



**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN: MATERI AJAR DAN
MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III
SEMESTER 2 SDN 02 KEMUNINGSARI KIDUL
JEMBER TAHUN 2014/2015**

SKRIPSI

Oleh

**Pramita Dian Anggraeni
NIM 110210204098**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2015**



**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN : MATERI AJAR
DAN MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III
SEMESTER 2 SDN 02 KEMUNINGSARI KIDUL
JEMBER TAHUN 2014/2015**

PROPOSAL SKRIPSI

**diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan
mencapai gelar Sarjanah Pendidikan**

Oleh

**Pramita Dian Anggraeni
NIM 110210204098**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2015**

HALAMAN PENGAJUAN

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN: MATERI AJAR
DAN MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III
SEMESTER 2 SDN 02 KEMUNINGSARI KIDUL
JEMBER TAHUN 2014/2015**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama Mahasiswa : Pramita Dian Anggraeni
NIM : 110210204098
Angkatan Tahun : 2011
Daerah Asal : Jember
Tempat, Tanggal Lahir : Nabire, 07 Juni 1992
Jurusan/ Program : Ilmu Pendidikan/ S1 PGSD

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dra. Suhartiningsih, M.Pd
NIP 19601217 198802 2 001

Drs. Hari Satrijono, M.Pd
NIP 19580522 198503 1 011

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Materi Ajar Dan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Semester 2 SDN 02 Kemuningsari Kidul Jember Tahun 2014/2015” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari : Rabu
tanggal : 03 Juni 2015
jam : 10.00 –11.00 WIB
tempat : Ruang 35A311, Gedung 3 FKIP Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Drs. Mutrofin, M.Pd
NIP19620831 198702 1 001

Drs. Hari Satrijono, M.Pd
NIP 19580522 198503 1011

Anggota 1,

Anggota 2,

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd
NIP 19610729 198802 2 001

Dra. Suhartiningsih, M.Pd
NIP 19601217 198802 2 001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd
NIP 19540501 198303 1 005

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puja dan puji syukur kehadiran Allah Swt, saya persembahkan skripsi ini kepada:

- 1) orang tuaku tercinta, Bapak Sugiono dan Almarhummah Ibu Lasmiatun kuhaturkan terima kasih yang tak terhingga atas segala curahan kasih sayang, doa, motivasi dan dukungan semangat tiada henti mengiringi langkahku selama menuntut ilmu. Perjuangan dan pengorbanan kalian tidak akan pernah saya lupakan;
- 2) guru-guruku sejak Sekolah Dasar sampai dengan Perguruan Tinggi yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih atas segala ilmu, keterampilan, bimbingan, serta doa yang diberikan; dan
- 3) almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

MOTTO

Keberhasilan yang paling manis adalah mencapai
yang dikatakan oleh orang lain sebagai
tidak mungkin *)



*) Ukaz. 2015. Gambar Kata kata keberhasilan,
<http://gambarkata.co/wpcontent/uploads/2015/01/Gambar-Kata-Kata-Bijak-Keberhasilan.jpg> (18
mei 2015)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Pramita Dian Anggraeni

NIM : 110210204098

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul: “Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Materi Ajar Dan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Semester 2 SDN 02 Kemuningsari Kidul Jember Tahun 2014/2015” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademis jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 03 Juni 2015

Yang menyatakan,

Pramita Dian Anggraeni
NIM 110210204098

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN: MATERI AJAR
DAN MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III
SEMESTER 2 SDN 02 KEMUNINGSARI KIDUL
JEMBER TAHUN 2014/2015**

Oleh:

Pramita Dian Anggraeni

NIM 110210204098

Pembimbing :

Dosen Pembimbing I : Dra. Suhartiningsih, M.Pd

Dosen Pembimbing II : Drs. Hari Satrijono, M.Pd

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Swt atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Materi Ajar Dan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Semester 2 SDN 02 Kemuningsari Kidul Jember Tahun 2014/2015” dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

- 1) Drs. Mohammad Hasan, M.Sc, Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
- 2) Prof. Dr. Sunardi, M.pd., selaku Dekan FKIP Universitas Jember;
- 3) Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 4) Drs. Nuriman, Ph.D., selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Jember;
- 5) Dra. Suhartiningsih, M.Pd., selaku dosen pembimbing I dan Drs. Hari Satrijono, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatiannya guna memberikan bimbingan dan pengarahan dengan penuh kesabaran demi terselesaikannya penulisan skripsi ini;
- 6) Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku dosen penguji dan Drs. Mutrofin, M.Pd., selaku dosen pembahas terima kasih atas saran, kritik, dan masukannya demi kesempurnaan skripsi ini;
- 7) seluruh Dosen Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember;
- 8) Kepala Sekolah SDN Kemuningsari Kidul 02 dan semua dewan guru yang telah memberikan kesempatan untuk memperoleh pengalaman langsung;

- 9) kedua orang tuaku Bapak dan Ibu tercinta, Sugiono dan Lasmiatun;
- 10) adikku Ilma Mega sari dan Bagus Aji P., yang telah memberikan dukungan;
- 11) Tanteku Siti Asyah yang telah memberikan semangat dan motivasi;
- 12) sahabat-sahabatku Erna, Ima, Didi, Ovi, Fanny, Niswa, Novi, Sila, Rieska, Iis, Eis, Lia;
- 13) teman-teman mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan tahun 2011 yang memberikan semangat dan motivasi; dan
- 14) semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Semoga segala bantuan dan bimbingan yang telah mereka berikan, mendapatkan balasan dari Allah Swt. Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat..

Jember, 03 Juni 2015

Penulis

RINGKASAN

Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Materi Ajar Dan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Semester 2 SDN 02 Kemuningsari Kidul Jember Tahun 2014/2015; Pramita Dian Anggraeni., 1102102040981; 2015; 56 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pembelajaran bahasa Indonesia tidak lepas dari komponen guru, perangkat pembelajaran, serta siswa. Untuk itu guru harus mempersiapkan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Salah satu penyebab kurang berjalannya pembelajaran bahasa Indonesia karena kurang digunakannya benda-benda konkret saat pembelajaran berlangsung yang mudah dipahami siswa.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah a) Bagaimanakah pengembangan materi ajar bahasa Indonesia kelas III semester 2 SDN 02 Kemuning Kidul? b) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia kelas III semester 2 SDN 02 Kemuning Kidul ditinjau dari materi ajar? Dan tujuan penelitian ini adalah a) Untuk mendeskripsikan pengembangan perangkat pembelajaran materi ajar untuk kelas III SD. b) Untuk mendeskripsikan pengembangan perangkat pembelajaran media pembelajaran untuk kelas III SD. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan meliputi materi ajar dan media pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang beracuan pada model Thiagarajan, Sammel dan Semmel yang dimulai dengan menetapkan kebutuhan pembelajaran pada tahap pendefinisian, tahap kedua pembuatan kisi-kisi perangkat pembelajaran, dan merancang prototype (draft I) perangkat pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah proses pengembangan perangkat pembelajaran yang divalidasi oleh para ahli kemudian dilaksanakan uji coba kelompok kecil dan perangkat pembelajaran direvisi dan diperoleh hasil (draft II) yang telah layak untuk diujicobakan pada kelompok besar. Hasil ujicoba pada kelompok besar digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki kualitas

perangkat pembelajaran dan hasilnya merupakan produk akhir yang siap disebar. Pada tahap akhir dilakukan penyebaran dengan cara memberikan pembelajaran ke siswa kelas III SDN Kemuningsari Kidul 02 Jenggawah serta mengunggahnya ke internet.

Hasil pengembangan berupa perangkat pembelajaran yang meliputi materi ajar dan media pembelajaran, karna memenuhi tiga kriteria yaitu:

- a) valid, dengan koefisien validitas materi ajar dan media pembelajaran berturut-turut 4,35; dan 4,59 sehingga kedua perangkat pembelajaran tersebut dikatakan layak digunakan;
- b) praktis, diperoleh dari analisis persentase aktivitas guru model selama pembelajaran. Dilihat dari pertemuan pertama sampai pertemuan keenam menjadi 90, 90, 91,4, 91,4, 92,85, 92,85 yang menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran mudah untuk digunakan;
- c) Efektif, diperoleh dari hasil analisis;
 - (1) Persentase aktivitas belajar siswa dengan menggunakan pendekatan kontekstual, pada pertemuan pertama sampai pertemuan keenam 81,53%, 81,92%, 83,45%, 84,99%, 85,76%, dan 86,91% yang dikategorikan baik
 - (2) persentase respon positif siswa terhadap perangkat pembelajaran dan proses pembelajaran yaitu $\geq 80\%$, yang menunjukkan respon siswa terhadap perangkat pembelajaran sangat tinggi.

Saran terhadap penelitian ini supaya dikembangkan kembali dan semoga dapat menjadi salah satu referensi agar pembelajaran lebih menyenangkan.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERNYATAAN	vii
HALAMAN PEMBIMBINGAN	viii
PRAKATA	ix
RINGKASAN	xi
HALAMAN JUDUL	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Masalah	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	4

2.2 Berbicara.....	5
2.2.1 Definisi Berbicara.....	5
2.2.2 Fungsi dan Tujuan Berbicara.....	6
2.2.3 Kompetensi dasar keterampilan berbicara kelas III Semester	27
2.2.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran Keterampilan berbicara.....	7
2.3 Materi Ajar	8
2.3.1 Definisi Materi Ajar.....	8
3.2 Karakteristik Materi Ajar.....	9
2.3.4 Jenis-jenis Materi Ajar	11
2.3.4 Fungsi Materi Ajar	11
2.3.5 Keunggulan Materi Ajar	11
2. 4 Media Pembelajaran.....	12
2.4.1 Definisi Media Pembelajaran.....	12
2.4.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	14
2.4.3 Kriteria Pemilihan Media.....	15
2.4.4 Fungsi Media Pembelajaran.....	15
2.5 Model Pengembangan Proses Perangkat Pembelajaran Materi Ajar	16
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	19
3.1 Jenis Penelitian	19
3.2 Tempat dan Subjek Penelitian	19
3.3 Definisi Operasional	19
3.4 Rancangan Penelitian.....	20
3.4.1 Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	20

	Halaman
3.4.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	22
3.4.3 Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	23
3.4.4 Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	24
3.5 Instrumen Penelitian	26
3.6 Teknik Pengumpulan Data	28
3.7 Teknik Analisis Data	28
3.7.1 Analisis Data Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran	28
3.7.2 Aktivitas Siswa	30
3.7.3 Aktivitas Guru	31
3.7.4 Data Angket Respon Siswa	31
3.7.5 Analisis Alat Evaluasi.....	32
3.8 Kriteria Kualitas Perangkat Pembelajaran.....	35
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Pengembangan Perangkat Pembelajaran.....	35
4.1.1 Tahap Pendefinisian	35
4.1.2 Tahap Perancangan	38
4.1.3 Tahap Pengembangan	40
4.1.4 Tahap Penyebaran.....	46
4.2 Hasil Pengembangan Perangkat Pembelajaran	47
4.2.1 Draft I.....	47
4.2.2 Draft II	47
4.2.3 Analisis Data Uji Coba Lapangan	
4.3 Pembahasan	53
BAB 5. PENUTUP	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	60

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kategori Interpretasi Koefisien Validitas.....	30
Tabel 3.2 Kategori Aktivitas Siswa.....	30
Tabel 3.3 Kategori Aktivitas Guru.....	31
Tabel 3.4 Interpretasi Persentase Respon.....	32
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Uji Coba.....	42
Tabel 4.2 Tingkat Kevalidan Perangkat Pembelajaran	47
Tabel 4.2 Saran dan Revisi Buku Siswa dari Validator	48
Tabel 4.3 Saran dan Revisi Media Pembelajaran dari Validator	49
Tabel 4.9 Persentase Respon Siswa Terhadap Perangkat Pembelajaran	52

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale.....	13
Gambar 2.1 Skema Aliran Tahap Model Thiaragajan, Semmel dan Semmel .	18
Gambar 3.1 Skema Rancangan Penelitian	25
Gambar 4.2 Persentase Aktivitas Guru	50
Gambar 4.3 Persentase Aktivitas Siswa.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	60
B. Kisi-kisi Perangkat Pembelajaran.....	63
C. Kisi-kisi Perangkat Pembelajaran	65
D. Perangkat Pembelajaran	71
D.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	71
D.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	77
D.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	83
D.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	89
D.5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	94
D.6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	99
E. Perangkat Pembelajaran Materi Ajar.....	105
E.1 Materi Ajar Tema I	113
E.2 Materi Ajar Tema II.....	122
E.3 Materi Ajar Tema III	129
E.4 Materi Ajar Tema IV	138
E.5 Materi Ajar Tema V	146
E.6 Materi Ajar Tema VI.....	153
F. Perangkat Media Pembelajaran	162
G. Instrumen Penelitian.....	165
G.1 Instrumen Validasi Materi Ajar	165
G.2 Instrument Validasi Media Pembelajara	172
G.3 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru.....	176
G.4 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	185
G.5 Angket Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Pendekatan Kontekstual	191
H. Hasil Validitas Perangkat Pembelajaran	
H.1 Hasil Validitas Materi Ajar.....	193

H.2 Hasil Validitas Media Pembelajaran.....	195	
		Halaman
H.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru.....	196	
H.4 Hasil Pengamatan Aktivitas siswa.....	198	
I. Hasil Analisis Data		
I.1 Analisis Validitas Materi Ajar.....	201	
I.2 Analisis Validitas Media Pembelajaran.....	203	
I.3 Analisis Pengamatan Aktivitas Guru.....	204	
I.4 Analisis Pengamatan Aktivitas siswa.....	206	
J. Foto Kegiatan.....	217	
K. Lain-lain.....	219	

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini dibahas tentang: 1) latar belakang, 2) rumusan masalah, 3) tujuan penelitian, 4) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sesuatu yang penting untuk menunjang pembangunan bangsa melalui proses pendidikan, manusia dididik, dibina dan dikembangkan potensinya sehingga terbentuk sumber daya manusia yang berkualitas untuk menunjang pembangunan Negara Indonesia di masa depan, karena pendidikan merupakan akar dari peradaban sebuah bangsa. Pendidikan sekarang telah menjadi kebutuhan pokok yang harus dimiliki setiap orang agar bisa menjawab tantangan kehidupan. Salah satunya yaitu peningkatan kualitas sumber daya manusia di bidang pendidikan yaitu peningkatan kualitas guru. Peningkatan kualitas guru sangat penting karena guru mempunyai peranan penting atas terselenggaranya proses pembelajaran di kelas. Demi tercapainya tujuan pembelajaran, maka guru harus memahami pendekatan, strategi, model, ataupun metode pembelajaran yang dikemas dalam perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), materi ajar, media pembelajaran yang tepat guna untuk mencapai tujuan belajar. Di samping itu, guru harus dapat mengembangkan dan menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan dan menarik sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran di kelas.

Perangkat pembelajaran merupakan komponen penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran, terutama dalam mempersiapkan materi ajar, di dalam materi ajar terdapat media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran, karena itu pendidik harus mampu membuat perangkat pembelajaran yang baik, karena baik atau tidaknya perangkat

pembelajaran dapat mempengaruhi penampilan guru pada pembelajaran dan berpengaruh juga terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III pada 11 Oktober 2014 di SDN Kemuningsari Kidul 02 bahwa pelajaran bahasa Indonesia tentang keterampilan mendengarkan, membaca, berbicara dan menulis sudah diterapkan secara maksimal, namun dari hasil belajar siswa kurang memuaskan, sedangkan dari hasil observasi proses pembelajaran, diperoleh fakta bahwa guru sudah menggunakan materi ajar dan media pembelajaran yang tepat tapi tidak maksimal, guru hanya menggunakan LKS (lembar kerja siswa) sebagai materi ajar, sedangkan LKS hanya berisi materi singkat dan latihan-latihan soal, dan dalam pelaksanaan belajar siswa belajar sendiri tanpa bimbingan guru. Ditemukan siswa sebagian besar masih belum mampu menyampaikan pesan dalam berbahasa Indonesia yang baik dan benar.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas III, diperoleh bahwa materi ajar, media pembelajaran dan buku paket sudah dipinjamkan dan digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Selama ini siswa hanya menggunakan buku LKS dalam belajar, sedangkan menurut siswa lebih senang guru menggunakan media dalam proses belajar mengajar, sehingga materi ajar mudah diterima oleh siswa.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa rendahnya keterampilan bahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dikarenakan guru tidak maksimal memanfaatkan materi ajar dan media yang ada sehingga siswa menjadi tidak aktif, mudah bosan, dan kurang memperhatikan penjelasan guru, untuk meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara diperlukan materi ajar dan media yang tepat dan menarik sesuai dengan materi pembelajaran.

Materi ajar bertujuan untuk mempermudah siswa dalam belajar, sedangkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mempermudah pemahaman dari materi ajar, karena dalam materi ajar yang disertai media pembelajaran membuat siswa dapat belajar sendiri tanpa bimbingan guru.

Oleh karena itu, penelitian ini menetapkan judul penelitian: Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berupa Materi Ajar dan Media Pembelajaran Mata

Pelajaran Bahasa Indonesia kelas III semester 2 SDN Kemuningsari kidul 02 Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah pengembangan materi ajar bahasa Indonesia kelas III semester 2 SDN 02 Kemuning Kidul?
2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia kelas III semester 2 SDN 02 Kemuning Kidul ditinjau dari materi ajar?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan perangkat pembelajaran materi ajar untuk kelas III SD.
2. Untuk mendeskripsikan pengembangan perangkat pembelajaran media pembelajaran untuk kelas III SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

1. bagi siswa, dapat meningkatkan berfikir kreatif dan menambah pengalaman serta pengetahuan;
2. bagi guru, sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia;
3. bagi peneliti, dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian selanjutnya;
4. bagi lembaga terkait, dapat digunakan sebagai masukan dalam rangka perbaikan dan peningkatan kualitas mutu pendidikan khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga tujuan kurikulum dapat tercapai.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dipaparkan teori-teori yang berkaitan dengan ruang lingkup atau objek yang dijadikan dasar penelitian. Teori yang digunakan dalam penelitian ini mencakup 1) Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, 2) Berbicara, 3) Materi Ajar, 4) Media Pembelajaran, dan 5) model pengembangan proses perangkat pembelajran materi ajar.

2.1 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dikembangkan menjadi keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Depdiknas 2003, dalam Muslich, 2011:115). Di dalam kurikulum KTSP ini Bahasa Indonesia digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan siswa berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis, salah satunya kemampuan berbicara peserta didik yang masih cukup rendah.

Secara umum tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah sebagai berikut.

- a. Siswa menghargai dan membanggakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu (nasional) dan bahasa Negara.
- b. Siswa memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan.
- c. Siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial.
- d. Siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis).
- e. Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

- f. Siswa menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (Depdiknas 2003, dalam Muslich, 2011:118).

Jika dilihat dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar mencakup empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan berbahasa ini difokuskan pada keterampilan berbicara.

2.2 Berbicara

Pada pokok bahasan berbicara akan dipaparkan mengenai definisi berbicara, fungsi dan tujuan berbicara, kompetensi dasar keterampilan berbicara, dan faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran keterampilan berbicara.

2.2.1 Definisi Berbicara

Beberapa ahli bahasa telah mendefinisikan pengertian berbicara, diantaranya Menurut Djiwandono (2011:118) berbicara berarti mengungkapkan pikiran secara lisan. Dengan mengungkapkan apa yang difikirkan, seseorang dapat membuat orang lain yang diajak bicara mengerti apa yang ada dalam pikirannya. Agar orang lain dapat menangkap dan memahami apa yang diungkapkan secara lisan, seorang yang berbicara perlu memperhatikan rambu-rambu yang perlu dipenuhi. Menurut Mulgrave (dalam Tarigan 2008:16) berbicara bukan sekedar pengucap bunyi-bunyi atau kata-kata tetapi berbicara merupakan suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun sesuai dengan kebutuhan pendengar. Melalui berbicara seseorang berusaha untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya kepada orang lain secara lisan. Tanpa berbicara, seseorang akan mengucilkan diri sendiri dan akan terkucilkan dari orang disekitarnya.

Berbicara memiliki peranan penting di dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Melalui komunikasi seseorang dapat menyampaikan informasi kepada orang lain dengan baik. Komunikasi dapat berjalan dengan lancar apabila pembicara memahami makna atau isi informasi yang ingin

disampaikan. Jadi, berbicara adalah kemampuan mengucapkan suatu bunyi artikulasi kata-kata untuk menyampaikan, mengekspresikan atau menyatakan suatu gagasan, pikiran dan perasaan. Berbicara berarti mengemukakan ide atau pesan lisan secara aktif. Kemampuan berkomunikasi secara lisan ini menjadi fokus kemampuan berbahasa, terutama siswa asing. Dalam pengajaran berbicara yang paling penting adalah mengajarkan keterampilan berkomunikasi lisan dengan orang lain (Nurhadi 1995:342).

Dari berbagai pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah alat komunikasi untuk menyampaikan atau mengungkapkan pikiran melalui lisan kepada orang lain.

2.2.2 Fungsi dan Tujuan Berbicara

Berbicara memiliki beberapa macam fungsi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut PGMI (dalam Wahyuni, 2012:9) fungsi berbicara secara khusus sebagai berikut.

- a. Berbicara berfungsi mengungkapkan perasaan;
- b. Berbicara berfungsi untuk memotivasi orang lain agar bersikap dan berbuat sesuatu;
- c. Berbicara berfungsi untuk membicarakan suatu permasalahan dengan topik tertentu;
- d. Berbicara berfungsi untuk menyampaikan pendapat, amanat, dan pesan;
- e. Berbicara berfungsi untuk membicarakan masalah dengan bahasa tertentu;
- f. Berbicara berfungsi sebagai alat penghubung antar daerah dan budaya.

Menurut Tarigan (2008:16) kegiatan berbicara memiliki tujuan utama untuk berkomunikasi. Untuk menyampaikan pikiran secara efektif, berbicara harus memahami makna sesuatu hal yang dikomunikasikan dan dapat mengevaluasi efek komunikasinya terhadap para pendengar dan harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan.

Keraf (dalam Slamet, 2008:37) mengemukakan bahwa berbicara memiliki tujuan umum yaitu:

- a. menyenangkan atau menghibur;
- b. mendorong pembicara untuk memberi semangat;

- c. meyakinkan pendengar;
- d. berbuat atau bertindak;
- e. memberitahukan.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi dan tujuan berbicara adalah untuk berkomunikasi dan menyampaikan pikiran secara efektif kepada para pendengar.

2.2.3 Kompetensi dasar keterampilan berbicara kelas III semester 2

Kompetensi dasar keterampilan berbicara dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III semester dua, meliputi:

1. Melakukan percakapan melalui telepon/alat komunikasi sederhana dengan menggunakan kalimat ringkas.

Dalam kompetensi dasar ini, siswa diharapkan dapat berkomunikasi dengan baik dan benar karena mengingat semakin majunya alat komunikasi pada era modernisasi seperti sekarang ini.

2. Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar.

Dalam kompetensi dasar ini, siswa diharapkan dapat menyampaikan pikiran dan perasaan dengan bahasa yang baik dan benar sesuai dengan apa yang mereka alami, apa yang mereka lihat dan apa yang mereka dengar dalam kehidupan sehari-hari.

2.2.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran keterampilan berbicara.

- a. Aktivitas Siswa

Menurut Hobri (2010:29) aktivitas siswa merupakan faktor yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, terutama di bawah naungan paham konstruktivisme. Oleh karena itu, selama proses belajar mengajar berlangsung diharapkan siswa terlibat dan sungguh-sungguh dalam semua kegiatan untuk menemukan sendiri suatu prosedur atau konsep.

b. Aktivitas Guru

Cara mengajar guru yang baik merupakan kunci dan prasyarat bagi siswa untuk dapat belajar baik (Trianto, 2009:17). Oleh karena itu, menurut Hudjo (dalam Hobri, 2013:30) mengemukakan bahwa penguasaan materi dan cara penyampaian merupakan syarat mutlak bagi seorang guru. Seorang guru yang tidak menguasai materi matematika, tidak mungkin ia dapat mengajar dengan baik. Demikian juga seorang guru yang tidak menguasai berbagai cara penyampaian dapat menimbulkan kesulitan siswa dalam memahami Bahasa Indonesia.

c. Respon dan minat Siswa terhadap Pembelajaran

Menurut Suherman (dalam Hobri, 2010:31) menyatakan bahwa minat mempengaruhi proses hasil belajar siswa, jika siswa tidak berminat untuk mempelajari sesuatu maka tidak dapat diharapkan akan berhasil dengan baik dalam mempelajari hal tersebut, sebaiknya jika siswa belajar sesuai dengan minatnya maka dapat diharapkan hasilnya akan lebih baik. Siswa diberi kesempatan untuk belajar melakukan aktifitas. Menurut Diamond (dalam Horbi, 2010:31) efektifitas pembelajaran dapat diukur dengan melihat minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran.

2.3 Materi Ajar

Pada pokok bahasan materi ajar akan dipaparkan mengenai definisi materi ajar, karakteristik materi ajar, jenis-jenis materi ajar, fungsi materi ajar, keunggulan materi ajar.

2.3.1 Definisi Materi Ajar

Menurut Widodo & Jasmadi (dalam Lestari, 2003:1) materi ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Dampak positif dari materi ajar adalah guru akan mempunyai lebih banyak waktu untuk membimbing siswa dalam

proses pembelajaran, membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan baru dari segala sumber atau referensi yang digunakan dalam materi ajar, dan peranan guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan menjadi berkurang. Menurut Prastowo (2013:297) materi ajar adalah bahan ajar yang mengandung karakteristik pembelajaran, sehingga mampu mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai materi ajar, dapat disimpulkan bahwa materi ajar adalah suatu alat pembelajaran yang berisi materi pembelajaran dimana materi tersebut telah didesain semenarik mungkin dengan harapan siswa mudah untuk memahami materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.3.2 Karakteristik Materi Ajar

Menurut Prastowo (2013:313) materi ajar yang baik harus memunculkan berbagai karakteristik dasar pembelajaran, yaitu menstimulasi siswa agar aktif, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*): menyuguhkan pengetahuan yang holistik (tematik): dan memberikan pengalaman langsung (*direct experiences*) kepada siswa. Karakteristik materi ajar itu ada empat macam, yaitu aktif, menarik atau menyenangkan, *holistic*, dan autentik (memberikan pengalaman langsung). Materi ajar ada beragam bentuk buku, baik yang digunakan untuk sekolah maupun perguruan tinggi contohnya buku referensi, modul ajar, buku praktikum, bahan ajar, dan buku diktat. Sesuai dengan pedoman penulisan modul yang dikeluarkan oleh Direktorat Guru Menengah Kejuruan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional tahun 2003, materi ajar memiliki beberapa karakteristik, yaitu *self instructional*, *self contained*, *stand alone*, *adaptive*, dan *user friendly* Widodo & Jasmadi (dalam Lestari, 2013:2).

- a) *self instructional* yaitu materi ajar dapat membuat siswa mampu membelajarkan diri sendiri dengan materi ajar yang dikembangkan. Untuk memenuhi karakter *self instructional*, maka di dalam materi ajar harus terdapat tujuan yang dirumuskan dengan jelas, baik bertujuan akhir maupun tujuan antara. Selain itu, dengan materi ajar akan memudahkan siswa belajar secara

tuntas dengan memberikan materi pembelajaran yang dikemas kedalam unit-unit atau kegiatan yang lebih spesifik.

- b) *Self contained* yaitu materi pelajaran dari satu unit kompetensi atau subkompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu materi ajar secara utuh.
- c) *Stand alone* (berdiri sendiri) yaitu materi ajar yang dikembangkan tidak tergantung pada materi ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan materi ajar lainnya.
- d) *Adaptive* yaitu materi ajar hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terdapat perkembangan ilmu dan teknologi.
- e) *Unser friendly* yaitu setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespons dan mengakses sesuai dengan keinginan.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan materi ajar yang mampu membuat siswa untuk belajar mandiri dan memperoleh ketuntasan dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

- a) Memberikan contoh-contoh dan ilustrasi yang menarik dalam rangka mendukung pemaparan materi pembelajaran;
- b) Memberikan kemungkinan bagi siswa untuk memberikan umpan balik atau mengukur penguasaannya terdapat materi yang diberikan dengan soal-soal latihan, tugas, dan sejenisnya;
- c) Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan siswa;
- d) Bahasa yang digunakan cukup sederhana karna siswa hanya berhadapan dengan materi ajar ketika belajar secara mandiri.

2.3.3 Jenis-jenis Materi Ajar

Menurut Trianto (2013:299) klasifikasi materi ajar dapat dibedakan menjadi tiga macam antara lain:

- a. materi ajar di mana guru sebagai fasilitator dan siswa belajar sendiri,

- b. guru sebagai sumber tunggal dan siswa belajar darinya,
- c. serta guru sebagai penyaji materi ajar yang dipilih atau dikembangkan.

Menurut Prastowo (dalam Lestari, 2013:5) materi ajar memiliki beragam jenis antara lain:

- a. handout,
- b. buku,
- c. modul, dan
- d. lembar kerja siswa

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis materi ajar adalah materi untuk memperlancar dan memberikan bantuan informasi atau materi pembelajaran sebagai pegangan bagi peserta didik. Buku sebagai materi ajar merupakan ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum.

2.3.4 Fungsi Materi Ajar

Menurut Prastowo (dalam Lestari, 2013:7) bahan ajar berfungsi sebagai alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran. Materi ajar yang baik sekurang-kurangnya mencakup petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, isi pelajaran, informasi pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja, evaluasi, dan respons terhadap hasil evaluasi.

2.3.5 Keunggulan Materi Ajar

Menurut Mulyasa (dalam Lestari, 2013:8) keunggulan materi ajar antara lain sebagai berikut.

- 1) Berfokus pada kemampuan individual siswa. karena pada hakikatnya siswa memiliki kemampuan untuk bekerja sendiri dan lebih bertanggung jawab atas tindakan-tindakannya;
- 2) Adanya control terhadap hasil belajar mengenai penggunaan standar kompetensi dalam setiap bahan ajar yang harus dicapai oleh siswa;
- 3) Relevansi kurikulum ditunjukkan dengan adanya tujuan dan cara pencapaiannya, sehingga siswa dapat mengetahui keterkaitan antara pembelajaran dan hasil yang akan diperolehnya.

2.4 Media Pembelajaran

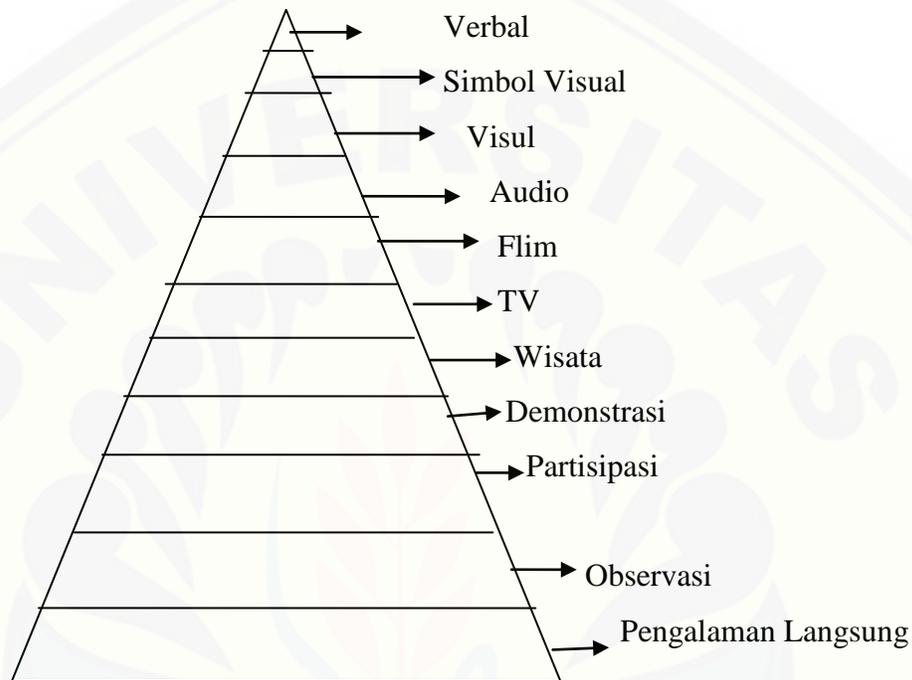
Pada pokok bahasan media pembelajaran akan dipaparkan mengenai definisi materi ajar, jenis-jenis media pembelajaran, kriteria pemilihan media, fungsi media.

2.4.1 Definisi Media Pembelajaran

Menurut KBBI (2011:431) media adalah alat (sarana) komunikasi seperti Koran, majalah, radio, televisi, dan sebagainya. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar' atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Arsyad (2006:3) media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kajian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Yudhi (2012:9) media dalam bahasa guru merupakan proses pembelajaran secara verbal maupun non-verbal. Bahasa verbal adalah semua jenis komunikasi yang menggunakan satu kata atau lebih; dan bahasa non-verbal adalah semua pesan yang disampaikan tanpa kata-kata yang digunakan. Dengan demikian, proses penyampaian pikiran dan atau perasaan dapat dilakukan secara tatap muka (*proses komunikasi primer*) dan bisa dilakukan melalui saluran lain (*proses komunikasi sekunder*).

Keberadaan media dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Untuk lebih mengkonkretkan penyajian pesan, sekitar pertengahan abad mulai digunakan alat audio sehingga lahir istilah alat bantu audio visual. Usaha tersebut terus berlanjut, Edgar Dale mengklasifikasikan sepuluh tingkat pengalaman belajar dari yang paling kongkret sampai dengan yang paling abstrak. Menurut teori ini ada tiga komponen penting dalam proses penyampaian pesan yaitu sumber pesan, media penyalur pesan, dan penerima pesan. Klasifikasi ini dikenal dengan nama " Kerucut Pengalaman Dale".

Dari berbagai pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah cara-cara yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale

2.4.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Mengingat banyak media dalam pembelajaran, maka pendidikan perlu mengetahui jenis-jenis media sehingga bisa menentukan media yang tepat digunakan sesuai materi. Menurut Sanjaya (2006:170) jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya, jenis media dapat dibagi atas:

- a) media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- b) media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Jenis media yang tergolong ke dalam media

visual adalah: film, slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

- c) media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, film, animasi, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Menurut Leshin, Pollock & Reigeluth (dalam Wena 2013:9) media pembelajaran di bagi menjadi lima kelompok yaitu:

- a. Media berbasis manusia (pengajar, instruktur, tutor, bermain peran, kegiatan kelompok *field trip*);
- b. Media berbasis cetak (buku, buku latihan, workbook, dan modul);
- c. Media berbasis visual (buku, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, *slide*);
- d. Media berbasis audio visual (video, flim, program *slide tape* dan televisi);
- e. Media berbasis computer (pengajaran dengan bantuan computer, interaktif video, *hypertext*).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran digunakan sesuai materi sebagai alat bantu untuk mempermudah pemahaman pelajar terhadap sebuah materi.

2.4.3 Kriteria Pemilihan Media

Menurut Arsyad (2013:74) menjelaskan bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Maka beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut:

- a. Sesuai Dengan Tujuan;
- b. Praktis, Luwes, dan Bertahan;
- c. Mampu dan Terampil Menggunakan;
- d. Pengelompokan Sasaran;
- e. Mutu Teknis.

2.4.4 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Yudhi (2012:36) fungsi utama media pembelajaran ini lebih difokuskan pada dua hal, yakni analisis fungsi yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya. *Pertama*, analisis fungsi yang didasarkan pada media terdapat tiga fungsi media pembelajaran antara lain:

- 1) media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar;
- 2) fungsi sematik, dan
- 3) fungsi manipulasi.

Kedua analisis fungsi media pembelajaran yang didasarkan pada penggunaannya yaitu:

- 1) fungsi psikologis;
- 2) fungsi afektif;
- 3) fungsi kognitif;
- 4) fungsi imajinatif;
- 5) fungsi motivasi, dan
- 6) fungsi sosio-kultural.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu pelajar untuk memahammi materi yang di sampaikan oleh pengajar.

2.5 Model Pengembangan Proses Perangkat Pembelajaran Materi Ajar

Menurut Seels & Richey (dalam Hobri, 2010:1) penelitian pengembangan (*developmental research*) berorientasi pada pengembangan produk dimana proses pengembangannya dideskripsikan seteliti mungkin dan produk akhirnya dievaluasi. Produk yang dikembangkan berupa model pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan instrumen-instrumen yang diperlukan. Proses pengembangan berkaitan dengan kegiatan pada setiap tahap-tahap pengembangan. Produk akhir hasil pengembangan dievaluasi berdasarkan aspek kualitas produk yang ditetapkan. Pada penelitian ini produk yang dikembangkan berupa perangkat pembelajaran bahan ajar dan media pembelajaran.

Menurut Sudjana (dalam Trianto, 2009:177) mengemukakan bahwa untuk melaksanakan pengembangan perangkat pembelajaran diperlukan model-model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan. Menurut Hobri (2010:1) ada beberapa model pengembangan sistem pembelajaran, yaitu: (1) Model IDI, (2) Model PPSI, (3) Model Dick and Carey, (4) Model Kemp, (5) Model Thiagarajan, Semmel & Semmel, dan (6) Model Plomp. Dari beberapa model pengembangan tersebut, model pengembangan yang dipilih dan akan digunakan dalam penelitian ini yaitu model Thiagarajan, Semmel & Semmel atau yang biasa dikenal dengan model 4-D (*four D Model*). Keempat tahap tersebut adalah tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Uraian keempat tahap beserta komponen-komponen Model 4-D Thiagarajan sebagai berikut.

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tujuan tahap pendefinisian adalah menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi. Tahap pendefinisian terdiri dari lima langkah pokok yaitu analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas dan spesifikasi tujuan pembelajaran.

b. Tahap Perencanaan (*Design*)

Tujuan dari tahap ini adalah merancang perangkat pembelajaran, sehingga diperoleh prototipe (contoh perangkat pembelajaran). Tahap ini dimulai setelah ditetapkan tujuan pembelajaran khusus. Tahap perancangan terdiri dari empat langkah pokok yaitu penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format dan perancangan awal (desain awal).

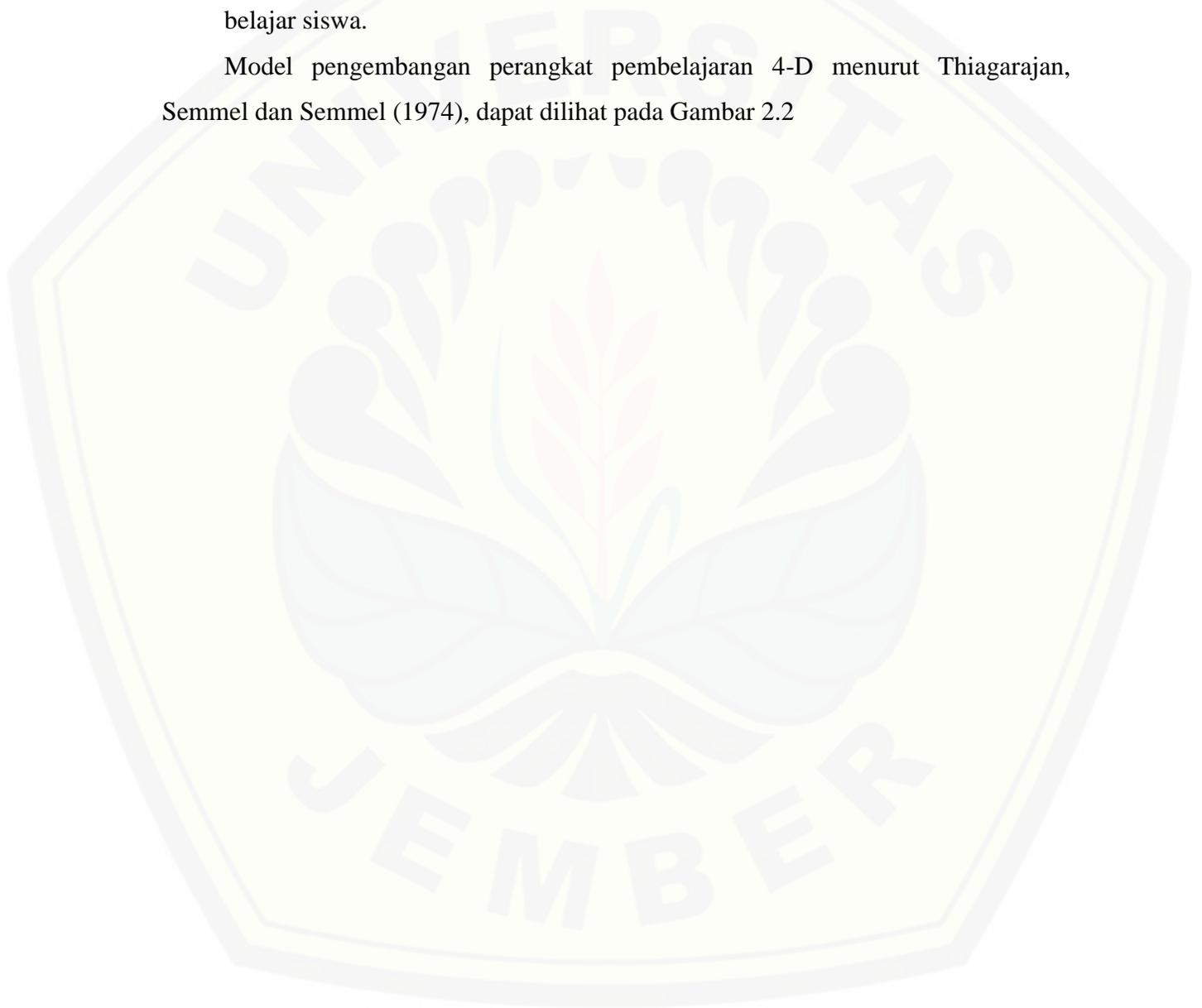
c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

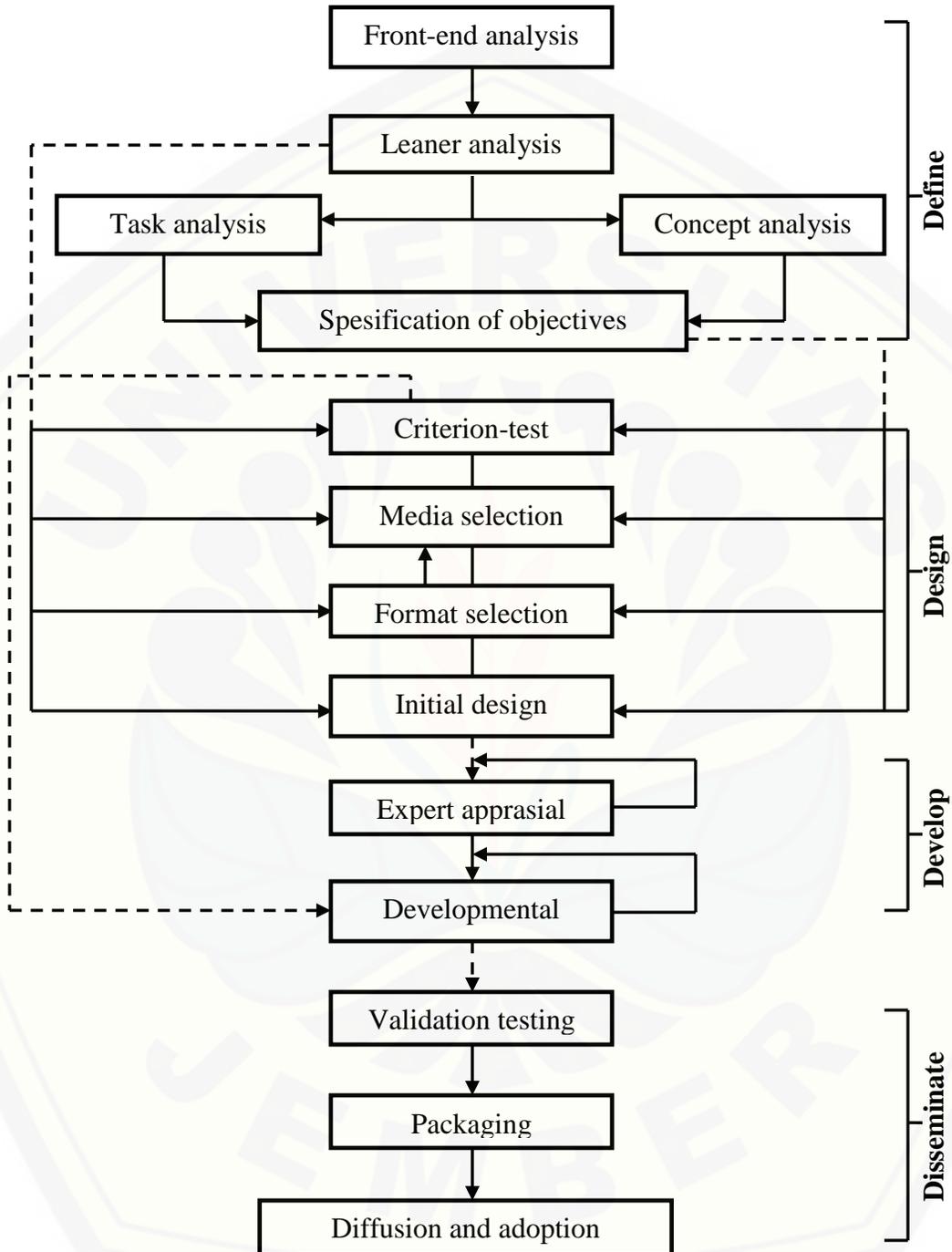
Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan draft perangkat pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan masukan para ahli dan data yang diperoleh dari uji coba. Kegiatan pada tahap ini adalah penilaian para ahli dan uji coba lapangan.

d. Tahap Desiminasi (*Disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya pada jejaring sosia. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyebarkan perangkat pembelajaran agar dapat digunakan oleh para pendidik yang membutuhkannya sebagai tambahan sumber belajar siswa.

Model pengembangan perangkat pembelajaran 4-D menurut Thiagarajan, Semmel dan Semmel (1974), dapat dilihat pada Gambar 2.2





Gambar 2.2. Skema aliran tahap model Thiagarajan, Semmel dan Semmel (dalam Hobri, 2010).

BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini dipaparkan tentang: 1) Jenis Penelitian, 2) Tempat dan Subjek Penelitian, 3) Definisi Operasional, 4) Rancangan Penelitian, 5) Instrumen Penelitian. 6) Teknik Pengumpulan Data, 7) Teknik Analisis Data, dan 8) Kriteria Kualitas Perangkat Pembelajaran

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2014:407) penelitian pengembangan (*developmental research*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah materi ajar dan media pembelajaran.

3.2 Tempat dan Subjek Uji Coba

Pelaksanaan uji coba hasil pengembangan perangkat pembelajaran Bahasa Indonesia berorientasi pada pendekatan kontekstual bertempat di SDN Kemuningsari Kidul 02 yang terletak di desa Kemuning, Kecamatan Jenggawah, Kabupaten Jember. SD ini dipilih karena perangkat pembelajaran di sekolah tersebut masih menggunakan tidak maksimal. Uji coba ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 23 siswa yang terdiri atas 12 laki-laki dan 11 perempuan.

3.3 Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan persepsi atau salah penafsiran dalam penelitian ini, maka diperlukan adanya definisi operasional mengenai beberapa istilah berikut ini.

- a. Proses pengembangan perangkat pembelajaran (Materi Ajar, Media Pembelajaran dan evaluasi) yang berorientasi pendekatan kontekstual dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan model 4-D (*four D model*). Tahapan dalam model 4-D meliputi: a) pendefinisian (*define*), terdiri atas analisis awal akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas dan spesifikasi tujuan pembelajaran; b) perancangan (*design*), terdiri atas penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format dan perancangan awal; c) pengembangan (*develop*), terdiri atas penilaian para ahli, uji coba lapangan. Materi ajara, media pembelajaran, dan alat evaluasi berorientasi pendekatan kontekstual merupakan perangkat yang memuat materi serta penerapannya dalam kehidupan nyata, sehingga dapat memotivasi siswa belajar dan membuat pembelajaran lebih bermakna; dan d) penyebaran, terdiri atas pengemasan dan penyebaran di perpustakaan dan diunduh di jejaring sosial.
- b. Hasil pengembangan perangkat pembelajaran berupa:
 - a) Materi Ajar yaitu adalah bahan ajar yang mengandung karakteristik pembelajaran, sehingga mampu mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran.
 - b) Media Pembelajaran adalah alat (sarana) komunikasi seperti Koran, majalah, radio, televise, dan sebagainya yang berorientasi pada pendekatan kontekstual yang valid, praktis, dan efektif, sehingga proses pembelajaran menjadi interaktif, menyenangkan, menantang, bermakna, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif.

3.4 Rancangan Penelitian

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada model pengembangan Thiagarajan, Semmel dan Semmel yang dikenal dengan model 4-D (*four D model*). Keempat tahap tersebut adalah tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Uraian keempat tahap model 4-D adalah sebagai berikut.

3.4.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tujuan tahap pendefinisian adalah menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi. Tahap pendefinisian terdiri atas lima langkah pokok yang diuraikan sebagai berikut.

a. Analisis awal-akhir (*front-end analysis*)

Kegiatan analisis awal-akhir dilakukan untuk menetapkan masalah dasar yang diperlukan dalam pengembangan bahan pembelajaran. Dalam hal ini masalah dasar setelah dilakukan analisis diperoleh bahwa pemahaman siswa terhadap suatu materi dengan pembelajaran perangkat lama atau perangkat yang belum dikembangkan. Jika hasil yang diperoleh menyatakan pola pembelajaran yang diterapkan kurang efektif dan efisien, maka diperlukan inovasi untuk mengembangkan pembelajaran tersebut. Hasil dari analisis awal-akhir pemahaman siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam materi keterampilan berbicara dengan perangkat pembelajaran lama yang belum dikembangkan.

b. Analisis Siswa (*learner analysis*)

Analisis siswa merupakan karakteristik siswa yang meliputi kemampuan, latar belakang pengetahuan, dan tingkat perkembangan kognitif siswa. Dari hasil analisis ini nantinya akan dijadikan kerangka acuan dalam menyusun materi pembelajaran.

Tahap perkembangan kognitif dibagi menjadi empat tahap, yaitu tahap *sensorimotor* (0-2 tahun), *pra-operasional* (2-7 tahun), *operasional konkrit* (7-11 tahun), *operasional formal* (11 tahun-dewasa).

Subyek pada penelitian ini adalah siswa kelas III yang berusia kurang lebih 9 tahun. Usia tersebut termasuk pada tahap operasional konkrit. Pada tahap ini, anak sudah mampu berpikir konkrit dalam memahami sesuatu yang dilihat dan memahami konsep melalui pengalaman sendiri dan lebih objektif. Jadi, pembelajaran yang sesuai dengan subyek uji coba adalah pembelajaran langsung dengan materi yang bersifat konkrit. Hasil analisis ini, akan dijadikan acuan dalam menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan tahap operasional konkrit.

c. Analisis Konsep (*concept analysis*)

Analisis konsep adalah kegiatan mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis materi ajar dan media pembelajaran bahasa Indonesia. Pada kegiatan ini, konsep pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang terkait dengan kehidupan siswa sehari-hari pembelajaran yaitu menggunakan pendekatan kontekstual dan tercapainya kompetensi dasar dan kompetensi inti. Hasil dari analisis konsep berupa peta konsep pembelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan berbicara.

d. Analisis Tugas (*task analysis*)

Analisis tugas merupakan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan siswa untuk memahami sebuah konsep yang dipaparkan dalam materi ajar dan disertai dengan evaluasi berupa soal-soal yang akan dikerjakan.

e. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran (*specifying instructional objectives*)

Spesifikasi tujuan pembelajaran ditujukan untuk menggabungkan tujuan dari analisis tugas berupa pemberian evaluasi berupa soal-soal yang berkaitan dengan materi ajar dan analisis konsep berupa materi yang disertai dengan media pembelajaran.

3.4.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan merupakan tahap kedua setelah tahap pendefinisian. Tujuan dari tahap ini adalah merancang perangkat pembelajaran, sehingga diperoleh prototipe (contoh perangkat pembelajaran). Tahap ini dimulai setelah ditetapkan tujuan pembelajaran khusus, dan terdiri dari empat langkah pokok yang diuraikan sebagai berikut.

a. Penyusunan Tes (*criterion test construction*)

Tahap perancangan merupakan tahap kedua setelah tahap pendefinisian. Tujuan dari tahap ini adalah merancang perangkat pembelajaran, sehingga diperoleh prototipe (contoh perangkat pembelajaran). Tahap ini dimulai setelah ditetapkan tujuan pembelajaran khusus, dan terdiri dari empat langkah pokok yang diuraikan sebagai berikut.

b. Pemilihan Media (*media selection*)

Pemilihan media merupakan hal yang penting dalam pembelajaran karena media merupakan salah satu pendukung keberhasilan pembelajaran. Media yang dipilih harus sesuai dengan materi yang diajarkan, misalnya materi ajar dengan tema bertelepon yang menerapkan media pembelajaran berupa telepon kaleng. Media pembelajaran yang terkait dengan kehidupan siswa sehari-hari yang mudah di temui.

c. Pemilihan format (*format selection*)

Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran yang dimaksud adalah memilih pendekatan, strategi, model, metode dan sumber belajar yang sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia keterampilan berbicara. Oleh karena itu, format dalam pengembangan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia adalah materi ajar.

d. Perancangan Awal (*initial design*)

Rancangan awal merupakan seluruh kegiatan yang harus dilakukan sebelum pelaksanaan uji coba. Pada awal penelitian meliputi penjabaran aktivitas guru dan siswa yang tercakup dalam materi ajar, media pembelajaran, lembar observasi guru dan siswa, angket respon siswa, dan lembar validasi perangkat pembelajaran.

3.4.3 Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan draft perangkat pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan masukan para ahli dan data yang diperoleh dari uji coba. Kegiatan pada tahap ini adalah penilaian para ahli dan uji coba lapangan yang diuraikan sebagai berikut.

a. Penilaian Para Ahli (*expert appraisal*)

Penilaian para ahli meliputi validasi isi (*content validity*) yang mencakup semua perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan pada tahap perancangan (*design*). Pada penelitian ini, validasi perangkat pembelajaran dilakukan oleh tiga validator diantaranya, satu orang ahli bahasa Indonesia (dosen bahasa Indonesia) dan dua orang guru bahasa Indonesia di SD. Selanjutnya, hasil validasi ini

digunakan sebagai dasar melakukan revisi dalam penyempurnaan perangkat pembelajaran.

Secara umum validasi mencakup:

- 1) isi perangkat pembelajaran telah sesuai dengan materi pelajaran dan tujuan yang akan diukur atau tidak;
- 2) menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar atau tidak;
- 3) kalimat yang digunakan dalam perangkat pembelajaran menimbulkan penafsiran ganda atau tidak.

b. Uji Coba Lapangan (*developmental testing*)

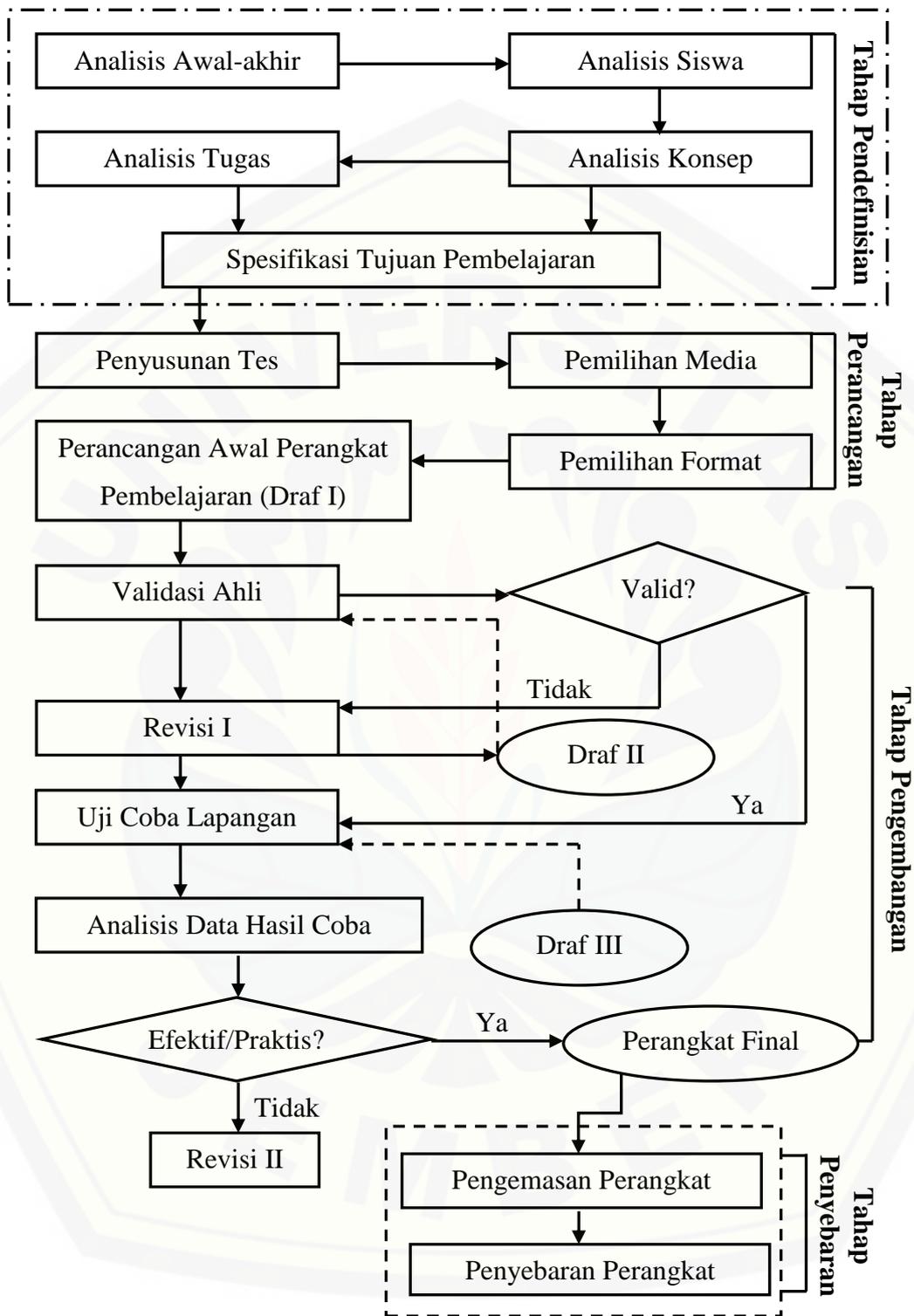
Uji coba lapangan dilakukan bertujuan untuk memperoleh masukan langsung dari lapangan terhadap perangkat pembelajaran yang telah disusun. Dalam kegiatan ini semua respon, reaksi, komentar dari guru, siswa dan para pengamat dicatat dan kemudian dianalisis sebagai masukan untuk melakukan revisi perangkat pembelajaran.

Penelitian ini diuji coba dan dilaksanakan di SDN Kemuningsari 02 Jenggawah pada semester genap tahun ajaran 2014/2015. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 23 siswa. Sebelum dilakukan uji coba secara klasikal di SDN 02 Kemuningsari kidul Jenggawah perangkat pembelajaran diuji cobakan terlebih dahulu kepada beberapa siswa kelas III secara perorangan dan kelompok kecil.

3.4.4 Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran merupakan tahap terakhir bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Pada tahap ini dilakukan penyebaran perangkat pembelajaran dengan cara mengunggah file perangkat pembelajaran ke internet melalui blog dan dropbox, serta menyebarkan perangkat pembelajaran di perpustakaan.

Adapun skema rancangan penelitian model Thiagarajan, Semmel dan Semmel yang telah dimodifikasi menurut Hobri dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Skema Rancangan Penelitian (dalam Hobri, 2010)

Keterangan:

- ▶ Urutan kegiatan
- - - - -▶ Siklus yang mungkin dilakukan
- ▭ Jenis kegiatan
- Hasil kegiatan
- ◇ Pertanyaan

Skema di atas berbeda dengan skema pada bab 2 karena dalam bab ini skema tersebut menjelaskan mengenai tahap-tahap menghasilkan perangkat pembelajaran melalui tahap validasi.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian disusun dan dikembangkan untuk mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan suatu perangkat pembelajaran. Penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut.

3.5.1 Lembar Validasi

Lembar validasi adalah alat mengukur kevalidan perangkat pembelajaran dari segi isi dan konstruksinya berpatokan pada rasional teoritik yang kuat, dan konsistensi secara internal antar komponen-komponen. Perangkat pembelajaran yang akan divalidasi meliputi Materi ajar dan media pembelajaran. Penelitian ini meliputi validasi perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh tiga validator diantaranya, satu orang dosen bahasa Indonesia dan dua orang guru SD. Validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan cara menuliskan penilaian atas aspek yang ada pada lembar validasi dengan memberikan tanda *check list* (√) pada kolom yang sesuai.

3.5.2 Lembar Observasi (Pengamatan)

Lembar Observasi adalah pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Lembar observasi aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran digunakan sebagai pedoman mengamati aktivitas siswa dan guru untuk batas-

batas waktu yang telah ditetapkan selama pembelajaran berlangsung. Lembar observasi yang akan digunakan dalam penelitian ini terdiri atas lembar pengamatan aktivitas siswa dan aktivitas guru:

a. Lembar Observasi (pengamatan) aktivitas siswa

Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui, mengamati, dan memperoleh data mengenai aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan menggunakan lembar observasi ini dilakukan sejak awal kegiatan pembelajaran dimulai hingga pembelajaran diakhiri.

b. Lembar Observasi (pengamatan) aktivitas guru

Sama halnya dengan lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk mengetahui, mengamati, dan memperoleh data mengenai aktivitas guru sejak awal kegiatan pembelajaran sampai guru menutup pelajaran. Pengamat menuliskan nomor kategori aktivitas guru yang muncul saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan memberi tanda *check list* (✓) pada kategori skor pengamatan.

3.5.3 Angket Respon Siswa terhadap Pembelajaran

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data mengenai pendapat atau komentar siswa terhadap perangkat pembelajaran yang meliputi materi ajar dan media pembelajaran. Dari hasil angket, dapat diketahui pula minat siswa terhadap pembelajaran berdasarkan pengembangan perangkat pembelajaran. (lampiran D)

3.5.4 Studi Literatur (Kepustakaan)

Studi literatur dilakukan untuk mendapatkan referensi teori yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, yang meliputi kegiatan membaca yang dilakukan untuk mengkaji dan mengumpulkan data dan mencatat bahan-bahan yang dibutuhkan dalam penelitian dari berbagai sumber seperti buku, internet maupun penelitian-penelitian yang relevan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan data penelitian. Untuk mengumpulkan data penelitian, maka digunakan teknik-teknik berikut.

- a. Validasi perangkat pembelajaran berorientasi pendekatan kontekstual materi keterampilan berbicara dilakukan oleh tiga validator, yaitu satu orang ahli bahasa Indonesia (dosen bahasa Indonesia) dan dua orang guru SD. Tujuannya adalah memperoleh data validasi perangkat pembelajaran yang berorientasi pendekatan keterampilan proses. Validasi perangkat pembelajaran ini menggunakan lembar validasi perangkat pembelajaran dengan memberikan *check list* (√) pada lima kriteria yang disediakan. Hasil validasi digunakan sebagai bahan untuk merevisi perangkat pembelajaran.
- b. Observasi untuk mengamati siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Observer dalam penelitian ini terdiri atas dua orang, yaitu satu orang mahasiswa dan satu orang guru SD. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan perangkat pembelajaran.
- c. Angket diberikan kepada siswa dan meminta siswa untuk menjawab pertanyaan angket sesuai dengan pendapat mereka sendiri. Angket diberikan setelah pembelajaran berakhir untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran di kelas dan perangkat pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Pemberian angket kepada siswa dilakukan untuk mengetahui keefektifan perangkat pembelajaran.

3.7 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Adapun teknik analisis data untuk masing-masing data adalah sebagai berikut.

3.7.1 Analisis Data Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

Uji validitas perangkat pembelajaran digunakan untuk mengukur kevalidan RPP, materi ajar, media pembelajaran dan alat evaluasi (tes). Jika kategori koefisien menyatakan tinggi, maka langkah pengembangan perangkat dapat dilanjutkan. Menghitung validitas perangkat pembelajaran dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Melakukan rekapitulasi data penilaian kevalidan perangkat ke dalam tabel yang meliputi aspek (A_i), indikator (I_j), dan nilai validasi (V_{ji}) dari setiap validator.

- b. Menentukan rerata nilai hasil validasi dari semua validator untuk setiap indikator, dengan rumus:

$$I_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$$

Keterangan:

V_{ji} adalah data nilai validator ke- j terhadap indikator ke- i
 n adalah banyaknya validator

- c. Menentukan rerata nilai untuk setiap aspek, dengan rumus:

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^m I_{ij}}{m}$$

Keterangan:

A_i adalah rerata nilai untuk aspek ke- i

I_{ij} adalah rerata untuk aspek ke- i indikator ke- j

m adalah banyaknya indikator dalam aspek ke- i

- d. Menentukan nilai V_a atau nilai rerata total dari rerata nilai untuk semua aspek, dengan rumus:

$$V_a = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$$

Keterangan:

V_a adalah nilai rerata total untuk semua aspek

A_i adalah rerata nilai untuk aspek ke- i

n adalah banyaknya aspek

Hasil perhitungan kevalidan perangkat pembelajaran berdasarkan rumus di atas, maka disajikan kategori interpretasi koefisien kevalidan dalam tabel 3.1.

Tabel 3.1. Kategori Interpretasi Koefisien Validitas

Besarnya V_a	Interpretasi
$0,80 < \alpha \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < \alpha \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < \alpha \leq 0,60$	Sedang
$0,20 < \alpha \leq 0,40$	Rendah
$\alpha \leq 0,20$	Sangat rendah

3.7.2 Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa adalah aktivitas yang dilakukan siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran dikatakan efektif jika persentase keaktifan siswa menunjukkan kategori baik, persentase keaktifan siswa dihitung menggunakan rumus berikut.

$$P_s = \frac{A_s}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P_s adalah persentase keaktifan siswa

A_s adalah jumlah skor yang diperoleh siswa

N adalah jumlah skor maksimal

Hasil penghitungan persentase keaktifan siswa berdasarkan rumus di atas, maka disajikan kategori aktivitas siswa dalam tabel 3.2.

Tabel 3.2. Kategori Aktivitas Siswa

Persentase	Kategori Aktivitas
$P_s \geq 95\%$	Sangat baik
$80\% < \alpha < 95\%$	Baik
$65\% < \alpha < 80\%$	Cukup baik
$50\% < \alpha < 65\%$	Kurang baik
$P_s \leq 50$	Sangat kurang

3.7.3 Aktivitas Guru

Aktivitas guru adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Aktivitas guru diamati guna mengetahui apakah aktivitas guru telah sesuai dengan

langkah-langkah pembelajaran bahasa Indoneisa berorientasi pendekatan kontekstual keterampilan berbicara, persentase keaktifan guru dihitung menggunakan rumus berikut.

$$P_g = \frac{A_g}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P_g adalah persentase keaktifan guru

A_g adalah jumlah skor yang diperoleh guru

N adalah jumlah skor maksimal

Hasil penghitungan persentase keaktifan guru berdasarkan rumus di atas, maka disajikan kategori aktivitas guru dalam tabel 3.3.

Tabel 3.3. Kategori Aktivitas Guru

Persentase	Kategori Aktivitas
$P_g \geq 95\%$	Sangat baik
$80\% < \alpha < 95\%$	Baik
$65\% < \alpha < 80\%$	Cukup baik
$50\% < \alpha < 65\%$	Kurang baik
$P_g \leq 50$	Sangat kurang

3.7.4 Data Angket Respon Siswa

Data yang diperoleh dari pemberian angket kepada siswa dianalisis dengan menentukan banyaknya siswa yang memberi jawaban bernilai respon positif dan negatif untuk setiap kategori yang ditanyakan dalam angket. Respon siswa yang berarti siswa mendukung, senang, dan berminat dikatakan positif jika persentase yang diperoleh lebih dari atau sama dengan 80% dari jumlah aspek yang telah diteliti sedangkan respon negatif bermakna sebaliknya.

Rumus yang dapat digunakan untuk menganalisis respon siswa adalah sebagai berikut.

$$\gamma = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- γ adalah persentase respon
- n adalah banyak siswa yang memberikan respon positif minimal 75% dalam angket
- N adalah banyak siswa seluruhnya

Interpretasi γ disajikan dalam tabel 3.4.

Tabel 3.4. Interpretasi Persentase Respon (γ)

Besar γ	Interpretasi
$80\% < \gamma \leq 100\%$	Sangat tinggi
$60\% < \gamma \leq 80\%$	Tinggi
$40\% < \gamma \leq 60\%$	Sedang
$20\% < \gamma \leq 40\%$	Rendah
$0\% < \gamma \leq 20\%$	Sangat rendah

3.7.5 Analisis Data Alat Evaluasi

Untuk mengetahui kualitas tes dan sebagai masukan untuk merevisi kembali butir soal, maka perlu diketahui mengenai ketepatannya atau validitasnya dan ketetapannya atau reliabilitasnya. Berikut rincian validitas dan reliabilitas butir soal.

a. Validitas Butir Soal

Suatu alat dikatakan valid apabila alat tersebut mampu mengukur apa yang hendak diukur, untuk mengetahui validitas item dapat digunakan rumus korelasi produk momen sebagai berikut.

$$r = \frac{n \sum_{i=1}^n X_i Y_i - (\sum_{i=1}^n X_i)(\sum_{i=1}^n Y_i)}{\sqrt{(n \sum_{i=1}^n X_i^2 - (\sum_{i=1}^n X_i)^2)(n \sum_{i=1}^n Y_i^2 - (\sum_{i=1}^n Y_i)^2)}}$$

Keterangan:

- r adalah koefisien validitas tes
- X adalah skor butir (item)
- Y adalah skor total

n adalah banyaknya responden yang mengikuti tes

Interpretasi dari besarnya koefisien korelasi di atas digunakan kriteria dalam tabel 3.5.

Tabel 3.5. Interpretasi Koefisien Korelasi Butir Soal

Besar r	Interpretasi
$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq r < 0,60$	Cukup
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat rendah

3.8 Kriteria Kualitas Perangkat Pembelajaran

Dalam penelitian pengembangan ini diperlukan suatu kriteria untuk menentukan kualitas perangkat pembelajaran baik atau tidak. Jika hasil pengembangan perangkat masih kurang baik, maka perlu dilakukan revisi dan uji coba kembali hingga memenuhi kriteria baik. Perangkat pembelajaran dikatakan berkualitas jika memenuhi aspek validitas (*validity*), kepraktisan (*practicality*), dan keefektifan (*effectiveness*).

Kriteria pengembangan perangkat pembelajaran yang ditentukan dalam penelitian ini yaitu:

- a. validitas keempat komponen perangkat pembelajaran (bahan ajar dan media pembelajaran) dikatakan baik, jika minimal interpretasi yang dicapai adalah tingkat valid;
- b. perangkat pembelajaran dinilai praktis jika persentase keaktifan guru menunjukkan kategori minimal baik;
- c. efektifitas pembelajaran yang dihasilkan dikatakan baik, jika:
 - 1) persentase aktifitas siswa termasuk kategori baik;
 - 2) respon siswa terhadap pembelajaran baik apabila lebih besar atau sama dengan 80% jumlah subjek yang diteliti memberi respon positif;
 - 3) rata-rata ketuntasan hasil belajar minimal 80% siswa yang mengikuti pembelajaran mampu mendapat skor ≥ 60 ;

- 4) tes hasil belajar layak digunakan apabila koefisien korelasi menunjukkan interpretasi tinggi dan derajat reliabilitasnya tinggi.



BAB 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dipaparkan tentang: 1) Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bahasa Indonesia, 2) Hasil Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bahasa Indonesia, 3) Pembahasan.

4.1 Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pengembangan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia yang telah dikembangkan dalam penelitian ini meliputi Materi Ajar dan media pembelajaran. Pengembangan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia untuk sekolah dasar (SD) mengacu pada model Thiagarajan yang dikenal dengan Model 4-D (*four D Model*) yang terdiri dari 4 tahapan yaitu, (1) Pendefinisian (*define*), (2) Perencanaan (*desing*), (3) Pengembangan (*develop*), (4) Penyebaran (*disseminate*). Secara rinci tahapan pengembangan perangkat pembelajaran akan dijelaskan sebagai berikut.

4.1.1 Tahapan Pendefinisian (*Define*)

Tujuan tahap pendefinisian adalah menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi. Tahap pendefinisian terdiri atas lima langkah pokok yang diuraikan sebagai berikut.

a. Analisis awal-akhir (*front-end analysis*)

Kegiatan analisis awal-akhir dilakukan untuk menetapkan masalah dasar yang diperlukan dalam pengembangan bahan pembelajaran, sehingga dapat dibuat alternatif perangkat pembelajaran yang sesuai. Terkait dengan pengembangan perangkat pembelajaran ini, beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan meliputi, telaah kurikulum KTSP, dan pemahaman siswa terhadap terhadap konsep, sehingga diperoleh pola pembelajaran yang sesuai.

1) Telaah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan bahasa Indonesia

Kurikulum yang digunakan di SDN Kemuningsari Kidul 02 Jenggawah saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), dalam KTSP menekankan pada kemampuan siswa untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan kemampuan bekerjasama, sehingga memberikan kesempatan lebih berkembangnya kemampuan berfikir siswa. Oleh karena itu, pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa lebih menguasai konsep bahasa Indonesia .

2) Pemahaman Siswa Terhadap Konsep

Konsep keterampilan berbicara di kelas III pada kurikulum KTSP diajarkan pada semester genap, pada kurikulum KTSP konsep keterampilan berbicara sudah dipelajari di kelas sebelumnya, sedangkan di kelas III dilanjutkan dengan konsep keterampilan berbicara yaitu mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan bercerita yang dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang sebelumnya sudah diperoleh siswa dapat dijadikan acuan pengembangan perangkat pembelajaran.

b. Analisis Siswa (*learner analysis*)

Analisis siswa dilakukan untuk menelaah karakteristik siswa yang disesuaikan dengan rancangan dan pengembangan perangkat pembelajaran. Analisis siswa difokuskan pada siswa kelas III SDN Kemuningsari Kidul 02 Jenggawah. Adapun penjabaran adalah sebagai berikut.

1) Kemampuan dasar Bahasa Indonesia

Kemampuan akademik siswa kelas III SDN Kemuningsari Kidul 02 Jenggawah yaitu heterogen sehingga dapat dikategorikan dalam 3 kelompok yaitu, kelompok bawah, kelompok tengah, dan kelompok bawah. Siswa kelas ini mengalami kesulitan menangkap materi pelajaran yang bersifat abstrak dan tidak ada benda konkret. Pada kenyataannya dilapangan guru lebih sering menggunakan model Konvensional dalam mengajarkan konsep bahasa Indonesia yaitu memberikan penjelasan, contoh soal dan siswa mengerjakan soal di buku paket.

2) Tingkat perkembangan Kognitif siswa

Tingkat perkembangan kognitif siswa kelas III SD mengalami tahap perkembangan kognitif operasional konkret yang perkiraan usia adalah 7 sampai 11 tahun. Pada tahap perkembangan kognitif ini siswa cenderung senang dengan benda-benda konkret. Dari analisis berfikir siswa ini dapat dihasilkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa.

c. Analisis Konsep (*concept analysis*)

Analisis konsep meliputi kegiatan mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep utama yang akan diajarkan pada siswa berdasarkan analisis awal-akhir pada pokok bahasan berbicara. Hasil analisis konsep adalah sebagai berikut.

Kompetensi Inti

1. mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan bercerita

Kompetensi Dasar

1. Melakukan percakapan melalui telepon/alat komunikasi sederhana dengan menggunakan kalimat ringkas. Dalam kompetensi dasar ini, siswa diharapkan dapat berkomunikasi dengan baik dan benar karena mengingat semakin majunya alat komunikasi pada era modernisasi seperti sekarang ini.
2. Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar. Dalam kompetensi dasar ini, siswa diharapkan dapat menyampaikan pikiran dan perasaan dengan bahasa yang baik dan benar sesuai dengan apa yang mereka alami, apa yang mereka lihat dan apa yang mereka dengar dalam kehidupan sehari-hari.

d. Analisis Tugas (*task analysis*)

Berdasarkan analisis konsep pada pokok bahasa berbicara, maka tugas dan keterampilan yang harus dimiliki siswa setelah mempelajari pokok bahasan ini adalah sebagai berikut.

- 1) siswa diharapkan dapat melakukan percakapan melalui telepon dengan menggunakan kalimat ringkas.

- 2) siswa diharapkan dapat menjelaskan urutan membuat atau melakukan permainan dengan kalimat yang runtut dan mudah dipahami.
- 3) siswa diharapkan dapat melakukan bercerita menggunakan media dengan kalimat ringkas.
- 4) siswa diharapkan dapat melakukan percakapan menggunakan boneka tangan dan menggunakan kalimat ringkas.

e. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran (*specifying instructional objectives*)

Kegiatan ini merupakan tujuan pembelajaran khusus (indikator pencapaian) berdasarkan analisis konsep dan analisis tugas. Perincian tujuan pembelajaran khusus tersebut merupakan dasar untuk merancang perangkat pembelajaran pada konsep berbicara. Berdasarkan analisis konsep dan analisis tugas, maka disusunlah indikator pencapaian hasil belajar. Indikator tersebut antara lain.

- 1) Memperagakan percakapan melalui telepon,
- 2) Melakukan Kegiatan bermain peran dengan alat komunikasi telepon,
- 3) Menyampaikan pesan singkat,
- 4) Menyampaikan peristiwa melalui telepon,
- 5) Memperagakan percakapan melalui telepon,
- 6) Menceritakan peristiwa melalui KOKAMI,
- 7) Menjelaskan urutan melakukan sesuatu permainan,
- 8) Melakukan percakapan melalui media rotation,
- 9) Menceritakan peristiwa dengan menggunakan media rotation,
- 10) Memperagakan percakapan melalui boneka tangan, dan
- 11) Menceritakan peristiwa dengan boneka tangan.

4.1.2 Tahap Perencanaan (*Design*)

Tujuan dari tahap ini adalah merancang perangkat pembelajaran, sehingga diperoleh prototipe (contoh perangkat pembelajaran). Tahap ini dimulai setelah ditetapkannya tujuan pembelajaran khusus, dan terdiri dari empat langkah pokok, yaitu (a) penyusunan tes, (b) pemilihan media, (c) pemilihan format, dan (d)

perancangan awal (desain awal). Keempat kegiatan ini dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Penyusunan Tes (*criterion test construction*)

Dasar penyusunan tes meliputi analisis tugas dan analisis konsep yang dijabarkan dalam spesifikasi tujuan pembelajaran. Soal yang disusun berdasarkan pada indikator pencapaian tujuan pembelajaran.

b. Pemilihan Media (*media selection*)

Pemilihan media yang sesuai dengan penerapan pembelajaran pada pokok bahasan berbicara adalah dengan menyesuaikan hasil analisis konsep. Penelitian ini menggunakan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan, materi ajar dengan tema bertelepon yang menerapkan media pembelajaran berupa telepon kaleng, kokami, rotatoon, boneka tangan dan media pembelajaran yang terkait dengan kehidupan siswa sehari-hari yang mudah di temui.

c. Pemilihan format (*format selection*)

Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran yang dimaksud adalah memilih pendekatan, strategi, model, metode dan sumber belajar yang sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia keterampilan berbicara. Oleh karena itu, format dalam pengembangan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia adalah materi ajar.

d. Perancangan Awal (*initial design*)

Rancangan awal merupakan seluruh kegiatan yang harus dilakukan sebelum pelaksanaan uji coba. Pada awal penelitian meliputi penjabaran materi ajar dan media pembelajaran. Berikut ini penyusunan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia.

1) Materi Ajar

Materi ajar disusun berdasarkan materi yang telah ditentukan dan dijabarkan sesuai KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran yang disesuaikan. Langkah awal menyusun materi ajar adalah mengidentifikasi bagian-bagian materi dengan jelas (pendahuluan, masalah, kontekstual, informasi, latihan soal); memiliki daya tarik

secara visual (tampilan gambar, arahan, catatan yang bersifat informasi dimuat dalam box dan diberi warna); halaman dan latihan diberi nomor dengan jelas; keseimbangan antara teks dan informasi; mengatur ruang atau tata letak agar mudah dipahami siswa; jenis menyusun ilustrasi untuk memperjelas konsep; memberi rangsangan secara visual; memiliki tampilan yang jelas; mudah dipahamisiswa; dapat menarik minat siswa untuk mempelajari materi ajar, menggunakan tata bahasa Indonesia yang baik dan benar; menggunakan bahasa yang jelas dan efektif tidak mengandung makna ambigu; kalimat yang digunakan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa; disusun sehingga mampu mendorong minat baca; struktur kalimat yang digunakan sederhana; petunjuk atau arahan yang diberikan harus jelas; bahasa yang digunakan komunikatif; sesuai dengan prinsip-prinsip pendekatan kontekstual; kebenaran materi; menghubungkan dengan materi sebelumnya; kejelasan gambar yang disajikan; isi dikelompokkan dalam bagian-bagian yang logis; soal-soal yang disajikan dalam materi ajar merupakan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

2) Media Pembelajaran

Pemilihan media merupakan hal yang penting dalam pembelajaran karena media merupakan salah satu pendukung keberhasilan pembelajaran. Media yang dipilih harus sesuai dengan materi yang diajarkan, misalnya materi ajar dengan tema bertelepon yang menerapkan media pembelajaran berupa telepon kaleng kaleng, kokami, rotatoon, boneka tangan dan media pembelajaran. yang terkait dengan kehidupan siswa sehari-hari yang mudah di temui.

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tujuan dari tahap pengembangan yaitu untuk menghasilkan draft II perangkat pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli terhadap draft I dan data yang diperoleh dari uji coba. Kegiatan pada tahap ini adalah penilaian para ahli dan uji coba lapangan.

a. Penilaian Para Ahli (*expert appraisal*)

Salah satu kriteria untuk menentukan baik tidaknya perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah hasil validasi para ahli. Perangkat pembelajaran yang divalidasi tersebut dilakukan dengan cara memberikan instrument lembar validasi perangkat (Lampiran C) kepada keempat validator. Hal yang divalidasi meliputi validasi isi, validasi konstruk dan validasi bahasa (indikator dapat dilihat pada Lampiran C). Para validator memberikan tanda (\checkmark) pada kategori-kategori komponen yang telah disiapkan pada lembar validasi tersebut.

Nama validator perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Daftar Nama Validator

No	Nama Validator	Jabatan
1.	Rusdhianti .W, S.Pd., M.Pd.	Dosen Bahasa Indonesia FKIP-Universitas Jember
2.	Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd.	Dosen PGSD FKIP-Universitas Jember
3.	Turiman, S.Pd.	Guru kelas III SDN Kemuningsari Kidul 02 Jenggawah
4.	Sugiono, S.Pd.	Guru kelas III SDN Kemuningsari Kidul 02 Jenggawah

Berdasarkan penilaian validator, secara umum diperoleh hasil sebagai berikut.

1) Rusdhianti .W, S.Pd, M. Pd

Materi ajar dapat digunakan tanpa revisi

2) Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd

Media pembelajaran dapat digunakan dengan revisi kecil sesuai saran yang diberikan

3) Turiman, S.Pd

Materi ajar dan media pembelajaran dapat digunakan dengan revisi kecil sesuai saran yang diberikan

4) Sugiono, S.Pd

Materi ajar dan media pembelajaran dapat digunakan dengan revisi kecil sesuai saran yang diberikan

b. Uji Coba Lapangan (*developmental testing*)

Setelah perangkat pembelajaran direvisi oleh para validator (Draft II), selanjutnya draft II diujicobakan sebanyak 2 kali yaitu dilakukan pada individu dan kelompok besar (klasikal). Uji coba individu dilakukan pada siswa kelas III dari SDN dari SDN Kemuningsari Kidul 02 Jenggawah bernama Rizki dan Putri. Tujuan uji coba individu ini untuk mengetahui kualitas perangkat pembelajaran dan kekurangan dari perangkat sebelumnya dari perangkat sebelumnya diujicobakan secara klasikal. Setelah dilakukan uji coba individu, dilakukan revisi dari kekurangan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang telah direvisi (draft II), kemudian diujicobakan pada kelompok besar untuk melihat kualitas perangkat pembelajaran tersebut serta mengetahui validasi yang dibuat. Pada tahap ini, perangkat pembelajaran yang sudah layak uji coba akan diujicobakan pada siswa kelas III SDN Kemuningsari 02 Jenggawah. Uji coba dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Jadwal pelaksanaan uji coba perangkat pembelajaran yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Jadwal Pelaksanaan Uji Coba

No	Hari, Tanggal	Jam	Kegiatan
1.	Selasa, 5 Mei 2015	07.00-09.00	Pelaksanaan Pembelajaran
2.	Rabu, 6 Mei 2015	10.30-11.30	Pelaksanaan Pembelajaran
3.	Sabtu, 9 Mei 2015	10.30-11.30	Pelaksanaan Pembelajaran
4.	Selasa, 12 Mei 2015	07.00-09.00	Pelaksanaan Pembelajaran
5.	Rabu, 13 Mei 2015	10.30-11.30	Pelaksanaan Pembelajaran
6.	Jum'at, 15 Mei 2015	07.00-09.00	Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dengan dilakukan enam kali pertemuan untuk proses pembelajaran. Dalam proses uji coba ini juga terdapat observer untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Observer yang bertugas untuk mengamati aktivitas guru adalah Turiman, S.Pd yang merupakan guru kelas III di SDN Kemuningsari Kidul 02 Jenggawah.

Pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran dilakukan oleh observer, dalam pelaksanaannya setiap observer mengamati 4 kelompok yang terdiri 5-6 anak

dalam setiap kelompoknya. Dalam pembelajaran siswa kelas III SDN Kemuningsari 02 Jenggawah oleh peneliti untuk menilai kinerja individu dalam kelompok.

Pertemuan pertama (pembelajaran 1) dilaksanakan 07.00-09.00. pada pertemuan pertama peneliti yang sebelumnya sudah kenal dengan kelas III langsung melaksanakan pembelajaran dengan menyatakan tentang alat komunikasi yaitu telepon. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa siap dalam menerima pembelajaran, memotivasi siswa dengan memberi contoh tentang pentingnya memahami materi yang akan dipelajari hari ini. Guru juga membimbing siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri atas 5-6 siswa dan membagikan materi ajar dan menjelaskan petunjuk pembelajaran dalam materi ajar. Pembelajaran dimulai dengan belajar mengenai cara bertelepon yang baik. Materi cara bertelepon yang baik ditanyakan tentang apa saja cara bertelepon yang baik dan benar. Pada materi cara bertelepon yang baik setiap kelompok diminta mengerjakan soal-soal yang terdapat di materi ajar, mengidentifikasi cara bertelepon yang baik. Setiap siswa berdiskusi dan membandingkan jawaban mereka dengan teman satu kelompok, selama siswa bekerja dalam kelompok, guru berkeliling untuk membimbing dan mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan permasalahan di materi ajar.

Siswa diminta mengerjakan soal yang terdapat dalam materi ajar secara berkelompok, siswa diminta untuk mempresentasikan hasil di depan kelas. Guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam membuat kesimpulan serta memberi penguatan tentang konsep yang diajarkan dan untuk melatih kemampuan siswa di rumah, guru memberi PR dari materi ajar.

Pertemuan kedua (pembelajaran II) dilaksanakan mulai pukul 10.30-11.30. Pada pertemuan kedua diawali dengan guru menanyakan dan membahas PR yang tidak dimengerti siswa pada pertemuan sebelumnya. Guru membantu siswa mengingat materi sebelumnya dengan tanya jawab yaitu cara bertelepon yang baik. Serta guru menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa siap dalam menerima pembelajaran dan memotivasi siswa dengan menjelaskan manfaat mempelajari pembelajaran hari ini. Siswa diminta duduk bersama kelompok yang sudah dibentuk pada pertemuan

sebelumnya. Guru meminta siswa untuk membuka materi pembelajaran selanjutnya yaitu cara menyampaikan pesan singkat dan menunjukkan alat peraga yang akan digunakan pada pertemuan kedua kali ini, Siswa diminta untuk membuat pesan singkat bersama kelompoknya, selama siswa mengerjakan guru berkeliling untuk membimbing dan mengarahkan siswa dalam mengerjakan, salah satu perwakilan kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya. Pada akhir pembelajaran guru bersama siswa membuat kesimpulan dari materi ajar yang telah dipelajari.

Pertemuan ketiga (pembelajaran III) dilaksanakan mulai pukul 10.30-11.30. pada pertemuan ketiga diawali yaitu guru membantu siswa mengingat materi sebelumnya dengan tanya jawab yaitu menceritakan peristiwa melalui bertelepon. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa siap dalam menerima pembelajaran dan memotivasi siswa dengan menjelaskan manfaat mempelajari pembelajaran hari ini. Selanjutnya meminta siswa duduk bersama kelompok yang sudah dibentuk pada pertemuan sebelumnya. Guru meminta siswa untuk membuka materi pembelajaran selanjutnya yaitu menceritakan peristiwa melalui telepon dan menunjukkan alat peraga yang akan digunakan pada pertemuan ketiga kali ini, siswa diminta untuk membaca cerita yang ada di materi ajar terlebih dahulu bersama kelompoknya. Selama siswa mengerjakan atau membaca carita, guru berkeliling untuk membimbing dan mengarahkan siswa, salah satu perwakilan kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya. Pada akhir pembelajaran guru bersama siswa membuat kesimpulan dari materi ajar yang telah dipelajari.

Pertemuan keempat (pembelajaran IV) dilaksanakan mulai pukul 07.00-09.00. pada pertemuan keempat diawali yaitu guru membantu siswa mengingat materi sebelumnya dengan tanya jawab yaitu menceritakan peristiwa melalui KOKAMI (kotak kartu misteri). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa siap dalam menerima pembelajaran dan memotivasi siswa dengan menjelaskan manfaat mempelajari pembelajaran hari ini dan menunjukkan cara penggunaan media KOKAMI. Siswa diminta duduk bersama kelompok yang sudah dibentuk pada pertemuan sebelumnya. Guru meminta siswa untuk membuka materi pembelajaran

selanjutnya yaitu menceritakan peristiwa melalui KOKAMI dan menunjukkan alat peraga yang akan digunakan pada pertemuan keempat kali ini, siswa diminta untuk mengambil kartu yang terdapat pada kotak yang berisi sebuah nama permainan, siswa di minta untuk menyimpulkan langkah-langkah nama permainan yang terdapat pada kartu misteri bersama kelompoknya, selama siswa mengerjakan guru berkeliling untuk membimbing dan mengarahkan siswa dan salah satu perwakilan kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya. Pada akhir pembelajaran guru bersama siswa membuat kesimpulan dari materi ajar yang telah dipelajari.

Pertemuan kelima (pembelajaran V) dilaksanakan mulai pukul 10.30-11.30. pada pertemuan kelima diawali yaitu guru membantu siswa mengingat materi sebelumnya dengan tanya jawab yaitu bercerita melalui media rotatoon. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa siap dalam menerima pembelajaran dan memotivasi siswa dengan menjelaskan manfaat mempelajari pembelajaran hari ini dan menunjukkan cara penggunaan dari media rotation. siswa meminta duduk bersama kelompok yang sudah dibentuk pada pertemuan sebelumnya. Guru meminta siswa untuk membuka materi pembelajaran selanjutnya yaitu bercerita melalui media rotation dan menunjukkan alat peraga yang akan digunakan pada pertemuan kelima kali ini, siswa diminta untuk membaca cerita yang ada di materi ajar terlebih dahulu bersama kelompoknya dan selama siswa mengerjakan atau membaca carita, guru berkeliling untuk membimbing dan mengarahkan siswa dan salah satu perwakilan kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya dengan menggunakan alat peraga media rotatoon. Pada akhir pembelajaran guru bersama siswa membuat kesimpulan dari materi ajar yang telah dipelajari.

Pertemuan keenam (pembelajaran VI) dilaksanakan mulai pukul 07.00-09.00. pada pertemuan keenam diawali yaitu guru membantu siswa mengingat materi sebelumnya dengan tanya jawab yaitu bercerita melalui boneka tangan. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa siap dalam menerima pembelajaran dan memotivasi siswa dengan menjelaskan manfaat mempelajari pembelajaran hari ini. Siswa dimeminta duduk bersama kelompok yang sudah dibentuk pada pertemuan

sebelumnya. Guru meminta siswa untuk membuka materi pembelajaran selanjutnya yaitu bercerita melalui boneka tangan dan menunjukkan alat peraga yang akan digunakan pada pertemuan keenam kali ini, siswa diminta untuk membaca dialog yang ada di materi ajar terlebih dahulu bersama kelompoknya dan selama siswa mengerjakan atau membaca carita, guru berkeliling untuk membimbing dan mengarahkan siswa dan salah satu perwakilan kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya dengan menggunakan boneka tangan. Pada akhir pembelajaran guru bersama siswa membuat kesimpulan dari materi ajar yang telah dipelajari.

4.1.4 Tahapan penyebaran (Disseminate)

Tahap penyebaran merupakan tahap terakhir dari pengembangan perangkat pembelajaran, yaitu pengemasan perangkat pembelajaran yang telah siap disebarkan. Perangkat disebarkan dalam bentuk *hardcopy* dan *softfile*. Tahap penyebaran secara *hardcopy* dilakukan dengan cara:

- a. Memberikan kepada siswa yang menjadi subjek uji coba secara individu yaitu Rizki dan Putri;
- b. Memberikan kepada siswa yang menjadi subjek uji coba dan guru kelas III di SDN Kemuningsari 02 Jenggawah;

Tahap penyebaran *softfile* dilakukan dengan cara mengupload perangkat pembelajaran ke internet. Penyebaran tersebut dilakukan melalui beberapa aplikasi yang tersedia di internet yang dapat didownload oleh semua orang. Beberapa aplikasi tersebut beserta link perangkat yang telah diupload adalah sebagai berikut.

- a. Blog

<http://pramitadianangraeni.blogspot.com/>

- b. Scribd

https://www.scribd.com/doc/266200959/Materi-Ajar-Kelas-III?secret_password=WxxikJ40U2s6u5Evyce

4.2 Hasil Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bahasa Indonesia

4.2.1 Draft I

Draft ini merupakan draft awal perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Draft tersebut didasarkan dari tahap pendefinisian (*define*) dan tahap (*design*) yang telah dilakukan. Dalam proses perancang desain perangkat pembelajaran ini didasarkan pada indikator-indikator kualitas perangkat pembelajaran yang valid. Setelah draft I selesai dikerjakan, langkah selanjutnya adalah tahap validasi. Validasi dilakukan dengan cara memberikan instrumen lembar validasi (Lampiran C) kepada empat orang validator yang terdiri dari satu dosen pendidikan bahasa Indonesia, satu dosen media pembelajaran, dan dua orang guru SD. Selanjutnya, dilakukan analisis terhadap hasil validasi ahli pada instrumen lembar validasi sehingga diperoleh data berupa nilai penentuan tingkat kevalidan perangkat pembelajaran (Va). Hasil validasi ahli dan kategorinya dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3 Tingkat Kevalidan Perangkat Pembelajaran

No	Perangkat Pembelajaran	Tingkat Kevalidan (Va)	Kategori
1.	Materi Ajar	4,35	Tinggi
2.	Media Pembelajaran	4,59	Tinggi

Hasil validasi dari keempat perangkat pembelajaran tersebut diketahui bahwa perangkat pembelajaran (Materi ajar dan Media pembelajaran) dapat dilakukan valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Setelah dilakukan validasi dan revisi terhadap draft I, maka perangkat pembelajaran tersebut selanjutnya merupakan draft II.

4.2.2 Draft II

Dari tabel 4.3, perangkat pembelajaran sudah dilakukan valid, namun masih perlu sedikit revisi. Revisi ini berdasarkan saran yang diberikan oleh para ahli. Berikut adalah revisi perangkat pembelajaran yang dilakukan berdasarkan saran/masukan dari para validator.

a. Revisi Materi Ajar

Materi ajar merupakan salah satu sumber belajar yang menjadi acuan belajar siswa. Sebelum diujicobakan, materi ajar tersebut divalidasi oleh ketiga validator. Berikut adalah hasil perbaikan/revisi materi ajar berdasarkan saran/masukan validator pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Saran dan Revisi Materi Ajar dari Validator

No	Komponen yang direvisi	Sebelum revisi (pada draft I)	Saran	Sesudah revisi (pada draft II)
1.	Penulisan Ejaan dan tata kalimat	penulisan ejaan dan tata kalimat misalnya bonekah, mengungkakan,kamu, nantik.	Penulisan ejaan dan tata kalimat harus diperhatikan	Penulisan ejaan dan tata kalimat yang benar boneka, mengungkapkan, siswa, nanti.
2	Perbesar ukuran serta warna bloking tulisan sebaiknya jelas	Perbesar ukuran penulisan serta warna bloking	Perbesar ukuran penulisan serta bloking harus diperhatikan.	Perbesar ukuran penulisan serta warna bloking muda dan tulisan hitam lebih jelas

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perangkat pembelajaran yang penting dalam pembelajaran karena media merupakan salah satu pendukung keberhasilan pembelajaran, media yang dipilih harus sesuai dengan materi yang diajarkan. Pada umumnya hasil validasi menyatakan valid namun masih memerlukan sedikit revisi. Berikut adalah hasil perbaikan/revisi berdasarkan saran/masukan validator pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Saran dan Revisi Media Pembelajaran dari Validator

No	Komponen yang direvisi	Sebelum revisi (pada draft I)	Saran	Sesudah revisi (pada draft II)
1.	Penggunaan nama media	Penggunaan nama media misalnya KOKAMI	Penggunaan nama media KOKAMI diperbaiki	Penggunaan nama media Kota cerdas
2.	Penggunakan bahan media tahan lama	Penggunakan bahan media tahan lama misalnya kardus	Penggunakan bahan untuk media harus tahan lama, sehingga dapat dipergunakan untuk periode berikutnya	Penggunakan bahan untuk media harus tahan lama seperti diganti dengan triplek.

4.2.3 Analisis Data Uji Coba Lapangan

Analisis data uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan perangkat pembelajaran.

a. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan berdasarkan analisis terhadap aktivitas guru selama mengelolah kegiatan pembelajaran di kelas. dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru dan diamati oleh observer yaitu Turiman, S.Pd, Sukesu, S.Pd, Sri Umi Hanik, S.Pd, dan Noviantika Yuanis selaku guru di SDN Kemuningsari Kidul 02 Jenggawah. Perangkat pembelajaran dinilai praktis jika tingkat pencapaian kemampuan guru mengelola pembelajaran minimal mencapai kategori baik (minimal mencapai 80%). Berikut adalah grafik dari aktivitas guru yang dapat dilihat pada gambar 4.1.

Gambar 4.1 Grafik Persentase Aktivitas Guru



Dari gambar 4.1 diperoleh persentase aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pertama mencapai 90% (kategori baik), kedua mencapai 90% (kategori baik), ketiga mencapai 91,4% (kategori baik), keempat mencapai 91,4% (kategori), kelima mencapai 92,85% (kategori baik), keenam mencapai 92,85% (kategori baik).

b. Uji keefektifan

Uji keefektifan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan berdasarkan analisis terhadap aktivitas siswa dan angket respon siswa. Perangkat pembelajaran dinilai efektif jika tingkat pencapaian kemampuan guru mengelola pembelajaran minimal mencapai kategori baik (minimal mencapai 80%). Hasil analisis ketiganya akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Analisis aktivitas belajar siswa

Pengamatan aktivitas belajar siswa dilakukan oleh observer. Observer masing-masing mengamati 4 kelompok. Berikut adalah grafik dari aktivitas guru yang dapat dilihat pada gambar 4.2 perhitungan lebih rinci dapat dilihat pada Lampiran E.3.

Gambar 4.2 Grafik Persentase Aktivitas Belajar Siswa



Berdasarkan gambar 4.2 diperoleh persentase aktivitas belajar siswa dalam mengelola pembelajaran pertama mencapai 81,53% (kategori baik), kedua mencapai 81,92% (kategori baik), ketiga mencapai 83,45% (kategori baik), keempat mencapai 84,99% (kategori), kelima mencapai 85,76% (kategori baik), keenam mencapai 86,91% (kategori baik).

2) Analisis angket respon siswa

Analisis angket respon siswa dilakukan untuk mengetahui besarnya persentase siswa yang memberikan respon positif dengan adanya perangkat pembelajaran bahasa Indonesia dengan pendekatan kontekstual. Respon siswa terhadap pembelajaran baik nilai minimal 80% siswa memberikan respon positif pada tiap-tiap indikator dalam angket respon siswa. berdasarkan pendapat siswa kelas III sebanyak 22 siswa diperoleh deskripsi data dalam tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Persentase Respon Siswa Tahapan Perangkat pembelajaran

No	Aspek yang direspon	Respon siswa		Alasan
		Senang	Tidak senang	
1.	Bagaimana perasaan kamu terhadap:			
a.	Pembelajaran dengan pendekatan Kontekstual	100	0	
b.	Materi yang disajikan	100	0	
c.	Materi ajar ➤ Berbicara melalui telepon dan menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar.	100	0	
d.	Suasana belajar dikelas	100	0	
e.	Cara guru mengajar dengan menggunakan pendekatan kontekstual	100	0	
f.	Penampilan guru	100	0	
		Baik	Tidak Baik	
2.	Bagaimana pendapat kamu terhadap:			
a.	Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual	100	0	
b.	Materi yang di sajikan	100	0	
c.	Materi ajar ➤ Berbicara melalui telepon dan menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar.	100	0	
d.	Suasana belajar di kelas	100	0	
e.	Cara guru mengajar dengan menggunakan media pembelajaran	100	0	
f.	Penampilan guru	100	0	
		Ya	Tidak	
3.	Apakah kamu berminat dan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dengan pendekatan Kontekstual?	100	0	
4.	Apakah pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan minat kamu untuk mengikuti pembelajaran belajar bahasa	100	0	

Indonesia		
5. Apakah pembelajaran kontekstual meningkatkan motivasi kamu untuk belajar bahasa Indonesia	100	0
6. Pendapatmu tentang Materi Ajar dan Media Pembelajaran		
a. Apakah kamu dapat memahami bahasa yang digunakan dalam Materi Ajar dengan Media Pembelajaran	100	0
b. Apakah kamu tertarik pada Media Pembelajaran	100	0

Berdasarkan pengumpulan data respon 22 siswa kelas III Kemuningsari 02 Jenggawah diperoleh lebih dari 80% siswa merasa senang terhadap komponen pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan presentase 100% siswa senang terhadap komponen pembelajaran, 100% siswa memberikan pendapat baik terhadap komponen pembelajaran, 100% siswa berminat dan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia, 100% siswa memahami bahasa yang digunakan dalam materi ajar, dan 100% siswa tertarik pada penampilan (tulisan, ilustrasi, gambar, dan letak gambarnya) yang terdapat dalam materi ajar. Berdasarkan penjelasan di atas, maka tidak ada revisi perangkat pembelajaran berdasarkan hasil analisis respon siswa.

Analisis data uji coba didapatkan bahwa perangkat pembelajaran bahasa Indonesia telah memenuhi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan perangkat pembelajaran. Sehingga komponen perangkat pembelajaran (materi ajar dan media pembelajaran) tidak perlu dilakukan revisi.

4.3 Pembahasan

Pembahasan ini akan dibahas mengenai tingkat ketercapaian kriteria-kriteria kualitas perangkat pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa sekolah dasar (SD). Perangkat pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian ini adalah Materi Ajar dan Media Pembelajaran, perangkat dikategorikan baik apabila perangkat pembelajaran bahasa Indonesia telah memenuhi kriteria kevalidan, kriteria kepraktisan, dan kriteria keefektifan.

Hasil uji coba kevalidan perangkat pembelajaran diperoleh melalui validasi perangkat pembelajaran (Materi ajar dan Media pembelajaran) oleh 4 ahli (2 dosen FKIP bahasa Indonesia dan media pembelajaran serta 2 guru kelas III). Dari hasil uji kevalidan, materi ajar telah mencapai kriteria kevalidan dengan kategori valid. Kriteria ini didasarkan pada hasil valid materi ajar tersebut mengenai besarnya koefisien validitas instrumen (V_a). Jika besarnya koefisien validitas materi ajar adalah lebih dari 4 maka materi ajar dikatakan valid. Dari hasil valid keempat validator diperoleh hasil bahwa koefisien validitas materi ajar adalah 4,35. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria kevalidan telah tercapai dengan kategori tinggi. Dengan tercapainya kriteria kevalidan tersebut maka materi ajar dapat dikatakan layak digunakan sebagai pedoman guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran di kelas.

Analisis kevalidan materi ajar maks selanjutnya menganalisis kevalidan media pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan valid apabila besar koefisien validitas lebih dari 4. Dari hasil uji kevalidan media pembelajaran, koefisien validitas media pembelajaran mencapai 4,59. Dengan koefisien yang telah dicapai tersebut, maka media pembelajaran telah mencapai kriteria kevalidan dengan kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dikatakan valid dan layak digunakan oleh siswa sebagai saran pendukung materi ajar.

Perangkat yang mengamati aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dinilai praktis jika tingkat pencapaian aktivitas guru dalam pembelajaran minimal mencapai kategori baik (lebih dari 80%). Secara umum, pembelajaran yang disajikan dengan menggunakan perangkat pembelajaran dari hasil pengembangan cukup baik. Namun dari segi pengelolaan waktu masih kurang. Hal ini dikarenakan kurangnya pengalaman guru dalam mengajar. Hasil analisis diperoleh persentase aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada pertemuan pertama mencapai 90%, pertemuan kedua mencapai 90%, pertemuan ketiga mencapai 91,4%, pertemuan keempat mencapai 91,4%, pertemuan kelima mencapai 92,85%, pertemuan keenam mencapai 92,85%. Sedangkan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia keterampilan berbicara diperoleh persentase aktivitas belajar siswa pada pertemuan mencapai 81,53%,

pertemuan kedua mencapai 81,92% , pertemuan ketiga mencapai 83,45%, pertemuan keempat mencapai 84,99%, pertemuan kelima mencapai 85,76%, pertemuan keenam mencapai 86,91%, sehingga diperoleh rata-rata aktifitas belajar siswa sebesar 84,09% .Hal ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran telah memenuhi kriteria kepraktisan dan sebagian besar siswa aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kelemahan pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual yaitu alokasi waktu dalam pembelajaran membutuhkan waktu yang banyak, khususnya ketika kegiatan kelompok dalam menyelesaikan soal-soal dan presentasi hasil diskusi. Jadi, ada beberapa langkah pembelajaran yang dihilangkan namun ketujuh komponen kontekstual tetap nampak dalam pembelajaran. Selain itu, kendala yang dihadapi dalam penyusunan perangkat pembelajaran ini yaitu sulitnya mencari validator dan lamanya proses validasi perangkat pembelajaran sehingga penyusunan draft II sedikit terhambat.

BAB 5. PENUTUP

Dalam bab ini dibahas tentang penutup dari penelitian Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Materi Ajar Dan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Semester 2 SDN 02 Kemuningsari Kidul Jember Tahun 2014/2015. Adapun penutup dalam penelitian ini meliputi: (1) kesimpulan; dan (2) saran.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses dan hasil pengembangan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Pengembangan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa sekolah dasar (SD) kelas III menggunakan model 4-D Thiagarajan, Semmel dan Semmel.

Tahap pertama yaitu pendefinisian (*define*), dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia yang diharapkan oleh kurikulum adalah pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat berfikir siswa. selain itu, pada tahap ini dihasilkan peta konsep materi berbicara serta penetapan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa.

Tahap kedua yaitu tahap perencanaan (*design*) dihasilkan kisi-kisi perangkat yang disesuaikan dengan kontekstual yang dapat dilihat pada Bab 3 dan draft I perangkat pembelajaran. Kendala dalam tahap ini adalah lamanya waktu dalam proses pembuatan perangkat pembelajaran.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*develop*) dilakukan validasi oleh satu dosen bahasa Indonesia dan dua guru SD serta uji coba lapangan yang dilakukan pada siswa kelas III SDN Kemuningsari Kidul 02 Jenggawah. Dari hasil validasi diperoleh saran dan data penilaian dari validator yang setelah dianalisis menyatakan bahwa perangkat pembelajaran valid. Uji coba lapangan

dilakukan untuk mengaplikasikan materi ajar dan media pembelajaran untuk mengujicobakan perangkat sehingga diperoleh data persentase aktivitas guru, persentase aktivitas siswa, persentase angket respon siswa.

Tahap terakhir adalah tahap penyebaran (*disseminate*). Tahap penyebaran dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk *hardcopy* (kepada guru dan siswa kelas III SDN Kemuningsari Kidul 02 Jenggawah) dan *Softfile* dengan mengupload perangkat pembelajaran ke internet melalui blog, dan scribd.

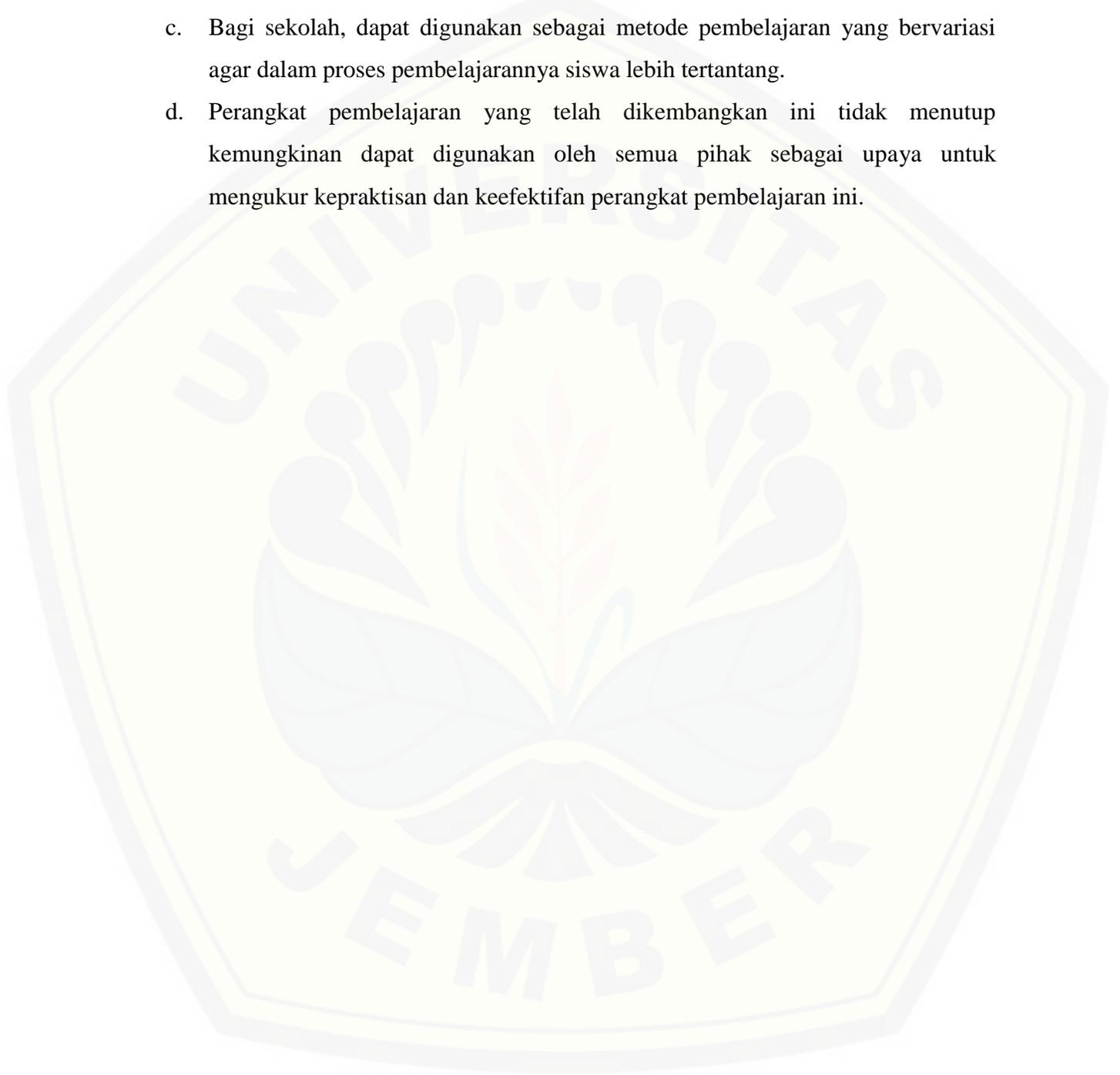
- b. Hasil pengembangan yang diperoleh adalah perangkat pembelajaran pada pokok bahasan berbicara untuk kelas III SD yang terdiri atas materi ajar, media pembelajaran, yang dikategorikan baik. Hal ini dikarenakan perangkat pembelajaran telah memenuhi karakteria: 1) valid dengan koefisien validitas materi ajar, media pembelajaran > 4 yaitu berturut-turut 4,35; dan 4,59. Tingkat kevalidan tersebut menunjukkan bahwa perangkat layak digunakan; 2) praktis yang terbukti dari persentase aktivitas guru selama enam kali pertemuan yaitu mencapai 91,41%. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran mudah digunakan oleh guru; dan 3) efektif yang diperoleh dari hasil analisis: (a) persentase aktivitas belajar siswa yang dikategorikan baik pada pertemuan pertama mencapai 81,53%, pertemuan dua mencapai 81,92%, pertemuan ketiga mencapai 83,45%, pertemuan keempat mencapai 84,99%, peretemuan kelima mencapai 85,76%, dan pertemuan keenam mencapai 86,91%. (b) persentase respon positif siswa terhadap perangkat pembelajaran dan proses pembelajaran yaitu > 80%. (c) lebih dari 80% siswa di kelas III SDN Kemuningsari Kidul 02 Jenggawah, efektifitas tersebut menunjukkan bahwa perangkat dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

5.2 Saran

Saran yang dapat dituliskan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagi guru, perangkat pembelajaran diharapkan dapat dijadikan pertimbangan dalam membuat perangkat pembelajaran selanjutnya.

- b. Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian sejenis dapat mengembangkan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia.
- c. Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang bervariasi agar dalam proses pembelajarannya siswa lebih tertantang.
- d. Perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan ini tidak menutup kemungkinan dapat digunakan oleh semua pihak sebagai upaya untuk mengukur kepraktisan dan keefektifan perangkat pembelajaran ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djiwandono, S. 2011. *Tes Bahasa*. Jakarta: PT Indeks.
- Hamalik, O. 2008. *Proses belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila.
- Lestari, I. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Munadi, Y. 2012. *Media pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Nurhadi. 1995. *Tata Bahasa Pendidikan*. Semarang: IKIP Semarang Pres.
- Prastawa, A. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*.Jogjakarta: Diva Pres.
- Trianto. 2007. *Mendesain Model PembelajaranTerpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sugiyono. 2014. *Metodel Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alva Beta.
- Rusyan, T., Kusnadir, A dan Arifin, Zaenal. 1992. *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya
- Sukidin dan Munadir. 2005. *Metode penelitian*. Surabaya: Insan Candikia.
- Tarigan, H G. 2008. *Berbicara*. Bandung: Angkasa.
- Tatang. 2012. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Universitas Jember. 2012. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: Badan Penerbit Universitas Jembar.
- Yamin, M. 2010. *Desain pembelajaran berbasis tingkat satuan pendidikan*. Jakarta Gaung Persada.

Lampiran A. Matrik Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber data	Metode Penelitian
<p>Pengembangan Perangkat Pembelajaran : Materi Ajar Dan Media Pembelajaran Keterampilan Berbicara Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Semester 2 SDN Kemuningsari Kidul 02 Jember Tahun 2014/2015.</p>	<p>1. Bagaimanakah pengembangan materi ajar bahasa Indonesia kelas III semester 2 SDN 02 Kemuning Kidul? 2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia kelas III semester 2 SDN 02 Kemuning Kidul ditinjau dari materi ajar?</p>	<p>1. Pengembangan proses perangkat pembelajaran Materi Ajar. 2. Pengembangan proses perangkat pembelajaran media pembelajaran</p>	<p>1. Tahap pendefinisian (<i>define</i>) 2. Tahap perencanaan (<i>design</i>) 3. Tahap Pengembangan (<i>develop</i>) 4. Tahap Penyebaran (<i>disseminate</i>)</p>	<p>1. Validator : a. Dosen b. Guru 2. Subjek uji coba: a. Siswa 3. Kepustakaan</p>	<p>1. Sekolah Uji Coba : SDN Kemuning sari kidul 02. 2. Jenis Penelitian: Penelitian Pengembangan. 3. Pendekatan : kontekstual. 4. Metode Pengumpulan Data: a. Validasi Ahli untuk mendapatkan data penilaian perangkat pembelajaran. b. Observasi untuk mendapatkan data aktivitas guru dan siswa terhadap pembelajaran. c. Angket untuk mendapatkan data respon siswa terhadap pembelajaran. d. Tes untuk mengukur keberhasilan siswa dalam pencapaian hasil belajar. 5. Analisis Data: a. Hasil validitas dianalisis dengan menghitung koefisien keterangan :</p> $I_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$ $A_i = \frac{\sum_{j=1}^m I_{ij}}{m}$ $Va = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$

					<p>keterangan:</p> <p>V_{ij} adalah data nilai dari validator ke-j terhadap ke-i.</p> <p>n adalah banyaknya validator.</p> <p>I_i adalah Indikator.</p> <p>A_i adalah rerata nilai untuk aspek ke-i.</p> <p>I_{ij} adalah rerata untuk aspek ke-I indicator ke-j.</p> <p>m adalah banyaknya indicator dalam aspek ke-i.</p> <p>V_a adalah nilai penentuan tingkat kevalidan model.</p> <p>A_i adalah rata-rata untuk aspek ke-i.</p> <p>P adalah banyaknya aspek.</p> <p>b. Hasil observasi dianalisis dengan menghitung presentase keaktifan siswa dengan guru.</p> <p>Keterangan :</p> $P_s = \frac{A_s}{N} \times 100\%$ $P_g = \frac{A_g}{N} \times 100\%$ <p>Keterangan:</p> <p>s = siswa</p> <p>g = guru</p> <p>P = presentase keaktifan.</p> <p>A = jumlah skor yang diperoleh.</p> <p>N = jumlah skor seluruhnya.</p> <p>c. Hasil angkrk dianalisis dengan menghitung presentase respon.</p> <p>Keterangan :</p>
--	--	--	--	--	---

					<p> $\gamma = \frac{n}{N} \times 100\%$ </p> <p> γ = presentase respon n = banyak siswa yang meberikan respon positif minimal 75% dalam angket. N = banyak siswa seluruhnya. </p> <p>d. Hasil tes dianalisis dengan menghitung koefisien validitas reabilitas tes.</p> <p>1) Validitas Keterangan</p> $r = \frac{n \sum_{i=1}^n X_i Y_i - (\sum_{i=1}^n X_i)(\sum_{i=1}^n Y_i)}{\sqrt{(n \sum_{i=1}^n X_i^2 - (\sum_{i=1}^n X_i)^2)(n \sum_{i=1}^n Y_i^2 - (\sum_{i=1}^n Y_i)^2)}}$ <p> r = koefisien validitas tes. X = skor butir (item) Y = skor total. n = banyaknya responden yang mengikuti tes. </p>
--	--	--	--	--	---

LAMPIRAN B

Lampiran B.1 Kisi-Kisi Perangkat Pembelajaran

Kisi-Kisi Perangkat Pembelajaran			
No.	Sintaks pembelajaran kontekstual	Letak Sintaks pendekatan kontekstual dalam perangkat pembelajaran	
		Pembelajaran	
		RPP	
		Materi Ajar	
1.	Konstruktivisme (<i>Constructivism</i>) Pengetahuan yang sudah ada dimodifikasi untuk menampung dan menyesuaikan hadirnya pengalaman baru	<ul style="list-style-type: none"> • Muncul pada saat kegiatan siswa diminta menyebutkan tata cara bertelepon yang baik (RPP1) • Kegiatan menemukan langkah-langkah urutan sebuah permainan (RPP 2) • Kegiatan menentukan urutan cerita bergambar (RPP 3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Muncul mulai dari pendahuluan pengenalan pengertian dari setiap tema. • mengkonstruksi pengertian menarik dari setiap tema dengan media pembelajaran.
2.	Menemukan (<i>Inquiry</i>) Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta didik bukan hasil mengingat seperangkat fakta, melainkan dari hasil menemukan sendiri	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan mengamati media dan menemukan data-data yang diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan (RPP 1) • Kegiatan menemukan urutan sebuah permainan (RPP 2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menemukan masalah dalam Materi pembelajaran dan contoh soal.
3.	Bertanya (<i>Questioning</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan guru bertanya tentang 	<ul style="list-style-type: none"> • Pertanyaan kesulitan yang

- Merupakan menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian kepada aspek yang belum diketahuinya
4. **Masyarakat Belajar (*Learning Community*)**
Pembelajaran dilakukan dalam bentuk kelompok-kelompok. Hasil pembelajaran diperoleh dari kerja sama
5. **Pemodelan (*Modeling*)**
Pembelajaran dilakukan dengan cara memberikan model atau contoh yang perlu ditiru
- materi yang dipelajari kepada siswa dan memberi kesempatan siswa bertanya tentang materi atau petunjuk yang belum dipahami
- Kegiatan diskusi baik diskusi kelas atau pun ketika diskusi kelompok.
 - Kegiatan penyampaian penjelasan materi menggunakan media pembelajaran oleh guru dan penjelasan cara menyelesaikan permasalahan oleh siswa
- dialami siswa dalam pembelajaran
- Bertanya apa yang siswa ketahui dari permasalahan yang disajikan
 - Memberi kesempatan siswa bertanya tentang petunjuk atau permasalahan yang belum dipahaminya
 - Adanya petunjuk untuk saling berdiskusi dan bekerjasama
 - Kegiatan yang menuntun siswa mempraktekkan langkah-langkah kegiatan sesuai petunjuk materi ajar seperti urutan gambar-gambar berseri tersebut.
 - Kegiatan mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas

6. **Refleksi (*Reflection*)**
Merupakan cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir ke belakang tentang apa yang baru dilakukan.
7. **Penilaian yang sebenarnya (*Authentic Assessment*)**
Penilaian pembelajaran berbasis kontekstual ini dilakukan dengan mengamati peserta didik menggunakan bahasa, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Penilaian bukan hanya oleh guru, melainkan bisa juga dari teman atau orang lain.
- Kegiatan bersama-sama menyimpulkan/merangkum inti pembelajaran yang sudah dipelajari
Memberikan reward kepada anak.
 - Kegiatan mengoreksi pekerjaan individu atau kelompok secara bersamasama dan membenarkan jika ada kesalahan
 - Kegiatan guru menilai setiap siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan lembar pengamatan.
 - Meminta siswa menuliskan kesimpulan di akhir pembelajaran.
 - Penyajian aturan atau petunjuk yang harus dipatuhi siswa sehingga guru mudah menilainya
 - Menilai respon yang diberikan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam materi ajar yang dipandu guru.
-

LAMPIRAN C KISI-KISI PERANGKAT PEMBELAJARAN

Kisi-Kisi soal

Kompetensi inti;

1. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan bercerita

Kompetensi dasar:

1. 6.1 melakukan percakapan melalui telepon/ alat komunikasi sederhana dengan menggunakan kalimat ringkas.
2. 6.2 menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didegar.

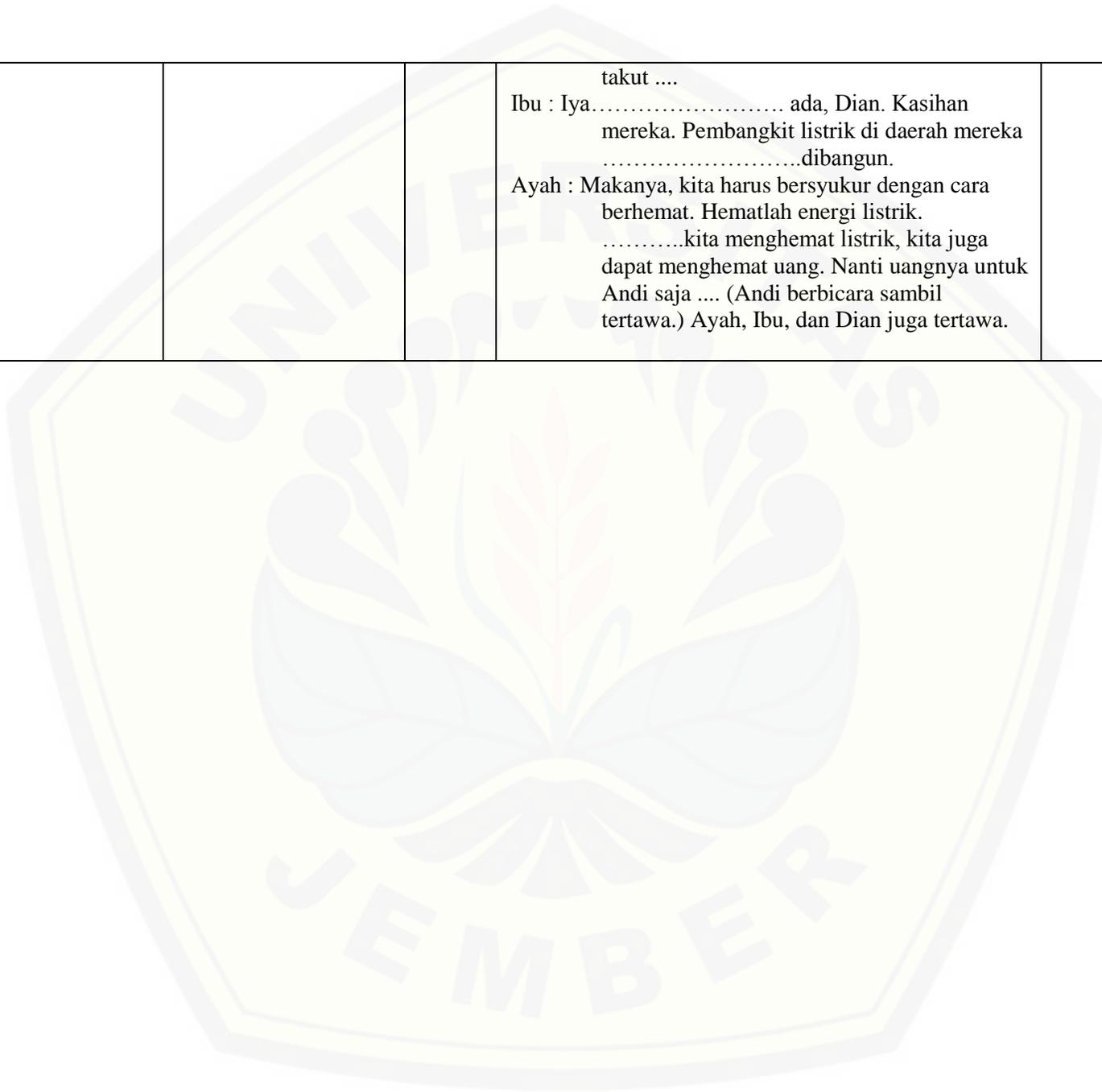
No	Materi	Indikator	Taksonomi	Rumusan soal	Media Pembelajaran
1.	Materi Ajar I	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan bermain peran dengan alat komunikasi telepon - Memperagakan percakapan melalui telepon 	C3	<p>Kakak Bagus : Halo, selamat siang! Hesti :, siang Kakak Bagus : Apakah ini Hesti? Hesti : Ia, saya,..... ini dari siapa? Kakak Bagus : Saya Kakaknya Bagus. Hesti : Ya, ada apa, kakak. Kakak Bagus : Bagus izin tidak ikut kerja kelompok, sakit panas. Sampaikan maaf pada teman-teman yang lainnya. Hesti : Ia kak, terimakasih Kakak Bagus : Ia,....., selamat siang. Hesti : Selamat,.....</p>	Telepon kaleng
2.		<ul style="list-style-type: none"> - Menyampaikan pesan singkat. - Memperagakan percakapan melalui telepon 	C3	<div style="text-align: center;">  <p>Ayo, Kerjakan </p> </div> <div style="border: 2px dashed blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%; background-color: #d1c4e9;"> <p>Buatlah dialog melalui telepon dengan tema belajar kelompok di rumah salah satu temanmu!</p> </div>	Telepon kaleng

No	Materi	Indikator	Taksonomi	Rumusan soal	Media Pembelajaran
3.		<ul style="list-style-type: none"> - Menyampaikan peristiwa melalui telepon - Memperagakan percakapan melalui telepon 	C3	<p style="text-align: center;"><i>Berikut ini diberikan contoh percakapan melalui telepon. Hafalkan, kemudian peragakan percakapan tersebut di depan kelas dengan teman sebangkumu!</i></p> <p>Toni : Halo, selamat sore. Tanti : Selamat sore. Toni : Ini Tanti, ya? Aku Toni. Tanti : Ya, betul. Oo ... Toni. Ada apa, Ton? Toni : Aku mau tanya, Tan. Kapan kelompok kita mau mengerjakan tugas dari Pak Gani kemarin? Tanti : Besok sore, di rumah Farid. Toni : Farid dan Ida sudah tahu soal itu? Tanti : Mereka sudah tahu dan setuju. Kamu sendiri bisa ikut 'kan? Toni : Bisa. Baiklah, besok aku ke rumah Farid. Terimakasih, ya. Tanti : Oke, sama-sama.</p> <div style="text-align: right;">  </div>	Telepon kaleng

No	Materi	Indikator	Taksonomi	Rumusan soal	Media Pembelajaran
4.	Materi Ajar II	<ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan peristiwa melalui KOKAMI. - Menjelaskan urutan melakukan sesuatu permainan. 	C3	<p>Ikuti langkah-langkah berikut!!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ambil salah satu kartu di dalam kotak misteri yang di dalamnya sudah ditulis permainannya. 2. Setelah membacakan permainan yang di dapat. 3. Buatlah langkah-langkah permainan tersebut. 4. Setelah selesai membuat langkah-langkahnya, jelaskanlah langkah-langkah tersebut di depan kelas dengan suara lantang. 	KOKAMI (kotak kartu misteri)
5.		<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan percakapan melalui media rotatoon - Menceritakan peristiwa dengan menggunakan media ritatoon 	C3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceritakanlah pengalamanmu yang mengesankan. Kamu boleh menceritakan pengalaman berlibur, boleh pula pengalaman lainnya dengan menggunakan media rutatoon. Gunakanlah kalimat yang baik ketika bercerita. 2. Pernahkah kamu mendengar atau melihat suatu kejadian yang kamu anggap penting? Berceritalah dengan percaya diri. Kamu tidak perlu malu. Teman-temanmu akan mendengarkan. 	Rutatoon

No	Materi	Indikator	Taksonomi	Rumusan soal	Media Pembelajaran
6.		<ul style="list-style-type: none"> - Memperagakan percakapan melalui boneka tangan. - Menceritakan peristiwa dengan boneka tangan. 	C3	<p>Berikut ini bantulah melengkapi kalimat yang rumpang dalam percakapan antara Dian, Ayah, Ibu dan Andi!!! Suasana di ruang keluarga sebuah rumah. Ayah sedang membereskan kertas-kertas pekerjaan dari kantor. Ibu menyetrika baju. Anak-anaknya, yaitu Dian dan Andi, sedang belajar. Tiba-tiba, lampu mati. Suasana menjadi gelap. Dian : (berteriak) Ibu ..., mengapa jadi gelap? (Dian panik karena ia paling takut gelap.) Ayah :, Dian. Ayah akan mengambil lilin. Ibu : Ayah, listriknya tidak kuat, ya? Mungkin karena Ibu menyetrika malam-malam. Andi : Ibu sebaiknya jangan menyetrika malam-malam. Kata guru Andi, kita harus mengurangi pemakaian listrik pada pukul lima sore sampai pukul sebelas malam, Bu. Ayah segera menyalakan lilin. Dian :terang. Sekarang, ruang keluarga itu sudah..... Mereka berkumpul, duduk di karpet..... Ayah : Apa yang dikatakan Andi itu benar. Pemadaman ini dilakukan pemerintah secara bergiliran. Dengan demikian, negara kita bisa mengatur pemakaian listrik supaya tidak melebihi beban. Dian : Bu, di Indonesia ini masih ada <i>kan</i> tempat yang belum mendapatkan listrik. Iiih, gelap. Dian</p>	Boneka Tangan

				<p>takut</p> <p>Ibu : Iya..... ada, Dian. Kasihan mereka. Pembangkit listrik di daerah merekadibangun.</p> <p>Ayah : Makanya, kita harus bersyukur dengan cara berhemat. Hematlah energi listrik.kita menghemat listrik, kita juga dapat menghemat uang. Nanti uangnya untuk Andi saja (Andi berbicara sambil tertawa.) Ayah, Ibu, dan Dian juga tertawa.</p>	
--	--	--	--	--	--



LAMPIRAN D

Lampiran D.1 RPP Pembelajaran I

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SDN Kemuningsari Kidul 02 Jember
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : III/2
Pertemuan ke : 1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

I. Standar Kompetensi

Berbicara

- 6 Mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan cerita.

II. Kompetensi Dasar

- 6.1 Melakukan percakapan melalui telepon/ alat komunikasi sederhana dengan menggunakan kalimat ringkas

III. Indikator

➤ **Kognitif**

Kognitif Proses:

- Menjelaskan tata cara bertelepon yang baik.

Kognitif Produk:

- Menyusun dialog percakapan bermain peran tentang kegiatan bertelepon.

➤ **Psikomotor**

- Menyampaikan/meperagakan dialog percakapan peran tentang kegiatan bertelepon.

➤ **Afektif**

- Menerapkan sikap berbicara dalam telepon dengan bahasa yang baik dan sopan

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

Kognitif Proses:

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan tata cara bertelepon yang baik.

Kognitif Produk:

- Siswa dapat menyusun naskah bermain peran tentang kegiatan bertelepon melalui kegiatan berdiskusi.

2. Psikomotor

- Setelah berdiskusi, siswa dapat menyampaikan naskah bermain peran tentang kegiatan bertelepon yang dibuat bersama kelompok dengan jelas.
- Setelah mendengarkan penjelasan, siswa dapat menanggapi naskah bermain peran tentang kegiatan bertelepon.

3. Afektif

- Setelah memperagakan cara bertelepon, siswa dapat menerapkan sikap berbicara dalam telepon dengan bahasa yang baik dan sopan

V. Materi Pembelajaran

- Tata cara bertelepon
- Menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon

VI. Metode Pembelajaran

- Diskusi
- Penugasan
- Tanya jawab

VII. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	
		Guru	Siswa
1.	Kegiatan Pembuka (10 menit)	Salam dan berdoa bersama.	Menjawab salam guru dan berdoa bersama.
		Absensi.	Memperhatikan.
		Memotivasi siswa dengan menunjukkan alat	Memperhatikan.

No.	Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	
		Guru	Siswa
		komunikasi (telepon) kepada siswa.	
		Tanya jawab sebagai apersepsi. Misalnya, “apakah kalian pernah menggunakan alat komunikasi telepon?”	Memperhatikan dan menanggapi.
		Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan menjelaskan langkah pembelajaran .	Memperhatikan.
2	Kegiatan Inti (55 menit)	Memberikan penjelasan umum tentang materi tata cara bertelepon dan menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon.	Memperhatikan penjelasan guru.
		Membagi siswa ke dalam kelompok untuk membuat media telepon kaleng. Untuk peran dialog bertelepon yang baik dan benar di depan kelas.	Melakukan perintah guru.
		Membimbing kelompok mengerjakan tugas.	Mengerjakan tugas yang diberikan.
		Meminta kelompok untuk menyajikan hasil pekerjaannya di depan kelas	membacakan hasil diskusinya
		Meminta kelompok lain untuk mengamati dan mengomentari.	Mengamati dan mengomentari kelompok yang telah presentasi.
		Mengevaluasi dan memberi kesempatan siswa melakukan refleksi.	Melakukan refleksi tentang kegiatan yang sudah dilakukan.
3.	Kegiatan Penutup (5 menit)	Memberi tugas mengisi kalimat yang rumpang dalam latihan.	Menerima tugas tindak lanjut.

No.	Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	
		Guru	Siswa
		Penutupan dengan doa.	Berdoa bersama.

VIII. Sumber

- Materi Ajar Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas III SD/MI.

IX Media Pembelajaran

- Telepon mainan.

X Penilaian

1. Teknik : Tes dan observasi
2. Bentuk Instrumen : Daftar rubrik produk (hasil diskusi) dan performansi

Pedoman Penilaian

Penilaian Media Pembelajaran

No.	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Komponen telepon mainan					
2.	Ketepatan Pembuatan					
3.	Kerapian					
Skor maksimal		15				
Skor yang dicapai		$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$				

Keterangan: 5 = Baik sekali
 4 = Baik
 3 = Cukup
 2 = Sangat Cukup
 1 = kurang

Penilaian pengamat kegiatan pembelajaran

No	Aktivitas yang diamati	Terlihat (√)	Belum Terlihat (√)
1.	Siswa mampu mengikuti instruksi guru		
2.	Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran		
Skor maksimal		Nilai = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$	
Skor yang dicapai			

Penilaian Individu: Performansi Kegiatan Presentasi

No.	Aktivitas yang diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Membacakan dialog percakapan dengan lancar, jelas, dan suara lantang.					
2.	Mengajukan komentar, saran atau pertanyaan dengan bahasa yang mudah dipahami					
3.	Menjawab pertanyaan atau menanggapi saran dan komentar dari kelompok pengamat dengan bahasa yang mudah dipahami					
Skor maksimal		15				
Skor yang dicapai		Nilai = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$				

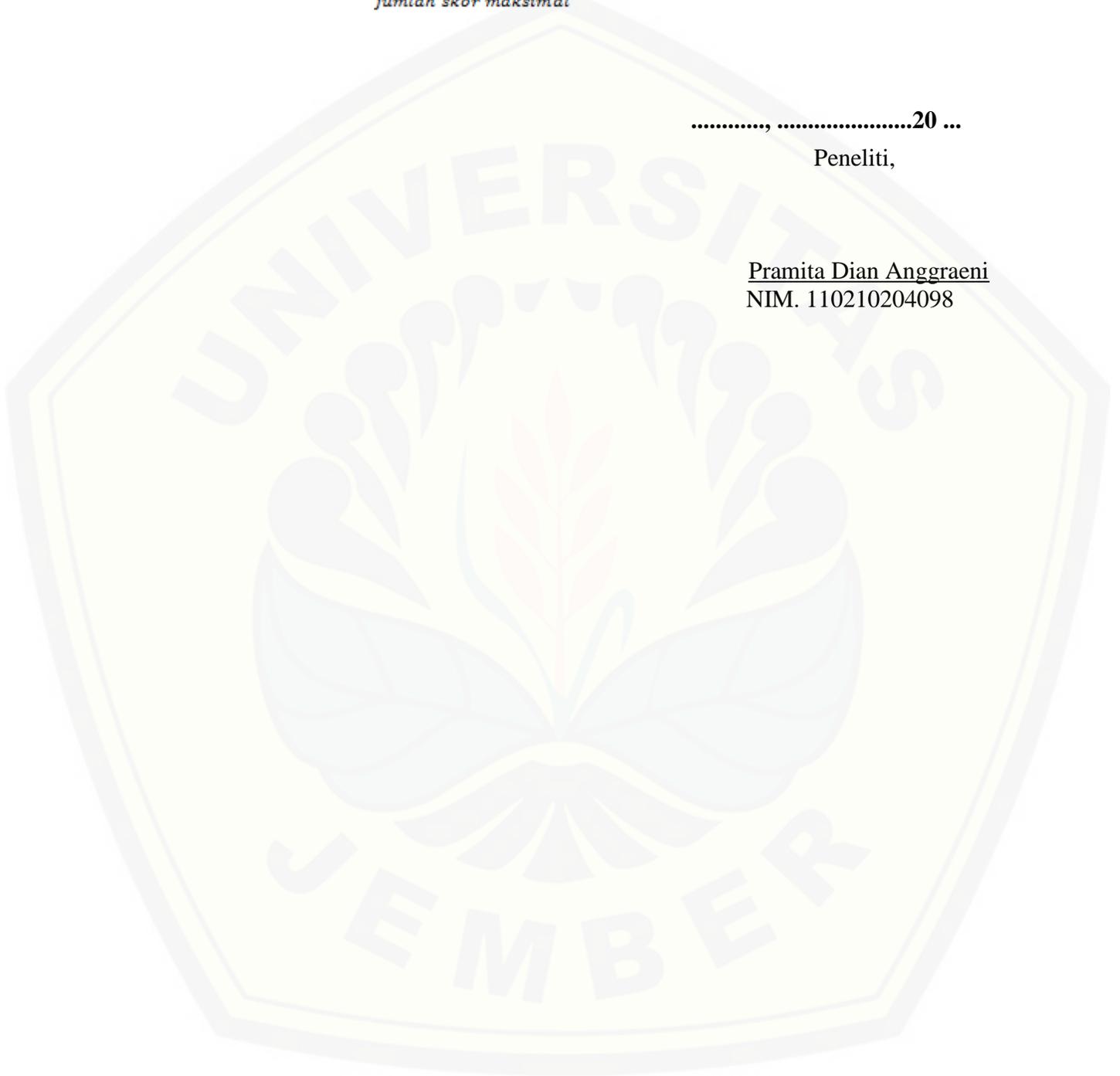
- Keterangan :
- 5 = sangat memuaskan
 - 4 = memuaskan
 - 3 = cukup
 - 2 = kurang
 - 1 = sangat kurang

CATATAN : Nilai = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$

.....,20 ...

Peneliti,

Pramita Dian Anggraeni
NIM. 110210204098



Lampiran D.2 RPP Pembelajaran II

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SDN Kemuningsari Kidul 02 Jember
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : III/2
Pertemuan ke : 1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

I. Standar Kompetensi

Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan cerita.

II. Kompetensi Dasar

- 6.1 Melakukan percakapan melalui telepon/ alat komunikasi sederhana dengan menggunakan kalimat ringkas

III. Indikator

➤ **Kognitif**

Kognitif Proses:

- Menyampaikan pesan singkat.

Kognitif Produk:

- Memperagakan dialog percakapan bermain peran tentang kegiatan bertelepon.

➤ **Psikomotor**

- Menyampaikan/meperagakan dialog percakapan peran tentang kegiatan bertelepon.

➤ **Afektif**

- Menerapkan sikap berbicara dalam telepon dengan bahasa yang baik dan sopan

IV. Tujuan Pembelajaran

➤ **Kognitif**

Kognitif Proses:

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menyampaikan pesan singkat yang baik.

Kognitif Produk:

- Siswa dapat memperagakan bermain peran tentang kegiatan bertelepon melalui kegiatan berdiskusi.

➤ **Psikomotor**

- Setelah berdiskusi, siswa dapat memperagakan naskah bermain peran tentang kegiatan bertelepon dengan jelas.
- Setelah mendengarkan penjelasan, siswa dapat menanggapi naskah bermain peran tentang kegiatan bertelepon.

➤ **Afektif**

- Setelah memperagakan cara bertelepon, siswa dapat menerapkan sikap berbicara dalam telepon dengan bahasa yang baik dan sopan

V. Materi Pembelajaran

- Menyampaikan pesan singkat
- Menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon

VI. Metode Pembelajaran

- Diskusi
- Penugasan
- Tanya jawab

VII. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	
		Guru	Siswa
1.	Kegiatan Pembuka (10 menit)	Salam dan berdoa bersama.	Menjawab salam guru dan berdoa bersama.
		Absensi.	Memperhatikan.
		Memotivasi siswa dengan menunjukkan alat komunikasi (telepon) kepada siswa.	Memperhatikan.

No.	Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	
		Guru	Siswa
		Tanya jawab sebagai apersepsi. Misalnya, “apakah kalian pernah menggunakan alat komunikasi telepon?”	Memperhatikan dan menanggapi.
		Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan menjelaskan langkah pembelajaran .	Memperhatikan.
2	Kegiatan Inti (55 menit)	Memberikan penjelasan umum tentang materi menyampaikan pesan singkat dan menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon.	Memperhatikan penjelasan guru.
		Membagi siswa ke dalam kelompok tugas: 1. membuat pesan singkat 2. memperagakan dialog bertelepon yang baik dan benar di depan kelas.	Melakukan perintah guru.
		Membimbing kelompok mengerjakan tugas.	Mengerjakan tugas yang diberikan.
		Meminta kelompok untuk menyajikan hasil pekerjaannya di depan kelas	membacakan hasil diskusinya
		Meminta kelompok lain untuk mengamati dan mengomentari.	Mengamati dan mengomentari kelompok yang telah presentasi.
		Mengevaluasi dan memberi kesempatan siswa melakukan refleksi.	Melakukan refleksi tentang kegiatan yang sudah dilakukan.
3.	Kegiatan Penutup (5 menit)	Memberi kesempatan siswa menyampaikan kesimpulan.	Menyampaikan kesimpulan hasil pembelajaran.
		Memberi tugas mengisi kalimat yang rumpang	Menerima tugas tindak lanjut.

No.	Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	
		Guru	Siswa
		dalam latihan.	
	Penutupan dengan doa.	Berdoa bersama.	

VIII. Sumber Pembelajaran

- Materi Ajar Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas III SD/MI.

IX Media Pembelajaran

- Telepon mainan.

X Penilaian

1. Teknik : Tes dan observasi
2. Bentuk Instrumen : Daftar rubrik produk (hasil diskusi) dan performansi

Pedoman Penilaian

Penilaian Media Pembelajaran

No.	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Komponen telepon mainan					
2.	Ketepatan Pembuatan					
3.	Kerapian					
Skor maksimal		15				
Skor yang dicapai		$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$				

Keterangan:

- 5 = Baik sekali
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Sangat Cukup
- 1 = kurang

Penilaian pengamat kegiatan pembelajaran

No	Aktivitas yang diamati	Terlihat (√)	Belum Terlihat (√)
1.	Siswa mampu mengikuti instruksi guru		
2.	Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran		
Skor maksimal		$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$	
Skor yang dicapai			

Penilaian Individu: Performansi Kegiatan Presentasi

No.	Aktivitas yang diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Membacakan dialog percakapan dengan lancar, jelas, dan suara lantang.					
2.	Mengajukan komentar, saran atau pertanyaan dengan bahasa yang mudah dipahami					
3.	Menjawab pertanyaan atau menanggapi saran dan komentar dari kelompok pengamat dengan bahasa yang mudah dipahami					
Skor maksimal		15				
Skor yang dicapai		$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$				

Keterangan : 5 = sangat memuaskan

4 = memuaskan

3 = cukup

2 = kurang

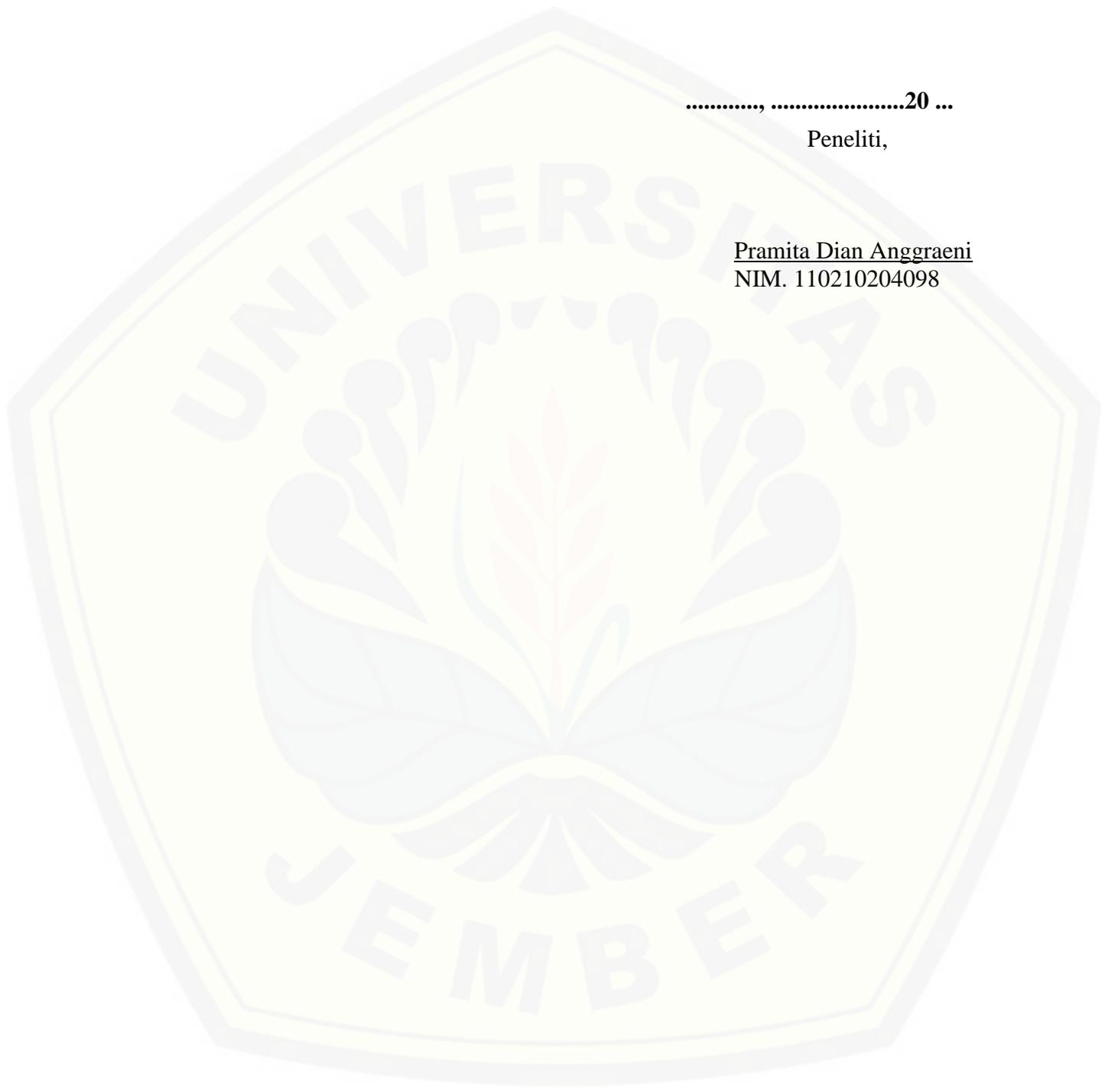
1 = sangat kurang

CATATAN : Nilai = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$

.....,20 ...

Peneliti,

Pramita Dian Anggraeni
NIM. 110210204098



Lampiran D.3 RPP Pembelajaran III**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SDN Kemuningsari Kidul 02 Jember
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : III/2
Pertemuan ke : 1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

I. Standar Kompetensi

Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan cerita.

II. Kompetensi Dasar

- 6.1 Melakukan percakapan melalui telepon/ alat komunikasi sederhana dengan menggunakan kalimat ringkas

III. Indikator➤ **Kognitif***Kognitif Proses:*

- Menyampaikan peristiwa melalui telepon.

Kognitif Produk:

- Memperagakan dialog percakapan bermain peran tentang kegiatan bertelepon.

➤ **Psikomotor**

- Menyampaikan/meperagakan dialog percakapan peran tentang kegiatan bertelepon.

➤ **Afektif**

- Menerapkan sikap berbicara dalam telepon dengan bahasa yang baik dan sopan

IV. Tujuan Pembelajaran➤ **Kognitif***Kognitif Proses:*

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menyampaikan peristiwa melalui telepon.

Kognitif Produk:

- Siswa dapat memperagakan bermain peran tentang kegiatan bertelepon melalui kegiatan berdiskusi.

➤ **Psikomotor**

- Setelah berdiskusi, siswa dapat memperagakan naskah bermain peran tentang kegiatan bertelepon dengan jelas.
- Setelah mendengarkan penjelasan, siswa dapat menanggapi naskah bermain peran tentang kegiatan bertelepon.

➤ **Afektif**

- Setelah memperagakan cara bertelepon, siswa dapat menerapkan sikap berbicara dalam telepon dengan bahasa yang baik dan sopan

V. Materi Pembelajaran

- Menyampaikan peristiwa melalui telepon.
- Menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon

VI. Metode Pembelajaran

- Diskusi
- Penugasan
- Tanya jawab

VII. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	
		Guru	Siswa
1.	Kegiatan Pembuka (10 menit)	Salam dan berdoa bersama.	Menjawab salam guru dan berdoa bersama.
		Absensi.	Memperhatikan.
		Memotivasi siswa dengan menunjukkan alat komunikasi (telepon) kepada siswa.	Memperhatikan.

No.	Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	
		Guru	Siswa
		Tanya jawab sebagai apersepsi. Misalnya, “apakah kalian pernah menggunakan alat komunikasi telepon?”	Memperhatikan dan menanggapi.
		Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan menjelaskan langkah pembelajaran .	Memperhatikan.
2	Kegiatan Inti (55 menit)	Memberikan penjelasan umum tentang materi menyampaikan peristiwa melalui telepon dan menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon.	Memperhatikan penjelasan guru.
		Membagi siswa ke dalam kelompok tugas: <ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk menyampaikan peristiwa. 2. memperagakan dialog bertelepon yang baik dan benar di depan kelas. 	Melakukan perintah guru.
		Membimbing kelompok mengerjakan tugas.	Mengerjakan tugas yang diberikan.
		Meminta kelompok untuk menyajikan hasil pekerjaannya di depan kelas	membacakan hasil diskusinya
		Meminta kelompok lain untuk mengamati dan mengomentari.	Mengamati dan mengomentari kelompok yang telah presentasi.
		Mengevaluasi dan memberi kesempatan siswa melakukan refleksi.	Melakukan refleksi tentang kegiatan yang sudah dilakukan.
3.	Kegiatan Penutup (5 menit)	Memberi kesempatan siswa menyampaikan kesimpulan.	Menyampaikan kesimpulan hasil pembelajaran.
		Memberi tugas mengisi kalimat yang rumpang	Menerima tugas tindak lanjut.

No.	Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	
		Guru	Siswa
		dalam latihan.	
		Penutupan dengan doa.	Berdoa bersama.

VIII. Sumber Pembelajaran

- Materi Ajar Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas III SD/MI.

IX Media Pembelajaran

- Telepon mainan.

X Penilaian

1. Teknik : Tes dan observasi
2. Bentuk Instrumen : Daftar rubrik produk (hasil diskusi) dan performansi

Pedoman Penilaian

Penilaian Media Pembelajaran

No.	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Komponen telepon mainan					
2.	Ketepatan Pembuatan					
3.	Kerapian					
Skor maksimal		15				
Skor yang dicapai		$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$				

Keterangan:

- 5 = Baik sekali
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Sangat Cukup
- 1 = kurang

Penilaian pengamat kegiatan pembelajaran

No	Aktivitas yang diamati	Terlihat (√)	Belum Terlihat (√)
1.	Siswa mampu mengikuti instruksi guru		
2.	Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran		
Skor maksimal		Nilai = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$	
Skor yang dicapai			

Penilaian Individu: Performansi Kegiatan Presentasi

No.	Aktivitas yang diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Membacakan dialog percakapan dengan lancar, jelas, dan suara lantang.					
2.	Mengajukan komentar, saran atau pertanyaan dengan bahasa yang mudah dipahami					
3.	Menjawab pertanyaan atau menanggapi saran dan komentar dari kelompok pengamat dengan bahasa yang mudah dipahami					
Skor maksimal		15				
Skor yang dicapai		Nilai = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$				

Keterangan : 5 = sangat memuaskan

4 = memuaskan

3 = cukup

2 = kurang

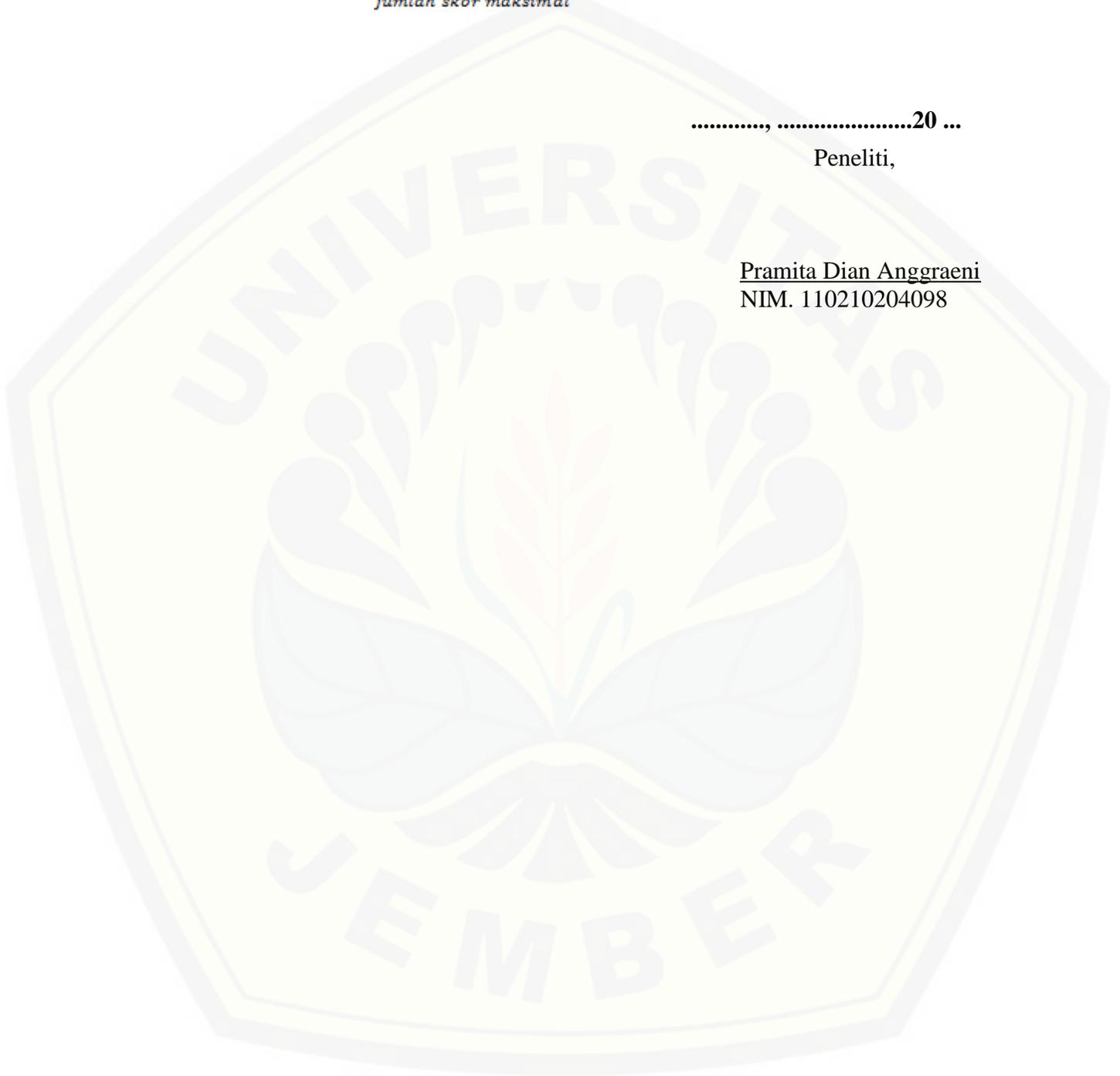
1 = sangat kurang

CATATAN : Nilai = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$

.....,20 ...

Peneliti,

Pramita Dian Anggraeni
NIM. 110210204098



Lampiran D.4 RPP Pembelajaran IV**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SDN Kemuningsari Kidul 02 Jember
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : III/2
Pertemuan ke : 1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

I. Standar Kompetensi

Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan cerita.

II. Kompetensi Dasar

- 6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar.

III. Indikator➤ **Kognitif***Kognitif Proses:*

- Menceritakan peristiwa
- Menjelaskan urutan melakukan sesuatu permainan

Kognitif Produk:

- Menyusun urutan melakukan sesuatu permainan

➤ **Psikomotor**

- Menyampaikan susunan urutan sesuatu permainan

➤ **Afektif**

- Menerapkan sikap berbicara dalam yang baik dan sopan

IV. Tujuan Pembelajaran➤ **Kognitif***Kognitif Proses:*

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan urutan suatu permainan.

Kognitif Produk:

- Siswa dapat menyusun urutan sebuah permainan melalui kegiatan berdiskusi.
- **Psikomotor**
 - Setelah berdiskusi, siswa dapat menyampaikan hasil menyusun urutan sebuah permainan yang dibuat bersama kelompok dengan jelas.
 - Setelah mendengarkan penjelasan, siswa dapat menanggapi tentang penampilan dari tiap kelompok.
- **Afektif**
 - Setelah menjelaskan cara menyusun urutan sebuah permainan, siswa dapat menerapkan sikap berbicara dengan bahasa yang baik dan sopan.

V. Materi Pembelajaran

- Menceritakan peristiwa
- Menjelaskan urutan melakukan sebuah permainan

VI. Metode Pembelajaran

- Diskusi
- Penugasan
- Tanya jawab

VII. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	
		Guru	Siswa
1.	Kegiatan Pembuka (10 menit)	Salam dan berdoa bersama.	Menjawab salam guru dan berdoa bersama.
		Absensi.	Memperhatikan.
		Memotivasi siswa dengan menunjukkan media KOKAMI kepada siswa.	Memperhatikan.
		Tanya jawab sebagai apersepsi. Misalnya, “apakah kalian pernah menggunakan media KOKAMI?”	Memperhatikan dan menanggapi.

No.	Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	
		Guru	Siswa
		Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan menjelaskan langkah pembelajaran .	Memperhatikan.
2	Kegiatan Inti (55 menit)	Memberikan penjelasan umum tentang materi bercerita urutan suatu permainan	Memperhatikan penjelasan guru.
		Membagi siswa ke dalam kelompok untuk mengambil kartu tugas yang ada di kotak kartu misteri (KOKAMI). Untuk menyampaikan urutan suatu permainan yang baik dan benar di depan kelas.	Melakukan perintah guru.
		Membimbing kelompok mengerjakan tugas.	Mengerjakan tugas yang diberikan.
		Meminta kelompok untuk menyajikan hasil pekerjaannya di depan kelas	membacakan hasil diskusinya
		Meminta kelompok lain untuk mengamati dan mengomentari.	Mengamati dan mengomentari kelompok yang telah presentasi.
		Mengevaluasi dan memberi kesempatan siswa melakukan refleksi.	Melakukan refleksi tentang kegiatan yang sudah dilakukan.
3.	Kegiatan Penutup (5 menit)	Memberi kesempatan siswa menyampaikan kesimpulan.	Menyampaikan kesimpulan hasil pembelajaran.
		Memberi tugas mengisi kalimat yang rumpang dalam latihan.	Menerima tugas tindak lanjut.
		Penutupan dengan doa.	Berdoa bersama.

VIII. SUMBER BELAJAR

- Materi Ajar Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas III SD/MI.

IX. Media Pembelajaran

- KOKAMI (kotak kartu misteri)

X. Penilaian

1. Teknik : Tes dan observasi
2. Bentuk Instrumen : Daftar rubrik produk (hasil diskusi) dan performansi

Pedoman Penilaian

Penilaian Media Pembelajaran

No.	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Komponen telepon mainan					
2.	Ketepatan Pembuatan					
3.	Kerapian					
Skor maksimal		15				
Skor yang dicapai		$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$				

Keterangan: 5 = Baik sekali
 4 = Baik
 3 = Cukup
 2 = Sangat Cukup
 1 = kurang

Penilaian pengamat kegiatan pembelajaran

No	Aktivitas yang diamati	Terlihat (√)	Belum Terlihat (√)
1.	Siswa mampu mengikuti instruksi guru		
2.	Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran		
Skor maksimal		$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$	
Skor yang dicapai			

Penilaian Individu: Performansi Kegiatan Presentasi

No.	Aktivitas yang diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Membacakan dialog percakapan dengan lancar, jelas, dan suara lantang.					
2.	Mengajukan komentar, saran atau pertanyaan dengan bahasa yang mudah dipahami					
3.	Menjawab pertanyaan atau menanggapi saran dan komentar dari kelompok pengamat dengan bahasa yang mudah dipahami					
Skor maksimal		15				
Skor yang dicapai		Nilai = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$				

Keterangan : 5 = sangat memuaskan
 4 = memuaskan
 3 = cukup
 2 = kurang
 1 = sangat kurang

CATATAN : $Nilai = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$

.....,20 ...

Peneliti,

Pramita Dian Anggraeni
 NIM.110210204098

Lampiran D.5 RPP Pembelajaran V**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SDN Kemuningsari Kidul 02 Jember
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : III/2
Pertemuan ke : 1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

I. Standar Kompetensi

Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan cerita.

II. Kompetensi Dasar

- 6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar.

III. Indikator➤ **Kognitif***Kognitif Proses:*

- Melakukan kegiatan untuk menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar.

Kognitif Produk:

- Melakukan percakapan melalui media rotatoon
- Menceritakan peristiwa dengan menggunakan media rotatoon

➤ **Psikomotor**

- Menceritakan peristiwa yang dialami dnegan media rotatoon.

➤ **Afektif**

- Menerapkan sikap berbicara dengan baik dan sopan

IV. Tujuan Pembelajaran➤ **Kognitif***Kognitif Proses:*

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan urutan suatu permainan.

Kognitif Produk:

- Diberikan contoh, siswa dapat melakukan kegiatan sistematis untuk menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar dengan tepat.

➤ **Psikomotor**

- Siswa dapat menceritakan kembali peristiwa dengan menggunakan gambar melalui media rotatoon yang dibuat bersama kelompok dengan jelas.
- Setelah mendengarkan penjelasan, siswa dapat menanggapi tentang penampilan dari tiap kelompok.

➤ **Afektif**

- Setelah menceritakan di depan kelas, siswa dapat menerapkan sikap berbicara dengan bahasa yang baik dan sopan.

V. Materi Pembelajaran

- Cerita pengalaman

VI. Metode Pembelajaran

- Diskusi
- Penugasan
- Tanya jawab

VII. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	
		Guru	Siswa
1.	Kegiatan Pembuka (10 menit)	Salam dan berdoa bersama.	Menjawab salam guru dan berdoa bersama.
		Absensi.	Memperhatikan.
		Memotivasi siswa dengan menunjukkan media Rotatoon kepada siswa.	Memperhatikan.
		Tanya jawab sebagai apersepsi. Misalnya, “apakah kalian pernah menggunakan media rotatoon ?”	Memperhatikan dan menanggapi.

No.	Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	
		Guru	Siswa
		Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan menjelaskan langkah pembelajaran .	Memperhatikan.
2	Kegiatan Inti (55 menit)	Memberikan penjelasan umum tentang materi Cerita pengalaman	Memperhatikan penjelasan guru.
		Membagi siswa ke dalam kelompok untuk . Untuk menceritakan pengalaman yang baik dan benar di depan kelas.	Melakukan perintah guru.
		Membimbing kelompok mengerjakan tugas.	Mengerjakan tugas yang diberikan.
		Meminta kelompok untuk menyajikan hasil pekerjaannya di depan kelas dengan menggunakan media rutatoon saat bercerita.	membacakan hasil diskusinya
		Meminta kelompok lain untuk mengamati dan mengomentari.	Mengamati dan mengomentari kelompok yang telah presentasi.
		Mengevaluasi dan memberi kesempatan siswa melakukan refleksi.	Melakukan refleksi tentang kegiatan yang sudah dilakukan.
3.	Kegiatan Penutup (5 menit)	Memberi kesempatan siswa menyampaikan kesimpulan.	Menyampaikan kesimpulan hasil pembelajaran.
		Memberi tugas siswa membuat cerita pengalaman atau peristiwa yang pernah dialami. dalam latihan.	Menerima tugas tindak lanjut.
		Penutupan dengan doa.	Berdoa bersama.

VIII. Sumber Pembelajaran

- Materi Ajar Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas III SD/MI

IX. Media Pembelajaran

- Rutatoon

X. Penilaian

1. Teknik : Tes dan observasi
2. Bentuk Instrumen : Daftar rubrik produk (hasil diskusi) dan performansi

Pedoman Penilaian**Penilaian Media Pembelajaran**

No.	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Komponen media ritatoon					
2.	Ketepatan Penggunaan media					
3.	Kerapian					
Skor maksimal		15				
Skor yang dicapai		$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$				

Keterangan: 5 = Baik sekali
 4 = Baik
 3 = Cukup
 2 = Sangat Cukup
 1 = kurang

Penilaian pengamat kegiatan pembelajaran

No	Aktivitas yang diamati	Terlihat (√)	Belum Terlihat (√)
1.	Siswa mampu mengikuti instruksi guru		
2.	Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran		
Skor maksimal		$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$	
Skor yang dicapai			

Penilaian Individu: Performansi Kegiatan Presentasi

No.	Aktivitas yang diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Membacakan dialog percakapan dengan lancar, jelas, dan suara lantang.					
2.	Mengajukan komentar, saran atau pertanyaan dengan bahasa yang mudah dipahami					
3.	Menjawab pertanyaan atau menanggapi saran dan komentar dari kelompok pengamat dengan bahasa yang mudah dipahami					
Skor maksimal		15				
Skor yang dicapai		Nilai = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$				

Keterangan : 5 = sangat memuaskan
 4 = memuaskan
 3 = cukup
 2 = kurang
 1 = sangat kurang

CATATAN :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

.....,**20**

Peneliti,

Pramita Dian Anggraeni
 NIM. 110210204098

Lampiran D.6 RPP Pembelajaran VI**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SDN Kemuningsari Kidul 02 Jember
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : III/2
Pertemuan ke : 1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

I. Standar Kompetensi

Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan cerita.

II. Kompetensi Dasar

6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar

III. Indikator➤ **Kognitif***Kognitif Proses:*

- Menceritakan peristiwa dengan boneka tangan.

Kognitif Produk:

- Memperagakan percakapan melalui boneka tangan.

- Menceritakan peristiwa dengan boneka tangan.

➤ **Psikomotor**

- Menceritakan peristiwa yang dialami dengan media boneka tangan.

➤ **Afektif**

- Menerapkan sikap berbicara dengan baik dan sopan

IV. Tujuan Pembelajaran➤ **Kognitif***Kognitif Proses:*

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat Memperagakan percakapan melalui bonekah tangan

Kognitif Produk:

- Diberikan contoh, siswa dapat melakukan kegiatan sistematis untuk menceritakan peristiwa dengan boneka tangan yang pernah dialami, dilihat atau didengar dengan tepat.

➤ **Psikomotor**

- Siswa dapat menceritakan kembali peristiwa dengan menggunakan gambar melalui media boneka tangan yang dibuat bersama kelompok dengan jelas.
- Setelah mendengarkan penjelasan, siswa dapat menanggapi tentang penampilan dari tiap kelompok.

➤ **Afektif**

- Setelah menceritakan di depan kelas, siswa dapat menerapkan sikap berbicara dengan bahasa yang baik dan sopan.

V. Materi Pembelajaran

- Berbicara melalui boneka tangan

VI. Metode Pembelajaran

- Diskusi
- Penugasan
- Tanya jawab

VII. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	
		Guru	Siswa
1.	Kegiatan Pembuka (10 menit)	Salam dan berdoa bersama.	Menjawab salam guru dan berdoa bersama.
		Absensi.	Memperhatikan.
		Memotivasi siswa dengan menunjukkan media boneka tangan kepada siswa.	Memperhatikan.
		Tanya jawab sebagai apersepsi. Misalnya, “apakah kalian pernah menggunakan media boneka tangan ?”	Memperhatikan dan menanggapi.

No.	Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	
		Guru	Siswa
		Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan menjelaskan langkah pembelajaran .	Memperhatikan.
2	Kegiatan Inti (55 menit)	Memberikan penjelasan umum tentang materi Berbicara menggunakan bonekah tangan.	Memperhatikan penjelasan guru.
		Membagi siswa ke dalam kelompok. Untuk bercerita dengan menggunakan media boneka tangan yang baik dan benar di depan kelas.	Melakukan perintah guru.
		Membimbing kelompok mengerjakan tugas.	Mengerjakan tugas yang diberikan.
		Meminta kelompok untuk menyajikan hasil pekerjaannya di depan kelas dengan menggunakan media bonekah tangan saat bercerita.	membacakan hasil diskusinya
		Meminta kelompok lain untuk mengamati dan mengomentari.	Mengamati dan mengomentari kelompok yang telah presentasi.
		Mengevaluasi dan memberi kesempatan siswa melakukan refleksi.	Melakukan refleksi tentang kegiatan yang sudah dilakukan.
		3.	Kegiatan Penutup (5 menit)
		Memberi tugas siswa membuat cerita pengalaman atau peristiwa yang pernah dialami. dalam latihan.	Menerima tugas tindak lanjut.
		Penutupan dengan doa.	Berdoa bersama.

VIII. Sumber Pelajar

- Materi Ajar Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas III SD/MI.

IX. Media Pembelajaran

- Boneka Tangan

X. Penilaian

1. Teknik : Tes dan observasi
2. Bentuk Instrumen : Daftar rubrik produk (hasil diskusi) dan performansi

Pedoman Penilaian**Penilaian Media Pembelajaran**

No.	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Komponen media ritatoon					
2.	Ketepatan Penggunaan media					
3.	Kerapian					
Skor maksimal		15				
Skor yang dicapai		$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$				

Keterangan: 5 = Baik sekali
 4 = Baik
 3 = Cukup
 2 = Sangat Cukup
 1 = kurang

Penilaian pengamat kegiatan pembelajaran

No	Aktivitas yang diamati	Terlihat (√)	Belum Terlihat (√)
1.	Siswa mampu mengikuti instruksi guru		
2.	Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran		
Skor maksimal		$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$	
Skor yang dicapai			

Penilaian Individu: Performansi Kegiatan Presentasi

No.	Aktivitas yang diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Membacakan dialog percakapan dengan lancar, jelas, dan suara lantang.					
2.	Mengajukan komentar, saran atau pertanyaan dengan bahasa yang mudah dipahami					
3.	Menjawab pertanyaan atau menanggapi saran dan komentar dari kelompok pengamat dengan bahasa yang mudah dipahami					
Skor maksimal		15				
Skor yang dicapai		$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$				

Keterangan : 5 = sangat memuaskan

4 = memuaskan

3 = cukup

2 = kurang

1 = sangat kurang

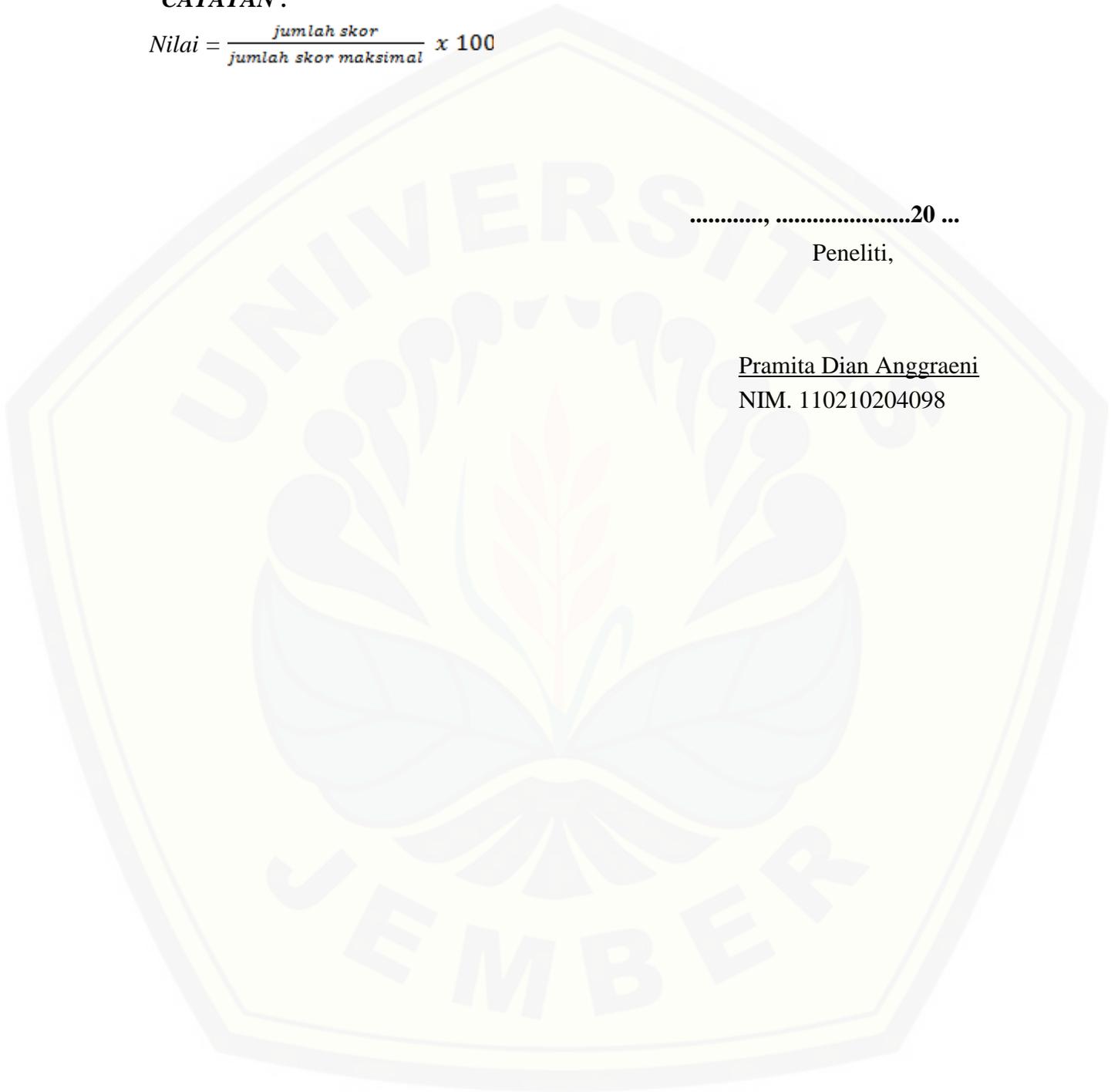
CATATAN :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

.....,20 ...

Peneliti,

Pramita Dian Anggraeni
NIM. 110210204098



MATERI AJAR SISWA

KETERAMPILAN BERBICARA



BAHASA INDONESIA III

Untuk Kelas III SD / MI



Pramita Dian Anggraeni

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER

KATA PENGANTAR

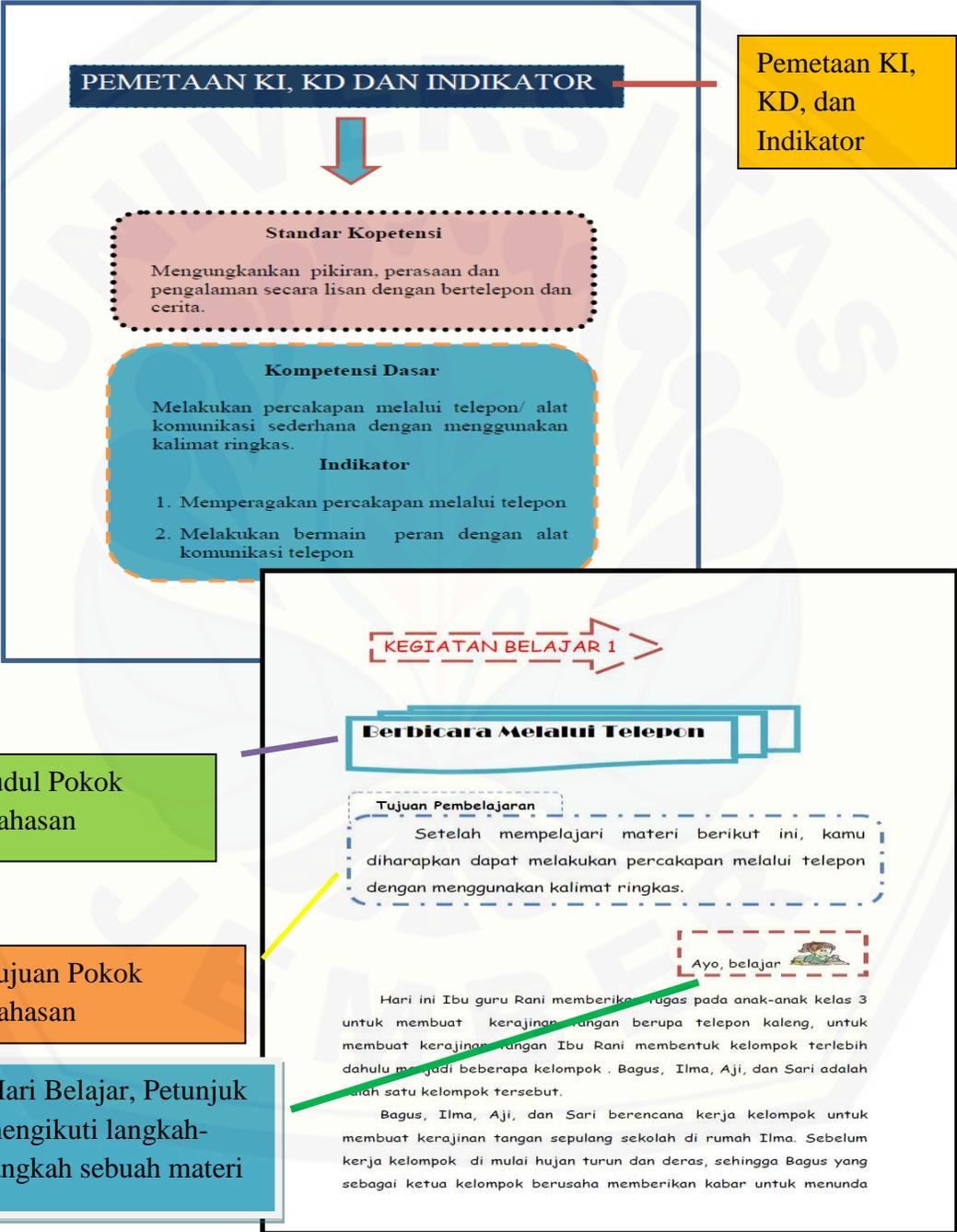
Selamat datang di materi Keterampilan Berbicara. Sudah siapkah untuk mempelajari dan mengembangkan kemampuan berbicaramu? Pelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan sikap dan perilaku positif dalam berbahasa. Materi yang disajikan menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif membuat buku ini mudah untuk dipahami, serta sesuai dengan pengalaman-pengalaman siswa yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Artinya, proses pembelajaran terfokus pada aktivitas berbahasa siswa yang meliputi keterampilan berbicara.

Buku ini dilengkapi dengan gambar-gambar yang bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan. Siswa justru merasa tertantang untuk menguasai kompetensi demi kompetensi dasar yang disajikan. Hal tersebut terjadi karena sebelum memasuki materi, siswa diberi apersepsi yang berkaitan dengan pengalaman mereka yang dikaitkan dengan materi dan manfaat kompetensi dasar yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Penulis berharap buku ini dapat menjadi panduan belajar bahasa Indonesia yang tepat dan memudahkan dalam belajar bahasa Indonesia khususnya dalam keterampilan berbicara. Demi penyempurnaan buku ini, maka kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan.

Jember, 2015

Penulis

PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU



berusaha memberikan kabar untuk menunda kegiatan kerja kelompoknya melalui telepon. Berikut percakapan Bagus dan Ilma :

Bagus : Hallo, selamat siang Ilma
Ilma :Selamat siang
Bagus :Tolong sampaikan kepada teman- teman yang lain. Kegiatan kelompok ditunda setelah hujan reda.
Ilma : OK, terima kasih.
Bagus : Sama-sama, sampai jumpa.
Ilma : Sampai jumpa.



Perlu kamu ketahui petunjuk materi- materi penting

Perlu diketahui

Coba kita perhatikan percakapan di atas!!! Adapun cara bertelepon yang benar

Perlu diketahui 

Petunjuk Bermain Peran dalam sebuah materi

Cek Pemahaman, petunjuk mengecek pemahaman materi yang telah diterima

Ayo, bermain peran

Mari kita peragakan percakapan di atas dengan teman sebangku dan menyampaikannya di depan kelas dengan menggunakan telepon kaleng. Berikan tanggapan saat temanmu selesai memperagakan percakapannya.

Ayo Eichbami
Telepon merupakan alat komunikasi (berhubungan) langsung dari jarak jauh. Berbicara melalui telepon sebaiknya tidak dibarengi dengan secukupnya. Ada ketentuan yang perlu dipatuhi, di antaranya bahasa yang digunakan harus singkat dan sopan.



Ayo, Kerjakan



Petunjuk
Pengerjaan soal
latihan

Lengkapi percakapan di bawah ini!
Diskusikan dengan teman sebangkumu.

Hari Sabtu Bagus, Sari, dan Hesti berencana kerja kelompok di rumah Hesti pada hari minggunya. Sepulang dari sekolah badan Bagus panas, sehingga Bagus tidak bisa mengikuti kerja kelompok. Bagus meminta Kakaknya untuk memberitahu Hesti lewat telepon.

Lengkapilah kalimat rumpang dalam percakapan antara Kakak Bagus dan Hesti melalui telepon di bawah ini!

Kakak Bagus : Halo, selamat siang!
Hesti :, siang
Kakak Bagus : Apakah ini Hesti?
Hesti : Ia, saya,..... ini dari siapa?
Kakak Bagus : Saya Kakaknya Bagus.
Hesti : Ya, ada apa, kak.
Kakak Bagus : Bagus izin tidak ikut kerja kelompok, karena badannya panas. Sampaikan maaf pada teman-teman yang lainnya.
Hesti : Ia kak, terimakasih
Kakak Bagus : Ia,....., selamat siang.
Hesti : Selamat,.....



DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Kata Pengantar	ii
Petunjuk Penggunaan Buku	iii
Daftar Isi	iv
Pemetaan KI, KD, dan Indikator.....	viii
Materi Ajar Kelas 3	1
Pemetaan KI, KD dan Indikator	2
Pembelajaran 1	4
Refleksi.....	8
Pemetaan KI, KD dan Indikator	9
Pembelajaran 2	11
Refleksi.....	14
Pemetaan KI, KD dan Indikator	15
Pembelajaran 3	17
Refleksi.....	22
Materi Ajar Kelas 3	22
Pemetaan KI, KD dan Indikator	24
Pembelajaran 4	26
Refleksi.....	29

Pemetaan KI, KD dan Indikator	31
Pembelajaran 5	32
Refleks	34
Pemetaan KI, KD dan Indikator	36
Pembelajaran 6	38
Refleks	43



PEMETAAN KI, KD DAN INDIKATOR

KOMPETENSI INTI

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan bercerita.

KOMPETENSI DASAR

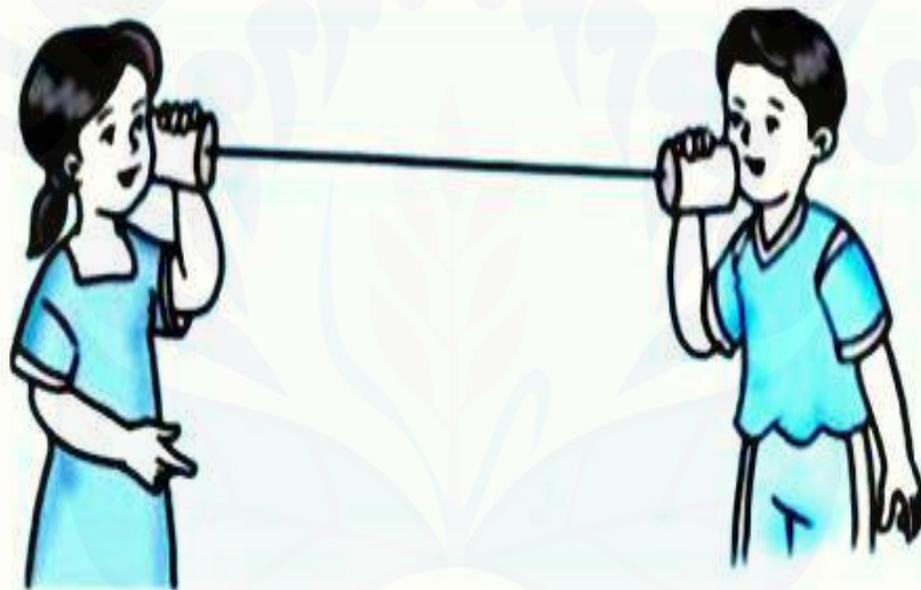
Bahasa Indonesia

- 6.1 Melakukan percakapan melalui telepon/alat komunikasi sederhana dengan menggunakan kalimat ringkas.
- 6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar.

Indikator:

- Memperagakan percakapan melalui telepon
- Melakukan Kegiatan bermain peran dengan alat komunikasi telepon
- Menyampaikan pesan singkat
- Menyampaikan peristiwa melalui telepon
- Memperagakan percakapan melalui telepon
- Menceritakan peristiwa melalui KOKAMI.
- Menjelaskan urutan melakukan sesuatu permainan.
- Melakukan percakapan melalui media rotatoon
- Menceritakan peristiwa dengan menggunakan media rotatoon.
- Memperagakan percakapan melalui boneka tangan.
- Menceritakan peristiwa dengan boneka tangan.

Materi Ajar Kelas 3



POKOK BAHASAN 1. BERBICARA MELALUI TELEPON

Pembelajaran 1

Materi Ajar
Kelas 3

PEMETAAN KI, KD DAN INDIKATOR



Standar Kopetensi

Mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan cerita.

Kompetensi Dasar

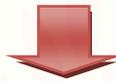
Melakukan percakapan melalui telepon/ alat komunikasi sederhana dengan menggunakan kalimat ringkas.

Indikator

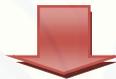
1. Memperagakan percakapan melalui telepon
2. Melakukan kegiatan bermain peran dengan alat komunikasi telepon

Peta konsep

Berbicara



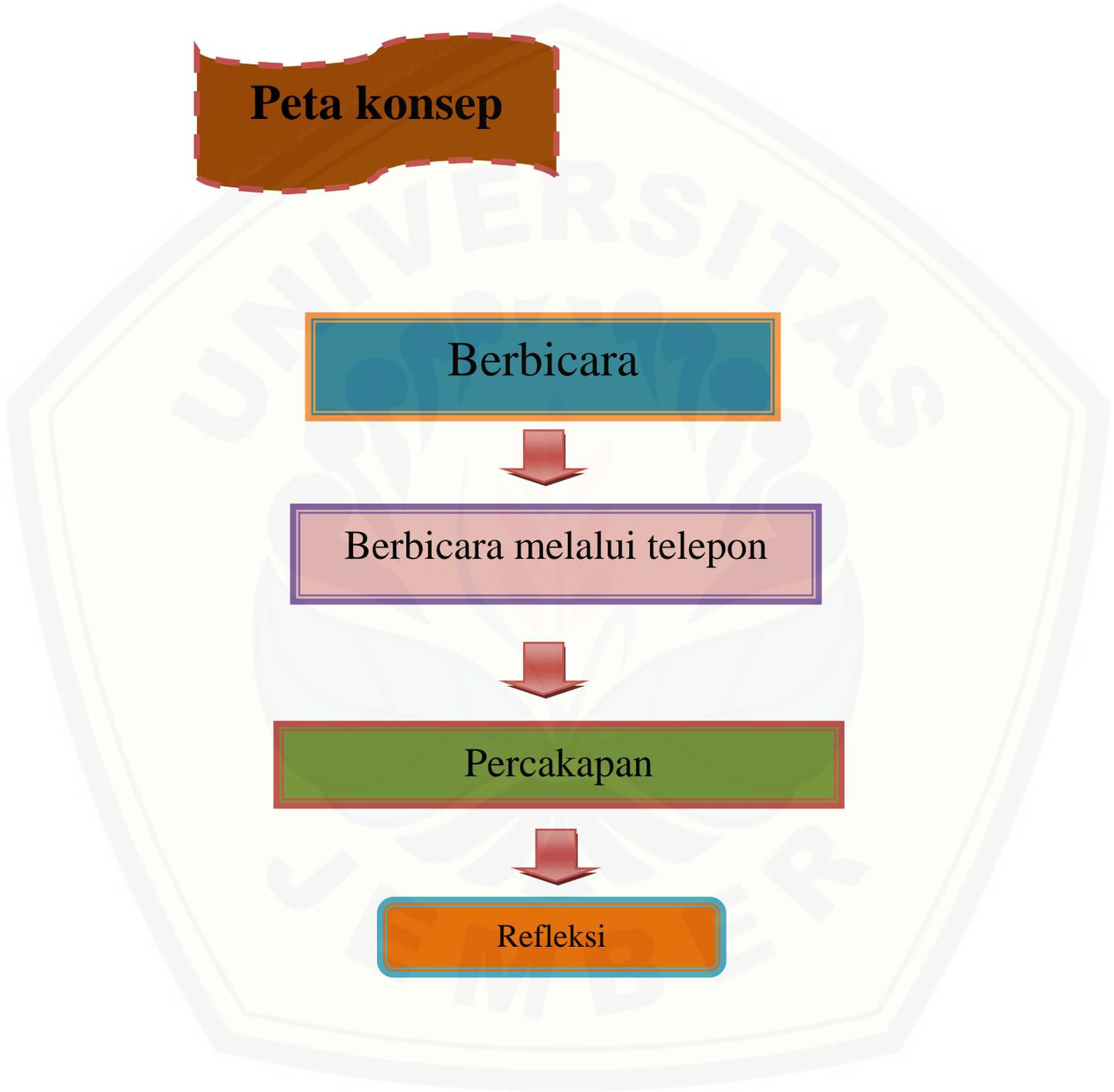
Berbicara melalui telepon



Percakapan



Refleksi



KEGIATAN BELAJAR 1**Berbicara Melalui Telepon****Tujuan Pembelajaran**

Setelah mempelajari materi berikut ini, siswa diharapkan dapat melakukan percakapan melalui telepon dengan menggunakan kalimat ringkas.

Ayo, belajar



Hari ini Ibu guru Rani memberikan tugas pada anak-anak kelas 3 untuk membuat kerajinan tangan berupa telepon kaleng, untuk membuat kerajinan tangan Ibu Rani membentuk kelompok terlebih dahulu menjadi beberapa kelompok . Bagus, Ilma, Aji, dan Sari adalah salah satu kelompok tersebut.

Bagus, Ilma, Aji, dan Sari berencana kerja kelompok untuk membuat kerajinan tangan sepulang sekolah di rumah Ilma. Sebelum kerja kelompok

di mulai, hujan turun sangat deras, Bagus sebagai ketua kelompok, berusaha memberikan kabar untuk menunda kegiatan kerja kelompoknya melalui telepon. Berikut percakapan Bagus dan Ilma :

- Bagus : Hallo, selamat siang Ilma
- Ilma :Selamat siang
- Bagus :Tolong sampaikan kepada teman- teman yang lain.
Kegiatan kelompok ditunda setelah hujan reda.
- Ilma : OK, terima kasih.
- Bagus : Sama-sama, sampai jumpa.
- Ilma : Sampai jumpa.



**Coba kita perhatikan percakapan di atas!!!
Adapun cara bertelepon yang benar**

Perlu diketahui



Cara bertelepon yang baik

1. Berkatalah dengan sopan
2. Berbicara sepelunya.
3. Gunakan volume suara cukup jelas, tegas, lances.
4. Saat menelepon ada beberapa hal yang perlu di perhatikan :
 - Ucapkan salam pembuka misalnya "selamat siang"
 - Menyampaikan maksud menelepon misalnya " mau bicara dengan teman, atau meninggalkan pesan, jika tidak ada di tempat"
 - Setelah menyampaikan maksud menelepon, ucapkan salam untuk mengakhiri bertelepon misalnya "terimakasih, sampai jumpa".
5. Saat menerima telepon kalimat yang harus di ucapkan misalnya:
 - Hallo, selamat pagi,
 - Hallo, selamat siang,
 - Ada yang bisa saya bantu, dll.
 - Terimakasih
 - Sampai jumpa

Ayo, bermain peran



Mari kita peragakan percakapan di atas dengan teman sebangku dan menyampaikannya di depan kelas dengan menggunakan telepon kaleng. Berikan tanggapan saat temanmu selesai memperagakan percakapannya.



Ayo Pahami

Telepon merupakan alat komunikasi (berhubungan) langsung dari jarak jauh. Berbicara melalui telepon sebaiknya tidak dilakukan dengan seenaknya. Ada ketentuan yang perlu dipatuhi, di antaranya bahasa yang digunakan harus singkat dan sopan.



Ayo, Kerjakan



Lengkapi percakapan di bawah ini!
Diskusikan dengan teman sebangkumu.

Hari Sabtu Bagus, Sari, dan Hesti berencana kerja kelompok di rumah Hesti pada hari minggunya. Sepulang dari sekolah badan Bagus panas, sehingga Bagus tidak bisa mengikuti kerja kelompok. Bagus meminta Kakaknya untuk memberitahu Hesti lewat telepon.

Lengkapilah kalimat rumpang dalam percakapan antara Kakak Bagus dan Hesti melalui telepon di bawah ini!

Kakak Bagus : Halo, selamat siang!

Hesti :, siang

Kakak Bagus : Apakah ini Hesti?

Hesti : Iya, saya,..... ini dari siapa?

Kakak Bagus : Saya Kakaknya Bagus.

Hesti : Ya, ada apa, kak.

Kakak Bagus : Bagus izin tidak ikut kerja kelompok, karena badannya panas. Sampaikan maaf pada teman-teman yang lainnya.

Hesti : Iya kak, terimakasih

Kakak Bagus : Iya,....., selamat siang.

Hesti : Selamat,.....

POKOK BAHASAN 2. BERBICARA MELALUI TELEPON

Pembelajaran 2

Materi Ajar

Kelas 3

PEMETAAN KI, KD DAN INDIKATOR



Standar Kompetensi

Mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan cerita.

Kompetensi Dasar

Melakukan percakapan melalui telepon/ alat komunikasi sederhana dengan menggunakan kalimat ringkas.

Indikator

1. Menyampaikan pesan singkat.
2. Memperagakan percakapan melalui telepon

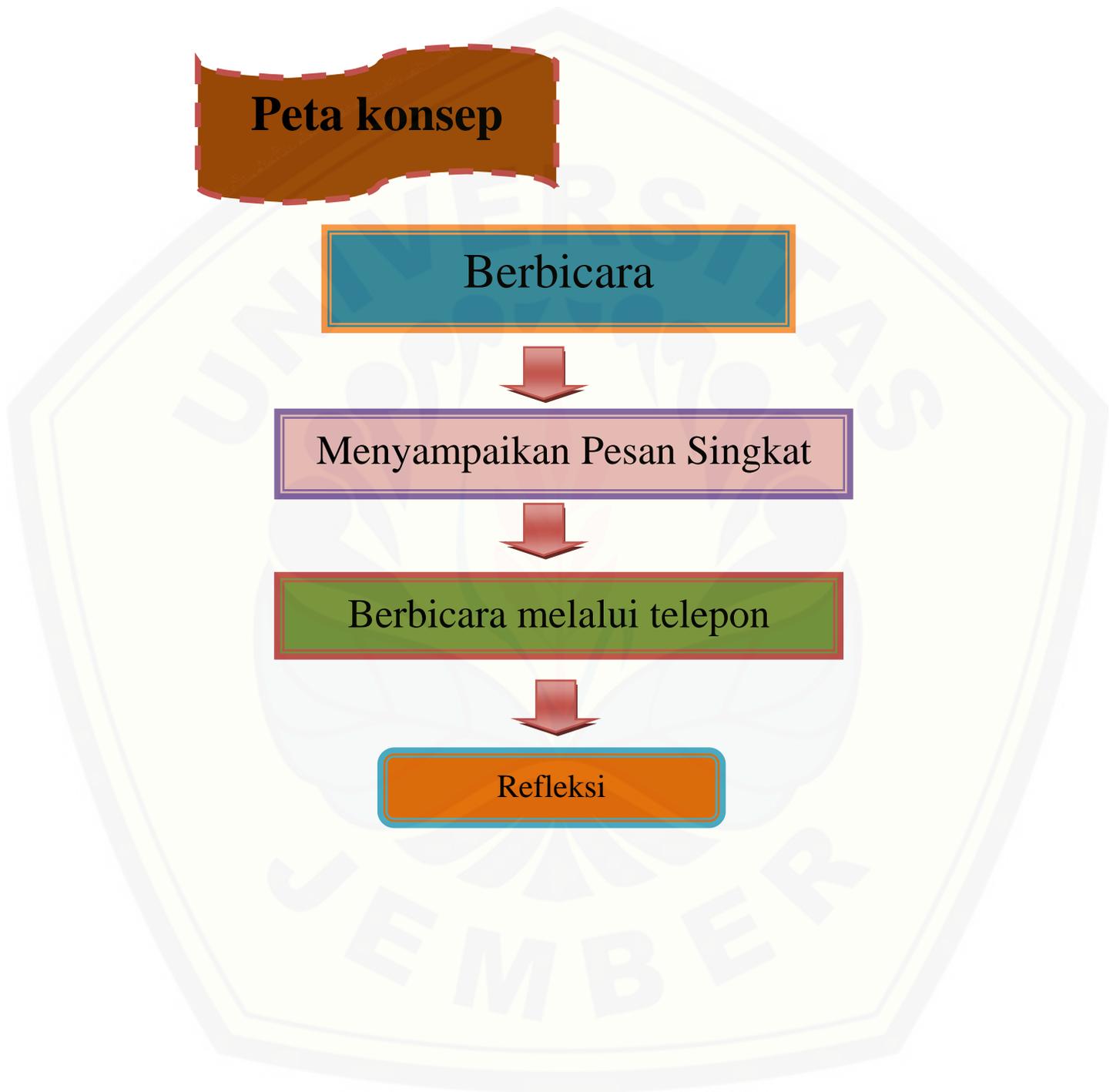
Peta konsep

Berbicara

Menyampaikan Pesan Singkat

Berbicara melalui telepon

Refleksi



KEGIATAN BELAJAR 2

Berbicara Melalui Telepon

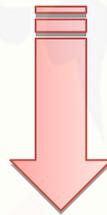
Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi berikut ini, siswa diharapkan dapat menyampaikan pesan singkat dan melakukan percakapan melalui telepon dengan menggunakan kalimat ringkas.

Simaklah cerita berikut dengan seksama!

Ibu berpesan kepada Adi "Sampaikan kepada gurumu, nanti Ibu akan datang ke sekolahmu."
Andi Menjawab "Iya Bu, nanti Adi sampaikan kepada Bu Guru."
ketika tiba di kelas dan Bu Guru sudah masuk ke dalam kelas, Adi pun menyampaikan pesan Ibunya kepada Bu Guru.
"Bu, nanti Ibu saya mau kesini."
"Iya, terimakasih. Nanti akan Ibu temui."

Jika ada yang berpesan kepadamu,
Kamu harus menyampaikan pesan tersebut secara
benar kepada orang yang bersangkutan.
seperti yang sudah dilakukan Adi pada cerita diatas.



Buatlah pesan singkat untuk
teman sebangkumu

1. Dengarkan pesan singkat berikut dengan saksama!
2. Sampaikan pesan berikut secara benar!
 - a. Sampaikan kepada temanmu bukunya tertinggal di meja.
 - b. Sampaikan kepada gurumu terima kasih sudah menengok bapak.
 - c. Sampaikan kepada ayahmu sore ini kumpul di kelurahan.



**Ayo Pahami**

Pesan singkat adalah satu bentuk komunikasi berbentuk tulisan singkat dengan menggunakan bahasa yang sopan dan benar.

Bertelepon

Lakukan percakapan di bawah ini!

Budi : "Selamat siang, Bu!"

Ibu : "Selamat siang!"

Budi : "Bisa bicara dengan Anton?"

Ibu : "O... Anton sedang latihan basket di lapangan."

Budi : "Bu, boleh saya titip pesan untuk Anton?"

Ibu : "Boleh."

Budi : "Tolong sampaikan pada Anton, besok memakai baju seragam pramuka. Besok ada acara pramuka di sekolah dan Anton ikut tim yang harus memakai baju pramuka."

Ibu : "Ya, nanti Ibu sampaikan kepada Anton."

Budi : "Terima kasih, Bu. Selamat siang, Bu!"

Ibu : "Selamat siang."

Ayo, Kerjakan



Buatlah dialog melalui telepon dengan tema belajar kelompok di rumah salah satu temanmu!



POKOK BAHASAN 3. BERBICARA MELALUI TELEPON

Pembelajaran 3

Materi Ajar

Kelas 3

PEMETAAN KI, KD DAN INDIKATOR



Standar Kompetensi

Mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan cerita.

Kompetensi Dasar

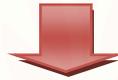
Melakukan percakapan melalui telepon/ alat komunikasi sederhana dengan menggunakan kalimat ringkas.

Indikator

1. Menyampaikan peristiwa melalui telepon
2. Memperagakan percakapan melalui telepon

Peta konsep

Berbicara



Menyampaikan Peristiwa



Berbicara melalui telepon



Refleksi

KEGIATAN BELAJAR 3

Berbicara Melalui Telepon

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi berikut ini, siswa diharapkan dapat melakukan percakapan melalui telepon dengan menggunakan kalimat ringkas.

Tutuplah bukumu ini dan dengarkan cerita yang akan dibacakan oleh gurumu berikut ini!

Kecelakaan

Siang itu begitu terik. Sinar matahari menyengat kulit, sehingga membuat semua orang mengeluh kepanasan. Saat itu anak-anak kelas III SD Cempaka Putih baru pulang dari sekolah, begitu juga dengan Tina.

Tina menunggu ayahnya di depan pintu gerbang sekolah. Ia mengamati lalu lintas yang sangat padat. Mobil pribadi, bus, truk, motor, dan becak berbaur menjadi satu saling berkejaran dan mendahului, seakan-akan takut tidak mendapat bagian.

Tina bertanya dalam hati, “Kemana orang-orang itu, mereka tidak mempunyai kesabaran. Semua ingin berada paling depan. Apakah mereka tidak takut kecelakaan?” Ditengah-tengah pertanyaan yang berkecamuk di pikiran Tina, tiba-tiba ..., “Brak ..., aduh!” Terdengar suara dua benda saling berbenturan dan diiringi dengan jeritan *ngeri* dari orang-orang di sekitarnya. Tina terkejut, ternyata terjadi kecelakaan lalu lintas. Tanpa pikir panjang Tina segera menuju telepon umum untuk menghubungi polisi.



Gambar Tina melihat sebuah kecelakaan di jalan raya.

Sekembalinya dari telepon umum, ayahnya telah berada di dekatnya. “Ada apa, Tina, wajahmu pucat sekali?” Tanya ayahnya.

“Saya lihat kecelakaan, Yah,” jawab Tina dengan terbata-bata.

“Bagaimana korbannya? Apakah kamu sudah menghubungi polisi?” tanya ayahnya.

“Sudah, Yah! Korbannya luka parah,” jawabnya.

“Ayo, kita antar ke rumah sakit!”

“Tapi..., Yah! Bagaimana dengan Pak Polisi. Dia ‘kan perlu menanyai korban?” kata Tina.

“Tina..., nyawa lebih berharga dari apa pun. Kita selamatkan korban kecelakaan itu. Urusan Pak Polisi nanti saja. Apa kamu mau, kalau korbannya meninggal karena tidak cepat mendapat pertolongan? Apa kamu juga tidak merasa bersalah, jika hal itu terjadi?” tandas ayahnya.

“Betul, Yah! Kalau begitu, mari kita angkut dengan mobil kita,” kata Tina. Tina dan ayahnya segera membawa korban kecelakaan itu ke rumah sakit dengan mobil mereka. Sesampainya di rumah sakit, ayah Tina menyerahkan korban kepada perawat dan dokter jaga di rumah sakit itu. Dokter pun segera menanganinya. Tak berapa lama kemudian, dokter menghampiri ayah Tina. “Untung Bapak segera membawa korban ke sini. Terlambat lima menit saja, nyawanya mungkin tidak akan tertolong!” jelas dokter itu.

Mendengar ucapan dokter itu, Tina tertegun. “Untung aku menuruti nasihat ayah. Jika tidak, aku akan menyesal seumur hidupku!” kata Tina dalam hati. Setelah urusan selesai,

Coba Ceritakan kembali isi cerita di atas dengan menggunakan kalimat ringkas!!!



BERTELEPON



Gambar Koko sedang berbincang dengan Ibu melalui telepon.

Perhatikan contoh percakapan antara anak dan ibunya melalui telepon di bawah ini!

Koko : Halo, selamat siang!
Bu Sita : Selamat siang.
Koko : Saya Koko, Bu.
Bu Sita : Ya, ada apa, Ko?
Koko : Bu, Koko pulang terlambat. Ada teman Koko kecelakaan tadi pagi. Koko bersama teman-teman akan ke rumah sakit untuk menjenguk teman yang kecelakaan itu, Bu.
Bu Sita : Ya, boleh.



Ayo Pahami

Telepon merupakan alat komunikasi (berhubungan) langsung dari jarak jauh. Berbicara melalui telepon sebaiknya tidak dilakukan dengan seenaknya. Ada ketentuan yang perlu dipatuhi, di antaranya bahasa yang digunakan harus singkat dan sopan.



Ayo, Kerjakan



Berikut ini diberikan contoh percakapan melalui telepon. Hafalkan, kemudian peragakan percakapan tersebut di depan kelas dengan teman sebangkumu!

Toni : Halo, selamat sore.

Tanti : Selamat sore.

Toni : Ini Tanti, ya? Aku Toni.

Tanti : Ya, betul. Oo ... Toni. Ada apa, Ton?

Toni : Aku mau tanya, Tan. Kapan kelompok kita mau mengerjakan tugas dari Pak Gani kemarin?

Tanti : Besok sore, di rumah Farid.

Toni : Farid dan Ida sudah tahu soal itu?

Tanti : Mereka sudah tahu dan setuju. Kamu sendiri bisa ikut 'kan?

Toni : Bisa. Baiklah, besok aku ke rumah Farid. Terima kasih, ya.

Tanti : Oke, sama-sama.



Materi Ajar Kelas 3



**POKOK BAHASAN 4. BERBICARA MELALUI
MEDIA KOKAMI**

Pembelajaran 4

*Materi Ajar
Kelas 3*

PEMETAAN KI, KD DAN INDIKATOR



Standar Kopetensi

Mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan cerita.

Kompetensi Dasar

Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar.

Indikator

1. Menceritakan peristiwa melalui KOKAMI.
2. Menjelaskan urutan melakukan sesuatu permainan.

Peta konsep

Berbicara



Menjelaskan urutan melakukan sesuatu permainan.



Menceritakan peristiwa dengan menggunakan media Kokami



Refleksi

KEGIATAN BELAJAR 4

Berbicara Melalui Media Kokami

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi berikut ini, siswa diharapkan dapat menjelaskan urutan membuat atau melakukan permainan dengan kalimat yang runtut dan mudah dipahami.

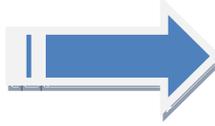
Ayo Belajar



Guru bercerita bermain ular-ularan

Bermain Ular-Ularan

Salah satu permainan anak-anak di Jawa Tengah adalah ular-ularan. Permainan ini sangat menyenangkan dan biasa dilakukan pada malam hari saat bulan purnama.



Apakah kamu tahu cara bermain ular-ularan!!!

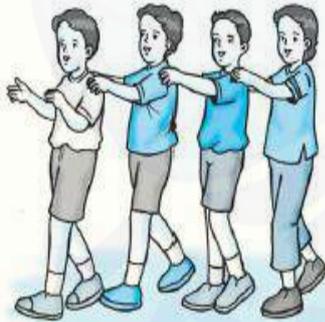
Ayo, perhatikan cara-cara bermain ular-ularan dengan KOKAMI berikut.



a



b



c



d



Setelah guru menjelaskan cara bermain ular-ularan dari gambar. Siswa diajak memperagakan permainan ular-ularan di depan halaman sekolah.

Selesai memperagakan permainan ular-ularan. Siswa menyimpulkan cara-cara bermain ular-ularan dan menyampaikannya di depan kelas.



Ayo Dahami

Media Kokami adalah alat bantu kotak kartu misteri. Kotak yang di dalamnya berisi kartu-kartu sebuah pentunjuk.



Ayo Berlatih

Lakukan permainan ini menggunakan media KOKAMI!

Ikuti langkah-langkah berikut!!

1. Ambil salah satu kartu di dalam kotak misteri yang di dalamnya sudah ditulis permainannya.
2. Setelah membacakan permainan yang di dapat.

3. Buatlah langkah-langkah permainan tersebut.

4. Setelah selesai membuat langkah-langkahnya, jelaskanlah langkah-langkah tersebut di depan kelas dengan suara lantang.

😊 Selamat belajar 😊



**POKOK BAHASAN 5. BERBICARA MELALUI
ROTATOON**

Pembelajaran 5

*Materi Ajar
Kelas 3*

PEMETAAN KI, KD DAN INDIKATOR**Standar Kompetensi**

Mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan cerita.

Kompetensi Dasar

Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar.

Indikator

1. Melakukan percakapan melalui media rotatoon
2. Menceritakan peristiwa dengan menggunakan media rotatoon.

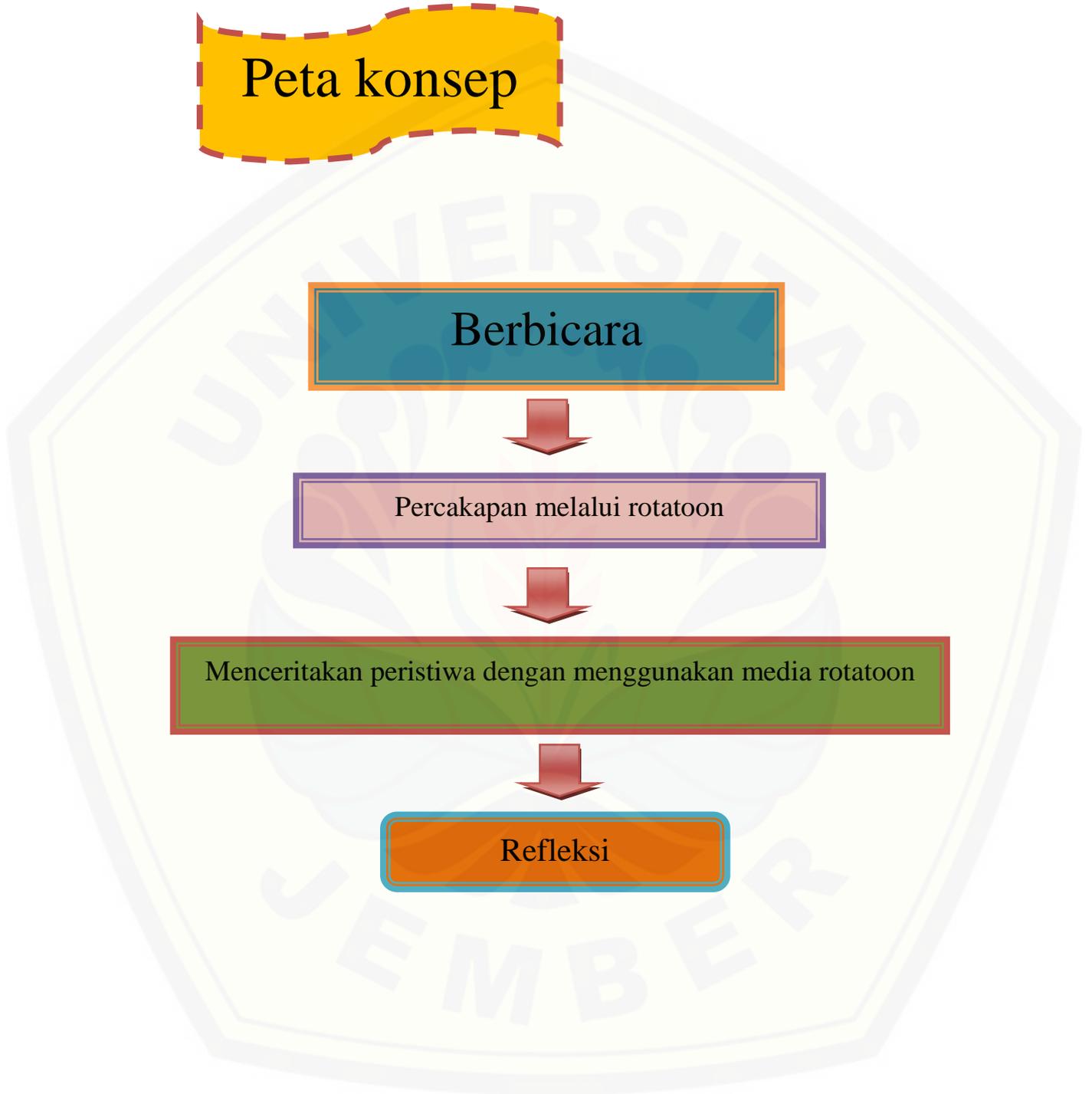
Peta konsep

Berbicara

Percakapan melalui rotatoon

Menceritakan peristiwa dengan menggunakan media rotatoon

Refleksi



KEGIATAN BELAJAR 5

Berbicara Melalui Rotatoon

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi berikut ini, siswa diharapkan dapat melakukan bercerita melalui media ritatoon dengan menggunakan kalimat ringkas.

Ayo Belajar



Dalam pelajaran ini, kamu dapat menceritakan kejadian yang kamu alami atau pengalamanmu. Demikian pula dengan peristiwa yang kamu lihat dan kamu dengar. Kamu dapat bercerita menggunakan kalimat yang baik. Selain itu, kamu akan berlatih menjelaskan isi gambar menggunakan media rotatoon.





Bagaimana liburan kamu? Walaupun tidak lama, pasti kamu mempunyai cerita tentang liburanmu. Seperti yang dialami oleh salah seorang temanmu ini.

Pangalamanku di Sawah

Kemarin, Pak Jajak mengajak anak-anak pergi melihat kompos di sawah. Mereka masuk ke tengah sawah. Sesampai di tempat itu, anak-anak melihat onggokan jerami berjejer-jejer. Kelihatannya sudah tidak seperti jerami, hampir menyerupai tanah. Warnanya kehitam-hitaman. Pak Jajak menjelaskan bagaimana cara membuat kompos;

1. Jerami itu ditumpuk kira-kira setengah meter tingginya,
2. Di atasnya disebarkan kotoran kerbau,
3. Di atas kotoran kerbau itu ditumpuk lagi jerami,
4. ditutup lagi dengan jerami.

Lama-kelamaan jerami menjadi kering dan onggokan itu pun menjadi hancur. Kotoran bersatu dengan tanah. Jadilah pupuk alam yang disebut kompos. Di sawah bersama Pak Jajak sangat menyenangkan. Kami semua dapat melihat secara jelas pembuatan

pupuk kompos. Pupuk ini sangat alami dan bagus untuk tanaman padi karena tidak mengandung zat kimia yang merusak tanaman.



Setelah menceritakan contoh pengalaman di depan, coba perhatikan gambar-gambar di bawah ini, pilihlah salah satu gambar dan buatlah cerita tentang gambar tersebut, lalu ceritakan di depan kelas dengan menggunakan media rotatoon!





Ayo Pahami

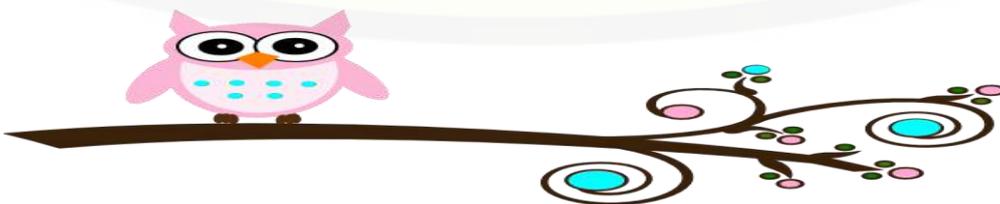
Rotatoon adalah media gambar berseri yang dibingkai sedemikian rupa, pada gambar-gambar tersebut dapat dipresentasikan sebagai proses kejadian yang berurutan.



Ayo, Berlatih

1. Ceritakanlah pengalamanmu yang mengesankan. Kamu boleh menceritakan pengalaman berlibur, boleh pula pengalaman lainnya dengan menggunakan media rotatun. Gunakanlah kalimat yang baik ketika bercerita.
2. Pernahkah kamu mendengar atau melihat suatu kejadian yang kamu anggap penting? Berceritalah dengan percaya diri. Kamu tidak perlu malu. Teman-temanmu akan mendengarkan.

😊 Selamat belajar 😊



**POKOK BAHASAN 6. BERBICARA MELALUI
BONEKA TANGAN**

Pembelajaran 6

*Materi Ajar
Kelas 3*

PEMETAAN KI, KD DAN INDIKATOR



Standar Kompetensi

Mengungkapkan pikiran, perasaan dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan cerita.

Kompetensi Dasar

Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar.

Indikator

1. Memperagakan percakapan melalui boneka tangan.
2. Menceritakan peristiwa dengan boneka tangan.

Peta konsep

Berbicara



Percakapan



Menceritakan peristiwa dengan boneka tangan



Refleksi

KEGIATAN BELAJAR 6



BERBICARA MELALUI BONEKA TANGAN

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi berikut ini, siswa diharapkan dapat melakukan percakapan menggunakan bonekah tangan dan menggunakan kalimat ringkas.

Ayo Belajar



Siang itu anak-anak baru saja selesai mengerjakan tugas dari Pak Guru. Anak-anak beristirahat sambil bercakap-cakap. Mereka adalah Tina, Doni, dan Riri.

Tina : (Tangannya menggapai Riri) Aku dengar sekarang ada jam wajib belajar, ya?

Doni : Istilah apa lagi itu?

Riri : (Agak jengkel kepada Doni) Ah ..., kamu bisanya cuma main, main, dan main. Istilah seperti ini mana mungkin kamu tahu!

Tina : (Menoleh pada Riri) Aku saja tidak tahu, apalagi Doni!

Doni : Hai ..., jangan seenaknya meremehkan orang!

Kalau aku tahu, bagaimana coba?

Riri : Mana mungkin? Kalau kamu tahu, apa artinya coba?

Doni : Jam wajib belajar ... artinya jam untuk menghitung
lama belajar kita.

Riri : (Tertawa) Kamu itu lucu, Don! Jadi, kalau menurut
kamu, saat belajar kita ditentukan oleh lamanya
waktu. Enak, *dong!*

Tina : (Jengkel pada Doni dan Riri) He ..., kalian! Aku
tanya dengan sungguh-sungguh, kalian malah bercanda!
*Ayo dong, kasih tahu aku, apa itu jam wajib
belajar!*

Riri : (Dengan gaya seorang guru) Begini anak-anak,
jam wajib belajar adalah program yang dicanangkan
oleh pemerintah untuk meningkatkan kegiatan
belajar anak sekolah.

Tina : (Makin jengkel) *Gayamu saja seperti guru, tetapi
aku tidak tahu maksudmu sama sekali. Yang jelas, dong!*
(Tiba-tiba Pak Guru datang dari kantor.)

Riri : Sudahlah, Tin, kamu tanya Pak Guru saja!

Guru : (Bertanya kepada mereka bertiga) Ada apa, anakanak?

Doni : Itu, Pak, Tina bingung soal wajib jam belajar.

Guru : Betul begitu, Tina?

Tina : Ya, Pak. Saya masih belum jelas!

Guru : Baiklah, coba kalian dengarkan! Jam wajib belajar

merupakan program yang dicanangkan pemerintah untuk meningkatkan kegiatan belajar anak-anak sekolah. Jam wajib belajar ini dimulai pukul 18.30–20.30. Pada jam-jam itu para pelajar diharuskan untuk belajar. Para orang tua juga diharapkan mematikan radio dan televisi serta bunyi-bunyi lain yang dapat mengganggu belajar anak.

Tina : Oh ..., begitu! Sekarang saya sudah jelas. Maksudnya adalah supaya anak-anak dapat belajar dengan tenang dan tidak terganggu. Begitu 'kan, Pak?

Guru : Betul, Tina. Syukur-syukur orang tua kalian mau membantu belajar.

Riri : Kalau semua pihak menyadari, kita pasti akan pintar karena dapat belajar dengan teratur.

Guru : Sebenarnya tanpa jam wajib belajar pun kalian harus tetap belajar karena belajar itu tidak mengenal tempat, waktu, atau usia. Di mana pun dan kapan pun kamu dapat belajar; belajar apa saja yang berguna bagi kehidupanmu kelak.

Doni-Riri : (Bersamaan) Benar, Pak!

*Coba kita perhatikan percakapan di atas!!!
Adapun cara bermain drama yang baik.*



Ayo, Pahami

✚ Adapun petunjuk cara memainkan drama

1. Mempelajari baik-baik dialog drama
2. Membayangkan peristiwa yang terjadi dalam drama
3. Memilih peran yang cocok
4. Menghafal dialog dalam drama tersebut dan terus.



Ayo Bermain Peran

Mari kita peragakan percakapan di atas dengan teman sekelompokmu dan menyampaikannya di depan kelas dengan menggunakan boneka tangan.



Ayo Dahami

Boneka tangan adalah tiruan bentuk manusia dan bentuk binatang. Cara menggunakannya dimainkan dalam sandiwara atau dialog.



Ayo Berlatih

Lengkapi percakapan di bawah ini!!

Diskusikan dengan teman sebangkumu.

Berikut ini bantulah melengkapi kalimat rumpang dalam percakapan antara Dian, Ayah, Ibu dan Andi!!!

Suasana di ruang keluarga sebuah rumah. Ayah sedang membereskan kertas-kertas pekerjaan dari kantor. Ibu menyetrika baju. Anak-anaknya, yaitu Dian dan Andi, sedang belajar. Tiba-tiba, lampu mati. Suasana menjadi gelap.

Dian : (berteriak) Ibu ..., mengapa jadi gelap? (Dian panik karena ia paling takut gelap.)

Ayah :....., Dian. Ayah akan mengambil lilin.

Ibu : Ayah, listriknya tidak kuat, ya? Mungkin karena Ibu menyetrika malam-malam.

Andi : Ibu sebaiknya jangan menyetrika malam-malam. Kata guru Andi, kita harus mengurangi pemakaian listrik pada pukul lima sore sampai pukul sebelas malam, Bu. Ayah segera menyalakan lilin.

Dian :terang. Sekarang, ruang keluarga itu sudah..... Mereka berkumpul, duduk di karpet.....

Ayah : Apa yang dikatakan Andi itu benar. Pemadaman ini dilakukan pemerintah secara bergiliran. Dengan demikian, negara kita bisa mengatur pemakaian listrik supaya tidak melebihi beban.

Dian : Bu, di Indonesia ini masih ada *kan* tempat yang belum mendapatkan listrik. Iiih, gelap. Dian takut

Ibu : Iya..... ada, Dian. Kasihan mereka. Pembangkit listrik di daerah merekadibangun.

Ayah : Makanya, kita harus bersyukur dengan cara hemat. Hematlah energi listrik.kita menghemat listrik, kita juga dapat menghemat uang. Nanti uangnya untuk Andi saja (Andi berbicara sambil tertawa.) Ayah, Ibu, dan Dian juga tertawa.

😊 Selamat belajar 😊



LAMPIRAN F.1 MEDIA PEMBELAJARAN

Gambar F.1 media pembelajaran telepon kaleng



Gambar F.2 media pembelajaran KOKAMI



Gambar F.3 media pembelajaran rotation



Gambar F.4 media pembelajaran boneka tangan



IAMPIRAN F.2 PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA

Petunjuk Penggunaan Media

1. Media Telepon Kaleng

- a) Letakkan telepon kaleng di dekat telinga dengan satu anak berbicara dan satu anak mendengarkan.
- b) Tentukan tema cerita yang akan diperankan.
- c) Lalu peragakan di depan kelas.

2. Media KOKAMI (Kotak Kartu Misteri)

- a) Ambil salah satu kartu di dalam kotak misteri yang di dalamnya sudah ditulis permainannya.
- b) Setelah membacakan permainan yang di dapat.
- c) Buatlah langkah-langkah permainan tersebut.
- d) Setelah selesai membuat langkah-langkahnya, jelaskanlah langkah-langkah tersebut di depan kelas dengan suara lantang.

3. Media Rotatoon

- a) Putar pegangan rotatoon yang berisi gambar berseri.
- b) Ceritakan gambar sesuai dengan urutan gambar.
- c) Ceritakan kedepan kelas.

4. Media Boneka Tangan

- a) Masukkan tangan kedalam tubuh boneka tangan.
- b) Gerakan boneka sesuai dengan cerita yang akan diceritakan.
- c) Ceritakan didepan kelas.

LAMPIRAN G.**Lampiran G.1 Instrumen Validasi Materi Ajar**

INSTRUMEN VALIDASI MATERI AJAR

Sekolah : SDN Kemuningsari Kidul 02
Kelas/Semester : II/III
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Pokok Bahasan :
Kompetensi dasar : 6.1 melakukan percakapan melalui telepon/alat komunikasi sederhana dengan menggunakan kalimat ringkas.
6.2 menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didegar.

Petunjuk penilaian

1. Objek penilaian adalah Materi Ajar
2. Cara memberikan penilaian adalah dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada lajur yang tersedia.
3. Makna angka dalam skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 : berarti *tidak valid*
 - 2 : berarti *kurang valid*
 - 3 : berarti *cukup valid*
 - 4 : berarti *baik*
 - 5 : berarti *sangat baik*

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
I	Format					
	1. Penulisan konsep yang disajikan sistematis					
	2. Kejelasan penomoran					
	3. Memiliki daya tarik secara visual					
	4. Keseimbangan antara teks dan ilustrasi					
	5. Pengaturan ruang/tata letak					
	6. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf					
	7. Kesesuaian ukuran fisik buku dengan siswa					
II	Isi					
	1. Kesesuaian isi buku dengan tuntutan RPP					
	2. Konsep bahasa Indonesia didefinisikan dengan benar					
	3. Kebenaran istilah bahasa Indonesia yang didefinisikan					
	4. merupakan materi yang esensial					
	5. dikelompokkan dalam bagian-bagian yang logis					
	6. kesesuaian dengan kurikulum KTSP					
	7. kesesuaian dengan pembelajaran bahasa Indonesia berorientasi pendekatan kontekstual					
	8. keterkaitan dengan materi terdahulu					
	9. kelayaan kelengkapan belajar					
III	Bahasa					
	1. kebenaran tata bahasa					
	2. kesesuaian kalimat dengan tingkat perkembangan anak					
	3. mendorong minat baca siswa					
	4. sifat komunikatif bahasa yang disajikan					
	5. kesederhanaan struktur bahasa yang digunakan					
	6. kejelasan petunjuk atau aturan					
IV	Ilustrasi					
	1. dukungan ilustrasi untuk memperjelas konsep					
	2. memberi rangsangan secara visual					
	3. memiliki tampilan yang jelas					
	4. mudah dipahami					
	5. menggunakan konteks lokal					

Keterangan: lingkari yang sesuai

Penilaian umum

a. materi ajar ini:

1. tidak baik
2. cukup
3. baik

b. Desain materi ajar ini:

1. Belum dapat digunakan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Mohon menulis butir-butir soal revisi pada tempat saran berikut dan atau menuliskan langsung pada naskah materi ajar.

Saran:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Jember,...April 2015

Validator

(.....)

RUBRIK INDIKATOR VALIDASI MATERI AJAR

Komponen	Nilai	Indikator
I. Format		
1	5	Penulisan konsep yang disajikan semua sistematis
	4	Penulisan konsep yang disajikan sebagian besar sistematis
	3	Penulisan konsep yang disajikan setengah sistematis
	2	Penulisan konsep yang disajikan sebagian kecil sistematis
	1	Penulisan konsep yang disajikan tidak ada yang sistematis
2	5	Sistem penomoran semua jelas
	4	Sistem penomoran sebagian besar jelas
	3	Sistem penomoran setengah jelas
	2	Sistem penomoran sebagian kecil jelas
	1	Sistem penomoran tidak ada yang jelas
3	5	Semua memiliki daya tarik secara visual
	4	Sebagian besar memiliki daya tarik secara visual
	3	Setengah memiliki daya tarik secara visual
	2	Sebagian kecil memiliki daya tarik secara visual
	1	Tidak ada yang memiliki daya tarik secara visual
4	5	Porsi teks dan ilustrasi semua seimbang
	4	Porsi teks dan ilustrasi sebagian besar seimbang
	3	Porsi teks dan ilustrasi setengah seimbang
	2	Porsi teks dan ilustrasi sebagian kecil seimbang
	1	Porsi teks dan ilustrasi tidak seimbang
5	5	Pengaturan runag/tata letak semua teratur
	4	Pengaturan runag/tata letak sebagian besar teratur
	3	Pengaturan runag/tata letak setengah teratur
	2	Pengaturan runag/tata letak sebagian kecil teratur
	1	Pengaturan runag/tata letak tidak teratur
6	5	Jenis dan ukuran huruf semua sesuai
	4	Jenis dan ukuran huruf sebagian besar sesuai
	3	Jenis dan ukuran huruf setengah sesuai
	2	Jenis dan ukuran huruf sebagian kecil sesuai
	1	Jenis dan ukuran huruf tidak sesuai
7	5	Ukuran fisik materi ajar semua sesuai dengan siswa
	4	Ukuran fisik materi ajar sebagian besar sesuai dengan siswa
	3	Ukuran fisik materi ajar setengah sesuai dengan siswa
	2	Ukuran fisik materi ajar sebagian kecil sesuai dengan siswa
	1	Ukuran fisik materi ajar tidak sesuai dengan siswa
II Isi		
1	5	Isi materi semua sesuai dengan tuntunan RPP
	4	Isi materi sebagian besar sesuai dengan tuntunan RPP
	3	Isi materi seengah sesuai dengan tuntunan RPP
	2	Isi materi sebagian kecil sesuai dengan tuntunan RPP
	1	Isi materi tidak sesuai dengan tuntunan RPP

Komponen	Nilai	Indikator
2	5	Konsep bahasa Indonesia yang disajikan semua benar
	4	Konsep bahasa Indonesia yang disajikan sebagian besar benar
	3	Konsep bahasa Indonesia yang disajikan setengah benar
	2	Konsep bahasa Indonesia yang disajikan sebagian kecil benar
	1	Konsep bahasa Indonesia yang disajikan tidak benar
3	5	Semua istilah bahasa Indonesia didefinisikan dengan benar
	4	Sebagian besar istilah bahasa Indonesia didefinisikan dengan benar
	3	Setengah istilah bahasa Indonesia didefinisikan dengan benar
	2	Sebagian kecil istilah bahasa Indonesia didefinisikan dengan benar
4	5	Tidak ada istilah bahasa Indonesia didefinisikan dengan benar
	5	Semua materi esensial atau penting
	4	Sebagian besar materi esensial atau penting
	3	Setengah materi esensial atau penting
	2	Sebagian kecil materi esensial atau penting
5	5	Tidak ada materi esensial atau penting
	5	Pengelompokan materi semua logis
	4	Pengelompokan materi sebagian besar logis
	3	Pengelompokan materi setengah logis
	2	Pengelompokan materi sebagian kecil logis
6	5	Pengelompokan materi tidak logis
	5	Materi ajar semua sesuai dengan kurikulum KTSP
	4	Materi ajar semua sebagian besar dengan kurikulum KTSP
	3	Materi ajar semua setengah dengan kurikulum KTSP
	2	Materi ajar semua sebagian kecil dengan kurikulum KTSP
7	5	Materi ajar semua tidak sesuai dengan kurikulum KTSP
	5	Semua sesuai dengan pembelajaran bahasa Indonesia berorientasi pendekatan kontekstual
	4	Sebagian besar sesuai dengan pembelajaran bahasa Indonesia berorientasi pendekatan kontekstual
	3	Setengah sesuai dengan pembelajaran bahasa Indonesia berorientasi pendekatan kontekstual
	2	Sebagian kecil sesuai dengan pembelajaran bahasa Indonesia berorientasi pendekatan kontekstual
8	5	Tidak sesuai dengan pembelajaran bahasa Indonesia berorientasi pendekatan kontekstual
	5	Semua terkait dengan materi terdahulu
	4	Sebagian besar terkait dengan materi terdahulu
	3	Setengah terkait dengan materi terdahulu
	2	Sebagian kecil terkait dengan materi terdahulu
9	5	tidak terkait dengan materi terdahulu
	5	Semua layak dijadikan sebagai kelengkapan belajar

Komponen	Nilai	Indikator
	4	Sebagian besar layak dijadikan sebagai kelengkapan belajar
	3	Setengah layak dijadikan sebagai kelengkapan belajar
	2	Sebagian kecil layak dijadikan sebagai kelengkapan belajar
	1	Tidak layak dijadikan sebagai kelengkapan belajar
III. Bahasa		
1	5	Tata bahasa yang digunakan semua benar
	4	Tata bahasa yang digunakan sebagian besar benar
	3	Tata bahasa yang digunakan setengah benar
	2	Tata bahasa yang digunakan sebagian kecil benar
	1	Tata bahasa yang digunakan tidak benar
2	5	Kalimat yang digunakan semua sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
	4	Kalimat yang digunakan sebagian besar sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
	3	Kalimat yang digunakan setengah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
	2	Kalimat yang digunakan sebagian besar sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
	1	Kalimat yang digunakan sebagian kecil sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
3	5	Semua mendorong minat baca
	4	Sebagian besar mendorong minat baca
	3	Setengah mendorong minat baca
	2	Sebagian kecil mendorong minat baca
	1	Tidak mendorong minat baca
4	5	Bahasa yang digunakan semua komunikatif
	4	Bahasa yang digunakan sebagian besar komunikatif
	3	Bahasa yang digunakan setengah komunikatif
	2	Bahasa yang digunakan sebagian kecil komunikatif
	1	Bahasa yang digunakan tidak komunikatif
5	5	Struktur kalimat dalam bahasa yang dipergunakan semua sederhana
	4	Struktur kalimat dalam bahasa yang dipergunakan sebagian besar sederhana
	3	Struktur kalimat dalam bahasa yang dipergunakan setengah sederhana
	2	Struktur kalimat dalam bahasa yang dipergunakan sebagian kecil sederhana
	1	Struktur kalimat dalam bahasa yang dipergunakan tidak sederhana
6	5	Petunjuk atau arahan semua jelas
	4	Petunjuk atau arahan sebagian benar jelas
	3	Petunjuk atau arahan setengah jelas
	2	Petunjuk atau arahan sebagian kecil jelas

Komponen	Nilai	Indikator
	1	Petunjuk atau arahan tidak jelas
IV. Ilustrasi		
1	5	Dukungan ilustrasi semua memperjelas konsep
	4	Dukungan ilustrasi sebagian besar memperjelas konsep
	3	Dukungan ilustrasi setengah memperjelas konsep
	2	Dukungan ilustrasi sebagian kecil memperjelas konsep
	1	Dukungan ilustrasi tidak memperjelas konsep
2	5	Semua memberi rangsangan secara visual
	4	Sebagian besar memberi rangsangan secara visual
	3	Setengah memberi rangsangan secara visual
	2	Sebagian kecil memberi rangsangan secara visual
	1	Tidak memberi rangsangan secara visual
3	5	Semua memiliki tampilan yang jelas
	4	Sebagian besar memiliki tampilan yang jelas
	3	Setengah memiliki tampilan yang jelas
	2	Sebagian kecil memiliki tampilan yang jelas
	1	Tidak memiliki tampilan yang jelas
4	5	Semua mudah dipahami
	4	Sebagian besar mudah dipahami
	3	Setengah mudah dipahami
	2	Sebagian kecil mudah dipahami
	1	Tidak mudah dipahami
5	5	Semua menggunakan konteks lokal
	4	Sebagian besar menggunakan konteks lokal
	3	Setengah menggunakan konteks lokal
	2	Sebagian kecil menggunakan konteks lokal
	1	Tidak menggunakan konteks lokal

LAMPIRAN G.**Lampiran G.2 Instrumen Validasi Media Pembelajaran**

INSTRUMEN VALIDASI MADIA PEMBELAJARAN

Sekolah	: SDN Kemuningsari Kidul 02
Kelas/Semester	: II/III
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Pokok Bahasan	: Kerajinan Tangan
Kompetensi dasar	: 6.1 Melakukan percakapan melalui telepon/alat komunikasi sederhana dengan menggunakan kalimat ringkas 6.2 Menceritakan peristiwa yang dialami, dilihat atau didengar

Petunjuk penilaian

1. Objek penilaian adalah media pembelajaran
2. Cara memberikan penilaian adalah dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada lajur yang tersedia.
3. Makna angka dalam skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 : berarti *tidak valid*
 - 2 : berate *kurang valid*
 - 3 : berarti *cukup valid*
 - 4 : berarti *baik*
 - 5 : berarti *sangat baik*

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media sesuai dengan materi ajar					
2.	Media yang digunakan menarik					
3.	Media yang digunakan mendukung konsep					
4.	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					
5.	Kejelasan petunjuk penggunaan media					

Keterangan: lingkari yang sesuai

Penilaian umum

a. Media pembelajaran ini:

1. tidak baik
2. cukup
3. baik

b. Desain media pembelajaran ini:

1. Belum dapat digunakan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Mohon menulis butir-butir soal revisi pada tempat saran berikut dan atau menuliskan langsung pada naskah materi ajar.

Saran:

.....

.....

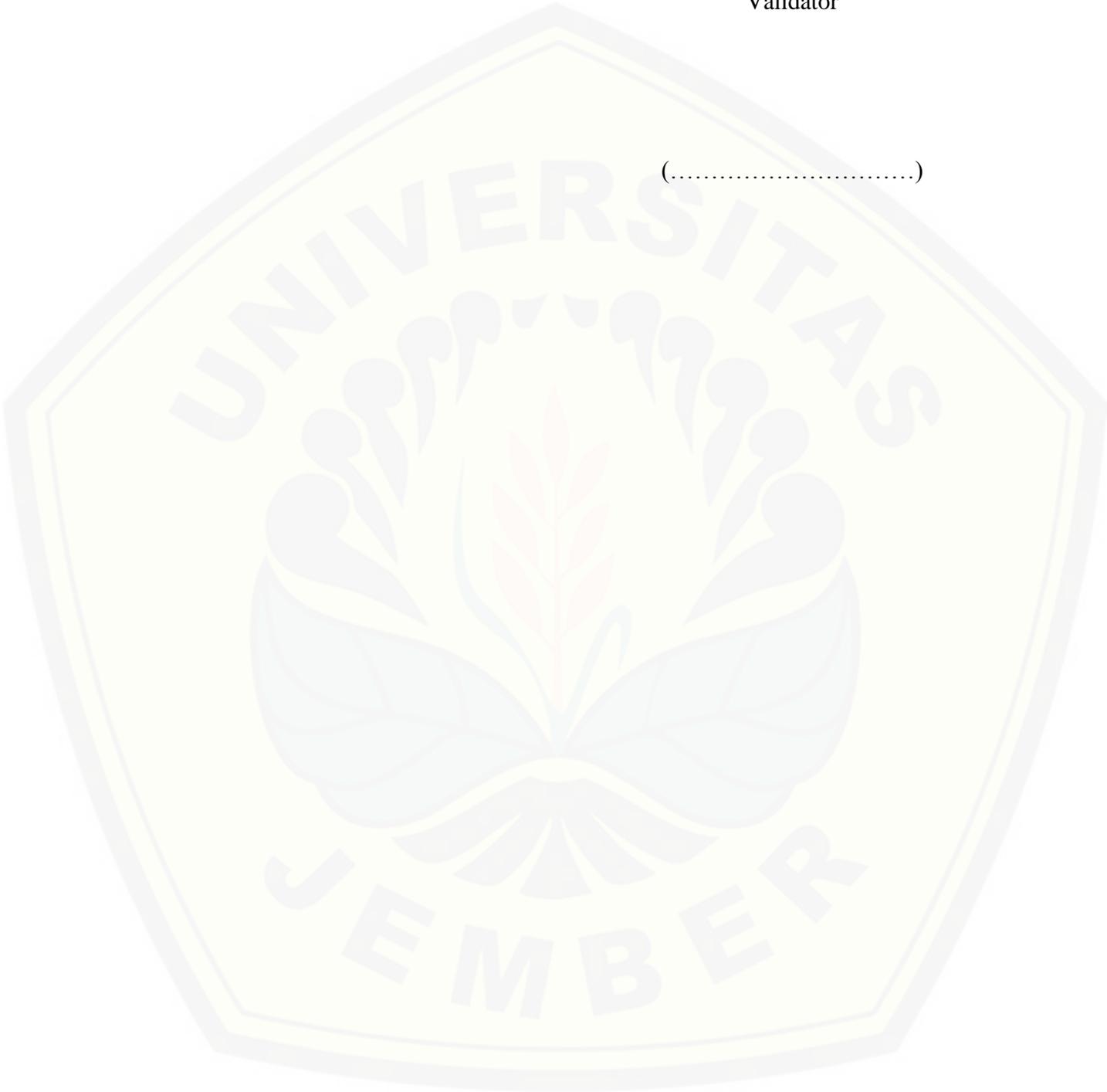
.....

.....

Jember,...April 2015

Validator

(.....)



RUBRIK INDIKATOR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Komponen	Nilai	Indikator
Media		
1	5	Media sesuai dengan materi ajar
	4	Media sebagian besar sesuai dengan materi ajar
	3	Media setengah sesuai dengan materi ajar
	2	Media sebagian kecil sesuai dengan materi ajar
	1	Media tidak ada sesuai dengan materi ajar
2	5	Media yang digunakan semua menarik
	4	Media yang digunakan sebagian besar menarik
	3	Media yang digunakan setengah menarik
	2	Media yang digunakan sebagian kecil menarik
	1	Media yang digunakan tidak ada yang menarik
3	5	Media yang digunakan mendukung sesuai konsep
	4	Media yang digunakan mendukung sebagian besar konsep
	3	Media yang digunakan mendukung setengah konsep
	2	Media yang digunakan mendukung sebagian kecil konsep
	1	Media yang digunakan mendukung tidak ada konsep
4	5	Mudah digunakan dan sederhana sesuai pengoperasiannya
	4	Mudah digunakan dan sederhana sebagian besar pengoperasiannya
	3	Mudah digunakan dan sederhana setengah pengoperasiannya
	2	Mudah digunakan dan sederhana sebagian kecil pengoperasiannya
	1	Mudah digunakan dan sederhana tidak ada pengoperasiannya
5	5	Kejelasan sesuai petunjuk penggunaan media
	4	Kejelasan sebagian besar petunjuk penggunaan media
	3	Kejelasan setengah petunjuk penggunaan media
	2	Kejelasan sebagian kecil petunjuk penggunaan media
	1	Kejelasan tidak ada petunjuk penggunaan media

Lampiran G.3 Lembar Pengamatan Aktivitas Guru

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS GURU

Sekolah : SDN Kemuningsari Kidul 02
 Kelas/Semester : II/III
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Pokok Bahasan :
 Kompetensi dasar : 6.1 melakukan percakapan melalui telepon/ alat komunikasi sederhana dengan menggunakan kalimat ringkas.
 6.2 menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didegar
 Pertemuan ke- :

Petunjuk:

1. Cara memberikan penilaian adalah dengan cara memberi tanda *checklist* (√) pada lajur yang tersedia.
2. Makna angka dalam skala penilaian sebagai berikut.

1	: berarti <i>tidak valid</i>
2	: berarti <i>kurang valid</i>
3	: berarti <i>cukup valid</i>
4	: berarti <i>baik</i>
5	: berarti <i>sangat baik</i>

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	1. Menyampaikan tujuan dan motivasi (tahap apersepsi)					
	a. Mengingat kembali materi sebelumnya					
	b. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan motivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari					
	c. Memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan					

materi yang diajarkan dalam contoh permasalahan sehari-hari

2. Menyampaikan Informasi

- a. Memberikan siswa media pembelajaran
 - b. Menyampaikan informasi tentang pokok-pokok materi
 - c. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok
 - d. Memberi permasalahan dalam lembar
-

3. Penyelidikan dan menemukan konsep (tahap eksplorasi)

- a. Meminta siswa untuk mengkonstruksi konsep-konsep yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dengan bantuan media pembelajaran
 - b. Memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan
-

4. Tahap diskusi dan penjelasan konsep

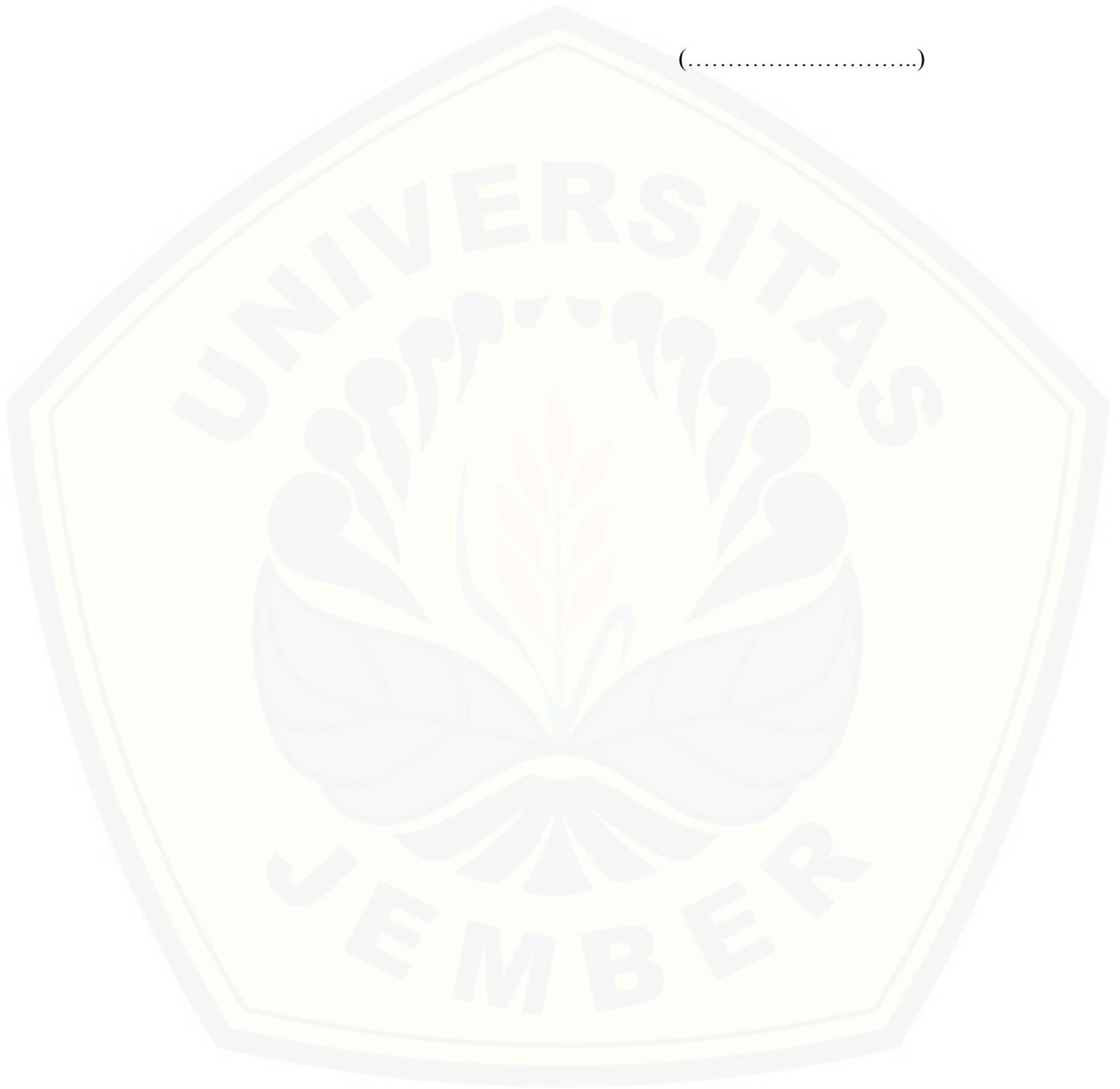
- a. Meminta siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya secara aktif dalam menyelesaikan masalah yang terdapat pada materi ajar
 - b. Mengamati dan mengawasi siswa dalam menyelesaikan masalah dalam diskusi
 - c. Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok
 - d. Membimbing dan mengarahkan siswa dalam membuat kesimpulan serta memberi penguatan terhadap konsep yang diajarkan
-

5. Tahap refleksi (tahap pengembangan)

Meminta siswa untuk mengerjakan soal latihan untuk lebih mendalami konsep

Observer

(.....)



INDIKATOR PENILAIAN AKTIVITAS GURU

Komponen	Nilai	Indikator
1	5	Guru sangat baik dalam mengingatkan semua materi sebelumnya dengan memberikan pertanyaan
	4	Guru sangat baik dalam mengingatkan sebagian besar materi sebelumnya dengan memberikan pertanyaan
	3	Guru sangat baik dalam mengingatkan setengah materi sebelumnya dengan memberikan pertanyaan
	2	Guru sangat baik dalam mengingatkan sebagian kecil materi sebelumnya dengan memberikan pertanyaan
	1	Guru tidak mengingatkan materi sebelumnya dengan tidak memberikan pertanyaan
2	5	Guru tepat dalam menyampaikan semua tujuan pembelajaran dan motivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari
	4	Guru tepat dalam menyampaikan sebagian besar tujuan pembelajaran dan motivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari
	3	Guru tepat dalam menyampaikan setengah tujuan pembelajaran dan motivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari
	2	Guru tepat dalam menyampaikan sebagian kecil tujuan pembelajaran dan motivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari
	1	Guru tidak tepat menyampaikan tujuan pembelajaran dan motivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari
3	5	Guru memberikan semua pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dalam contoh permasalahan sehari-hari
	4	Guru memberikan sebagian besar pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dalam contoh permasalahan sehari-hari
	3	Guru memberikan setengah pertanyaan yang berkaitan dengan
Komponen	Nilai	Indikator

		materi yang diajarkan dalam contoh permasalahan sehari-hari
	2	Guru memberikan sebagian kecil pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dalam contoh permasalahan sehari-hari
	1	Guru tidak memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dalam contoh permasalahan sehari-hari
4	5	Guru memberi siswa (masing-masing kelompok) semua media pembelajaran dengan baik
	4	Guru memberi siswa (masing-masing kelompok) sebagian besar media pembelajaran dengan baik
	3	Guru memberi siswa (masing-masing kelompok) setengah media pembelajaran dengan baik
	2	Guru memberi siswa (masing-masing kelompok) sebagian kecil media pembelajaran dengan baik
	1	Guru tidak memberi siswa (masing-masing kelompok) media pembelajaran dengan baik
5	5	Guru menyampaikan semua informasi tentang pokok-pokok materi dengan baik dan tepat
	4	Guru menyampaikan sebagian besar informasi tentang pokok-pokok materi dengan baik dan tepat
	3	Guru menyampaikan setengah informasi tentang pokok-pokok materi dengan baik dan tepat
	2	Guru menyampaikan sebagian kecil informasi tentang pokok-pokok materi dengan baik dan tepat
	1	Guru tidak menyampaikan informasi tentang pokok-pokok materi dengan baik dan tepat
6	5	Guru membagi semua siswa menjadi beberapa kelompok dengan baik
	4	Guru membagi sebagian besar siswa menjadi beberapa kelompok dengan baik
	3	Guru membagi setengah siswa menjadi beberapa kelompok dengan baik
Komponen	Nilai	Indikator

	2	Guru membagi sebagian kecil siswa menjadi beberapa kelompok dengan baik
	1	Guru tidak membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan baik
7	5	Guru memberi semua permasalahan dalam lembar kegiatan serta menjelaskan petunjuk pengerjaan materi ajar
	4	Guru memberi sebagian besar permasalahan dalam lembar kegiatan serta menjelaskan petunjuk pengerjaan materi ajar
	3	Guru memberi setengah permasalahan dalam lembar kegiatan serta menjelaskan petunjuk pengerjaan materi ajar
	2	Guru memberi sebagian kecil permasalahan dalam lembar kegiatan serta menjelaskan petunjuk pengerjaan materi ajar
	1	Guru tidak memberi permasalahan dalam lembar kegiatan serta menjelaskan petunjuk pengerjaan materi ajar
8	5	Guru meminta semua siswa (dari semua kelompok) untuk mengkontruk konsep-konsep yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dengan bantuan media yang telah disediakan
	4	Guru meminta sebagian besar siswa (dari semua kelompok) untuk mengkontruk konsep-konsep yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dengan bantuan media yang telah disediakan
	3	Guru meminta setengah siswa (dari semua kelompok) untuk mengkontruk konsep-konsep yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dengan bantuan media yang telah disediakan
	2	Guru meminta sebagian kecil siswa (dari semua kelompok) untuk mengkontruk konsep-konsep yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dengan bantuan media yang telah disediakan
	1	Guru tidak meminta siswa (dari semua kelompok) untuk mengkontruk konsep-konsep yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dengan bantuan media yang telah disediakan
9	5	Guru memberikan bantuan kepada semua siswa yang
Komponen	Nilai	Indikator

		mengalami kesulitan
	4	Guru memberikan bantuan kepada sebagian siswa yang mengalami kesulitan
	3	Guru memberikan bantuan kepada setengah siswa yang mengalami kesulitan
	2	Guru memberikan bantuan kepada sebagian kecil siswa yang mengalami kesulitan
	1	Guru tidak memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan
10	5	Guru meminta semua siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing secara aktif dalam menyelesaikan masalah yang terdapat pada materi ajar
	4	Guru meminta sebagian siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing secara aktif dalam menyelesaikan masalah yang terdapat pada materi ajar
	3	Guru meminta setengah siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing secara aktif dalam menyelesaikan masalah yang terdapat pada materi ajar
	2	Guru meminta sebagian kecil siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing secara aktif dalam menyelesaikan masalah yang terdapat pada materi ajar
	1	Guru tidak meminta siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing secara aktif dalam menyelesaikan masalah yang terdapat pada materi ajar
11	5	Guru mengamati dan mengawasi semua siswa dalam menyelesaikan masalah dalam berdiskusi
	4	Guru mengamati dan mengawasi sebagian kecil siswa dalam menyelesaikan masalah dalam berdiskusi
	3	Guru mengamati dan mengawasi setengah siswa dalam menyelesaikan masalah dalam berdiskusi
	2	Guru mengamati dan mengawasi sebagian kecil siswa dalam menyelesaikan masalah dalam berdiskusi
Komponen	Nilai	Indikator

	1	Guru tidak mengamati dan mengawasi siswa dalam menyelesaikan masalah dalam berdiskusi
12	5	Guru meminta 2 siswa (perwakilan dari semua kelompok) untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok
	4	Guru meminta 2 siswa (perwakilan dari sebagian besar kelompok) untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok
	3	Guru meminta 2 siswa (perwakilan dari setengah kelompok) untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok
	2	Guru meminta 2 siswa (perwakilan dari sebagian kecil kelompok) untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok
	1	Guru tidak meminta 2 siswa (perwakilan dari kelompok) untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok
13	5	Guru sangat baik dalam membimbing dan mengarahkan semua siswa dalam membuat kesimpulan serta memberi penguatan tentang konsep yang diajarkan
	4	Guru sangat baik dalam membimbing dan mengarahkan sebagian besar siswa dalam membuat kesimpulan serta memberi penguatan tentang konsep yang diajarkan
	3	Guru sangat baik dalam membimbing dan mengarahkan setengah siswa dalam membuat kesimpulan serta memberi penguatan tentang konsep yang diajarkan
	2	Guru sangat baik dalam membimbing dan mengarahkan sebagian kecil siswa dalam membuat kesimpulan serta memberi penguatan tentang konsep yang diajarkan
	1	Guru tidak baik dalam membimbing dan mengarahkan siswa dalam membuat kesimpulan serta memberi penguatan tentang konsep yang diajarkan
14	5	Guru meminta semua siswa untuk mengerjakan soal latihan mandiri untuk lebih mendalami konsep
	4	Guru meminta sebagian besar siswa untuk mengerjakan soal latihan mandiri untuk lebih mendalami konsep
	3	Guru meminta setengah siswa untuk mengerjakan soal latihan
Komponen	Nilai	Indikator

		mandiri untuk lebih mendalami konsep
	2	Guru meminta sebagian kecil siswa untuk mengerjakan soal latihan mandiri untuk lebih mendalami konsep
	1	Guru tidak meminta siswa untuk mengerjakan soal latihan mandiri untuk lebih mendalami konsep



Lampiran G.4 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

Sekolah : SDN Kemuningsari Kidul 02
 Kelas/Semester : II/III
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Pokok Bahasan :
 Kompetensi dasar : 6.1 melakukan percakapan melalui telepon/ alat komunikasi sederhana dengan menggunakan kalimat ringkas.
 6.2 menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar
 Pertemuan ke- :

Petunjuk:

1. Cara memberikan penilaian adalah dengan cara memberi tanda *checklist* (√) pada lajur yang tersedia.
2. Makna angka dalam skala penilaian sebagai berikut.
 - 1 : berarti *tidak valid*
 - 2 : berarti *kurang valid*
 - 3 : berarti *cukup valid*
 - 4 : berarti *baik*
 - 5 : berarti *sangat baik*

No	Aktivitas Siswa	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Mendengarkan tujuan dan termotivasi (tahap apersepsi)					
	a. Mengingat kembali materi sebelumnya					
	b. Mendengarkan atau memperhatikan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran serta termotivasi					
	c. Menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dalam contoh permasalahan					

2. Mendengarkan Informasi

- a. Menerima media pembelajaran
- b. Mendengarkan informasi tentang pokok-pokok materi
- c. Membentuk kelompok sesuai dengan ketetapan guru
- d. Mendengarkan atau memperhatikan penjelasan tentang pengerjaan materi ajar

3. Penyelidikan dan menemukan konsep (tahap eksplorasi)

- a. Menyelesaikan masalah dengan mengkonstruksi konsep-konsep yang berkaitan dengan bantuan materi ajar dan media pembelajaran
- b. Bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan dalam mengerjakan latihan soal

4. Tahap diskusi dan penjelasan konsep

- a. Berdiskusi dengan kelompoknya secara aktif dalam menyelesaikan masalah yang terdapat pada materi ajar
- b. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok
- c. Membuat kesimpulan serta mendengarkan penguatan dari guru tentang konsep yang diajarkan

5. Tahap refleksi (tahap pengembangan)

Mengerjakan soal latihan untuk lebih memahami konsep

Jember,.....2015

Observer

(.....)

INDIKATOR PENILAIAN AKTIVITAS SISWA

Komponen	Nilai	Indikator
1	5	Semua siswa aktif mengingatkan kembali materi sebelumnya
	4	Sebagian besar siswa aktif mengingatkan kembali materi sebelumnya
	3	Setengah siswa aktif mengingatkan kembali materi sebelumnya
	2	Sebagian kecil siswa aktif mengingatkan kembali materi sebelumnya
	1	Semua siswa tidak aktif mengingatkan kembali materi sebelumnya
2	5	Semua siswa mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran serta motivasi
	4	Sebagian besar siswa mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran serta motivasi
	3	Setengah siswa mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran serta motivasi
	2	Sebagian kecil siswa mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran serta motivasi
	1	Semua siswa tidak mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran serta motivasi
3	5	Semua siswa menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dalam contoh permasalahan sehari-hari
	4	Sebagian besar siswa menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dalam contoh permasalahan sehari-hari
	3	Setengah siswa menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dalam contoh permasalahan sehari-hari
	2	Sebagian kecil siswa menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dalam contoh permasalahan sehari-hari
	1	Semua siswa tidak menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dalam contoh permasalahan sehari-hari
4	5	Semua siswa menerima media pembelajaran dengan baik
	4	Sebagian besar siswa menerima media pembelajaran dengan baik
	3	Setengah siswa menerima media pembelajaran dengan baik

Komponen	Nilai	Indikator
	2	Sebagian kecil siswa menerima media pembelajaran dengan baik
	1	Semua siswa tidak menerima media pembelajaran dengan baik
5	5	Semua siswa mendengarkan informasi tentang pokok-pokok materi
	4	Sebagian besar siswa mendengarkan informasi tentang pokok-pokok materi
	3	Setengah siswa mendengarkan informasi tentang pokok-pokok materi
	2	Sebagian kecil siswa mendengarkan informasi tentang pokok-pokok materi
	1	Semua siswa tidak mendengarkan informasi tentang pokok-pokok materi
6	5	Semua siswa membentuk kelompok sesuai ketentuan guru
	4	Sebagian besar siswa membentuk kelompok sesuai ketentuan guru
	3	Setengah siswa membentuk kelompok sesuai ketentuan guru
	2	Sebagian kecil siswa membentuk kelompok sesuai ketentuan guru
	1	Semua siswa tidak membentuk kelompok sesuai ketentuan guru
7	5	Semua siswa mendengarkan/memperhatikan penjelasan tentang petunjuk pengerjaan materi ajar
	4	Sebagian siswa mendengarkan/memperhatikan penjelasan tentang petunjuk pengerjaan materi ajar
	3	Setengah siswa mendengarkan/memperhatikan penjelasan tentang petunjuk pengerjaan materi ajar
	2	Sebagian kecil siswa mendengarkan/memperhatikan penjelasan tentang petunjuk pengerjaan materi ajar
	1	Semua siswa tidak mendengarkan/memperhatikan penjelasan tentang petunjuk pengerjaan materi ajar
8	5	Semua siswa (dari semua kelompok) cukup baik dalam mengkonstruksi konsep-konsep yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dengan menggunakan media yang telah disediakan
	4	Sebagian besar siswa (dari semua kelompok) cukup baik dalam mengkonstruksi konsep-konsep yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dengan menggunakan media yang telah disediakan

Komponen	Nilai	Indikator
8	3	Sebagian kecil siswa (dari semua kelompok) cukup baik dalam mengkonstruksi konsep-konsep yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dengan menggunakan media yang telah disediakan
	2	Sebagian kecil siswa (dari semua kelompok) cukup baik dalam mengkonstruksi konsep-konsep yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dengan menggunakan media yang telah disediakan
	1	Semua siswa tidak (dari semua kelompok) cukup baik dalam mengkonstruksi konsep-konsep yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dengan menggunakan media yang telah disediakan
9	5	Semua siswa tidak bertanya kepada guru karena siswa tidak mengalami kesulitan dalam pengerjaan soal
	4	Sebagian besar siswa tidak bertanya kepada guru karena siswa tidak mengalami kesulitan dalam pengerjaan soal
	3	Setengah siswa tidak bertanya kepada guru karena siswa tidak mengalami kesulitan dalam pengerjaan soal
	2	Sebagian kecil siswa tidak bertanya kepada guru karena siswa tidak mengalami kesulitan dalam pengerjaan soal
	1	Siswa tidak bertanya kepada guru karena siswa tidak mengalami kesulitan dalam pengerjaan soal
10	5	Semua siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing secara aktif dalam menyelesaikan masalah yang terdapat pada soal
	4	Sebagian besar siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing secara aktif dalam menyelesaikan masalah yang terdapat pada soal
	3	Setengah siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing secara aktif dalam menyelesaikan masalah yang terdapat pada soal
	2	Sebagian kecil siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing secara aktif dalam menyelesaikan masalah yang terdapat pada soal
	1	Semua siswa tidak berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing secara aktif dalam menyelesaikan masalah yang terdapat pada soal
11	5	Semua siswa berani mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas
	4	Sebagian besar siswa berani mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas
	3	Setengah siswa berani mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas
	2	Sebagian kecil siswa berani mempresentasikan hasil

Komponen	Nilai	Indikator
12		diskusi kelompoknya di depan kelas
	1	Semua siswa tidak berani mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas
	5	Semua siswa membuat kesimpulan serta mendengarkan penguatan dari guru tentang konsep yang diajarkan
	4	Sebagian besar siswa membuat kesimpulan serta mendengarkan penguatan dari guru tentang konsep yang diajarkan
	3	Setengah siswa membuat kesimpulan serta mendengarkan penguatan dari guru tentang konsep yang diajarkan
	2	Sebagian kecil siswa membuat kesimpulan serta mendengarkan penguatan dari guru tentang konsep yang diajarkan
	1	Semua siswa tidak membuat kesimpulan serta mendengarkan penguatan dari guru tentang konsep yang diajarkan
13	5	Semua siswa mengerjakan soal latihan mandiri dengan baik untuk mendalami konsep
	4	Sebagian besar siswa mengerjakan soal latihan mandiri dengan baik untuk mendalami konsep
	3	Setengah siswa mengerjakan soal latihan mandiri dengan baik untuk mendalami konsep
	2	Sebagian kecil siswa mengerjakan soal latihan mandiri dengan baik untuk mendalami konsep
	1	Semua siswa tidak mengerjakan soal latihan mandiri dengan baik untuk mendalami konsep

Lampiran G.5 Angket Respon siswa Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Pendekatan Kontekstual

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN DENGAN
PENDEKATAN KONTEKSTUAL

Nama Siswa :

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : III/II

Pokok Bahasan :

Nama Sekolah : SDN Kemuningsari Kidul 02

Hari/tanggal :

Petunjuk :

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan pendapatmu!
2. Berikan tanda checklist (\checkmark) pada setiap pilihan jawabanmu untuk masing-masing pertanyaan!
3. Berilah alasan apapun yang sesuai dengan keinginanmu!

No	Aspek yang direspon	Respon siswa		Alasan
		Senang	Tidak senang	
1.	Bagaimana perasaan kamu terhadap:			
a.	Pembelajaran dengan pendekatan Kontekstual			
b.	Materi yang disajikan			
c.	Materi ajar ➤ Berbicara melalui telepon dan menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar.			
d.	Suasana belajar dikelas			
e.	Cara guru mengajar dengan menggunakan pendekatan kontekstual			
f.	Penampilan guru			
		Baik	Tidak	

Baik

2. Bagaimana pendapat kamu terhadap:

- a. Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual
- b. Materi yang di sajikan
- c. Materi ajar
 - Berbicara melalui telepon dan menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar.
- d. Suasana belajar di kelas
- e. Cara guru mengajar dengan menggunakan media pembelajaran
- f. Penampilan guru

Ya

Tidak

3. Apakah kamu berminat dan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dengan pendekatan Kontekstual?

4. Apakah pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan minat kamu untuk mengikuti pembelajaran belajar bahasa Indonesia

5. Apakah pembelajaran kontekstual meningkatkan motivasi kamu untuk belajar bahasa Indonesia

6. Pendapatmu tentang Materi Ajar dan Media Pembelajaran

- a. Apakah kamu dapat memahami bahasa yang digunakan dalam Materi Ajar dengan Media Pembelajaran
- b. Apakah kamu tertarik pada Media Pembelajaran

**LAMPIRAN H. HASIL VALIDASI PERANGKAT PEMBELAJARAN DAN
UJI COBA**

H.1 Hasil Validasi Materi Ajar

HASIL VALIDASI MATERI AJAR

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian		
		P	Q	R
I	Format			
	1. Penulisan konsep yang disajikan sistematis	4	5	4
	2. Kejelasan penomoran	5	5	5
	3. Memiliki daya tarik secara visual	5	4	4
	4. Keseimbangan antara teks dan ilustrasi	5	4	4
	5. Pengaturan ruang/tata letak	4	4	4
	6. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	5	5	5
	7. Kesesuaian ukuran fisik buku dengan siswa	4	5	4
II	Isi			
	1. Kesesuaian isi buku dengan tuntutan RPP	5	4	5
	2. Konsep bahasa Indonesia didefinisikan dengan benar	4	4	4
	3. Kebenaran istilah bahasa Indonesia yang didefinisikan	4	4	4
	4. merupakan materi yang esensial	5	5	5
	5. dikelompokkan dalam bagian-bagian yang logis	5	5	4
	6. kesesuaian dengan kurikulum KTSP	4	5	5
	7. kesesuaian dengan pembelajaran bahasa Indonesia berorientasi pendekatan kontekstual	4	5	5
	8. keterkaitan dengan materi terdahulu	4	4	5
	9. kelayaan kelengkapan belajar	5	4	4
III	Bahasa			
	1. kebenaran tata bahasa	4	4	4
	2. kesesuaian kalimat dengan tingkat perkembangan anak	5	4	4
	3. mendorong minat baca siswa	4	5	4
	4. sifat komunikatif bahasa yang disajikan	4	4	4
	5. kesederhanaan struktur bahasa yang digunakan	5	4	5
	6. kejelasan petunjuk atau aturan	5	5	4
IV	Ilustrasi			
	1. dukungan ilustrasi untuk memperjelas konsep	5	4	4
	2. memberi rangsangan secara visual	4	4	4
	3. memiliki tampilan yang jelas	5	5	4

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian		
		P	Q	R
4.	mudah dipahami	4	4	4
5.	menggunkan konteks lokal	5	4	5

Keterangan:

Validator 1 (P): Rusdhianti W, S.Pd, M.Pd

Validator 2 (Q): Turiman, S.Pd

Validator 3 (R): Sugiono, S.Pd

H.2 Hasil Validasi Media Pembelajaran**HASIL VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN**

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian		
		P	Q	R
1.	Media sesuai dengan materi ajar	4	5	5
2.	Media yang digunakan menarik	4	5	5
3.	Media yang digunakan mendukung konsep	5	5	4
4.	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	5	5	5
5.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	4	4

Keterangan:

Validator 1 (P): Rusdhianti W, S.Pd, M.Pd

Validator 2 (Q): Turiman, S.Pd

Validator 3 (R): Sugiono, S.Pd

H.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS GURU

No	Aktivitas Guru	Skor Penilaian Pertemuan ke					
		1	2	3	4	5	6
1.	Menyampaikan tujuan dan motivasi (tahap apersepsi)						
	a. Mengingat kembali materi sebelumnya	5	4	4	5	5	5
	b. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan motivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari	4	5	5	5	4	5
	c. Memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dalam contoh permasalahan sehari-hari	4	5	4	5	4	5
2.	Menyampaikan Informasi						
	a. Memberikan siswa media pembelajaran	5	4	5	5	5	5
	b. Menyampaikan informasi tentang pokok-pokok materi	5	5	5	4	5	5
	c. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok	4	4	5	4	5	4
	d. Memberi permasalahan dalam lembar	5	4	4	5	4	5
3.	Penyelidikan dan menemukan konsep (tahap eksplorasi)						
	a. Meminta siswa untuk mengkonstruksi konsep-konsep yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dengan bantuan media pembelajaran	5	4	4	4	5	5
	b. Memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan	4	5	5	4	4	4
4.	Tahap diskusi dan penjelasan konsep						
	a. Meminta siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya secara aktif dalam menyelesaikan	4	5	4	4	5	5

No	Aktivitas Guru	Skor Penilaian Pertemuanke-					
		1	2	3	4	5	6
	masalah yang terdapat pada materi ajar						
	b. Mengamati dan mengawasi siswa dalam menyelesaikan masalah dalam diskusi	4	5	5	5	4	4
	c. Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok	4	5	4	4	5	5
	d. Membimbing dan mengarahkan siswa dalam membuat kesimpulan serta memberi penguatan terhadap konsep yang diajarkan	5	4	5	5	5	5
5	Tahap refleksi (tahap pengembangan)						
	Meminta siswa unruk mengerjakan soal latihan untuk lebih mendalami konsep	5	4	5	5	5	4

H.4 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan 1				Pertemuan 2				Pertemuan 3				Pertemuan 4				Pertemuan 5				Pertemuan 6							
		Kelompok				Kelompok				Kelompok				Kelompok				Kelompok				Kelompok							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Mendengarkan tujuan dan termotivasi (tahap apersepsi)																												
	a. Mengingat kembali materi sebelumnya	4	5	3	4	5	5	4	5	4	5	3	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	3	5				
	b. Mendengarkan atau memperhatikan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran serta termotivasi	4	4	4	4	3	4	3	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5				
	c. Menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dalam contoh permasalahan	3	4	3	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	5	4	5	4	5	4	4	4	5				
2.	Mendengarkan Informasi																												
	a. Menerima media pembelajaran	4	5	4	4	4	5	3	4	4	4	3	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5				
	b. Mendengarkan informasi tentang	3	4	4	4	4	4	3	5	4	4	3	5	4	5	3	4	4	4	4	5	4	4	4	5				

	c. Membuat kesimpulan serta mendengarkan penguatan dari guru tentang konsep yang diajarkan	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5
5.	Tahap refleksi (tahap pengembangan)																								
	Mengerjakan soal latihan untuk lebih memahami konsep	4	4	3	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	3	4	5	5	5	4

Keterangan:

Observer Pertemuan 1 dan 2: Sukesi, S.Pd

Observer Pertemuan 3 dan 4: Noviantika Yuanis

Observer Pertemuan 5 dan 6: Sri Umi Hanik, S.Pd

LAMPIRAN I. HASIL ANALISIS DATA**I.1 Analisis Validasi Perangkat Pembelajaran****ANALISIS VALIDASI MATERI AJAR**

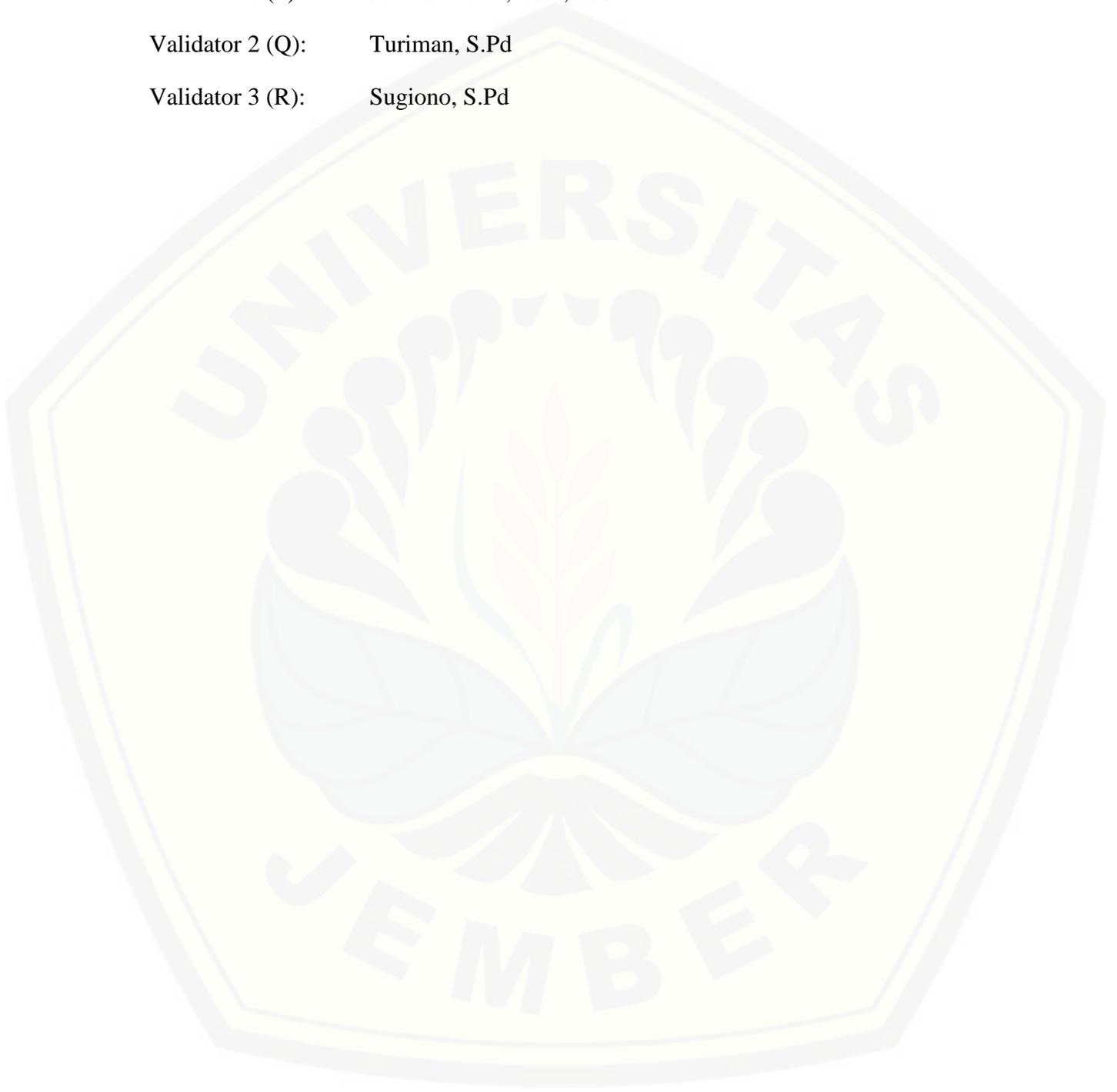
Aspek	Komponen	Skala Penilaian			li	Ai
		P	Q	R		
Ketepatan Format penulisan	1a	4	5	4	4,66	4,51
	1b	5	5	5	4,66	
	1c	5	4	4	4,33	
	1d	5	4	4	4,33	
	1e	4	4	4	4,33	
	1f	5	5	5	4,66	
	1g	4	5	4	4,66	
Kesesuaian Isi Materi dengan RPP	2a	5	4	5	4,33	4,25
	2b	4	4	4	4	
	2c	4	4	4	4,33	
	2d	5	5	5	4,33	
	2e	5	5	4	4,33	
	2f	4	5	5	4,33	
	2g	4	5	5	4,33	
	2h	4	4	5	4,33	
	2i	5	4	4	4	
Penggunaan Bahasa	3a	4	4	4	4,33	4,38
	3b	5	4	4	4,33	
	3c	4	5	4	4,33	
	3d	4	4	4	4,33	
	3e	5	4	5	4,33	
	3f	5	5	4	4,66	
Penyajian Gambar	4a	5	4	4	4	4,26
	4b	4	4	4	4	
	4c	5	5	4	4,66	
	4d	4	4	4	4,33	
	4e	5	4	5	4,33	
Jumlah		111	119	123		17,4
Validitas						4,35
Interpretasi						Tinggi

Keterangan:

Validator 1 (P): Rusdhianti W, S.Pd, M.Pd

Validator 2 (Q): Turiman, S.Pd

Validator 3 (R): Sugiono, S.Pd



I.2 Analisis Validasi Media Pembelajaran

Aspek	Komponen	Skala			li	Ai
		Penilaian				
		P	Q	R		
1.	Media sesuai dengan materi ajar	4	5	5	4,66	4,66
2.	Media yang digunakan menarik	4	5	5	4,66	4,66
3.	Media yang digunakan mendukung konsep	5	5	4	4,66	4,66
4.	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	5	5	5	5	5
5.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	4	4	4	4
Jumlah		22	24	23		22,98
Validitas						4,59
Interpretasi						Tinggi

Keterangan:

Validator 1 (P): Rusdhianti W, S.Pd, M.Pd

Validator 2 (Q): Turiman, S.Pd

Validator 3 (R): Sugiono, S.Pd

Lampiran I.3 Analisis Aktivitas Guru

ANALISIS AKTIVITAS GURU

No	Aktivitas Guru	Skor Penilaian Pertemuan ke					
		1	2	3	4	5	6
1. Menyampaikan tujuan dan motivasi (tahap apersepsi)							
	a. Mengingat kembali materi sebelumnya	5	4	4	5	5	5
	b. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan motivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari	4	5	5	5	4	5
	c. Memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dalam contoh permasalahan sehari-hari	4	5	4	5	4	5
2. Menyampaikan Informasi							
	a. Memberikan siswa media pembelajaran	5	4	5	5	5	5
	b. Menyampaikan informasi tentang pokok-pokok materi	5	5	5	4	5	5
	c. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok	4	4	5	4	5	4
	d. Memberi permasalahan dalam lembar	5	4	4	5	4	5
3. Penyelidikan dan menemukan konsep (tahap eksplorasi)							
	a. Meminta siswa untuk mengkonstruksi konsep-konsep yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dengan bantuan media pembelajaran	5	4	4	4	5	5
	b. memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan	4	5	5	4	4	4

No	Aktivitas Guru	Skor Penilaian Pertemuanke-					
		1	2	3	4	5	6
4.	Tahap diskusi dan penjelasan konsep						
	a. Meminta siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya secara aktif dalam menyelesaikan masalah yang terdapat pada materi ajar	4	5	4	4	5	5
	b. Mengamati dan mengawasi siswa dalam menyelesaikan masalah dalam diskusi	4	5	5	5	4	4
	c. Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok	4	5	4	4	5	5
	d. Membimbing dan mengarahkan siswa dalam membuat kesimpulan serta memberi penguatan terhadap konsep yang diajarkan	5	4	5	5	5	5
5.	Tahap refleksi (tahap pengembangan)						
	Meminta siswa untuk mengerjakan soal latihan untuk lebih mendalami konsep	5	4	5	5	5	4
	Jumlah	63	63	64	64	65	65
	Presentase	90	90	91,4	91,4	92,85	92,85

Keterangan:

Observer Pertemuan 1 dan 2: Sukesu, S.Pd

Observer Pertemuan 3 dan 4: Noviantika Yuanis

Observer Pertemuan 5 dan 6: Sri Umi Hanik, S.Pd

Lampiran I.4 Analisis Aktivitas Siswa

ANALISIS AKTIVITAS SISWA

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan 1				Pertemuan 2				Pertemuan 3				Pertemuan 4				Pertemuan 5				Pertemuan 6			
		Kelompok				Kelompok				Kelompok				Kelompok				Kelompok				Kelompok			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Mendengarkan tujuan dan termotivasi (tahap apersepsi)																								
	a. Mengingat kembali materi sebelumnya	4	5	3	4	5	5	4	5	4	5	3	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	3	5
	b. Mendengarkan atau memperhatikan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran serta termotivasi	4	4	4	4	3	4	3	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5
	c. Menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dalam contoh permasalahan	3	4	3	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	5	4	5	4	5	4	4	4	5
2.	Mendengarkan Informasi																								
	a. Menerima media pembelajaran	4	5	4	4	4	5	3	4	4	4	3	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5
	b. Mendengarkan informasi tentang	3	4	4	4	4	4	3	5	4	4	3	5	4	5	3	4	4	4	4	5	4	4	4	5

	c. Membuat kesimpulan serta mendengarkan penguatan dari guru tentang konsep yang diajarkan	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	
5.	Tahap refleksi (tahap pengembangan)																										
	Mengerjakan soal latihan untuk lebih memahami konsep	4	4	3	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	3	4	5	5	5	4	
	Rata-rata (%)	76,92	84,63	75,38	87,50	78,26	88,46	81,54	88,33	77,27	91,67	88,33	87,27	92,00	88,67	87,27	93,00	88,67	79,23	93,84	86,15	90,77	97,46	98,33	97,78		
	Rata-rata Presentase Aktivitas Siswa Tiap Pertemuan	81,53			81,92			83,45			84,99			85,76			86,91										
	Rata-rata Presentase Aktivitas siswa secara keseluruhan	84,09																									

Keterangan:

Observer Pertemuan 1 dan 2: Sukesni, S.Pd

Observer Pertemuan 3 dan 4: Noviantika Yuanis

Observer Pertemuan 5 dan 6: Sri Umi Hanik

Nama	Bagaimana perasaan kamu terhadap												Jumlah	
	PK		MP		MA		SB		CMG		PG		S	T
	S	TS	S	TS	S	TS	S	TS	S	TS	S	TS		
Siswa 15	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6	0
Siswa 16	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6	0
Siswa 17	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6	0
Siswa 18	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6	0
Siswa 19	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6	0
Siswa 20	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6	0
Siswa 21	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6	0
Siswa 22	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6	0
Jumlah	22	0	22	0	22	0	22	0	22	0	22	0	132	0
Presentase	100%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%		

Keterangan:

PK : Pembelajaran Kontekstual

SB : Suasana Belajar

MP : Materi Pelajaran

CMG : Cara Mengajar Guru

MA : Materi Ajar

PG : Penampilan Guru

Nama	Bagaimana pendapat kamu terhadap												Jumlah	
	PK		MP		MA		SB		CMG		PG			
	B	TB	B	TB	B	TB	B	TB	B	TB	B	TB	B	TB
Siswa 16	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6	0
Siswa 17	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6	0
Siswa 18	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6	0
Siswa 19	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6	0
Siswa 20	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6	0
Siswa 21	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6	0
Siswa 22	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6	0
Jumlah	22	0	22	0	22	0	22	0	22	0	22	0	132	0
Presentase	100%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%	100%	0%		

Keterangan:

PK : Pembelajaran Kontekstual

SB : Suasana Belajar

MP : Materi Pelajaran

CMG : Cara Mengajar Guru

MA : Materi Ajar

PG : Penampilan Guru

Nama	Apakah kamu berminat dan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pendekatan Kontekstual?		Apakah pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan minat kamu untuk mengikuti pembelajaran belajar Bahasa Indonesia		Apakah pembelajaran Kontekstual dapat meningkatkan minat kamu belajar Bahasa Indonesia	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
Siswa 1	1	0	1	0	1	0
Siswa 2	1	0	1	0	1	0
Siswa 3	1	0	1	0	1	0
Siswa 4	1	0	1	0	1	0
Siswa 5	1	0	1	0	1	0
Siswa 6	1	0	1	0	1	0
Siswa 7	1	0	1	0	1	0
Siswa 8	1	0	1	0	1	0
Siswa 9	1	0	1	0	1	0
Siswa 10	1	0	1	0	1	0
Siswa 11	1	0	1	0	1	0
Siswa 12	1	0	1	0	1	0
Siswa 13	1	0	1	0	1	0
Siswa 14	1	0	1	0	1	0
Siswa 15	1	0	1	0	1	0

Nama	Apakah kamu berminat dan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pendekatan Kontekstual?		Apakah pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan minat kamu untuk mengikuti pembelajaran belajar Bahasa Indonesia		Apakah pembelajaran Kontekstual dapat meningkatkan minat kamu belajar Bahasa Indonesia	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
Siswa 16	1	0	1	0	1	0
Siswa 17	1	0	1	0	1	0
Siswa 18	1	0	1	0	1	0
Siswa 19	1	0	1	0	1	0
Siswa 20	1	0	1	0	1	0
Siswa 21	1	0	1	0	1	0
Siswa 22	1	0	1	0	1	0
Jumlah	22	0	22	0	22	0
Presentase	100%	0%	100%	0%	100%	0%

Bagaimana pendapat kamu tentang materi ajar dan media pembelajaran				
Nama	Apakah kamu dapat memahami bahasa yang digunakan dalam materi ajar dengan media pembelajaran		Apakah kamu tertarik pada media pembelajaran	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak
Siswa 1	1	0	1	0
Siswa 2	1	0	1	0
Siswa 3	1	0	1	0
Siswa 4	1	0	1	0
Siswa 5	1	0	1	0
Siswa 6	1	0	1	0
Siswa 7	1	0	1	0
Siswa 8	1	0	1	0
Siswa 9	1	0	1	0
Siswa 10	1	0	1	0
Siswa 11	1	0	1	0
Siswa 12	1	0	1	0
Siswa 13	1	0	1	0
Siswa 14	1	0	1	0

Bagaimana pendapat kamu tentang materi ajar dan media pembelajaran				
Nama	Apakah kamu dapat memahami bahasa yang digunakan dalam materi ajar dengan media pembelajaran		Apakah kamu tertarik pada media pembelajaran	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak
Siswa 15	1	0	1	0
Siswa 16	1	0	1	0
Siswa 17	1	0	1	0
Siswa 18	1	0	1	0
Siswa 19	1	0	1	0
Siswa 20	1	0	1	0
Siswa 21	1	0	1	0
Siswa 22	1	0	1	0
Jumlah	22	0	22	0
Presentase	100%	0%	100%	0%

Lampiran J.Foto Kegiatan

Guru membantu siswa saat diskusi



Kegiatan Berdiskusi



