

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
DALAM BENTUK BUKU DONGENG FABEL UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA KELAS 2 SDN
SIDOREJO 2 KECAMATAN JABUNG MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

Anis Nur Ina Zahro'in
10140124



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MALANG**

Juni, 2014

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
DALAM BENTUK BUKU DONGENG FABEL UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA KELAS 2 SDN
SIDOREJO 2 KECAMATAN JABUNG MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)*

Oleh

Anis Nur Ina Zahro'in
NIM. 10140124



Kepada:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MALANG**

Juni, 2014

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
DALAM BENTUK BUKU DONGENG FABEL UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA KELAS 2 SDN
SIDOREJO 2 KECAMATAN JABUNG MALANG**

SKRIPSI

Oleh :
Anis Nur Ina Zahro'in
10140124

Telah Disetujui pada Tanggal, 2 Juli 2014

Dosen Pembimbing

Abdul Ghafur, M.Ag
NIP. 197304152005011004

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 19730823 200003 1002

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
DALAM BENTUK BUKU DONGENG FABEL UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA KELAS 2 SDN
SIDOREJO 2 KECAMATAN JABUNG MALANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Anis Nur Ina Zahro'in (10140124)
telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 16 Juli 2014 dan telah
dinyatakan

LULUS

serta diterima sebagai salah satu pernyataan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S. Pdi)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
NIP. 197902022006042003

: _____

Sekretaris Sidang

Abdul Ghafur, M.Ag
NIP. 197304152005011004

: _____

Pembimbing

Abdul Ghafur, M.Ag
NIP. 19630114199031001

: _____

Penguji Utama

Dr. Muhammad Walid M.A
NIP. 197308232000031002

: _____

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rahmat dan rasa syukur kepada Allah SWT,
sebuah karya sederhana ini akhirnya terselesaikan dengan baik.

Kupersembahkan karyaku ini kepada :

Ayahanda Syaikhoni dan Ibundaku Siti Choiroh,
yang dengan tulus mencurahkan kasih sayang kepada putrimu tercinta ini serta
untaian doa yang tak terhitung senantiasa terpanjat dalam setiap sujudmu untuk
mengiringi ananda dalam menuju cita-cita yang diimpikan.

Kakaku tercinta M. Nor Rohman Wachid,

Yang telah memberikan motivasi, doa dan juga bantuan material maupun
imaterial.

Dan juga sepupu kecilku Arsyah yang selalu membuatku tersenyum dengan canda
tawanya.

Bapak, Ibu dosen yang telah membimbing sekian lama, khususnya Bapak Abdul
Ghofur yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini, terima
kasih banyak atas segala ilmu, nasehat, dukungan dan arahnya.

Teman-teman seperjuangan yang penuh duka cita dan kegembiraan,
yaitu semua teman-teman PGMI angkatan 2010 khususnya kelas c.

Terima kasih atas segala dukungan dan sarannya.

HALAMAN MOTTO

نَحْنُ نَقُصُّ عَلَيْكَ أَحْسَنَ الْقَصَصِ بِمَا أَوْحَيْنَا إِلَيْكَ هَذَا الْقُرْآنَ
وَإِنْ كُنْتَ مِنْ قَبْلِهِ لَمِنَ الْغَافِلِينَ

Artinya:

“Kami menceritakan kepadamu kisah yang paling baik dengan mewahyukan Al Quran ini kepadamu, dan sesungguhnya kamu sebelum (Kami mewahyukan)nya adalah termasuk orang-orang yang belum mengetahui.”(Q.S Yusuf:3)¹

¹Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Bandung : Fitrah Rabbani, 2012), hlm. 235

Abdul Ghofur, M.Ag
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Anis Nur Ina Zahro'in
Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Malang, 4 Juli 2014

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Anis Nur Ina Zahro'in
NIM : 10140124
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia
Dalam Bentuk Buku Dongeng fabel Untuk Meningkatkan
Kemampuan Berbicara Siswa Kelas 2 SDN Sdorejo 02
Kecamatan Jabung Malang**

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Abdul Ghofur, M.Ag
197304152005011004

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 4 Juli 2014



Anis Nur Ina Zahro'in
NIM: 10140124

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulisan skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung Malang” dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang telah berjuang merubah kegelapan zaman menuju cahaya kebenaran yang menjunjung nilai-nilai harkat dan martabat menuju insan berperadapan.

Adalah kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis melalui kisah perjalanan melakukan *study* S1, penulis bisa menyelesaikan karya ilmiah ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan beribu-ribu terima kasih serta penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah mendukung terselesaikannya karya ilmiah ini. Diantaranya:

1. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Muhammad Walid, M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

4. Abdul Ghofur, M.Ag, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingannya hingga laporan ini selesai.
5. Dr. Hasan Busri, M. Pd, Nurul Yaqin, M. Pd, Siti Khotijah, S. Pd yang bersedia menjadi validator dalam penilaian pengembangan Media Pembelajaran serta berkenan memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan Media Pembelajaran.
6. Riyono, S.Pd, selaku Kepala SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung Malang, beserta guru-guru dan karyawan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di lembaga yang dipimpin.
7. Siti Khotijah, S.Pd, selaku guru bidang studi Bahasa Indonesia SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung Malang, yang membantu penulis dalam melaksanakan penelitian dari awal sampai akhir pelaksanaan.
8. Seluruh siswa/i kelas II SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung Malang yang turut membantu jalannya penelitian ini.
9. Kedua orang tua kami (Syaikhoni dan Siti Choiroh) yang telah senantiasa memberikan dukungan baik berupa moril maupun materiil.
10. Semua teman-teman PGMI angkatan 2010-2011 yang telah berjuang bersama meraih cita, karena kalian aku menemukan jati diriku.

Hanya ucapan terimakasih sebesar-besarnya yang dapat penulis sampaikan, semoga bantuan dan do'a yang telah diberikan dapat menjadi catatan amal kebaikan dihadapan Allah SWT.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karenanya, penulis sangat

berharap kritik dan saran konstruktif dari para pembaca yang budiman untuk perbaikan dimasa mendatang. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat menjadi manfaat bagi yang membacanya, dan kepada lembaga pendidikan guna untuk membentuk generasi masa depan yang lebih baik. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya kepada kita semua. Amin.

Malang, 4 Juli 2014
Penulis,

Anis Nur Ina Zahro'in
NIM : 10140124



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = Q
ب = b	س = s	ك = K
ت = t	ش = sy	ل = L
ث = ts	ص = sh	م = M
ج = j	ذ = dl	ن = N
ح = <u>h</u>	ط = th	و = W
خ = kh	ظ = zh	ه = H
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = Y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diphthong

أو = Aw

أي = Ay

أو = Û

إي = Î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Perbedaan, Persamaan, dan Orisinalitas.....	12
Tabel 3.1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas 2 Semester 2	49
Tabel 3.2. SK, KD dan Indikator Pelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas 2 Semester 2	50
Tabel 4.1. Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli dan Guru Bidang Studi Bahasa Indonesia.....	73
Tabel 4.2. Hasil Validasi Ahli Isi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia	74
Tabel 4.3. Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran	76
Tabel 4.4. Kritik dan Saran Ahli Desain Terhadap Media Pembelajaran Bahasa Indonesia	78
Tabel 4.5. Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Media Pembelajaran	81
Tabel 4.6. Kritik dan Saran Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Media Pembelajaran	84
Tabel 4.7. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan	88
Tabel 4.8. Penilain Hasil Uji Coba Lapangan Pada Pre-test	91
Tabel 4.9. Penilain Hasil Uji Coba Lapangan Pada Post-test	93
Tabel 5.1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase	97
Tabel 5.3. Hasil Normalitas Sebaran Data	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Model Pembelajaran Borg & Gall.....	44
Gambar 3.2 Alur Desain Uji Coba	57
Gambar 3.3 Desain Eksperimen (Before, After).....	64



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran I : Surat Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah
2. Lampiran II : Surat Keterangan Penelitian
3. Lampiran III : Bukti Konsultasi
4. Lampiran IV : Angket Validasi
5. Lampiran V : Daftar Riwayat Hidup



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS.....	vii
HALAMAN PERNYATAAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
ABSTRAK	xvii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	6
D. Proyeksi Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan	8
F. Definisi Istilah.....	9

G. Penelitian Terdahulu	10
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	16
1. Media Pembelajaran.....	16
a. Pengertian Media Pembelajaran	16
b. Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran.....	18
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	19
d. Hakikat Media Pembelajaran.....	21
e. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	22
f. Manfaat dan Nilai Media Pembelajaran	24
2. Media Buku Dongeng Fabel	25
a. Pengertian Buku Dongeng	25
b. Jenis-jenis Dongeng	27
c. Dongeng Fabel.....	27
d. Cara Menyampaikan Dongeng	30
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	32
a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	32
b. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI.....	33
c. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI	34
d. Aspek-aspek Pembelajaran Bahasa Indonesia	35
4. Hakikat Kemampuan Berbicara	37
a. Pengertian Kemampuan	37
b. Pengertian Berbicara	38
c. Pengertian Kemampuan Berbicara	39

BAB III. METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	40
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Hipotesis	41
C. Model Pengembangan.....	42
D. Prosedur Pengembangan.....	46
E. Uji Coba Produk	54
1. Desain Uji Coba	54
2. Subjek Uji Coba	56
3. Jenis Data	59
4. Instrumen Pengumpulan Data	60
5. Teknik Analisis Data.....	61
BAB IV. HASIL PENELITIAN.....	67
A. Bentuk Media Pembelajaran Hasil Pengembangan	67
B. Penyajian Data Validitas.....	72
1. Hasil Validasi Ahli Isi Media Pembelajaran	74
2. Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran	76
3. Hasil Validasi Guru.....	81
C. Penerapan Media Pembelajaran Hasil Pengembangan	86
D. Hasil Uji Coba Lapangan.....	88
BAB V. PEMBAHASAN	95
A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia	95
B. Analisis Hasil Validasi Ahli Pengembangan Media Pembelajaran ..	96
1. Analisi Hasil Validasi Isi Media Pembelajaran	98

2. Analisis Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran.....	100
3. Analisis Hasil Validasi Guru	103
4. Analisis Tingkat Kemenarikan Media Pembelajaran	106
5. Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel Pada Pokok Bahasan “Berbicara” Kelas 2	110
BAB VI. PENUTUP	117
A. Kesimpulan	117
B. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA.....	120
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

ABSTRAK

Zahro'in, Anis nur ina. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung Malang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Abdul Ghofur, M.Ag

Ketrampilan berbicara merupakan ketrampilan yang sangat penting dalam kehidupan, tidak hanya penting dalam kehidupan pendidikan, tetapi juga sangat penting dalam kehidupan masyarakat. Karena dengan berbicara seseorang itu bisa menyampaikan informasi atau maksud keinginan kepada orang lain, Bagi sebagian orang, berbicara atau mengungkapkan pikiran secara lisan merupakan hal yang sangat sulit. Tumbuhnya rasa minder dan takut salah saat berbicara akan menyebabkan sebagian orang menganggap bahwa berbicara didepan umum itu menjadi suatu hal yang sangat menakutkan. Permasalahan di atas juga dialami oleh sebagian besar siswa-siswi SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung khususnya mereka yang duduk dikelas 2 pada pembelajaran bahasa indonesia. Oleh sebab itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran bahasa indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran dalam bentuk buku dongeng fabel, yang diharapkan mampu meningkatkan keefektifan, efisiensi, dan kemenarikan yang tinggi dalam memberikan stimulus bagi siswa untuk berani berbicara didepan kelas maupun dilingkungan sekolah.

Penelitian ini dilakukan di SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung Malang. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R & D)*, jenis data yang digunakan ada dua yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada model menurut Arief S. Sadiman dkk yang mengadopsi dari model Borg & Gall dan model ini memiliki enam langkah dalam prosedur pengembangannya.

Hasil dari pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel ini memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli guru mata pelajaran mencapai kevalidan 89%, dari uji coba lapangan yang diberikan kepada siswa mencapai kevalidan 95%, ahli isi mencapai tingkat kevalidan 86%, dan ahli desain media pembelajaran mencapai tingkat kevalidan 84%. Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata post-test lebih baik daripada pre-test yaitu $77,50 > 29,59$. sedangkan pada perhitungan uji t manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $3,731 > 1,717$. artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat kevalidan yang tinggi, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Buku Dongeng Fabel, Ketrampilan Berbicara, Kelas II SD/MI.*

ABSTRACT

Zahro'in, Anis Nur Ina. 2014. *Development of Learning Media of Bahasa Indonesia Subject in Form Fable Story Book to increase Speaking Ability of Students at 2nd Grade in Siderejo 02 State Elementary School, Jabung Sub-district, Malang*. Thesis. Teaching Education of Islamic Elementary School Program. Tarbiyah and Teaching Sciences Faculty. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Mlang. Supervisor: Abdul Ghofur, M.Ag

Kata Kunci: *Development, Learning Media, Fable Story Book, Speaking Ability, 2nd Grade of Elementary School.*

Speaking ability is very important ability in life, it's not only important in life education, but it also very important in community living. Because person can share his information and thought to other person directly if he can speak well. For some people, talking or expressing thoughts verbally is extremely difficult. Existing feeling of unconfidents and fear to do wrong will Create assume that speaking in front of public is very scary. That's also happen on students of SDN Sidorejo Jabung Sub-district 02 at 2nd grade in *Bahasa Indonesia* subject. Therefore, need development of learning media of *Bahasa Indonesia* subject in form fable book to increase students speaking ability.

The purpose of this research is to creat a produk in form fable book as the development of existing book *Bahasa Indonesia* subject. This product is expected able to improve the effectiveness, efficiency, and high interesting in providing stimulus for students to be confident speak in front of the class and the school's surroundings.

This research was conducted at Jabung Sub-district SDN Sidorejo 02 Malang. The type of research is Research and Development (R & D). While, type of data that used there are two, namely quantitaif and qualiatif data. The development of learning media refers to a model by Arief S. Sadiman dkk that adopted the model of Borg & Gall, that research model of R&D has six steps in the procedure of development.

The results of learning media development on *Bahasa Indonesia* Subject in form fable book fill valid criteria by test results with expert teachers attain to 89%, from trials of field that given by researcher to students attain to 95%, the expert of content attain the validity 86%, and expert of learning media design attain the validity to 84%. From research results obtained average value of post-test better than pre-test i.e. $77,50 > 29,59$. whereas, in the calculation of t test manually by significance level 0.05 obtained $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ i.e. $3,731 > 1,717$, it's mean H_0 denied and H_a received. This shows that the product developed has a high level of validity qualification, so learning media that was developed viable to use in the learning.

مستخلص البحث

زهراء، أنيس نور أينا. 2014. تطوير وسائل تعليم اللغة الإندونيسيا بكتاب الأسطورة لارتقاء مهارة الكلام للتلاميذ فصل الثاني المدرسة الابتدائية الحكومية سيدوريجو جابونج مالانج (*SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung Malang*). البحث العلمي. قسم تربية معلم المدرسة الإيدائية. كلية علوم التربية التعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. المشريف: عبد الغفور الماجستير.

الكلمة الرئيسية: التطوير و وسائل التعليم و كتاب الأسطورة و مهارة الكلام و الفصل الثاني للمدرسة الإبتدائية.

مهارة الكلام هي المهارة المهمة في الحياة، ليس فقد في التربية بل المجتمع. بأن الكلام يمكن الشخص الحصول على الإعلام أو المقصود للآخرين. و لبعض الأشخاص، التكلم هو شئ صعب. يكون عقدة النقص والخوف من الخطأ عند التكلم يعتقدون بعض الناس الا أن الخطابة أصبح شئ. هذه هي المشكلة بعض التلاميذ المدرسة الإبتدائية الحكومية سيدوريجو جابونج مالانج و بالخصوص هم الذين يجلسون في الفصل الثاني في الدرس اللغة الإندونيسيا. لذلك يحتاج الى تطوير وسائل تعليم اللغة الإندونيسيا بكتاب الأسطورة لارتقاء مهارة الكلام للتلاميذ.

و أهداف هذا البحث هي لإنتاج وسائل التعليم وهو الكتاب الأسطورية لارتقاء فعالية وكفاءة وجاذبية عالية في توفير الحوافر التلاميذ ليجرؤ على التكلم أمام الفصل أو في المدرسة.

إجراء البحث في المدرسة الإبتدائية الحكومية سيدوريجو جابونج مالانج (*SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung Malang*). أما نوع البحث هو **Research and Development (R & D)**، و نوع البيانات المستخدمة نوعين و هما البيانات الكيفي و الكمي. يشير تطوير وسائل التعليم إلى نموذج أريف س. ساديمان وأصحابه (Arief S. Sadiman dkk) الذين يتبعون نموذج بورغ و غال (Borg & Gall) و يتكون هذا نموذج ستة خطوات في الإجراء.

نتائج تطوير وسائل تعليم اللغة الإندونيسيا بكتاب الأسطورة قد وصلت على معايير صحيحة بنتائج الاختبار من المعلم في أهل الدراسي بنتائج 95% و المؤهل في المحتوى بنتائج 86% و المؤهل في تصميم وسائل التعليم 84%. القيمة المكتسبة من نتائج البحث يحصل على متوسط الاختبار البعدي أحسن من الاختبار القبلي يعني $77.50 > 29.59$. أما من تحسب $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ يعني $3.731 > 1.717$. و المراد من H_0 مردود و H_a مقبول. لذلك هناك الفرق الكبير للوسائل المتطور. وهذا يدل على أن المنتج المتطور. و حصل هذا المنتج على درجة الصلابة العالية. حتى يكون الوسائل المتطور يمكن استخدامه في التعليم.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan disekolah dasar (SD) bertujuan memberikan kemampuan dasar bagi anak didik yaitu meliputi, “baca-tulis-hitung”, berkaitan dengan kemampuan dasar tersebut yaitu “baca, tulis”, maka peranan pengajaran Bahasa Indonesia di SD atau MI yang bertumpu pada kemampuan dasar sangat penting karena dalam bidang pendidikan dan pengajaran, bahasa indonesia itu tidak hanya dipelajari pada tahap belajar di kelas awal-awal saja, tetapi juga pada kemahiran atau penguasaan di kelas-kelas tinggi. Dalam pembelajaran bahasa indonesia dikelas-kelas awal sering terdengar keluhan-keluhan para guru mengenai kemampuan berbahasa indonesia murid yang belum memuaskan. Keluhan tersebut dilihat berdasarkan pengalaman dan pengamatan sehari-hari, belum diselidiki secara ilmiah. Dan keluhan tersebut tidak saja meliputi satu aspek, tetapi semuanya yaitu aspek kemampuan menulis, kemampuan membaca, kemampuan mendengarkan dan kemampuan berbicara.¹

Ketrampilan berbicara merupakan ketrampilan yang sangat penting dalam kehidupan, tidak hanya penting dalam kehidupan pendidikan, tetapi juga sangat penting dalam kehidupan masyarakat. Karena dengan berbicara seseorang itu bisa menyampaikan informasi atau maksud keinginan kepada orang lain. Bagi sebagian orang, berbicara atau mengungkapkan pikiran

¹ Lamuddin Finoza, *Komposisi Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Diksi Insan Mulia, 2007), hlm 4

secara lisan merupakan hal yang sangat sulit. Contohnya saja dalam suatu forum tidak jarang orang yang sebetulnya mempunyai ide-ide atau gagasan-gagasan yang cemerlang tidak terpakai hanya karena kurangnya keberanian orang tersebut untuk mengungkapkan pendapatnya. Tumbuhnya rasa minder dan takut salah saat berbicara akan menyebabkan sebagian orang menganggap bahwa berbicara didepan umum itu menjadi suatu hal yang sangat menakutkan.

Oleh sebab itu kemampuan berbicara yang baik dan benar itu harus ditanamkan ketika anak masih dalam usia dasar, namun sering kali dalam pengajaran kemampuan berbicara guru menggunakan metode atau media yang kurang pas atau kurang sesuai, jadi pembelajaran di kelas kurang bisa menarik perhatian siswa untuk bersemangat dalam mengikuti pelajaran tersebut. Selain itu karena buku ajar atau LKS yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kurang begitu menarik, contohnya saja pada bagian materi tentang berbicara, ada sebuah dongeng anak yang tidak disertai gambar-gambar yang mendukung dongeng tersebut, jadi anak ketika disuruh untuk membaca dan menceritakan kembali cerita tersebut kurang begitu semangat dan tertarik. Oleh karena itu kemampuan berbicara siswa rendah.

Permasalahan di atas juga dialami oleh sebagian besar siswa-siswi SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung khususnya mereka yang duduk dikelas 2. Seperti wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada ibu Siti Khotijah selaku guru pelajaran bahasa indonesia kelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung Malang ini, beliau berkata:

bahwa dalam pembelajaran bahasa indonesia di sini kami hanya menggunakan media yang ada yaitu buku paket atau LKS walaupun terkadang kami juga menggunakan media gambar untuk menunjang anak lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran bahasa indonesia ini khususnya dalam aspek berbicara, akan tetapi media seperti ini tidak selalu kami gunakan dalam setiap pembelajaran karena keterbatasan tenaga dari guru untuk membuatnya, atau bisa dikatakan adanya kurang kreatifitas dari guru sendiri, sehingga mengakibatkan kurang begitu memuaskan hasil belajar siswa.²

Hal ini mengakibatkan banyak diantara mereka yang belum berani ketika pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek berbicara ketika mereka disuruh untuk menceritakan pengalaman mereka di depan kelas, sekalipun berani maka ketrampilan berbicara mereka masih sangat kurang. Melihat dari permasalahan diatas maka guru Bahasa Indonesia kelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung ini juga berupaya meningkatkan ketrampilan berbicara siswa-siswi kelas 2 dengan menggunakan metode mendongeng dengan tema cerita rakyat. Setelah metode tersebut diterapkan ternyata dengan cara tersebut cukup memberikan kontribusi dalam menumbuhkan motivasi berbicara siswa dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan berbicaranya.³

Meskipun mereka sebagian besar sudah berani maju kedepan untuk menceritakan kembali cerita yang mereka dengar dari guru, mereka masih perlu bantuan dari guru untuk dapat bercerita dengan runtut dan lancar. Karena mereka masih duduk di kelas 2, jadi mereka masih susah untuk mengingat cerita yang terlalu panjang. Selain itu cerita yang disampaikan oleh guru mata pelajaran bahasa indonesia kelas 2 ini adalah cerita tentang

² Wawancara dengan Ibu guru bahasa indonesia kelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung Malang

³ Observasi dikelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung Malang, pada hari rabu, 7 mei 2014 jam 09.00

rakyat yang mungkin kurang menarik jika disampaikan pada kelas 2. Ragam cerita yang diterapkan oleh guru bahasa indonesia tersebut dapat juga disebut dengan bercerita tanpa alat peraga, meskipun dongeng berbeda dengan cerita akan tetapi dongeng adalah bagian dari cerita, sebagaimana yang diungkapkan oleh Kusumo Priyo, bahwa dongeng adalah cerita rekaan yang kebenarannya belum dapat dipastikan.⁴

Melihat dari asumsi tersebut maka peneliti mencoba melengkapi metode yang digunakan oleh guru bahasa indonesia tersebut dengan menggunakan sebuah media pembelajaran bahasa indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel, fabel disini adalah sebuah cerita anak, di mana di dalam cerita tersebut semua tokoh-tokohnya diperankan oleh binatang-binatang yang dapat membuat anak menjadi tertarik dan bersemangat untuk membaca dan mendengarkan cerita yang disampaikan oleh guru didalam pembelajaran bahasa indonesia di kelas khususnya pada aspek berbicara, selain itu dongeng sangat baik digunakan dalam pembelajaran, karena siswa akan lebih tertarik dengan adanya dongeng dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Abdul Aziz Abdul Majid yang menyatakan bahwa dongeng dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada anak. Selain itu dongeng itu merupakan media yang sangat efektif untuk menanamkan berbagai nilai dan etika terhadap anak, termasuk menimbulkan rasa empati dan simpati anak.⁵

⁴ Kusumo Priyono, "Terampil Mendongeng", (Jakarta:PT: Grasindo, 2001), hlm. 9

⁵ Dongengbocah.blogdetik.com/unsur-dan-jenis-dongeng/

Nilai-nilai yang bisa dipetik dari dongeng adalah nilai kejujuran, kerendahan hati, kesetiakawanan, kerja keras dan lain sebagainya.⁶

Dongeng yang sering digunakan dalam pembelajaran untuk anak kelas 1-2 adalah memang dongeng tentang binatang (fabel), karena selain menarik, cerita fabel itu merupakan cerita yang semua tokohnya dimainkan oleh binatang-binatang yang berperan sebagai atau layaknya manusia, dan juga dalam buku cerita fabel ini disertai gambar-gambar binatang dan warna warni, jadi anak yang melihatnya akan lebih antusias untuk membacanya. Pada kenyaaannya, buku-buku yang digunakan di sekolahan saat ini kurang begitu menarik siswa seperti dongeng yang ada di LKS siswa, yang gambarnya kurang menarik minat anak yaitu hanya memakai kertas buram dan warna-warnanya kurang cerah, dan terkadang juga hanya sebatas tulisan dongeng atau cerita saja tanpa adanya gambar-gambar yang mendukung.

Dengan adanya permasalahan diatas, untuk lebih menarik perhatian siswa dalam pembelajaran maka peneliti tertarik untuk mengambil judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung Malang”**.

B. Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

⁶ [https://id-id.facebook.com/ALIYAH.CLOTHDIAPERS/Manfaat Dongeng Bagi Anak/posts/674808382530511](https://id-id.facebook.com/ALIYAH.CLOTHDIAPERS/Manfaat%20Dongeng%20Bagi%20Anak/posts/674808382530511)

1. Bagaimanakan bentuk pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas II SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung yang dikembangkan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas II SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung?
3. Bagaimana penerapan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas II SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung?
4. Apakah media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa Kelas II SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bentuk pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas II SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung yang dikembangkan
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas II SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung

3. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas II SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung
4. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas II SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung dengan menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel

D. Proyeksi Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini akan menghasilkan produk untuk guru dan siswa berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa dalam belajar secara mandiri maupun dengan bimbingan guru dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbentuk buku.
2. Media pembelajaran disajikan dalam bentuk buku dongeng fabel
3. Isi yang disampaikan adalah tentang cerita binatang yang berjudul “ *Miko Si Kelinci Pembohong*” untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas II.
4. Media pembelajaran disertai dengan kegiatan-kegiatan aktif siswa yang menekankan pada aspek berbicara, kegiatan tersebut disajikan dalam bentuk tugas mandiri.

E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Manfaat penelitian dibedakan menjadi dua yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis, berikut penjelasan manfaat penelitian yang dilakukan⁷:

1. Manfaat Teoritis

Hasil peneliti ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan dan digunakan sebagai referensi baru terkait dengan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel. Selain itu, sebagai langkah praktis mengembangkan ilmu-ilmu pendidikan khususnya pada bidang PGMI.

2. Manfaat Praktis

Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel ini diharapkan dapat menjadi alternatif sumber belajar untuk siswa kelas II SD/MI. Manfaat yang diharapkan untuk pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek berbicara secara khusus antara lain:

a. Bagi Siswa

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan akan membantu siswa dalam menghadapi kesulitan dalam aspek berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia, karena dengan media pembelajaran cerita fabel dapat menarik minat siswa dalam belajar.

⁷ Ridwan. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*, (Bandung: Alfabeta. 2009), hlm.359

b. Bagi Sekolah/Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, maka dapat dijadikan bahan informasi dan kajian untuk dapat meningkatkan konsep pembelajaran melalui media pembelajaran yang lebih menarik

c. Bagi Pengembang

Sebagai pengalaman yang berharga dalam pengembangan keilmuan dan untuk selanjutnya dapat digunakan dalam pembelajaran apabila nantinya terjun langsung sebagai seorang pendidik.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan istilah-istilah yang ada, oleh karena itu diberikan penegasan dan pembahasan dari istilah yang berkaitan dengan judul penelitian yang meliputi:

1. Pengembangan

Pengembangan yang dalam bahasa Inggris disebut *development*, mempunyai makna pengolahan frase-frase dan motif-motif dengan detail terhadap tema atau yang dikemukakan sebelumnya.⁸

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel untuk meningkatkan kemampuan berbicara kelas II SD.

⁸ Komaruddin dan Yooke Tjuparmah S. Komaruddin, *Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2000), hlm. 186

2. Cerita/dongeng fabel

Dongeng tentang binatang yang bisa berbicara dan bertingkah laku seperti manusia sebagai lambang pengajaran moral (biasa juga disebut sebagai cerita binatang). Jadi fabel adalah cerita yang menggunakan hewan sebagai tokoh utamanya.

3. Media pembelajaran

Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar

4. Kompetensi berbicara

Kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

G. Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian terdahulu, adapun beberapa skripsi tentang metode mendongeng maupun tentang peningkatan kemampuan berbicara siswa, diantaranya sebagai berikut :

1. Penelitian tentang *“Penerapan Ragam Mendongeng Dengan Menggunakan Media Gambar Diam Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara dan Berekspresi Siswa Kelas V MI Sunan Kalijaga Malang”*, hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penerapan ragam mendongeng dengan menggunakan media gambar diam seri dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan berekspresi siswa

kelas V MI Sunan Kalijaga Malang. Bukti secara kualitatif dapat diketahui dari suasana kelas yang menjadi lebih aktif, tumbuhnya keberanian dan rasa percaya diri siswa, serta tumbuhnya semangat kerjasama dengan kelompoknya. Sebagian besar tanggapan siswa juga menyatakan senang dengan diterapkannya metode tersebut.⁹

2. Penelitian tentang “*Penerapan Metode Jigsaw Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Pada Bidang Studi Bahasa Indonesia Kelas IV MI Sunan Giri Kemantren Jabung Kabupaten Malang*”, hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa secara menyeluruh dapat diketahui bahwa penerapan metode jigsaw learning sangat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicaranya menggunakan bahasa indonesia. Hal itu dapat diketahui dari hasil akhir evaluasi yang menunjukkan peningkatan pada kompetensi berbicara siswa menggunakan bahasa indonesia.¹⁰
3. Penelitian tentang “*Penggunaan Pendekatan Pragmatik Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI Di MI Al Ihsan Jeru Turen Malang*”, hasil dari penelitian yang dilakukan diperoleh : hasil belajar siswa berupa pemahaman konsep tentang situasi dan konteks saat berbicara secara

⁹ Bintan Choironi, “*Penerapan Ragam Mendongeng dengan Menggunakan Media Gambar Diam Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara dan Berekspresi Siswa Kelas V MI Sunan Kalijaga Malang*”, skripsi program studi PGMI, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2009, hlm. 19

¹⁰ Hartono, “*Penerapan Metode Jigsaw Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Pada Bidang Studi Bahasa Indonesia Kelas IV MI Sunan Giri Kemantren Jabung Kabupaten Malang*”, skripsi program studi PGMI, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2009, hlm.

klasikal mengalami peningkatan, yaitu dari 57,1% pada pra tindakan menjadi 65,9% pada siklus 1, dan 82,0% pada siklus 2. Hasil belajar yang berupa tes secara lisan pada siklus 1 diperoleh skor 51,1% dan menjadi 74,4% pada siklus 2. Secara keseluruhan hasil belajarnya siswa mengalami peningkatan dan mencapai target yang telah ditetapkan setelah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pragmatik. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan pragmatik telah berhasil meningkatkan ketrampilan berbicara siswa.¹¹

Agar mudah memahaminya, berikut tabel perbedaan, persamaan, dan orisinalitas di bawah ini:

Tabel 1.1 Perbedaan, Persamaan, dan Orisinalitas

Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
Penerapan Ragam Mendongeng Dengan Menggunakan Media Gambar Diam Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara dan Berekspresi Siswa Kelas V MI Sunan Kalijaga Malang	<ul style="list-style-type: none"> Meningkatkan kemampuan berbicara 	<ul style="list-style-type: none"> Media yang digunakan berbeda penelitian ini tidak hanya menekankan pada ketrampilan berbicara saja, akan tetapi juga disertai dengan kemampuan berekspresi siswa Objek kelas berbeda Jenis penelitian 	Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut belum adanya pengembangan sebuah media pembelajaran yang digunakan didalam pembelajaran Bahasa Indonesia

¹¹ Imam Zubaidy Anshori, "Penggunaan Pendekatan Pragmatik Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI Di MI Al Ihsan Jeru Turen Malang", skripsi program studi PGMI, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2010.

		yang digunakan adalah PTK	khususnya pada aspek berbicara
Penerapan Metode Jigsaw Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Pada Bidang Studi Bahasa Indonesia Kelas IV MI Sunan Giri Kemantren Jabung Kabupaten Malang	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan kemampuan berbicara 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode pembelajaran yang digunakan berbeda • Objek kelas berbeda 	
Penggunaan Pendekatan Pragmatik Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI Di MI Al Ihsan Jeru Turen Malang	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan kemampuan berbicara siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode pembelajaran yang digunakan berbeda • Objek kelas berbeda 	

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian pengembangan ini akan dibahas menjadi enam bab, masing-masing bab memiliki beberapa sub bab pembahasan.

BAB I, membahas uraian-uraian pendahuluan yakni latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, proyeksi spesifikasi produk, pentingnya penelitian dan pengembangan, asumsi dan

keterbatasan penelitian dan pengembangan, definisi istilah dan sistematika pembahasan.

BAB II, berisi kajian pustaka yang berisi kajian terdahulu dan kajian teori yang terdiri dari teori belajar yang melandasi, pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI, pengembangan media pembelajaran, tinjauan materi tentang ketrampilan berbicara, mendongeng.

BAB III, yaitu metode penelitian yang berisi model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba produk.

BAB IV, yaitu paparan data penelitian yang berisi (a) deskripsi media pembelajaran dalam bentuk buku dongeng fabel (b) penyajian data validasi. Data yang diambil disajikan secara berurutan berdasarkan masukan-masukan dari ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran guru bidang studi IPA, dan uji coba lapangan pada kelas II.

BAB V, yaitu pembahasan tentang analisis pengembangan media pembelajaran, analisis tingkat keefektifan, keefensiensi dan kemenarikan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng, dan revisi produk pengembangan.

BAB VI, yaitu penutup, bab ini berisi tentang, kesimpulan hasil pengembangan dan saran.

Daftar pustaka merupakan daftar yang mencantumkan judul buku, nama pengarang, penerbit dan sebagainya. Kemudian ditempatkan pada bagian akhir dan disusun berdasarkan abjad. Daftar pustaka berfungsi untuk

memberikan arahan bagi pembaca karya tulis ilmiah, salah satunya sebagai bahan untuk pengecekan ulang terhadap karya tulis ilmiah yang bersangkutan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah atau luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media. Pengertian ini sejalan dengan batasan yang disampaikan oleh Gagne, yang menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹

¹ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), hal. 3

Banyak batasan tentang media, *Association of Education and Communication Technology (AECT)* memberikan pengertian tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Dalam hal ini terkandung pengertian sebagai *medium* dan *mediator*, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar yaitu siswa dan isi pelajaran. Sebagai mediator, dapat pula mencerminkan suatu pengertian bahwa dalam setiap sistem pengajaran, mulai dari guru sampai pada peralatan yang paling canggih dapat disebut sebagai media. Heinich, dan kawan-kawan, memberikan istilah *medium*, yang memiliki pengertian sejalan dengan batasan diatas yaitu sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima².

Dalam dunia pendidikan, sering kali istilah alat bantu atau media komunikasi digunakan secara bergantian atau sebagai pengganti istilah media pendidikan (pembelajaran). Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik bahwa dengan penggunaan alat bantu berupa media komunikasi, hubungan komunikasi akan dapat berjalan dengan lancar dan dengan hasil yang maksimal. Batasan media seperti ini juga dikemukakan oleh Raiser dan Gagne, yang secara implisit menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Dalam pengertian ini, buku/modul, tape recorder, kaset, video recorder, camera video, televisi, radio, film, slide, foto, gambar, dan komputer adalah merupakan media pembelajaran. Menurut Nasional Education Association-

² Ibid. Hlm. 4

NEA, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik yang tercetak maupun audio visual beserta peralatannya.³

Berdasarkan batasan-batasan mengenai media seperti tersebut diatas, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang meenyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses belajar (didalam/diluar kelas) menjadi lebih efektif.⁴

b. Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran

Media pengajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya yang antara lain :⁵

1. Penguanaa media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan.
2. Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.

³ Ibid. Hlm. 4

⁴ Arief S, Sadiman, dkk., *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: CV. Rajawali, 1990), hlm 8

⁵ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 19

3. Guru hendaknya benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.
4. Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pengajaran.
5. Penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang menggunakannya.
6. Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari macam media, maka guru dapat memanfaatkan *multy media* yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan juga dapat merangsang siswa dalam belajar.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Pada awalnya media berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran.⁶ *Edgar Dale* mengklasifikasikan pengalaman belajar anak mulai dari hal-hal yang paling konkrit sampai kepada hal-hal yang dianggap paling abstrak. Klasifikasi pengalaman tersebut diikuti secara

⁶ H. Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 20

luas oleh kalangan pendidik dalam menentukan alat bantu apa seharusnya yang sesuai untuk pengalaman belajar tertentu.⁷

Akhmad Sudrajat mengemukakan beberapa fungsi media Sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.
2. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena : (a) obyek terlalu besar; (b) obyek terlalu kecil; (c) obyek yang bergerak terlalu lambat; (d) obyek yang bergerak terlalu cepat; (e) obyek yang terlalu kompleks; (f) obyek yang bunyinya terlalu halus; (f) obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi.

⁷ Ibid, hlm. 20-21

Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.

3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
8. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

d. Hakikat Media Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses yang kompleks pada semua orang dan terjadi seumur hidup yaitu semenjak bayi sampai akhir hayat. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, dan teknologi berkembang pula tugas dan peran guru sejalan dengan jumlah anak yang memerlukan pendidikan, harus diakui guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, siswa dapat belajar dari beraneka sumber.

Sifat unik tiap siswa, lingkungan dan pengalaman yang berbeda, kurikulum dan materi pelajaran ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan kesulitan bila harus diatasi sendiri. Briggs dalam wijaya menyatakan bahwa masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan,

yaitu kemampuannya dalam : 1) sebagai alat bantu untuk memberikan stimulus yang sama, 2) mempersamakan pengalaman konkret, 3) menimbulkan persepsi yang sama, 4) mempertinggi daya serap, dan 5) meningkatkan motivasi belajar.⁸

Perkembangan ICT juga semakin mengembangkan bentuk dan variasi media pembelajaran. Menurut Thomson dalam media computer yang digunakan dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yakni saat digunakan dapat meningkatkan motivasi pembelajaran. Karena para siswa akan menikmati kerja komputer seperti menampilkan perpaduan antar teks, gambar dan animasi gerak suara. Bower dan Holgard menegaskan bahwa media komputer bermanfaat besar dibandingkan dengan media lainnya karena mampu memberikan presentasi materi yang sangat fleksibel bagi pembelajaran dan dapat mengikuti kemajuan sejumlah pembelajaran dalam waktu yang sama.⁹

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pengajaran yang dapat digunakan dalam proses mengajar antara lain:

1) Media cetak

Media cetak adalah jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses belajar. Jenis media ini memiliki bentuk yang sangat bervariasi, mulai dari buku, brosur, *leaflet*, studi *guide*, jurnal dan majalah ilmiah.

⁸ Dedi, wijaya, kusuma. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta:PT. Indeks, 2009) hlm 294

⁹ Sadirman, dkk, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), hlm 145

2) Media Pameran

Media yang tidak diproyeksikan media realita atau benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek. Kelebihan dari media realita ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Misal untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem dan organ tanaman. Model adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti realia. Misal untuk mempelajari sistem gerak, pencernaan, pernafasan, peredaran darah, sistem ekskresi, dan syaraf pada hewan. Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Jenis-jenis media grafis adalah: gambar/foto. Paling umum digunakan sketsa: gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian pokok tanpa detail.

3) Media yang diproyeksikan

Media yang diproyeksikan juga memiliki bentuk fisik yang bervariasi, yaitu *overhead* transparansi, slide suara, dan film strip. *Overhead* transparansi dapat dianggap sebagai projected medium yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran.

4) Media Audio-Visual

- a. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film, yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran yang biasa dikemas dalam bentuk VCD.
- b. Media komputer. Media ini memiliki semua kelebihan yang dimiliki oleh media lain. Selain mampu menampilkan teks, gerak, suara dan gambar. Komputer juga dapat digunakan secara interaktif, bukan hanya searah. Bahkan komputer yang disambung dengan internet dapat memberikan keleluasaan belajar menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas.¹⁰

f. Manfaat dan Nilai Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih difahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.

¹⁰ <http://gurukuansing.blogspot.com/2011/06/.html>

- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

2. Media Buku Dongeng Fabel

a. Pengertian Buku Dongeng

Pengertian buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari lembaran kertas pada buku disebut dengan halaman. Buku merupakan sebuah media penyambung ilmu yang efektif bagi pembacanya, banyak sekali manfaat yang terkandung jika membaca buku, selain menambah pengetahuan juga memberikan kesenangan tersendiri. bentuk-bentuk buku ada bermacam-macam yaitu ada buku novel, buku ajar, buku dongeng dan masih banyak lagi yang lain.¹¹

Menurut Poerdaminto menyatakan bahwa dongeng merupakan cerita tentang kejadian zaman dahulu yang aneh-aneh atau cerita yang tak terjadi.¹² Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan walaupun banyak juga melukiskan tentang kebenaran, berisikan pelajaran (moral), bahkan sindiran,

¹¹ Aditya Dewa Kusuma, *Perancangan Buku Pop-up Cerita Rakyat Bledhuk Kuwu*, Skripsi, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, 2013, hlm. 7

¹² Kusumo Priyono. *Terampil Mendongeng* (Jakarta: PT. Grasindo, 2006) Hlm. 9

pengisahan dongeng mengandung harapan-harapan, keinginan-keinginan dan nasihat baik yang tersirat maupun tersurat.¹³

Dongeng menurut kamus umum bahasa indonesia adalah cerita yang benar-benar tidak terjadi, sedangkan mendongeng adalah kegiatan membacakan dongeng kepada seseorang atau sekelompok orang tentang kisah yang tidak nyata.¹⁴ Namun secara luas mendongeng dapat pula diartikan membacakan cerita atau menularkan cerita pada anak, entah kisah nyata, tidak nyata atau pengalaman orang tua. Kegiatan mendongeng merupakan metode mengajar yang paling tua dan yang paling kuat pengaruhnya kepada anak. Oleh karena itu kita perlu mengetahui 3 hal tentang mendongeng yaitu apa saja manfaat mendongeng, dongeng apa yang cocok untuk anak usia tertentu, dan kiat-kiat menyampaikan dongeng yang baik.

Peristiwa-peristiwa dalam sebuah dongeng adalah peristiwa yang tidak benar-benar terjadi, meskipun demikian tidak jarang dongeng dikaitkan dengan sesuatu yang ada dimasyarakat tempat dongeng itu tinggal. Dalam bahasa inggris dongeng disebut *fairy tale* (cerita peri), *nursery tale* (cerita anak-anak) atau *wonder tale* (cerita ajaib). Didalam buku *The Types Of the Folktale* telah membagi jenis dongeng kedalam empat golongan besar, yaitu dongeng binatang fabel), dongeng biasa, lelucon atau anekdot, dan dongeng berumus.¹⁵

¹³ [http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/538/jbptunikompp-gdl-ajidnim519-26863-4-unikom_a-\).pdf](http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/538/jbptunikompp-gdl-ajidnim519-26863-4-unikom_a-).pdf), hlm. 1

¹⁴ http://www.Mail-archive.com/refrensi_maya@yahoogroups.com/mailist.html

¹⁵ Ibid, hlm. 1

b. Jenis-jenis Dongeng

Ada 3 jenis dongeng yaitu:

1. Dongeng binatang atau fabel yaitu dongeng yang didalamnya menceritakan tentang perbuatan baik atau buruknya binatang. Didalam fabel tokoh binatang berperilaku seperti manusia. Hal tersebut menggambarkan watak dan budi pekerti manusia, seperti buaya dan kancil merupakan salah satu contoh dongeng binatang fabel dan mereka digambarkan sebagai hewan licik dan cerdik.
2. Dongeng biasa yaitu dongeng yang menceritakan tentang tokoh baik suka maupun duka, seperti dongeng bawang merah dan bawang putih.
3. Dongeng lelucon yaitu dongeng yang berisikan cerita lucu tentang tokoh tertentu, misalnya si kabayan dari jawa barat, lebay malang, pak pandir, pak belalang.¹⁶

c. Dongeng Fabel

Fabel awalnya muncul di India, pengarang fabel menggunakan tokoh binatang sebagai pengganti manusia, atas dasar kepercayaan bahwa binatang bersaudara dengan manusia. Adapun tujuan dongeng fabel ini adalah untuk memberi nasihat secara halus (secara ibarat) kepada Raja Dapsyalim, raja india masa itu. Raja tersebut memerintah secara zalim kepada rakyatnya. Sehingga rakyat membuat nasihat untuk rajanya dengan bercerita yang menggunakan binatang sebagai tokohnya, dimana jika nasihat itu jika ditunjukkan langsung kepada raja, maka rakyat tersebut akan mendapatkan ancaman dari raja.

¹⁶ Andi Yudha Asfandiyar. Cara Pintar Mendongeng (Bandung: Darmizan, 2007) Hlm. 85

Berdasarkan sejarah tersebut sampai saat ini dongeng binatang (fabel) semakin dikenal dan sampai berkembang digunakan sebagai media pembelajaran disekolah khususnya mereka yang duduk di sekolah dasar, selain tokohnya binatang yang dapat menarik siswa untuk lebih bersemangat, dongeng fabel juga mengandung nilai moral yang terdapat didalam cerita-ceritanya.¹⁷

Oleh karena itu dongeng merupakan media yang sangat efektif untuk menanamkan berbagai nilai dan etika terhadap anak. Termasuk menimbulkan rasa empati dan simpati anak. Nilai-nilai yang bisa dipetik dari dongeng adalah nilai kejujuran, kerendahhatian, kesetiakawanan, kerja keras, dan lain sebagainya. Bagi murid sekolah dasar ternyata mendongeng masih tetap selalu dinantikan. Cerita atau dongeng adalah salah satu media komunikasi guna menyampaikan beberapa pelajaran lainnya yang pada saat ini telah menggunakan teknologi canggih yang menarik untuk para peserta didik. Selain itu, mendongeng juga dapat menumbuhkan imajinasi anak sekaligus membangun hati nurani. Anak-anak belum tahu mana yang baik dan buruk, lewat mendongeng orang tua bisa mengajarkan hal itu.

Berikut beberapa contoh manfaat yang dapat dipetik dari aktivitas dongeng bagi anak:

- **Dapat Memberikan Teladan**

Salah satu manfaat yang dapat diambil melalui aktifitas mendongeng bagi anak adalah, orang tua dapat memberikan teladan yang baik bagi anak mereka. Orang tua dapat memberikan contoh sikap-sikap atau peebuatan-

¹⁷ Ibid, hlm. 4

perbuatan terpuji yang harus dikembangkan dan sikap-sikap atau perbuatan-perbuatan buruk yang tidak boleh dilakukan oleh si anak.

- **Memotivasi Anak**

Biasanya, seorang anak ketika mendengarkan sebuah cerita atau dongeng ia kemudian akan berimajinasi sebagai tokoh protagonis yang berhasil memecahkan masalah dalam cerita tersebut. Seorang anak senantiasa membayangkan dirinya sebagai jagoan atau hero dalam sebuah cerita. Di sinilah kesempatan orang tua untuk dapat menyemangati dan memotivasi anak mereka melalui sebuah dongeng.

- **Mengajarkan Berkomunikasi**

Selain keuntung-untungan diatas, membacakan dongeng atau cerita bagi anak yang belum dapat berbicara dengan lancar juga dapat menjadi media pembelajaran bagi si anak untuk berbicara. Dengan menceritakan dongeng maka akan merangsang kemampuan berkomunikasi verbal anak.

- **Dongeng melatih berpikir sistematis**

Dalam dongeng terkandung alur, tokoh dan latar. Ketika mendengarkan dongeng, anak secara tidak langsung membayangkan kisah yang diceritakan tersebut. Alur yang disajikan dalam dongeng diamati dengan seksama sehingga ketidaklogisan akan membuat seorang anak bertanya. Hal tersebut membantu anak untuk melatih ketelitiannya. Selain itu dalam dongeng terdapat urutan-urutan peristiwa. Seorang anak akan mengamati dongeng sebagai suatu sistematika tersendiri. Ada pembukaannya, klimaksnya, sampai dongeng itu berakhir. Hal itu melatih ia

berfikir sistematis. Ketika kita memintanya me-review cerita itu, ia bisa menceritakan dengan benar dari awal, tengah, sampai akhir cerita. Jadi, anak-anak anak-anak yang biasa diajak bercerita dan membaca, cara berpikirnya pun akan sistematis.

- Dongeng melatih kemampuan bahasa anak-anak

Ketika bercerita atau mendengarkan cerita, anak belajar berbicara dalam gaya yang menyenangkan serta menambah perbendaharaan kata dan bahasanya. Hal ini merupakan faktor pendukung bagi kemampuan penyesuaian sosial anak. Selain itu, dongeng juga memberi ide baru bagi anak yang berguna untuk menstimulasi atau merangsang munculnya kreatifitas. Jangan takut menggunakan kata yang tidak familiar di telinga anak. Itu justru kesempatan untuk menambah kosakatanya.¹⁸

d. Cara Menyampaikan Dongeng

Beberapa cara menyampaikan cerita dongeng yang baik, baik dalam segi penampilan:

1. Menguasai Materi

Materi dongeng yang akan kita sampaikan hendaklah terkuasai sehingga kita dapat berimprofisasi dengan baik. Menguasai materi cerita berbeda dengan menghafal. Kalau kita menghafal akan sangat sulit seandainya ditengah jalan ternyata ada anak yang bertanya atau menyampaikan suatu kesan. Sangat mungkin seorang yang menghafal sebuah cerita, tiba-tiba lupa dan berhenti ditengah-tengah sehingga sangat

¹⁸ Andi Yudha Asfandiyar, Cara Pintar Mendongeng.(Bandung: PT. Mizan Pustaka) hlm. 56-66

mengganggu jalannya cerita. Penguasaan disini lebih dititik beratkan pada penguasaan unsur-unsur pembangun dalam cerita seperti tokoh, seting, alur, dan juga konflik.

2. Hidupkan tokoh

Memberi ekspresi emosi inilah yang disebut dengan menghidupkan tokoh apalagi disertai dengan ekspresi mimik pendongeng yang pas, secara audio pun seorang anak akan dapat mengimajinasikan keadaan tokoh-tokoh dalam cerita. Kemampuan ini sebenarnya dapat dilatihkan secara struktural, tetapi ada juga yang memang mempunyai bakat. Latihan secara struktural itu sebenarnya telah anda lakukan tiap hari yaitu mengamati kehidupan sosial yang ada di kehidupan kita atau melihat pengalaman hidup yang pernah kita rasakan. Bagaimana rasanya ketika kita sedih, ketika marah, ketika senang dan lain-lain.

3. Menghidupkan kata-kata

Menghidupkan kata dapat dilakukan dengan cara memberi sifat pada kata-kata tersebut. Contohnya :

- ✓ “tiba-tiba harimau itu menyambar Gurka dengan kukunya yang tajam dan.....betta, dada Gurka terobek hingga mengeluarkan darah yang rendah”
- ✓ “air yang sejuk di pegunungan itu gemericik menambah sejuknya suasana”

Dari dua contoh kalimat tersebut, kita akan melihat betapa sebuah kata akan memiliki “roh” yang berbeda dengan kata yang lain.

4. Ikhlaslah dalam menyampaikan dongeng

Sedapat mungkin kita harus ikhlas ketika kita mendongeng. Suasana hati akan sangat berpengaruh ketika kita menyampaikan sebuah dongeng. Bayangan seandainya kita mendongeng sementara dirumah kita sedang terjadi konflik dengan keluarga tentu dongeng kita akan semuanya berisi ekspresi marah dan kesal, meskipun sedang mendongengkan sebuah cerita bahagia. Buatlah suasana hati yang segar dan tenang ketika hendak mendongeng.

5. Teknik mengawali dan mengakhiri cerita

Awalilah sebuah cerita dengan persepsi yang menarik. Banyak sekali tehnik-tehnik muncul yang dapat kita gunakan. Buatlah beberapa improvisasi lewat lagu. Suara yang beranekaragam atau menggunakan alat peraga. Dapat juga menggunakan beberapa kali pengulangan hingga anak dapat menirukannya.

Akhirilah sebuah cerita dengan ending yang terbuka sehingga akan memancing anak untuk ingin tahu cerita selanjutnya. Ini juga akan membuat anak menanti cerita kita selanjutnya.¹⁹

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Untuk mengetahui pengertian bahasa, dapat ditinjau menjadi dua segi yaitu segi teknis dan segi praktis. Dari segi teknis bahasa adalah seperangkat ujaran yang bermakna, yang dihasilkan dari alat ucap manusia. Pengertian

¹⁹ Kusumo Priyono. Terampil Mendongeng (Jakarta: PT. Grasindo, 2006) Hlm.16

secara praktis bahasa merupakan alat komunikasi antara anggota masyarakat yang berupa sistem lambang bunyi yang bermakna, yang dihasilkan dari alat ucap manusia. Dari pengertian secara praktis ini dapat kita diketahui bahwa bahasa dalam hal ini mempunyai dua aspek, yaitu aspek sistem (lambang) bunyi dan aspek makna. Bahasa disebut sistem bunyi karena bunyi-bunyi bahasa yang kita dengar atau yang kita ucapkan itu sebenarnya bersistem atau memiliki keteraturan. Dalam hal ini istilah sistem bunyi hanya terdapat di dalam bahasa lisan, sedangkan didalam bahasa tulis bahasa sistem bunyi itu digambarkan dengan lambang-lambang tertentu yang disebut huruf, dengan demikian bahasa selain dapat disebut sistem bunyi, juga disebut sistem lambang.²⁰

b. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia

²⁰ Mustakim, Membina Kemampuan Berbahasa (jakarta: PT. Utama Gramedia Pustaka utama, 1994). Hlm. 4

dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Anak berkembang pada semua aspek perkembangannya baik fisik, emosional, sosial, dan kognitif. Tidak ada jalan lain kecuali guru harus memiliki tanggungjawab dan perhatian penuh bagi keutuhan perkembangan anak.

c. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI

Bahasa memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kesusasteraan merupakan salah satu sarana untuk menuju pemahaman tersebut.

Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu program yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa peserta didik, serta sikap positif terhadap Bahasa dan Sastra Indonesia.

Tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD/ Madrasah Ibtidaiyah yaitu :

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis,
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara,

3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan,
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial,
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa,
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

d. Aspek-aspek Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia terdiri dari beberapa aspek sebagai berikut :

✓ Mendengarkan

Kegiatan mendengarkan adalah kegiatan yang utama bagi orang yang belajar bahasa. Anak sejak dini belajar bahasa dari orang tuanya dengan jalan mendengar. Dengan kegiatan mendengar maka siswa-siswi dapat melakukan kegiatan meniru, menangkap, dan melakukan yang didengar.

✓ Berbicara

Kegiatan berbicara adalah kegiatan yang sifatnya produktif setelah kegiatan mendengar dilakukan. Tujuan pembelajaran berbicara pada umumnya ialah agar menggunakan bahasa secara lisan, supaya kegiatan berbicara itu efektif.

✓ Membaca

Kegiatan membaca dimulai ketika anak sudah mulai bisa mengenal huruf. Membaca dalam pengertian bahasa pemulaan seringkali siswa-siswi diajari untuk membaca gambar atau menceritakan apa yang dilihatnya pada gambar sebelum mereka mengenal huruf. Kegiatan demikian disebut “kegiatan membaca gambar”.

✓ Menulis

Kegiatan belajar yang tercangkup dalam kegiatan menulis adalah :

- Menyalin

Kegiatan menyalin adalah kegiatan yang ditujukan kepada ketrampilan menulis

- Mengarang

Mengarang adalah kegiatan merangkai atau menyusun hasil pikiran dalam bahasa tulis. Dapat diartikan juga mengarang adalah menuliskan hasil pikiran-pikiran mengenai yang didengar, dilihat dan dialami.

- Dekte

Dekte merupakan kegiatan menulis juga, yang ditulis adalah bahasa lisan yang diungkapkan oleh guru. Oleh karena itu dekte juga termasuk kegiatan mendengar.²¹

²¹ A. S. Broto, Pengajaran Bahasa Indonesia, (Jakarta: Bulan Bintang, 1980) hlm. 120

4. Hakikat Kemampuan Berbicara

a. Pengertian Kemampuan

Kemampuan yang dimiliki oleh manusia merupakan bekal yang sangat pokok. Kemampuan ini telah berkembang selama berabad-abad yang lalu untuk memperkaya diri dan untuk mencapai perkembangan kebudayaan yang lebih tinggi. Misalnya para ilmuwan berusaha terus hasil penemuan ilmiah yang digali oleh generasi terdahulu terjadi kerana manusia dibekali berbagai kemampuan.²²

Dalam kamus besar bahasa indonesia kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Poerwadarminta mempunyai pendapat lain tentang kemampuan yaitu mampu artinya kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan artinya kesanggupan, kecakapan, kakuatan.

Sedangkan Woodward dan Marquis memberikan definisi bahwa kemampuan (*Ability*) mempunyai tiga arti yaitu (*achievement*) yang merupakan *actual ability*, yang dapat diukur langsung dengan alat atau tes tertentu, (*capacity*) yang merupakan *potential ability*, yang dapat diukur secara tidak langsung dengan melalui pengukuran terhadap kecakapan individu, dimana kecakapan ini berkembang dengan perpaduan antara dasar dengan training yang intensif dan pengalaman, (*aptitude*) yaitu kualitas yang hanya dapat diungkap/diukur dengan tes khusus yang sengaja dibuat untuk itu.

²² http://www.iphimkool.co.cc/kemampuan_bahasa_indonesia.html

Ability(kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan) merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan.²³

b. Pengertian Berbicara

Berbicara adalah bercakap, berbahasa, mengutarakan isi pikiran, melisankan sesuatu yang dimaksudkan (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Sedangkan Djago Tarigan, mengungkapkan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (audible) dan yang kelihatan (visible) yang memanfaatkan otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide yang dikombinasikan. Hal yang berbeda dikemukakan oleh Maidar, Arsjad dan Mukti US bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyian artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan pesan, pikiran, gagasan, dan perasaan. Berbicara adalah ungkapan pikiran dan perasaan seseorang dalam bentuk bunyi-bunyi bahasa.²⁴ Berbicara dapat pula diartikan sebagai kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan.²⁵ Pendapat ini diungkapkan pula oleh Nuraeni bahwa berbicara merupakan suatu proses penyampaian informasi, ide atau gagasan dari pendengar sebagai komunikasi.

²³ <http://digilib.petra.ac.id/.../jinkpe-ns-sl-2008-hanurda-chapter2.pdf>

²⁴ <http://makalahdanskripsi.blogspot.com/.../pengertian-berbicara.html>

²⁵ Brown G&G Yule, 1983: 2

c. Pengertian Kemampuan Berbicara

Kemampuan berbicara merupakan salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan dalam pelajaran bahasa Indonesia, disamping kemampuan aspek mendengarkan, membaca dan menulis. Keberanian untuk berbicara, bertanya dan mengungkapkan gagasan sangat mendukung dalam proses pembelajaran khususnya bahasa Indonesia. Untuk itu kemampuan berbicara perlu dikembangkan kepada siswa sedini mungkin.

Sedangkan menurut Nuraeni kemampuan berbicara merupakan faktor yang sangat mempengaruhi kemahiran seseorang dalam penyampaian informasi secara lisan. Sehubungan dengan hal tersebut Isnaini Yulianita Hafi mengungkapkan bahwa kemampuan berbicara sebagai kemampuan produktif lisan yang menuntut banyak hal yang harus dikuasai oleh siswa, meliputi penguasaan aspek kebahasaan dan nonkebahasaan.

Dari beberapa pendapat di atas disimpulkan, bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan untuk menyampaikan informasi secara lisan yang menuntut keberanian serta kemahiran dalam aspek kebahasaan dan non kebahasaan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Penelitian pengembangan menurut Sugiyono adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.¹ Sebagaimana menurut Borg & Gall penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.²

Sedangkan penelitian pengembangan menurut Seels & Richey didefinisikan sebagai berikut : “Penelitian pengembangan sebagaimana dibedakan dengan pengembangan pembelajaran yang sederhana, didefinisikan sebagai kajian secara sistemik untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, Dengan demikian penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan merupakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran baik dalam proses maupun hasilnya dengan mengacu pada produk yang telah dikembangkan sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu mengembangkan produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan *Buku Dongeng Fabel*, yang bertujuan agar siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, 2009), hlm. 407

² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 194

khususnya pada ketrampilan berbicara dan agar siswa mudah memahami isi cerita dan menceritakan kembali cerita tersebut dengan menggunakan kata-kata sendiri.

Produk ini diharapkan dapat menjadi media yang tepat sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu, salah satu cara yang ditempuh oleh peneliti adalah melalui “pengembangan yang berorientasi pada produk” berupa media pembelajaran Buku Dongeng Fabel untuk kelas II yang difokuskan pada ketrampilan berbicara pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Terdapat dua macam hipotesis penelitian, yaitu hipotesis kerja (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Hipotesis kerja dinyatakan dalam kalimat positif sedangkan hipotesis nol dinyatakan dalam kalimat negatif.³

Adapun hipotesis penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

H_a : Terdapat perbedaan signifikan pada kemampuan berbicara siswa kelas II SDN Sidorejo 2 Jabung sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Buku Dongeng Fabel*.

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, 2009), hlm. 96-99

Ho : Tidak terdapat perbedaan signifikan pada kemampuan berbicara siswa kelas II SDN Sidorejo 2 Jabung sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Buku Dongeng Fabel*.

C. Model Pengembangan

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang dipergunakan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan. Menurut Punaji model pengembangan ada dua yaitu model konseptual dan model prosedural. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang memberikan atau menjelaskan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan dan keterkaitan antar komponennya.⁴

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini, penulis mengacu pada pedoman penelitian pengembangan menurut Arief S. Sadiman dkk yang mengadopsi dari model pengembangan Borg & Gall, Dengan urutan penelitian sebagai berikut :

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa (menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan).
2. Merumuskan tujuan instruksional dengan operasional khas.
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.
5. Menulis naskah media.

⁴ Ibid., hlm. 200

6. Mengadakan tes dan revisi.⁵

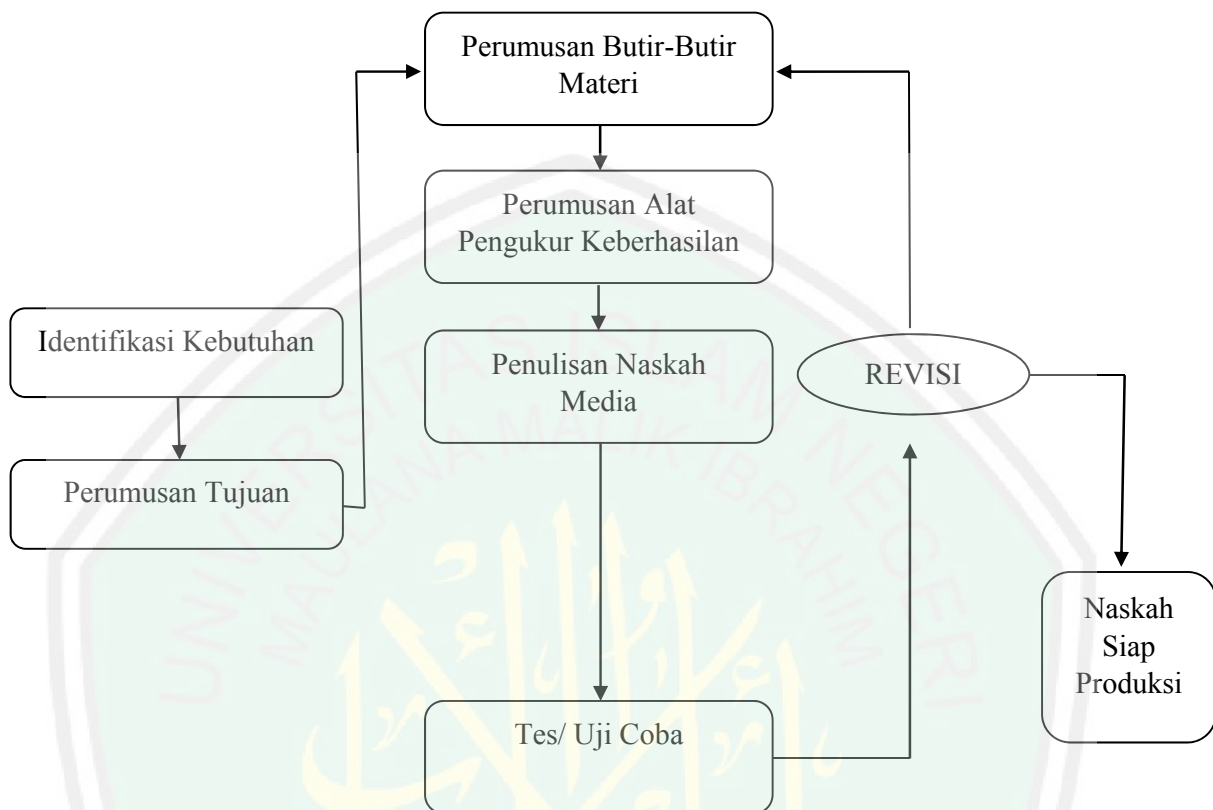
Langkah-langkah prosedural dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini senada dengan uraian Nana Syaodih tentang prosedur pelaksanaan penelitian pengembangan, yaitu metode deskriptif, evaluatif, dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada. Kondisi yang ada mencakup:

1. Kondisi produk yang sudah ada sebagai bahan perbandingan atau bahan dasar untuk produk yang akan dikembangkan.
2. Kondisi pihak pengguna seperti sekolah, guru, siswa serta pengguna lainnya.
3. Kondisi faktor-faktor pendukung dan penghambat pengembangan dan penggunaan dari produk yang akan dihasilkan, mencakup unsur manusia, sarana dan prasarana, pengelolaan.

Berikut ini peta konsep langkah-langkah pengembangan media dengan pengembangan menurut Arief S. Sadiman dkk.⁶

⁵ Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta : PT. Raja Grafindo, 2003), hlm. 98

⁶ Ibid



Bagan 3.1. Model Desain Pembelajaran Borg & Gall

1. Identifikasi Kebutuhan

Mengidentifikasi kebutuhan yang dimaksud dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan.

2. Perumusan Tujuan

Perumusan tujuan merupakan hal pokok yang harus dilakukan sebelum merancang suatu program media. Sebab dengan penetapan tujuan tersebut dapat diketahui arah suatu program pengajaran.

3. Pengembangan Materi

Pengembangan materi, tindakan yang dilakukan selanjutnya menganalisis tujuan-tujuan yang telah ditetapkan menjadi sub-sub ketrampilan yang disusun secara baik, sehingga diperoleh bahan pengajaran yang terperinci yang dapat mendukung tujuan tersebut.

4. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Untuk dapat mengetahui berhasil tidaknya suatu pekerjaan atau suatu pengajaran yang dilakukan, dengan kata lain apakah siswa telah berhasil dalam belajar atau belum, diperlukan alat ukur yang sesuai untuk kegunaan tersebut. Alat ukur tersebut dibuat secara teliti dan direncanakan sebelum kegiatan dilakukan.

5. Penulisan Naskah

Penyajian materi pengajaran melalui media rancangan merupakan penjabaran pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik sebagaimana diuraikan diatas. Materi pengajaran dituangkan dalam tulisan/gambar yang disebut naskah program media

6. Tes dan Revisi

Tes ini dimaksudkan untuk mengetahui keefektifan suatu produk yang dirancang, kemudian revisi produk yang dikerjakan berdasarkan hasil uji validasi dan uji coba yang dikerjakan dilapangan.⁷

⁷ Asnawir, Basyiruddin Usman. *Op. Cit.* Hlm. 140

Metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba dan setiap kegiatan uji coba diadakan evaluasi. Metode eksperimen digunakan untuk menguji kualitas dari produk yang dihasilkan.⁸

D. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pendekatan pengembangan media pembelajaran menurut Arief S. Sadiman dkk sebagaimana disebutkan diatas, maka prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah yang diinstruksikan dalam model desain tersebut sebagai berikut :

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Pada tahap pertama dalam menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, yang dilakukan peneliti, adalah mengkaji keadaan dikelas dengan tujuan mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran berupa Buku Dongeng Fabel dibutuhkan. Pada tahap ini dilakukan observasi dikelas II SDN Sidorejo 2 Jabung serta wawancara dengan Ibu Siti Khotijah sebagai guru kelas serta guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II.

Dari hasil observasi dan wawancara diperoleh informasi bahwa guru Bahasa Indonesia di SDN Sidorejo 2 Jabung dalam membelajarkan pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada ketrampilan berbicara terkadang memang menggunakan media, akan tetapi itu tidak selalu dilakukan karena keterbatasan waktu pembuatan dan kurang kreatifitas dari guru. Mayoritas guru Bahasa Indonesia hanya menerapkan metode ceramah,

⁸ Nana Syaodih, Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 167

tanya jawab dan penugasan sehingga suasana belajar kurang efektif dan efisien serta kurang menarik perhatian siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, ditetapkan bahwa perlu diadakan media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, yaitu berupa pengembangan media pembelajaran Buku Dongeng Fabel.

Langkah selanjutnya untuk menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa adalah mengidentifikasi tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia materi berbicara kelas II SD/MI. Langkah ini berarti menentukan apa yang diinginkan untuk dapat dilakukan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Untuk mengetahui karakteristik pembelajaran Bahasa Indonesia SD dan kualifikasi kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh siswa setelah mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia materi berbicara kelas II, maka perlu dikaji peraturan menteri pendidikan nasional (Permendiknas) No. 22 tentang standar isi yang berisi tentang standar kompetensi dan kompetensi dasar SD/MI.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara

- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Mendengarkan
2. Berbicara
3. Membaca
4. Menulis.

Pada akhir pendidikan di SD/MI, peserta didik telah membaca sekurang-kurangnya sembilan buku sastra dan nonsastra.

2. Merumuskan tujuan instruksional dengan operasional khas

- a. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II semester II SD/MI.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah rumusan mengenai kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa

sesudah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemampuan atau perilaku tersebut harus dirumuskan secara spesifik dan operasional sehingga dapat diamati dan diukur. Dengan demikian, tingkat pencapaian siswa dalam perilaku yang ada dalam tujuan pembelajaran khusus dapat diukur dengan tes.

Berdasarkan Permendiknas No. 22 tentang Standar Isi didapat Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pelajaran Bahasa Indonesia kelas II, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pelajaran Bahasa Indonesia SD
Kelas II Semester II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Berbicara Mengungkapkan secara lisan beberapa informasi dengan mendeskripsikan benda dan bercerita	6.1 Mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya dengan menggunakan kalimat yang mudah dipahami orang lain 6.2 Menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri

b. Analisis Indikator dari Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Berdasarkan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi,

teridentifikasi rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang selanjutnya dikembangkan indikator mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk SD/MI kelas II tentang materi berbicara.

Tabel 3.2
SK/KD dan Indikator Bahasa Indonesia kelas II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
Berbicara Mengungkapkan secara lisan beberapa informasi dengan mendeskripsikan benda dan bercerita	6.1 Mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya dengan menggunakan kalimat yang mudah dipahami orang lain	
	6.2 Menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri	- Memahami cerita yang didengar - Menceritakan cerita yang telah didengar - Menceritakan cerita yang didengar dengan menggunakan kata-kata sendiri

Penulisan tujuan pembelajaran khusus digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan menyusun kisi-kisi tes pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis dari standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat dirumuskan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II materi berbicara adalah sebagai berikut :

Kompetensi dasar :

Menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri.

Tujuan Pembelajaran :

- 1) Memahami cerita yang didengar
- 2) Menceritakan cerita yang telah didengar
- 3) Menceritakan cerita yang didengar dengan menggunakan kata-kata sendiri

3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan

Langkah pokok dari kegiatan desain pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pemilihan bahan pembelajaran dan merumuskan butir-butir materi secara rinci. Adapun hasil produk dalam pengembangan ini berupa “ Media Pembelajaran *Buku Dongeng Fabel* Untuk kelas II SD”.

Materi *berbicara* yang dipelajari oleh siswa SD/MI itu meliputi siswa dapat menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri.

4. Mengembangkan Alat Ukur Keberhasilan

Langkah selanjutnya setelah butir-butir soal dirumuskan, dilakukan pengembangan alat ukur keberhasilan. Dalam hal ini peneliti menggunakan *test before treatment* dan *test after treatment*.

Test before treatment merupakan test yang dilakukan kepada siswa setelah pelajaran selesai disampaikan dengan cara mengajar biasa atau hanya dengan menggunakan media yang biasa atau tidak menarik (test sebelum menggunakan media pembelajaran buku dongeng fabel). Sedangkan *test after treatment* merupakan test yang diberikan kepada siswa setelah dilakukan perlakuan yang berbeda, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk buku dongeng fabel (test sesudah menggunakan media pembelajaran buku dongeng fabel).

Selain menggunakan kedua test yang dilakukan kepada siswa, instrumen penelitian yang lainnya adalah berupa angket yang diberikan kepada guru dan validator yang terdiri dari dosen yang berkompeten di bidang isi media pembelajaran dan kompeten di bidang desain media pembelajaran. Angket-angket tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran buku dongeng fabel sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

5. Menulis Naskah Media

Pada tahap ini media dirancang sesuai dengan apa yang akan dikembangkan, yaitu media pembelajaran berbentuk buku dongeng fabel untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Desain media disesuaikan

dengan materi dan dirancang semenarik mungkin untuk memberikan stimulus kepada siswa dan agar siswa termotivasi untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Naskah media buku dongeng fabel ini dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik, full colour serta ada lembar evaluasi dan penilaian aktifitas berbicara siswa. Dirancang dengan tujuan agar siswa dapat dengan mudah memahami sebuah cerita dan menceritakannya kembali cerita tersebut dengan kata-kata sendiri.

6. Mengadakan Tes dan Revisi

Setelah media buku dongeng fabel ini selesai dirancang, selanjutnya diadakan test, yaitu test validator dan tes uji coba. Test validator dilakukan pada ahli isi dan ahli desain, dengan ahli isi adalah dosen Bahasa Indonesia, serta ahli desain adalah dosen yang berkompeten dalam desain media. Uji validitas tersebut dilakukan untuk memperoleh data yang digunakan untuk merevisi media pembelajaran yang telah dihasilkan.

Media yang sudah divalidasi, kemudian direvisi untuk perbaikan media ketika digunakan untuk uji coba ke siswa. Setelah media di uji coba, dilakukan test lagi terhadap kelayakan media buku dongeng fabel sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Test ini dilakukan pada dua subjek. Pertama uji coba ahli isi yaitu guru bidang studi dengan cara mengisi angket dan yang kedua siswa menjadi subyek penelitian.

E. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan produk yang dihasilkan. Pada bagian akan membahas terkait dengan desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data. Beberapa kegiatan yang dilakukan untuk uji coba dalam penelitian pengembangan ini antara lain adalah :

1. Desain Uji Coba

Dalam bidang pendidikan, desain produk seperti media pembelajaran baru dapat diuji coba, setelah divalidasi dan direvisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan media pembelajaran tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat di uji cobakan pada kelompok terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran baru lebih efektif dan efisien dibandingkan media pembelajaran yang lama atau yang lain.⁹

Uji coba dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kemenarikan, validitas dan efektifitas produk. Produk berupa media pembelajaran, yang diuji dari tingkat validitas, kemenarikan, dan keefektifannya. Tingkat validitas dan kemenarikan media pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dihasilkan melalui beberapa tahap yaitu tahap konsultasi, tahap validasi ahli, serta tahap uji coba lapangan. Masing-masing tahap dijelaskan sebagai berikut :

⁹ Sugiyono, 2008. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: CV. ALFABETA, hlm.414

a. Tahap Konsultasi

Pada tahap konsultasi ini terdiri dari beberapa kegiatan yaitu:

- 1) Dosen pembimbing melakukan pengecekan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Dosen pembimbing memberikan arahan dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang kurang.
- 2) Pengembang melakukan perbaikan media pembelajaran berdasarkan konsultasi yang dilakukan.

b. Tahap Validasi Ahli

Pada tahap validasi ahli ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan diantaranya adalah:

- 1) Ahli isi media, ahli desain media dan ahli pembelajaran (guru mata pelajaran Bahasa Indonesia) memberikan komentar dan saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan atau yang dihasilkan.
- 2) Pengembang melakukan analisis data penilaian yang berbentuk komentar dan saran perbaikan.
- 3) Pengembang melakukan perbaikan media pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan penilaian dan tanggapan yang diberikan.

Hasil validasi yang diperoleh melalui penilaian dan tanggapan dari para ahli dengan mengisi angket dan memberikan masukan atau saran serta terhadap bahan ajar tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar untuk digunakan dalam pembelajaran.

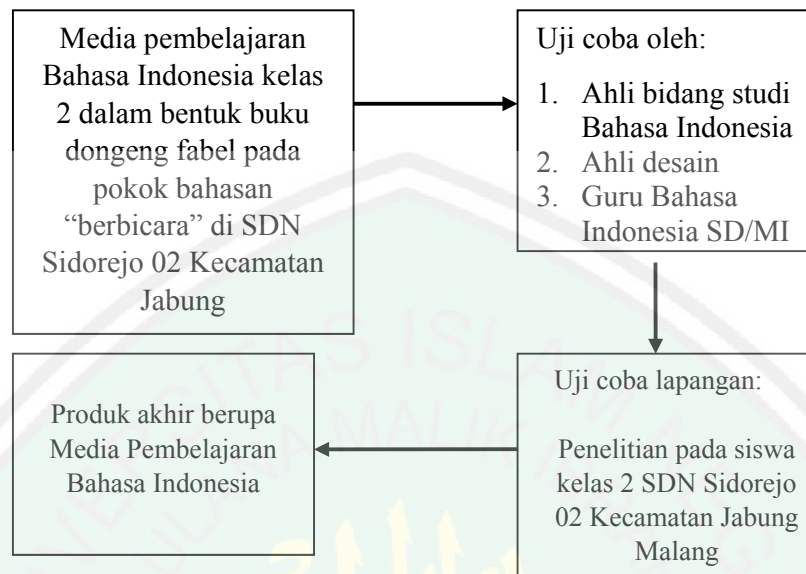
c. Tahap Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan diambil dilakukan terhadap siswa kelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung Malang yang berjumlah 22 orang yang terdiri dari beberapa kegiatan berikut:

- 1) Pengembang mengamati siswa pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek ketrampilan berbicara dengan menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa buku dongeng fabel yang dikembangkan.
- 2) Siswa memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Bahasa Indonesia hasil pengembangan.
- 3) Pengembang melakukan analisis dan data hasil penelitian.
- 4) Pengembang melakukan perbaikan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis penilaian.

Tahap uji coba lapangan yang dilakukan pada siswa SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung yaitu pemanfaatan media pembelajaran untuk siswa SD/MI kelas 2 dengan pokok bahasan berbicara dengan menceritakan kembali cerita yang didengar. Selanjutnya alur desain uji coba produk tersebut secara umum dapat dijelaskan pada gambar 3.1

Berikut alur desain uji coba yang digunakan :



Gambar 3.2 Alur Desain Uji Coba

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli isi media, ahli desain media pembelajaran, guru bidang studi Bahasa Indonesia dan siswa kelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung. Pemilihan SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung sebagai lokasi uji coba didasarkan pada : 1) siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada aspek “berbicara” kurang begitu aktif dan berani maju kedepan kelas untuk praktek berbicara (masih malu-malu), 2) belum adanya media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya pada pokok bahasan “berbicara”.

a. Ahli Isi (materi) Media Pembelajaran

Ahli materi (Isi) merupakan dosen yang ahli dalam materi Bahasa Indonesia khususnya pada aspek “berbicara”. Adapun kualifikasi ahli dalam

penelitian pengembangan ini adalah seseorang yang setidaknya :

1. Mengetahui karakteristik materi Bahasa Indonesia di MI/SD khususnya pada aspek “berbicara”, dan memiliki pendidikan minimal S2.
2. Memiliki wawasan pengalaman yang relevan terhadap produk yang dikembangkan
3. Bersedia menjadi penguji produk pengembangan produk media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung.

b. Ahli Desain Media Pembelajaran

Ahli desain media pembelajaran ditetapkan sebagai penguji desain media pembelajaran. Pemilihan ahli desain media pembelajaran didasarkan pada pertimbangan bahwa orang tersebut memiliki kompetensi di bidang desain media pembelajaran dan minimal memiliki pendidikan formal S2.

c. Ahli Pembelajaran atau Guru Bidang Studi

Ahli Pembelajaran atau guru bidang studi memberikan tanggapan dan penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran dalam bentuk buku dongeng fabel mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan kualifikasi sebagai berikut :

- a. Guru tersebut sedang mengajar ditempat lembaga SD/MI
- b. Memiliki pengalaman dalam mengajar Bahasa Indonesia
- c. Bersedia sebagai penguji dan pengguna produk media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk sumber perolehan data hasil pengembangan

d. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan diambil dari siswa kelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung Malang yang berjumlah 22 orang.

3. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif.¹⁰Pada kebutuhan penelitian pengembangan ini laporan kuantitatif dapat digabung dengan kualitatif. ¹¹Data kualitatif dihimpun dari penilaian, masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan melalui angket pertanyaan terbuka. Sedangkan data kuantitatif dihimpun dengan menggunakan angket pertanyaan tertutup yang disusun dengan menyediakan pilihan jawaban tentang penilaian produk baik dari segi isi maupun desain dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Data Kuantitatif dikumpulkan melalui angket dan test diantaranya adalah :

- a. Penilaian isi/materi, desain media pembelajaran tentang ketepatan komponen media pembelajaran meliputi isi, penggunaan bahasa, pengemasan, ilustrasi dan kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah media pembelajaran menjadi efektif dan menarik sehingga dapat digunakan oleh siswa.
- b. Penilaian guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa uji coba

¹⁰ Wahid Murni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Disertai Menuju Contoh Hasil Penelitian*, (Malang : UM Press, 2008).

¹¹ Septiawan Santana, *Menulis Ilmiah Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta : Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2007), hlm. 86

terhadap kemenarikan media pembelajaran.

- c. Hasil test belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan (*pree test dan post test*).

Sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui :

- a. Wawancara dengan guru Bahasa Indonesia terkait dengan informasi pembelajaran di SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung
- b. Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan penilaian ahli yang diperoleh melalui hasil wawancara dari ahli materi/isi, ahli media, ahli pembelajaran dan siswa kelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data diantaranya adalah berupa hasil wawancara, angket dan test perolehan hasil belajar. Hasil wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Angket digunakan untuk pengumpulan data terkait dengan tanggapan dan saran dari subjek validator ahli dan subjek sasaran uji coba, selanjutnya digunakan untuk revisi. Angket yang dibutuhkan dalam penelitian pengembangan ini diantara lain:

- a. Angket penilaian atau tanggapan ahli isi media pembelajaran Bahasa Indonesia
- b. Angket penilaian atau tanggapan ahli desain media pembelajaran.

- c. Angket penilaian atau tanggapan guru Bahasa Indonesia kelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung
- d. Angket penilaian atau tanggapan melalui uji coba lapangan (*field evaluation*).

Sedangkan tes perolehan hasil belajar yang digunakan untuk mengetahui pencapaian hasil pemahaman siswa dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dengan hasil *post-test* yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran dalam bentuk buku dongeng fabel.¹²

5. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mempunyai tiga teknik diantaranya, analisis isi pembelajaran, analisis deskriptif, analisis hasil tes.

a. Analisis Isi Pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk menyusun isi dari media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil dari analisis tersebut kemudian digunakan sebagai bahan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel.

¹² Arief, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2007), hlm. 483

b. Analisis Deskriptif

Analisis ini dilakukan pada saat uji coba, data dihimpun dari penilaian angket terbuka dan angket penilaian tertutup untuk memberikan kritik, saran dan masukan perbaikan.

Hasil dari analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran dalam bentuk buku dongeng fabel mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2. Data yang sudah terkumpul dapat dikelompokkan sesuai dengan jenis data yaitu data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata atau simbol.

Data yang berbentuk simbol akan dianalisis secara logis dan bermakna, dalam pengolahan data penelitian menggunakan teknik ini dilakukan dengan cara mendeskripsikan semua pendapat, saran, dan tanggapan dari validator Sedangkan data yang berbentuk angka akan dianalisis dengan presentase, berikut rumusnya:¹³

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase kelayakan (yang dicari)

$\sum X$: Jumlah total jawaban responden dalam 1 item

¹³ Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi pendidikan* (Jakarta; Bumi Aksara, 2003). hlm.313

ΣX_i : Jumlah total skor jawaban tertinggi dalam 1 item

Dasar dan pedoman untuk menentukan tingkat kevaliditasan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran digunakan konservasi skala tingkat pencapaian, karena dalam penilaian diperlukan standar pencapaian (skor) dan disesuaikan dengan kategori yang telah ditetapkan. Berikut tabel kualifikasi pencapaian :¹⁴

Tabel 3.3

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
84-100	Sangat Valid	Tidak Revisi
68-84	Valid	Tidak Revisi
52-68	Cukup Valid	Sebagian Revisi
36-52	Kurang Valid	Revisi
20-36	Sangat Kurang Valid	Revisi

Berdasarkan penilaian diatas, media pembelajaran dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian 68-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian ahli desain, ahli isi media pembelajaran, ahli pembelajaran guru bidang studu Bahasa Indonesia SD/MI dan siswa kelas 2 SD. Dalam pengembangan ini media pembelajaran harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila media pembelajaran belum memenuhi kriteria valid.

¹⁴ Ibid. Hlm:

c. Analisis Hasil Tes

Analisis data hasil tes yang dilakukan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa, dalam uji coba lapangan dilakukan menggunakan eksperimen dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai metode mengajar baru (*before-after*).¹⁵ Berikut penjelasan terkait dengan model eksperimen *before after*:

Gambar 3.3

Desain Eksperimen (*Before-After*)



Keterangan :

O_1 = Nilai sebelum perlakuan

O_2 = Nilai sesudah perlakuan

X = Perlakuan

Data uji coba lapangan dihimpun menggunakan angket dan tes prestasi atau *achievement test* (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan kemudian dikumpulkan dengan menggunakan tes awal (*Pre-test*) dan tes akhir (*Post-test*) dalam rangka untuk mengetahui perbandingan hasil belajar kelompok uji coba lapangan yaitu siswa kelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan

¹⁵ Sugiono, *op.cit.*, hlm. 414.

Jabung sebelum menggunakan produk pengembangan dan sesudah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran. Untuk menghitung tingkat perbandingan tersebut menggunakan rumus t-test. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,5% adalah :¹⁶

1) Mean (rata-rata)

Adapun analisis yang digunakan untuk mengetahui mean pre-test dan post-test dengan rumus sebagai berikut :¹⁷

$$\text{Mean} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

Mean : rata-rata

$\sum X$: jumlah nilai pre-test atau post-test

N : Jumlah sampel

Berdasarkan hasil analisis menggunakan mean (rata-rata) pre-test dan post-test, maka digunakan t-test untuk memperkuat data. Teknik analisis datanya menggunakan *dependent sample test*. Berikut rumus yang digunakan dalam dengan tingkat kemaknaan 0,5% sebagai berikut:¹⁸

¹⁶ Subana dkk, *Statistika Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2005), hlm.131-132.

¹⁷ Zen Amiruddin, *Statistik Pendidikan Pendidikan*, (Yogyakarta:Teras: 2010), hlm.73

¹⁸ *Ibid..*

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

t : Uji-t

D : Diferrent (X2-X1)

d² : Variansi

N : Jumlah Sampel



BAB IV

HASIL PENELITIAN

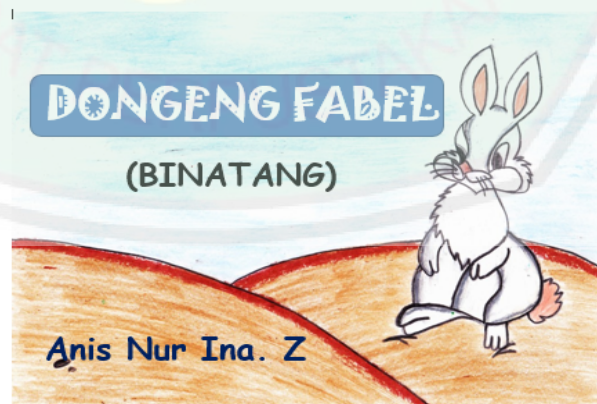
A. Bentuk Media Pembelajaran Hasil Pengembangan

Media pembelajaran hasil pengembangan yang telah dibuat yakni berbentuk buku dongeng fabel (binatang) pada pokok bahasan ketrampilan berbicara dengan kompetensi dasar menceritakan kembali cerita anak yang didengar dengan menggunakan kata-kata sendiri pada siswa kelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung.

Media pembelajaran ini dapat ditinjau dari beberapa komponen yang dapat dilihat. Adapun uraian lebih lanjut adalah sebagai berikut.

a. Halaman depan/cover

Halaman depan media pembelajaran dalam bentuk buku dongeng fabel ini berjudul "Miko Si Kelinci Pembohong".



Halaman 1



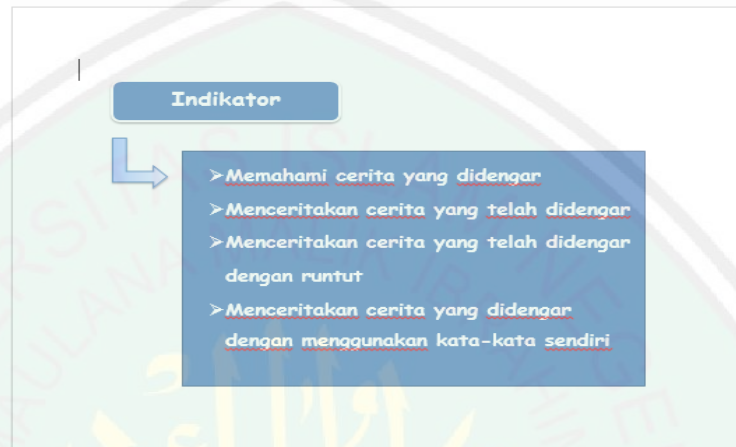
Halaman 2

b. Rangkaian SK, KD dan Indikator Pencapaian

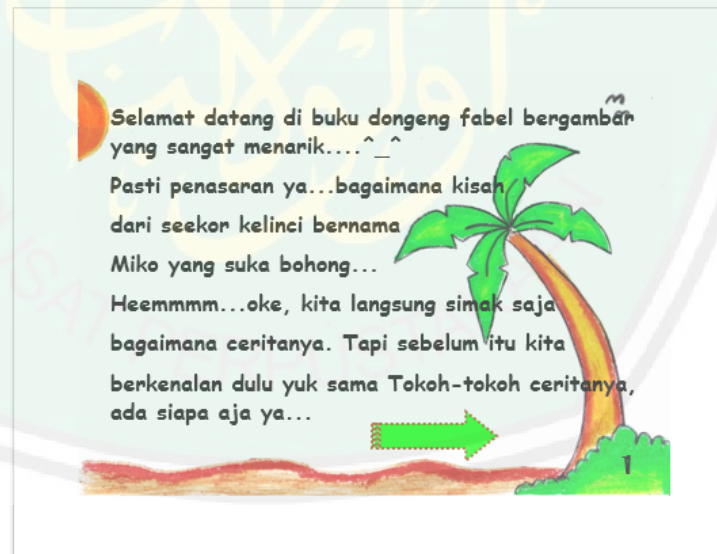
Pada bagian ini berisi rincian dari standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran. Berikut sistematika tampilan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ditampilkan dalam media pembelajaran.



Pengantar media pembelajaran ini berisi tentang ucapan selamat datang pada media pembelajaran buku dongeng fabel serta pengantar pengenalan para tokoh binatang dalam dongeng.



c. Pengantar



d. Isi Utama

Isi utama pada media pembelajaran bahasa Indonesia ini berisi tentang keseluruhan cerita atau dongeng fabel yang berjudul "Miko Si

Kelinci Pembohong” , karakteristik penilaian aktifitas siswa dalam berbicara dan evaluasi.

1) Perkenalan tokoh dalam cerita/dongeng

Dalam bagian perkenalan ini berisi tentang perkenalan semua tokoh-tokoh yang berperan di dalam dongeng fabel yang berjudul “Miko Si Kelinci Pembohong” ada keluarga miko yang terdiri dari 4 orang yaitu ayah miko, ibu miko, adik miko dan miko, ada keluarga kijang yang terdiri dari 3 orang yaitu ayah kijang, ibu kijang dan anak kijang, dan yang terakhir ada keluarga kerbau yaitu pak kerbau dan istri pak kerbau yang sedang mengandung anaknya yang pertama.



*Salah satu tokoh yang berperan didalam media pembelajaran
dongeng fabel”Miko Si Kelinci Pembohong”*

2) Isi cerita/dongeng fabel “Miko Si Kelinci Pembohong”

Pada bagian isi ini menceritakan tentang seekor kelinci yang bernama Miko, ia memiliki sifat yang kurang baik diantaranya sombong, suka berbohong dan suka menjaili teman-temannya dipadang rumput. Sekilas tentang cerita : *Diceritakan pada suatu hari Miko berjalan-jalan dipadang rumput, dan tidak sengaja bertemu dengan keluarga Pak Kijang, seketika itu muncullah ide jail dari si Miko untuk mengerjai keluarga pak kijang dengan berteriak bahwa ada pak singa ngamuk, tanpa berfikir panjang pak kijang sekeluarga pun lari tak beraturan sampai anaknya pak kijang tertinggal jauh, jatuh kedalam sungai dan akhirnya mati.*



Bagian awal cerita



Bagian akhir cerita



← **Pesan Moral dalam Cerita**

3) Evaluasi

Pada bagian evaluasi berisi latihan soal-soal yang akan dikerjakan siswa yang bertujuan untuk mengetahui daya ingat siswa setelah mereka membaca dan mendengarkan cerita atau dongeng tentang “Miko Si Kelinci Pembohong” dari guru.



B. Penyajian Data Validitas

Data yang diperoleh dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut diperoleh melalui dua tahap penilaian, yaitu validasi ahli dan uji lapangan.

Data validasi terhadap media pembelajaran diperoleh dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh tiga validator yang terdiri dari validator desain pengembangan, validator ahli isi media pembelajaran serta validator pembelajaran yaitu guru Bahasa Indonesia kelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung yang berperan sebagai pelaksana pembelajaran Bahasa Indonesia.

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian skala linkert, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Berikut kriteria penskoran nilai yang digunakan dalam proses validasi:

Tabel 4.1 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli dan Guru Bidang Studi

Skor				
1	2	3	4	5
Tidak Sesuai	Kurang Sesuai	Cukup Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai

Berikut adalah penyajian data analisis data penilaian angket oleh ahli isi, ahli desain pengembangan media pembelajaran dan guru kelas 2 SD beserta kritik dan sarannya.

1. Hasil Validasi Ahli Isi Media Pembelajaran

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil dari validasi ahli isi media pembelajaran oleh bapak Dr. Hasan Busri, M.Pd selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.2

Tabel 4.2

Hasil Validasi Ahli Isi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

No	Kriteria	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
		X	X ₁			
1	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
2	Ketepatan judul unit dengan uraian materi dalam tiap unit	5	5	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Bahasa yang digunakan dalam media sudah sesuai dengan perkembangan bahasa anak	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
4	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
5	Kesesuaian jenis-jenis dan bentuk penilaian aspek pengetahuan dan unjuk kerja dalam media pembelajaran	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
6	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran	5	5	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Kesesuaian komponen sebagai	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi

	media pembelajaran					
8	Ketepatan rumusan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
9	Kejelasan uraian materi	5	5	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	Kemenaarikan perwajahan atau pengemasan media pembelajaran	5	5	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
11	Ketepatan penggunaan ilustrasi	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
12	Validitas atau kesahihan isi secara keilmuan	5	5	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
13	Keluasan dan kedalaman isi media pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak revisi
14	Konsistensi format media pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak revisi
15	Keruntutan penyajian isi cerita	4	5	80%	Valid	Tidak revisi
Analisis Keseluruhan		65	75	86%	sangat Valid	Tidak Revisi

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100$$

Keterangan:

P = Kelayakan

$\sum X$ = jumlah jawaban penilaian

$\sum Xi$ = jumlah jawaban tertinggi.

100 = bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli isi media pembelajaran keseluruhan mencapai 86%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

2. Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli desain media pembelajaran oleh bapak Nurul Yaqien, S.Pd., M.Pd selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4.3

Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

No.	Kriteria	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
		X	X ₁			
1	Tampilan media pembelajaran	4	5	80 %	valid	Tidak revisi
2	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
3	Ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan dalam halaman depan	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
4	Ketepatan layout dalam pengetikan	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
5	Kemenarikan penggunaan warna yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran	5	5	100 %	Valid	Tidak Revisi
6	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf dalam media pembelajaran	5	5	100 %	Valid	Tidak Revisi
7	Konsistensi penggunaan sistem penomoran	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi

8	Konsistensi penggunaan spasi judul dan materi	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
9	Kejelasan tulisan atau pengetikan	5	5	100 %	Valid	Tidak Revisi
10	Kesesuaian gambar/ilustrasi dengan materi	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
11	Ketepatan penempatan gambar	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
12	Kemenarikan bahasa yang digunakan media pembelajaran	4	5	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
13	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
14	Ketepatan penataan paragraf uraian isi cerita	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
15	Ketepatan teks rumusan tujuan pembelajaran	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
Analisis Keseluruhan		63	75	84%	Valid	Tidak Revisi

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100$$

Keterangan:

P = Kelayakan

$\sum X$ = jumlah jawaban penilaian

$\sum Xi$ = jumlah jawaban tertinggi.

100 = bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain keseluruhan mencapai 84%. Jika dicocokkan dengan kriteria tabel kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif hasil validasi ahli desain pengembangan media pembelajaran oleh Bapak Nurul Yaqien, S.Pd., M.Pd selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4.4

Kritik dan Saran Ahli Desain terhadap Media Pembelajaran Buku Dongeng Fabel

Nama Subjek Uji Ahli Desain	Kritik dan Saran
Nurul Yaqien, S.Pd., M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ada kata-kata yang masih membingungkan seperti (Ayah Budi, Ibu Bety, Adik Billy) atau bahasa diperhalus lagi. 2. Kesan kotak pada gambar (yang ada teksnya) di hilangkan

c. Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap desain Buku Dongeng Fabel adalah sebagai berikut.



Pemilihan kata-kata Ayah Budi, Ibu Betty, dan Adik Billy masih membingungkan, karena kalau difahami kata-kata tersebut seperti “Ayah Budi = Ayahnya Budi, Ibu Betty = Ibunya Betty, Adik Billy = Adiknya Billy”. Sedangkan yang dimaksud disitu adalah “Ayah Budi” berperan sebagai “ayahnya Miko” dan seterusnya.



Berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli desain, pemilihan kata-kata dirubah menjadi seperti pada gambar diatas, jadi bahasa diperhalus dan lebih fokus.



Kesan kotak pada buku yang berisi tentang teks cerita kurang begitu menyatu dengan gambar.



Berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli desain, maka kotak pada teks dihilangkan sehingga tulisan cerita bisa menyatu dengan gambar.

3. Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 SD

a. Data Kuantitatif

Data Kuantitatif hasil validasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia oleh Ibu Siti Khotijah, S.Pd selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.6

Tabel 4.5

Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Media Pembelajaran Dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel

No.	Kriteria	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
		X	X ₁			
1	Memudahkan guru dalam mengajar mata pelajaran Bahasa	4	5	80 %	Sangat Valid	Tidak Revisi

	Indonesia khususnya pada ketrampilan berbicara				
2	Membantu guru dalam menyampaikan materi	4	5	80 %	Sangat Valid Tidak Revisi
3	Membuat siswa aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	4	5	80 %	Valid Tidak Revisi
4	Ketepatan rumusan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia	4	5	80 %	Sangat Valid Tidak Revisi
5	Kesesuaian antara isi materi dengan SK dan KD	4	5	80 %	Sangat Valid Tidak Revisi
6	Kesesuaian isi uraian pembelajaran dengan karakteristik materi Bahasa Indonesia	4	5	80 %	Valid Tidak Revisi
7	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran	4	5	80 %	Sangat Valid Tidak Revisi
8	Kesesuaian penggunaan gambar atau ilustrasi dengan materi dalam media pembelajaran	4	5	80 %	Sangat Valid Tidak Revisi
9	Kejelasan soal-soal latihan (evaluasi) pada media pembelajaran	5	5	100 %	Valid Tidak Revisi
10	Evaluasi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa	5	5	100 %	Sangat Valid Tidak Revisi
11	Siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia	5	5	100 %	Sangat Valid Tidak Revisi
12	Peran media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada pokok bahasan berbicara, dapat meningkatkan	5	5	100 %	Sangat Valid Tidak Revisi

	kemampuan berbicara siswa					
13	Memenuhi kriteria media pembelajaran	5	5	100 %	Valid	Tidak Revisi
14	Kesesuaian komponen sebagai media pembelajaran	5	5	100%		
15	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	5	5	100%		
Analisis Keseluruhan		67	75	89 %	Sangat Valid	Tidak Revisi

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100$$

Keterangan:

P = Kelayakan

$\sum X$ = jumlah jawaban penilaian

$\sum Xi$ = jumlah jawaban tertinggi.

100 = bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia keseluruhan mencapai 89%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif hasil validasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia oleh Ibu Siti Khotijah, S.Pd selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.7

Tabel 4.6

**Kritik dan Saran Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap
Media Pembelajaran Buku Dongeng Fabel**

Nama Subjek Uji Guru Mata Pelajaran	Kritik dan Saran
Siti Khotijah, S.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada hal.4 ada kata “mengandung” dibenarkan menjadi “mengandung” ataukah “menggandung” atau buatlah bahasa yang mudah dimengerti oleh anak 2. Kata-kata atau bahasa yang kurang pas harap diperbaiki lagi

c. Revisi Produk

Berdasarkan hasil penilaian uji coba guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, maka media pembelajaran buku dongeng fabel produk pengembangan ini perlu ada revisi hanya pada kata-kata atau bahasa yang digunakan. Revisi tersebut adalah sebagai berikut.



Kata
mengandung
diganti
mengandung



Didalam teks pada gambar diatas terdapat kata-kata yang kurang pas, maka diadakan revisi sebagai berikut :



Berdasarkan saran dari guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, maka teks pada cerita dirubah menjadi seperti pada gambar diatas agar bahasa mudah dimengerti lagi oleh anak.

C. Penerapan Media Pembelajaran Hasil Pengembangan

Penerapan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel ini dilakukan dengan melihat tingkat keefektifan, Keefensiensi, kemenarikan yakni dengan membagi aktivitas pembelajaran menjadi tiga macam, yakni kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Tiga tahapan dilakukan guru melaksanakan proses pembelajaran, sehingga dapat terlaksana dengan sistematis. Berikut penjelasan terkait dengan kegiatan yang dilakukan.

Kegiatan awal, berisi tentang tugas guru yakni memusatkan perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan, memberi motivasi serta menggali pengetahuan awal siswa dengan tanya jawab, seperti memberikan informasi yang berhubungan dengan materi yang diajarkan.

Kegiatan inti, merupakan kegiatan menjelaskan materi seutuhnya. Kegiatan inti harus melalui beberapa tahapan agar tujuan pembelajaran dapat tersampaikan seluruhnya. Tahapan-tahapannya dibagi menjadi tiga yakni eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Tahapan-tahapan tersebut disusun sedemikian rupa agar siswa dapat mencapai tujuan dan indikator pembelajaran. Termasuk didalamnya meliputi evaluasi pembelajaran dengan menyuruh siswa untuk menceritakan kembali cerita yang disampaikan dengan menggunakan kata-kata mereka sendiri dan guru memberikan penilaian tentang aspek berbicara siswa.

Kegiatan akhir, berisi penutup pembelajaran dimana guru memberi stimulus terkait dengan materi (cerita) yang telah disampaikan. Pada kegiatan akhir guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pelajaran bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengingat materi (cerita) yang telah diajarkan dan melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang dilakukan.

Tingkat keefektifan, Keefensiensi, dan kemenarikan media pembelajaran dapat dilihat dari ketiga kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Sehingga disimpulkan bahwasanya, media pembelajaran dalam bentuk buku dongeng fabel ini memiliki tingkat keefektifan, Keefensiensi, kemenarikan yang tinggi dibuktikan dari hasil uji coba lapangan siswa kelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung Malang.

D. Hasil Uji Coba Lapangan

Data validasi diperoleh dari hasil uji coba pada satu siswa kelas 2 SD.

Paparan data kuantitatif dari hasil uji coba lapangan adalah sebagai dipaparkan dalam tabel 4.7

Tabel 4.7

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

No.	Kriteria	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
		X	X ₁			
1	Media pembelajaran ini dapat memudahkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada aspek “berbicara”	5	5	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Media pembelajaran buku dongeng fabel ini dapat memberi semangat dalam belajar bahasa indonesia	5	5	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Cerita yang ada dalam media pembelajaran mudah difahami	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
4	Dengan adanya buku dongeng fabel ini menambah semangat kalian untuk belajar	5	5	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Tidak terdapat kata-kata sulit dalam media pembelajaran	5	5	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini mudah difahami	5	5	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Kesesuaian soal-soal latihan dengan isi cerita yang ada dalam	5	5	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi

	media pembelajaran					
8	Dengan media pembelajaran ini membuat senang mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia	5	5	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
9	Media pembelajaran ini dapat memudahkan kamu dalam berbicara didepan kelas	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
Analisis Keseluruhan		43	45	95%	Sangat Valid	Tidak Revisi

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100$$

Keterangan:

P = Kelayakan

$\sum X$ = jumlah jawaban penilaian

$\sum Xi$ = jumlah jawaban tertinggi.

100 = bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh uji coba lapangan keseluruhan mencapai 95%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

Adapun data kualitatif berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak perlu mendapat revisi.

Penyajian data *pre-test* dan *post-test* yang didapat dari uji coba lapangan siswa kelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung akan disajikan dalam tabel berikut:



Tabel 4.8
Penilaian Hasil Uji Coba Lapangan Pada Pre-test

No.	Nama Siswa	Penilaian Aspek Berbicara				Skor	Nilai	Ketuntasan	
		Lafal	Kelancaran	Runtut	Percaya Diri			T	BT
1	Alfaro Khoironi	1	1	1	2	5	31		BT
2	Bagos Adi Saputro	1	1	1	1	4	25		BT
3	Achmad Satrio. W	4	3	3	3	13	81	T	
4	Afrilia Dini Amilia	1	1	1	1	4	25		BT
5	Akbar Rahman. S	1	1	1	2	5	31		BT
6	Bagas Novadia. R	1	1	1	2	5	31		BT
7	Bojes Reza Arjuna	1	1	1	2	5	31		BT
8	Egi Dia Safitri	1	1	2	2	6	37		BT
9	Fadhiya Camila. A	2	3	3	4	12	75	T	
10	Haitsyadika Hassya	1	2	2	3	8	50		BT
11	Hani Rizki. R	3	3	2	2	10	62		BT
12	Laila Amalina	2	3	2	3	10	62		BT
13	M. Eka Feby. A	1	1	1	1	4	25		BT
14	Najwa Adinda. F	1	2	2	2	7	43		BT
15	Naufal Iffat. L	2	2	3	2	9	56		BT
16	Nela Elmaya. A	1	1	1	2	5	31		BT
17	Nela Stianingrum	1	2	2	2	7	43		BT
18	Obi Nur Isnaini	1	2	2	2	7	43		BT
19	Putri Amalia L	2	2	2	3	9	56		BT
20	Regita Aulia. F	1	2	2	2	7	43		BT
21	Tri Wahyu K	1	1	1	1	4	25		BT
22	Vina Amelia	1	1	1	2	5	31		BT
	JUMLAH	22	26	24	32	105	651	2	20
	RATA-RATA	100	1,18	1,09	1,45		29,59		

Keterangan:

T : Tuntas

BT : Belum Tuntas

Skor maksimal dari semua aspek berbicara adalah : 4, jadi 4 X 4

NP = Skor Yang Diperoleh X 100

Skor Maksimal



Tabel 4.9
Penilaian Hasil Uji Coba Lapangan Pada Post-test

No.	Nama Siswa	Penilaian Aspek Berbicara				Skor	Nilai	Ketuntasan	
		Lafal	Kelancaran	Runtut	Percaya Diri			T	BT
1	Alfaro Khoironi	3	3	3	3	12	75	T	
2	Bagus Adi Saputro	3	3	3	3	12	75	T	
3	Achmad Satrio. W	4	4	4	4	16	100	T	
4	Afrilia Dini Amalia	3	3	3	3	12	75	T	
5	Akbar Rahman. S	3	3	4	3	13	81	T	
6	Bagas Novadia R	3	3	3	3	12	75	T	
7	Bojes Reza Arjuna	3	3	2	4	12	75	T	
8	Egi Dia Safitri	3	3	3	3	12	75	T	
9	Fadhiya Camila. A	3	3	4	4	14	87	T	
10	Ghaitsyadika Hassya	3	3	3	3	12	75	T	
11	Hani Rizki R	3	3	3	3	12	75	T	
12	Laila Amalina	3	3	3	3	12	75	T	
13	M. Eka Feby. A	3	3	3	3	12	75	T	
14	Najwa Adinda. F	4	3	3	4	14	87	T	
15	Naufal Iffat L	3	3	3	3	12	75	T	
16	Nela Elmaya	3	3	3	3	12	75	T	
17	Nela Stianingrum	3	3	3	3	12	75	T	
18	Obi Nur Isnaini	3	3	3	3	12	75	T	
19	Putri Amalia. L	3	3	3	3	12	75	T	
20	Regita Aulia F	3	3	3	3	12	75	T	
21	Tri Wahyu K	3	3	3	3	12	75	T	
22	Vina Amelia	3	3	3	3	12	75	T	
	JUMLAH	68	67	68	70	273	1705	22	
	RATA-RATA	30,9	30,45	30,9	31,81		77,50		

Berdasarkan data tabel 4.8 dan 4.9 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *Pre-test* adalah 29,59 dan rata-rata nilai *Post-test* adalah 77,50. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *Post-test* lebih bagus dari pada nilai *Pre-test*. Jadi ada perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan ini.



BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel Pada Pokok Bahasan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas 2

Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 dalam bentuk buku dongeng fabel ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media pembelajaran bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel yang menarik dan disertai dengan gambar yang berwarna-warni. Dengan demikian hasil pengembangan dimaksudkan untuk memenuhi tersedianya media pembelajaran yang lebih dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa khususnya pada siswa kelas 2 SD/MI.

Prosedur pengembangan media pembelajaran ditempuh melalui beberapa tahap diantaranya :1) tahap analisis situasi awal, 2) tahap rancangan pengembangan media pembelajaran, 3) tahap penulisan media pembelajaran, 4) tahap penilaian media pembelajaran.

Produk pengembangan media pembelajaran buku dongeng fabel ini telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap melalui *review*, penilaian dan uji coba ahli isi media pembelajaran Bahasa Indonesia, ahli desain media pembelajaran, guru bidang study Bahasa Indonesia kelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung sebagai pengguna dari buku dongeng fabel yang dikembangkan. Aspek yang dinilai untuk melakukan revisi adalah meliputi

unsur-unsur kelayakan komponen, ketepatan isi, keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran. Hasil tanggapan dari para ahli akan menjadi bahan untuk penyempurnaan produk pengembangan sebelum dilakukan uji coba lapangan.

Hasil pengembangan media pembelajaran ini berbentuk buku dongeng fabel yang digunakan sebagai stimulus dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada pokok bahasan ketrampilan berbicara, dengan adanya media pembelajaran ini terbukti bahwa siswa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia disekolah. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel ini siswa lebih berani berbicara atau bercerita didepan kelas tanpa ada ragu-ragu karena dia dapat memahami sebuah cerita yang disertai dengan gambar-gambar yang mendukung dalam cerita tersebut.

B. Analisis Hasil Validasi Ahli Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel

Hasil validasi dari beberapa subjek telah dikonservasikan pada skala presentase berdasarkan pada tingkat kevaliditasan serta pedoman untuk merevisi media pembelajaran yang dikembangkan dengan tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tabel 5.1

Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
84-100	Sangat Valid	Tidak Revisi
68-84	Valid	Tidak Revisi
52-68	Cukup Valid	Sebagian Revisi
36-52	Kurang Valid	Revisi
20-36	Sangat Kurang Valid	Revisi

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuisisioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:

- a. Skor 1 untuk sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
- b. Skor 2 untuk kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
- c. Skor 3 untuk cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
- d. Skor 4 untuk tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
- e. Skor 5 untuk sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

1. Analisis Hasil Validasi Ahli Isi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel

Paparan data hasil validasi ahli isi media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel berdasarkan tabel 4.2 adalah sebagai berikut :

- a. Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat relevansi media dengan kurikulum yang berlaku sesuai.
- b. Ketepatan judul dengan uraian isi cerita media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa judul yang digunakan dengan uraian cerita yang ada sangat tepat.
- c. Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sesuai.
- d. Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah.
- e. Kesesuaian jenis-jenis dan bentuk penilaian aspek pengetahuan dan unjuk kerja dalam media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa jenis-jenis dan bentuk penilaiannya sesuai.
- f. Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa isi latihan dengan tujuan pembelajaran sangat sesuai.

- g. Kesesuaian komponen sebagai media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa komponen yang ada sebagai media pembelajaran sesuai.
- h. Ketepatan rumusan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran tepat.
- i. Kejelasan uraian materi atau isi cerita diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa uraian materi atau isi cerita jelas.
- j. Kemenarikan perwajahan atau pengemasan media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa perwajahan atau pengemasan media pembelajaran sangat menarik.
- k. Ketepatan penggunaan ilustrasi diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan ilustrasi dalam media pembelajaran tepat.
- l. Validitas atau kesahihan isi secara keilmuan diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa validitas atau kesahihan isi media pembelajaran sangat tepat.
- m. Keluasan dan kedalaman isi media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa kedalaman isi media pembelajaran sesuai.
- n. Konsistensi format media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa konsistensi format media pembelajaran jelas.

- o. Keruntutan penyajian isi cerita diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa keruntutan cerita dalam media pembelajaran jelas.

Dari penilaian ahli isi media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran buku dongeng fabel adalah sebagai berikut :¹

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{65}{75} \times 100 \%$$

$$= 86 \%$$

Jadi secara keseluruhan hasil penilaian ahli isi media pembelajaran diperoleh hasil presentase 86%. Presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid. Sehingga media pembelajaran dalam bentuk buku dongeng fabel ini layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel

Paparan data hasil validasi ahli desain pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel berdasarkan tabel 4.4 adalah sebagai berikut :

¹ Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003). Hlm: 313

- a. Tampilan media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan media pembelajaran buku dongeng fabel menarik.
- b. Kejelasan tujuan pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa kejelasan tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran buku dongeng fabel jelas.
- c. Ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan dalam halaman depan diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa jenis huruf yang digunakan dalam halaman depan tepat.
- d. Ketepatan layout dalam pengetikan diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa layout dalam pengetikannya tepat.
- e. Kemenarikan penggunaan warna yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan warna yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran sangat menarik.
- f. Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf dalam media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf dalam media sangat sesuai.
- g. Konsistensi penggunaan sistem penomoran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan sistem penomoran jelas.

- h. Konsistensi penggunaan spasi judul dan materi diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan spasi judul dan materi tepat.
- i. Kejelasan tulisan atau pengetikan diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa tulisan atau pengetikan dalam media pembelajaran sangat jelas.
- j. Kesesuaian gambar/ilustrasi dengan materi diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar/ilustrasi dengan materi sesuai.
- k. Ketepatan penempatan gambar diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penempatan gambar dalam media tepat.
- l. Kemenarikan bahasa yang digunakan media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sangat menarik.
- m. Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media mudah.
- n. Ketepatan penataan paragraf uraian isi cerita diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa dalam penataan paragraf tepat.
- o. Ketepatan teks rumusan tujuan pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa teks rumusan tujuan pembelajaran tepat.

Dari penilaian ahli desain pengembangan media pembelajaran buku dongeng fabel dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran buku dongeng fabel adalah sebagai berikut:²

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{63}{75} \times 100 \%$$

$$= 84 \%$$

Jadi secara keseluruhan hasil penilaian ahli desain media pembelajaran diperoleh hasil presentase 84%. Presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid dan media pembelajaran ini layak dan sesuai digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada aspek berbicara siswa kelas 2 SD/MI.

3. Analisis Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran Kelas 2

Paparan data hasil validasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 terhadap media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran ini memudahkan guru dalam mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada ketrampilan berbicara diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam bentuk buku dongeng fabel ini mudah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

² Ibid.,

- b. Media pembelajaran ini membantu guru dalam menyampaikan materi diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada aspek “berbicara”.
- c. Media ini membuat siswa aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini tepat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek berbicara.
- d. Ketepatan rumusan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa rumusan tujuan pembelajaran yang ada pada media pembelajaran ini tepat.
- e. Kesesuaian ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa ukuran dan jenis huruf yang digunakan sesuai.
- f. Kesesuaian penggunaan gambar atau ilustrasi dengan materi atau cerita dalam media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar atau ilustrasi yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai.
- g. Kejelasan soal-soal latihan (evaluasi) pada media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa soal-soal evaluasi pada media pembelajaran ini sangat jelas.
- h. Evaluasi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini

menunjukkan bahwa evaluasi yang diberikan pada media pembelajaran sangat dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

- i. Siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran dalam bentuk buku dongeng fabel ini siswa sangat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.
- j. Peran media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada pokok bahasan berbicara, dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat berperan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- k. Memenuhi kriteria media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat memenuhi kriteria.
- l. Kesesuaian komponen sebagai media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa komponen yang ada pada media pembelajaran sangat sesuai.
- m. Kemudahan penggunaan media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat mudah digunakan.

Dari penilaian guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:³

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\% \\
 &= \frac{67}{75} \times 100\% \\
 &= 89\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian guru mata pelajaran diperoleh hasil persentase 89%. Persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan layak dan cocok digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada aspek berbicara siswa kelas 2 SD.

4. Analisis Tingkat Kemenarikan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel Pada Pokok Bahasan “Berbicara” Kelas 2

Hasil penilaian uji coba lapangan pada setiap komponen dapat dipresentasikan sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran ini dapat memudahkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada aspek “berbicara” diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran ini memudahkan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada aspeh berbicara.

³ Ibid.,

- b. Media pembelajaran buku dongeng fabel ini dapat memberi semangat dalam belajar bahasa Indonesia diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini dapat memberi semangat siswa dalam belajar Bahasa Indonesia.
- c. Cerita yang ada dalam media pembelajaran mudah difahami diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa isi dari cerita dalam media pembelajaran mudah difahami oleh siswa.
- d. Ukuran huruf dan jenis huruf pada media pembelajaran sesuai diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa ukuran dan jenis huruf yang digunakan sesuai/pas.
- e. Tidak terdapat kata-kata sulit dalam media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa didalam media pembelajaran ini kata-kata yang digunakan sangat mudah.
- f. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini mudah difahami diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sangat mudah difahami.
- g. Kesesuaian soal-soal latihan dengan isi cerita yang ada dalam media pembelajaran diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa soal-soal yang diberikan didalam media pembelajaran sangat sesuai dengan isi yang ada pada cerita.
- h. Dengan media pembelajaran ini membuat senang mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia diperoleh nilai dengan presentase 100%. Hal ini

menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran ini membuat siswa sangat senang dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia dikelas.

- i. Media pembelajaran ini dapat memudahkan kamu dalam berbicara didepan kelas diperoleh nilai dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dibuat memudahkan siswa atau dapat membantu siswa dalam berbicara didepan kelas.

Dari hasil uji coba lapangan diatas dapat dihitung presentase tingkat kevalidan sebagai berikut :⁴

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100\% \\
 &= \frac{43}{45} \times 100\% \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan diperoleh hasil persentase 95%. Persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid. Hasil penilaian pada uji coba lapangan menunjukkan tingkat keefektifan, keefesienan dan kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan untuk siswa kelas 2 SD/MI sehingga media pembelajaran sangat layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

⁴ Ibid.,

C. Analisis Penerapan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas 2 SDN Sidorejo 02

Pada hakikatnya pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu untuk keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses dimana terdapat komunikasi atau sebuah interaksi yang dilakukan oleh guru kepada siswa. Dari pengertian pembelajaran tersebut dapat diambil kesimpulan bahwasanya, dalam proses belajar mengajar harus terdapat interaksi antara guru dengan siswa sehingga, selain mampu memahami maksud dari penjelasan guru terkait dngan materi, siswa juga dapat berinteaksi secara langsung sesuai dengan materi yang diajarkan.

Penerapan media pembelajaran dalam bentuk buku dongeng fabel ini juga mempunyai manfaat tersendiri, yaitu selain ceritanya yang menarik dan tampilannya yang penuh gambar dan berwarna, di dalam dongeng fabel itu terkandung nilai-nilai moral yang sesuai jika dipelajari oleh siswa yang masih duduk disekolah dasar, selain itu dengan adanya dongeng fabel dalam pembelajaran juga dapat membantu guru dalam upaya menanamkan sikap percaya diri kepada siswa khususnya dalam aspek berbicara, dan juga pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa diberi kesempatan untuk tahu dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran dengan bimbingan guru.

**D. Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Dalam Bentuk Buku Dongeng
Fabel Pada Pokok Bahasan “Berbicara” Kelas 2**

Pelaksanaan Pre-test dan Post-test dari siswa kelas 2 SDN Sidorejo 02

Kecamatan Jabung pada uji coba lapangan akan disajikan pada tabel berikut :

Tabel 5.2

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pada *Pre-test* dan *Post-tes*

No.	Nama Siswa	Pre-test	Post-tes
1	Alfaro Khoironi	31	75
2	Bagos Adi Saputro	25	75
3	Achmat Satrio W	81	100
4	Afrilia Dini Amalia	25	75
5	Akbar Rahman S	31	81
6	Bagas Novadia R	31	75
7	Bojes Reza Arjuna	31	75
8	Egi Dia Safitri	37	75
9	Fadhiya Camila A	75	87
10	Ghaitsyadika Hassya	50	75
11	Hani Rizki R	62	75
12	Laila Amalina	62	75
13	M. Eka Feby A	25	87
14	Najwa Adinda F	43	75

15	Naufal Iffat I	56	75
16	Nela Elmaya F	31	75
17	Nela Stianingrum	43	75
18	Obi Nur Isnaini	43	75
19	Putri Amalia L	56	75
20	Regita Aulia F	43	75
21	Tri Wahyu Kusuma	25	75
22	Vina Amelia	31	75
	Jumlah	651	1705
	Rata-rata	29,59	77,50

Data dari nilai pre-test dan post-test tersebut kemudian dianalisis melalui uji t dua sampel (Paired Sampel T Test) dengan taraf signifikansi 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya suatu perlakuan yang dilakukan pada objek penelitian.

Langkah 1 : Membuat H_a dan H_o dalam bentuk kalimat

H_a : Terdapat perbedaan signifikan pada kemampuan berbicara siswa kelas II SDN Sidorejo 2 Kecamatan Jabung sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Buku Dongeng Fabel*.

H_o : Tidak terdapat perbedaan signifikan pada kemampuan berbicara siswa kelas II SDN Sidorejo 2 Kecamatan Jabung sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Buku Dongeng Fabel*.

Langkah 2 : Membuat H_a dan H_o dalam bentuk statistik⁵

$$H_a : \mu_a \neq \mu_b$$

$$H_o : \mu_a = \mu_b$$

Langkah 3 : Menentukan normalitas sebaran data

Tabel 5.3
Hasil Normalitas Sebaran Data

No.	Nama Siswa	Pre-test (x)	Post-tes (y)	Gain (d) (y-x)	d ²
1	Alfaro Khoironi	31	75	44	1936
2	Bagos Adi Saputro	25	75	50	2500
3	Achmat Satrio W	81	100	19	361
4	Afrilia Dini Amalia	25	75	50	2500
5	Akbar Rahman S	31	81	50	2500
6	Bagas Novadia R	31	75	44	1936
7	Bojes Reza Arjuna	31	75	44	1936
8	Egi Dia Safitri	37	75	38	1444
9	Fadhiya Camila A	75	87	12	144
10	Ghaitsyadika Hassya	50	75	25	625
11	Hani Rizki R	62	75	13	169
12	Laila Amalina	62	75	13	169

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D* (Bandung: ALFABETA, 2012). Hlm. 308

13	M. Eka Feby A	25	87	62	3844
14	Najwa Adinda F	43	75	32	1024
15	Naufal Iffat I	56	75	19	361
16	Nela Elmaya F	31	75	44	1936
17	Nela Stianingrum	43	75	32	1024
18	Obi Nur Isnaini	43	75	32	1024
19	Putri Amalia L	56	75	19	361
20	Regita Aulia F	43	75	32	1024
21	Tri Wahyu Kusuma	25	75	50	2500
22	Vina Amelia	31	75	44	1936
	Jumlah	651	1705	768	30854

$$Md = \frac{\sum d}{n} = \frac{768}{22} = 34,909$$

Keterangan :

Md = rata-rata dari gain antara post tes dan pre tes

d = gain (selisih) skor post tes terhadap pre tes setiap subjek

n = jumlah subjek

Langkah 4 : Menghitung tes rata-rata⁶

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

⁶ Subana dkk, *Statistika Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2005), hlm.131-132.

$$t = \frac{34,909}{\sqrt{\frac{30854 - \frac{(768)^2}{22}}{22(22-1)}}$$

$$t = \frac{34,909}{\sqrt{\frac{30854 - \frac{589824}{22}}{462}}}$$

$$t = \frac{34,909}{\sqrt{\frac{30854 - 26810,181}{462}}}$$

$$t = \frac{34,909}{\sqrt{\frac{4,043}{462}}}$$

$$t = \frac{34,909}{\sqrt{87,510}}$$

$$t = \frac{34,909}{9,354} = 3,731$$

Jadi diperoleh $t_{hitung} = 3,731$

Langkah 5 : Menentukan kaidah pengujian

- Untuk derajat kebebasan (db) : $N-1$
: $22-1 = 21$
- Taraf signifikansi (α) = 0,05
- Maka $t_{tabel} = 1,717$
- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} < -t_{tabel}$, maka terdapat perbedaan yang signifikansi (H_0 ditolak dan H_a diterima)

Langkah 6 : Membandingkan t_{tabel} dengan t_{hitung}

- Ternyata : $t_{hitung} > t_{tabel}$

- Atau : $3,731 > 1,717$
- Maka : H_0 ditolak dan H_a diterima

Langkah 7 : Kesimpulan

H_a : Media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung Malang. DITERIMA

H_0 : Media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel tidak dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung Malang. DITOLAK

Berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah pemberian produk pengembangan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel yang diberikan mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung Malang.

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya dongeng dalam pembelajaran bahasa indonesia khususnya pada aspek berbicara, dapat membantu siswa untuk lebih percaya diri dalam mengolah kata dan meningkatkan daya ingat mereka. Oleh karena itu pengembangan buku dongeng fabel ini sangat bermanfaat bagi siswa, guru dan juga sekolah. Peneliti mengambil atau memilih cerita ini karena didalam cerita ini mengajarkan kepada siswa bahwa kita sebagai manusia jangan meniru sikap atau sifat yang kurang baik dari Si Miko yaitu sifat sombong

dan selalu jail kepada teman-temannya, dan harus meniru sikap atau sifat dari ayah, ibu dan adik Si Miko yaitu ramah, suka menolong dan tidak sombong.

Begitu pula menurut DR. A. S. Broto, didalam bukunya ia mengatakan bahwa didalam penerapan latihan berbicara dengan menafsiri atau menceritakan gambar atau benda, juga dapat memperlancar pengajaran berbicara. Menurut pengalaman penulis, gambar seri seperti dongeng yang disertai gambar dapat memudahkan para siswa berbicara dari pada gambar tunggal. Benda tiruan atau benda sebenarnya dapat dijadikan bahan pengajaran berbicara. Apalagi benda-benda sebenarnya itu siswa dapat memegang atau memiliki satu persatu. Dalam hal ini maka disarankan agar setiap kelas SD terutama kelas 1 dan 2, dapat memiliki gambar-gambar, tiruan atau benda-benda sebenarnya.⁷

⁷ DR.A.S. Broto, Pengajaran Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Kedua Di Sekolah Dasar Berdasarkan Pendekatan Linguistik Kontrastif (Jakarta: Bulan Bintang, 1978). Hlm.210

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terakhir terhadap Media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel kelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung Malang ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel untuk kelas 2 SD/MI.
2. Hasil uji coba pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel ini memiliki tingkat kelayakan yang tinggi berdasarkan :
 - a. Ahli isi media pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh presentase kevalidan sebesar 86%
 - b. Ahli desain media pembelajaran diperoleh presentase kevalidan sebesar 84%
 - c. Penilaian guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung Malang diperoleh presentase kevalidan sebesar 89%
 - d. Hasil penilaian uji coba lapangan pada satu siswa, diperoleh presentase kevalidan sebesar 95%
3. Penerapan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel ini dilakukan dengan melihat tingkat keefektifan, Keefensiensi,

kemenaikan yakni dengan membagi aktivitas pembelajaran menjadi tiga macam, yakni kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Tiga tahapan dilakukan guru melaksanakan proses pembelajaran, sehingga dapat terlaksana dengan sistematis.

4. Media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas 2SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung Malang. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* yaitu $29,59 < 77,50$. Berdasarkan perhitungan menggunakan uji t-test berpasangan didapat hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,731 > 1,717$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Saran

Media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel khusus pada pokok bahasan bercerita yang diharapkan dapat menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI kelas 2. Ada beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel ini. Saran tersebut adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel untuk siswa kelas 2 SD/MI yang dikembangkan ini tentu memiliki kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, dalam penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel ini hendaknya didukung oleh cerita-cerita yang lain agar siswa lebih banyak pengalaman dalam bercerita sehingga lebih memotivasi siswa dalam berbicara.

2. Guru yang menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk buku dongeng fabel pada pokok bahasan berbicara kelas 2 SD/MI yang dikembangkan, sebaiknya terlebih dahulu mempelajari bagaimana cara bercerita atau mendongeng yang baik agar mudah difahami oleh anak dengan nada-nada atau intonasi dan gerakan sesuai dengan isi cerita.



DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Dewa Kusuma. 2013. *Perancangan Buku Pop-up Cerita Rakyat Bledhuk Kuwu*, Skripsi, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- Arief S, Sadiman, dkk. 1990. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Arikunto. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi pendidikan*. Jakarta; Bumi Aksara.
- A. S. Broto. 1980. *Pengajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Andi Yudha Asfandiyar. 2007. *Cara Pintar Mendongeng*. Bandung: Darmizan.
- Arief. 2007. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Bintan Choironi. 2009. “*penerapan ragam mendongeng dengan menggunakan media gambar diam seri untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan berekspresi siswa kelas V MI Sunan Kalijaga Malang*”, skripsi program studi PGMI, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Dedi, wijaya, kusuma. 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:PT. Indeks.
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. 2012. Bandung : Fitrah Rabbani.
- DR.A.S. Broto. 1978. *Pengajaran Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Kedua Di Sekolah Dasar Berdasarkan Pendekatan Linguistik Kontrastif*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Hartono. 2009. “*Penerapan Metode Jigsaw Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Pada Bidang Studi Bahasa Indonesia Kelas IV MI Sunan Giri Kemantren Jabung Kabupaten Malang*”, skripsi program studi PGMI, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- H. Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.

- Imam Zubaidy Anshori. 2010. *“Penggunaan Pendekatan Pragmatik Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI Di MI Al Ihsan Jeru Turen Malang”*, skripsi program studi PGMI, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Kusumo Priyono. 2001. *“Terampil Mendongeng”*. Jakarta:PT: Grasindo.
- Komaruddin dan Yooke Tjuparmah S. Komaruddin. 2000. *Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Lamuddin Finoza. 2007. *Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Diksi Insan Mulia.
- Mustakim. 1994. *Membina Kemampuan Berbahasa*. Jakarta: PT. Utama Gramedia Pustaka utama.
- Nana Syaodih, Sukmadinata. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Observasi dikelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung Malang, pada hari rabu, 7 mei 2014 jam 09.00
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Ridwan. 2009. *Metode dan Tehnik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadirman, dkk. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Septiawan Santana. 2007. *Menulis Ilmiah Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Subana dkk. 2005. *Statistika Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Wahid Murni dan Nur Ali. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Disertai Menuju Contoh Hasil Penelitian*. Malang : UM Press.
- Wawancara dengan Ibu guru bahasa indonesia kelas 2 SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung Malang
- Zen Amiruddin. 2010. *Statistik Pendidikan Pendidikan*. Yogyakarta:Teras.

<http://gurukuansing.blogspot.com/2011/06/.html>

[http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/538/jbptunikompp-gdl-ajidnim519-26863-4-unikom_a-\).pdf](http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/538/jbptunikompp-gdl-ajidnim519-26863-4-unikom_a-).pdf), hlm. 1

[http://www. Mail-archive.com/ refrensi_ maya@yahoogroups.com/maillist.html](http://www.Mail-archive.com/refrensi_maya@yahoogroups.com/maillist.html)

http://www.iphimkool.co.cc/kemampuan_bahasa_indonesia.html)

<http://digilib.petra.ac.id/.../jinkpe-ns-sl-2008-hanurda-chapter2.pdf>)

<http://makalahdanskripsi.blogspot.com/.../pengertian-berbicara.html>)



ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

A. Pengantar

Media pembelajaran ini didesain untuk siswa MI/SD kelas 2 pada bidang studi Bahasa Indonesia pokok bahasan ketrampilan berbicara dengan kompetensi dasar menceritakan kembali cerita anak yang di dengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri. Berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran tersebut, Penulis bermaksud mengadakan validasi terhadap produk yang dihasilkan. Oleh karena itu, Penulis memohon kepada Bapak/Ibu untuk kesediaannya memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan melalui angket. Hasil dari pengisian angket ini akan digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang telah dihasilkan, agar dapat bermanfaat bagi semua pihak dimasa yang akan datang. Sebelumnya penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya atas kesediaan Bapak/Ibu untuk berpartisipasi dalam pengisian angket ini.

B. Identitas Responden

Nama : *Nurul Yagipri*
NIP : *197211192006041001*
Jabatan : *Dosen*
Instansi : *UIN Maliki Malang*
Alamat Instansi : *Jl. Bajajana no 50 Malang*
Pendidikan : *S2*

C. Petunjuk Pengisian Angket

Adapun petunjuk untuk pengisian angket adalah sebagai berikut:

1. Sebelum mengisi angket yang telah tersedia, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu memahami isi media pembelajaran.
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom skor penilaian.
 - Skor 1: sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN GURU MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA**

A. Pengantar

Media pembelajaran ini didesain untuk siswa MI/SD kelas II pada bidang studi Bahasa Indonesia pokok bahasan ketrampilan berbicara dengan kompetensi dasar menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri. Berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran tersebut, Penulis bermaksud mengadakan validasi terhadap produk yang dihasilkan. Oleh karena itu, Penulis memohon kepada Bapak/Ibu untuk kesediaannya memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan melalui angket. Hasil dari pengisian angket ini akan digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang telah dihasilkan, agar dapat bermanfaat bagi semua pihak dimasa yang akan datang. Sebelumnya penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya atas kesediaan Bapak/Ibu untuk berpartisipasi dalam pengisian angket ini.

B. Identitas Responden

Nama : SITI KHOTIJAH, S.Pd
NIP : 19861230 201001 2 018
Jabatan : Guru
Instansi : SDN SIDOREJO 01
Alamat Instansi : Jl. MELAPAN NO. 03 Ds. SIDOREJO - JABUNG
Pendidikan : TK DHARMA WANITA
SDN WRINGIN SONGO 01
SMPN 01 TUMPANG
SMAN 01 TUMPANG
S1 UNIVERSITAS NEGERI MALANG

C. Petunjuk Pengisian Angket

Adapun petunjuk untuk pengisian angket adalah sebagai berikut:

1. Sebelum mengisi angket yang telah tersedia, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu memahami isi media pembelajaran.
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom skor penilaian.
 - Skor 1: sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI ISI MEDIA PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DALAM BENTUK BUKU DONGENG FABEL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA KELAS II SDN SIDOREJO 2 JABUNG

A. Pengantar

Media pembelajaran ini didesain untuk siswa MI/SD kelas II pada bidang studi Bahasa Indonesia pokok bahasan ketrampilan berbicara dengan kompetensi dasar menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri. Berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran tersebut, Penulis bermaksud mengadakan validasi terhadap produk yang dihasilkan. Oleh karena itu, Penulis memohon kepada Bapak/Ibu untuk kesediaannya memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan melalui angket. Hasil dari pengisian angket ini akan digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang telah dihasilkan, agar dapat bermanfaat bagi semua pihak dimasa yang akan datang. Sebelumnya penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya atas kesediaan Bapak/Ibu untuk berpartisipasi dalam pengisian angket ini.

B. Identitas Responden

Nama : Dr. Hasan Busri, M. Pd
NIP : 193.02.00044
Jabatan : Dosen Pend. Bahasa Indonesia
Instansi : UIN Malang
Alamat Instansi : Jl. Bajayana 53 - Malang
Pendidikan : Doktor (S-3) Pendidikan
Bahasa Indonesia Universitas
Negeri Malang

C. Petunjuk Pengisian Angket

Adapun petunjuk untuk pengisian angket adalah sebagai berikut:

1. Sebelum mengisi angket yang telah tersedia, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu memahami isi media pembelajaran.
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom skor penilaian.



BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Nama : Anis Nur Ina Zahro'ir
NIM : 10140129
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung Malang
Dosen Pembimbing :

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.		Pengajuan BAB I. ii, iii	
2.		Pengajuan BAB I. ii, iii, iv, v	
3.		Konsultasi Produk Pengembangan	
4.		Revisi Bab i, ii (Latar belakang, kajian terdahulu)	
5.		Revisi Bab iii (Prosedur pengembangan)	
6.		Revisi Bab iv, v	
7.		Pengajuan Bab vi	
8.		konsultasi Bab i, ii, iii, iv, v, vi	
9.		konsultasi akhir ACC	

Malang, 04 Juli 2019.
Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002



Certificate No. ID08/1219

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Anis Nur Ina Zahro'in

Tempat Lahir : Blitar

Tanggal Lahir : 17 Agustus 1991

Alamat Rumah : Desa Lodoyo Kec. Sutojayan Kab. Blitar

Alamat Malang : Jl. Sunan Ampel Gg Tiga No 6

Nama Orangtua:

- Ayah : Saykhoni

- Ibu : Siti Choiroh

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. TK AL-HIKMAH JINGGLONG 1996-1999
2. MI AL-HIKMAH JINGGLONG Tahun 1999-2004
3. MTsN KUNIR WONODADI BLITAR Tahun 2004-2007
4. MAN KUNIR WONODADI BLITAR Tahun 2007-2010
5. Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Negeri Malang Tahun 2010-2014



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://tarbiyah.uin-malang.ac.id. email : psg_uinmalang@ymail.com

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/916/2014
Sifat : Penting
Lampiran :
Hal : **Izin Penelitian**

09 Mei 2014

Kepada
Yth. Kepala SDN Sidorejo 2 Jabung
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

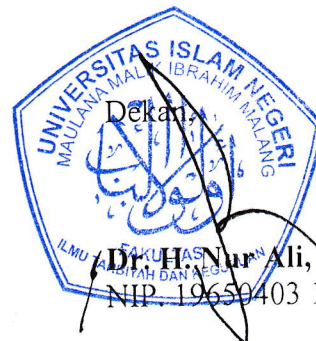
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Anis Nur Ina Zahro'in
NIM : 10140124
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester – Tahun Akademik : Genap - 2013/2014
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Kelas 2 SDN Sidorejo 2 Jabung**

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,
Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19650403 199803 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip





PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI SIDOREJO 02
Jl. Melo'an No. 03 Sidorejo
Kecamatan Jabung Kabupaten Malang

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/ /421.102.827.24/2014

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **RIYONO, S.Pd**
NIP : 19551107 197703 1 003
Jabatan : Kepala SDN Sidorejo 02 Kecamatan Jabung

Menerangkan bahwa:

Nama : **ANIS NUR INA ZAHRO'IN**
NIM : 10140124
Semester : Genap, 2013/2014
Program Studi : FITK/PGMI
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melaksanakan penelitian di SDN Sidorejo 2 Kecamatan Jabung dalam rangka penulisan skripsi/tugas akhir.

Judul Penelitian: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DALAM BENTUK BUKU DONGENG FABEL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA KELAS II SDN SIDOREJO 02 KECAMATAN JABUNG

Demikian surat keterangan ini kami buat, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sidorejo, 28 Mei 2014

Kepala SD Negeri Sidorejo 02



RIYONO, S.Pd

NIP. 19551107 197703 1 003

- Skor 2: kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
 - Skor 3: cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
 - Skor 4: tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
 - Skor 5: sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.
3. Komentar/saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
 4. Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur kevalidan produk yang telah dikembangkan sehingga kecermatan dalam penelitian produk sangat diharapkan.

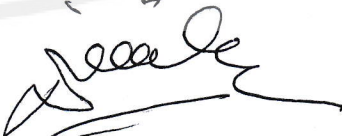
Lembar Validasi

No	Kriteria	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan media pembelajaran					✓
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran				✓	
3	Kejelasan tujuan pembelajaran				✓	
4	Ketepatan teks rumusan tujuan pembelajaran				✓	
5	Ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan dalam halaman depan					✓
6	Ketepatan layout dalam pengetikan				✓	
7	Kemenarikan penggunaan warna yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran					✓
8	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf dalam media pembelajaran					✓
9	Konsistensi penggunaan sistem penomoran				✓	
10	Konsistensi penggunaan spasi judul dan materi				✓	
11	Ketepatan penataan paragraf uraian materi pembelajaran				✓	
12	Kejelasan tulisan atau pengetikan					✓
13	Kesesuaian gambar/ilustrasi dengan materi				✓	
14	Ketepatan penempatan gambar				✓	
15	Kemenarikan bahasa yang digunakan media pembelajaran				✓	
16	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran				✓	

Lembar Komentar dan Saran

No	Komentar	Saran
1.	Bahasa di perhalus.	Ayah nileo bernama Budi di ganti Ayah Nileo saja
2.	pesan kotak pada gambar (yg ada felis nya) di hilangkan.	

Malang, 25 - 05 - 2014,


Nurul Yagien, M.d.
 NIP. 19701119 2006 041001.

- Skor 2: kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
 - Skor 3: cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
 - Skor 4: tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
 - Skor 5: sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.
3. Komentar/saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
 4. Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur kevalidan produk yang telah dikembangkan sehingga kecermatan dalam penelitian produk sangat diharapkan.

Lembar Validasi

No	Kriteria	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku					
2	Memudahkan guru dalam mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada ketrampilan berbicara			✓		
3	Membantu guru dalam menyampaikan materi				✓	
4	Membuat siswa aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia				✓	
5	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓		
6	Ketepatan rumusan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia				✓	
7	Kesesuaian antara isi materi dengan SK dan KD				✓	
8	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia				✓	
9	Kesesuaian isi uraian pembelajaran dengan karakteristik materi Bahasa Indonesia				✓	
10	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran				✓	
11	Kesesuaian penggunaan gambar atau ilustrasi dengan materi dalam media pembelajaran			✓		
12	Kejelasan soal-soal latihan(evaluasi) pada media pembelajaran					✓
13	Evaluasi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa					✓
14	Siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia					✓
15	Peran media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada pokok bahasan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa					✓
16	Memenuhi kriteria media pembelajaran					✓
17	Kesesuaian komponen sebagai media pembelajaran					✓
18	Kemudahan penggunaan media pembelajaran					✓

Lembar Komentar dan Saran

No	Komentar	Saran
1.	Hal. 4 ⇒ Kata menggendong benar-benar mengandung atau kah menggendong?	- Buatlah bahasa yang mudah di mengerti anak.
2.	kata-kata atau bahasa yang kurang pas harap diperbaiki lagi.	
3.	Gambar hewan-hewan kurang begitu menarik.	Buatlah gambar lebih bagus dan lebih jelas ekspresinya. Agar menjadi lebih hidup ceritanya.

Malang,



(SITI KHOTISARI, S.Pd)

NIP. 19861230 201001 2018.

- Skor 1: sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
 - Skor 2: kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
 - Skor 3: cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
 - Skor 4: tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
 - Skor 5: sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.
3. Komentar/saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
 4. Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur kevalidan produk yang telah dikembangkan sehingga kecermatan dalam penelitian produk sangat diharapkan.


Lembar Validasi

No	Kriteria	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku				✓	
2	Ketepatan judul unit dengan uraian materi tiap unit					✓
3	Bahasa yang digunakan dalam uraian media pembelajaran				✓	
4	Kemudahan bahasa dipahami dalam media pembelajaran				✓	
5	Kesesuaian jenis-jenis dan bentuk penilaian aspek pengetahuan dan unjuk kerja dalam media pembelajaran				✓	
6	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran					✓
7	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti isi materi pembelajaran				✓	
8	Kesesuaian komponen sebagai media pembelajaran				✓	
9	Kesesuaian isi uraian pembelajaran dengan karakteristik materi Bahasa Indonesia				✓	
10	Ketepatan rumusan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia				✓	
11	Kejelasan uraian materi					✓
12	Kemenarikan perwajahan atau pengemasan media pembelajaran					✓
13	Ketepatan penggunaan ilustrasi				✓	
14	Validitas atau kesahihan isi secara keilmuan					✓
15	Kesesuaian referensi yang digunakan sesuai dengan bidang ilmu				✓	
16	Keluasan dan kedalaman isi media pembelajaran				✓	
17	Keruntutan penyajian materi				✓	
18	Konsistensi format media pembelajaran				✓	

Lembar Komentar dan Saran

No	Komentar	Saran
1.	Rumusan Indikator dan tujuan belum konkret.	
2.	Gambar media kurang kontras.	Gambar (media) heading, ornamen, dan kotak.
3.	Penyajian cerita dan gambar kerag khasis (cerita gambar)	Cerita dan Sasaran (sisa juga sebagai target kejujurannya).
4.	Secara umum media sudah sangat baik.	
5.	Media sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran.	

Malang, 23 Mei 2014


 (Dr. Hasan Budi, M.Pd)

NIP.