

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA
INDONESIA MELALUI MEDIA *PUPPETS* PADA SISWA
KELAS 1 SD NEGERI LAMREUNG ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**CUT RAMADHANA
NIM. 200209066**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
2024 M/1445 H**

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA
INDONESIA MELALUI MEDIA *PUPPETS* PADA SISWA
KELAS 1 SD NEGERI LAMREUNG ACEH BESAR**

Skripsi

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-
Raniry sebagaisalah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
sarjana dalam
Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Diajukan Oleh:

CUT RAMADHANA

NIM. 200209066

Mahasiswi Prodi Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan (FTK)

Disetujui Oleh:

Pembimbing



Rafidhah Hanum, S.Pd.L., M.Pd

NIDN. 2003078903

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA
INDONESIA MELALUI MEDIA *PUPPETS* PADA SISWA
KELAS 1 SD NEGERI LAMREUNG ACEH BESAR**

SKRIPSI

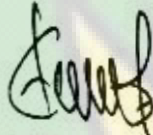
Telah Diuji Oleh Panitia Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry Dan Dinyatakan Lulus Serta
Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal:

Selasa, 28 Mei 2024
19 Zulkaidah 1445 H

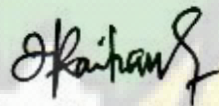
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



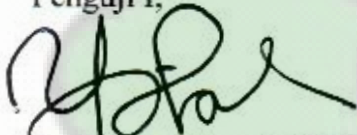
Rafidhah Hanum, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 2003078903

Sekretaris,



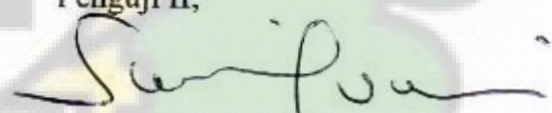
Raihan Permata Sari, M.Pd.I
NIP. -

Penguji I,



Yuni Setia Ningsih, Sag., M.Ag
NIP. 197309232007011017

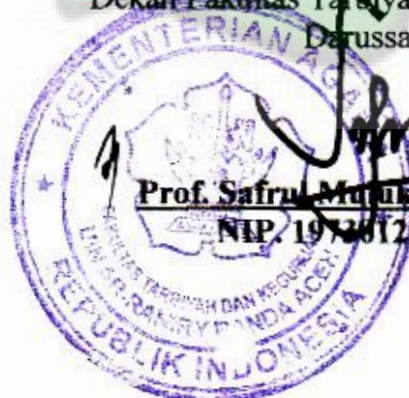
Penguji II,




Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd
NIP. 198811172015032008

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Prof. Safrul Mujib, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 19730121997031003



**KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI AR-RANIRY FAKULTAS TARBİYAH DAN
KEGURUAN DARUSSALAM – BANDA ACEH**

Telp: (0651) 7551423, Faks: 7553020

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cut Ramadhana
NIM : 200209096
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Media
Puppets Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Lamreung
Acch Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.



Banda Aceh, 18 Mei 2024

Yang Menyatakan

Cut Ramadhana

NIM. 200209066

ABSTRAK

Nama : Cut Ramadhana
NIM : 200209066
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Melalui Media *Puppets* Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Lamreung Aceh Besar
Tanggal Sidang : 28 Mei 2024
Tebal Skripsi : 89 Halaman
Pembimbing I : Rafidah Hanum, S.Pd.I., M.Pd
Kata Kunci : Bahasa Indonesia, Keterampilan Berbicara, *Puppets*

Berdasarkan hasil observasi di kelas Ia SD Negeri Lamreung Aceh Besar didapatkan bahwa kemampuan berbicara siswa masih rendah. Dalam upaya peningkatan kemampuan berbicara siswa yang lebih baik maka peneliti ingin menerapkan media (*Puppets*) dalam bermain peran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara dengan menerapkan media (*Puppets*) di kelas Ia SD Negeri Lamreung Aceh Besar dan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia melalui media (*Puppets*). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Instrument yang digunakan untuk pengumpulan data adalah lembar aktivitas guru, lembar aktivitas siswa, dan tes keterampilan berbicara. Hasil penelitian ini menunjukkan aktivitas guru ketika kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media (*Puppets*) pada siklus I memperoleh skor 79% sedangkan pada siklus II meningkat dengan skor 94,4%. Aktivitas belajar siswa pada siklus I dengan skor 72,2% Sedangkan pada siklus II mendapatkan skor 92,2%. Hasil tes keterampilan berbicara pada siklus I yaitu 54,8% meningkat menjadi 90,3% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media (*Puppets*) dalam bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

KATA PENGANTAR



Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang senantiasa telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada kita umat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Melalui Media *Puppets* Pada Siswa Kelas 1 Sd Negeri Lamreung Aceh Besar”** Shalawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepada pangkuan alam Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam jahiliah ke alam yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada saat sekarang ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mengalami kesulitan disebabkan kurangnya pengalaman dan pengetahuan penulis, akan tetapi berkat ketekunan dan kesabaran penulis serta bantuan dari berbagai pihak akhirnya penulisan ini dapat terselesaikan. Oleh karenanya dengan penuh rasa hormat pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry Bapak Prof.Safrul Muluk. S.Ag., MA., M.Ed. Ph.D serta seluruh dosen UIN Ar-Raniry dan akademik yang telah membantu penulisan dalam menyelesaikan skripsi ini hingga selesai.
2. Dr.Mawardi, S.Ag., M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry beserta para stafnya yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M.Pd sebagai pembimbing I yang sudah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, memberi saran, dan motivasi kepada penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan dalam kelancaran penulis dari awal hingga selesai skripsi ini.
4. Al-Juhra, S.Sos.I., M.S.I sebagai penasehat akademik yang telah banyak membantu, mengarahkan dan membimbing penulis dalam perjalanan perkuliahan pada prodi PGMI UIN Ar-Raniry.
5. Karyawan dan karyawan pustaka yang telah memberikan pinjaman buku-buku untuk mendukung penulis dalam penulisan skripsi, terutama untuk pembahasan teori.
6. Kepala SD Negeri Lamreung Aceh Besar, Ibu Fetti Elliani, S.Pd.I, M.Pd dan Dewan Guru yang telah memberikan peluang dan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian pada SD Negeri Lamreung Aceh Besar dan kepada Ibu Nurul Hayati, S.Pd selaku wali kelas dan siswa/siswi yang telah berpartisipasi dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Keluarga besar penulis, khususnya yang penulis cintai, sayangi dan hormati, yaitu ayahanda Husaini dan ibunda Satimah yang telah memberikan doa dan dukungan baik secara moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Dua abang tercinta Fakhri dan Roni, kakak tersayang Vera dan Elly serta segenap keluarga yang telah dengan sabar mendoakan dan memberi kepercayaan kepada penulis dalam menyelesaikan studi di prodi PGMI UIN Ar-Raniry Banda Aceh ini hingga selesai.

8. Semua sahabat-sahabat seperjuangan PGMI angkatan 2020, teruma untuk Rahma, Ulfa, Kia, Melinda, Tiwi dan Raihan yang selalu memberi dukungan dan membantu penulis dalam menyusun skripsi.

Terakhir atas segala jasa dan budi baik dari semua pihak yang tersebut di atas peneliti mengucapkan terima kasih. Semoga bantuan dan bimbingan yang diberikan mendapat balasan pahala yang berlipat ganda dan menjadi amal jariyah di sisi Allah Swt. Selanjutnya penulis menyadari sepenuhnya banyak kekurangan dan kekhilafan dari berbagai segi, namun penulis sudah berusaha dengan segala kemampuan yang ada dalam pembuatan skripsi ini. Atas perhatian dari semua pihak, semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya kepada pembaca.

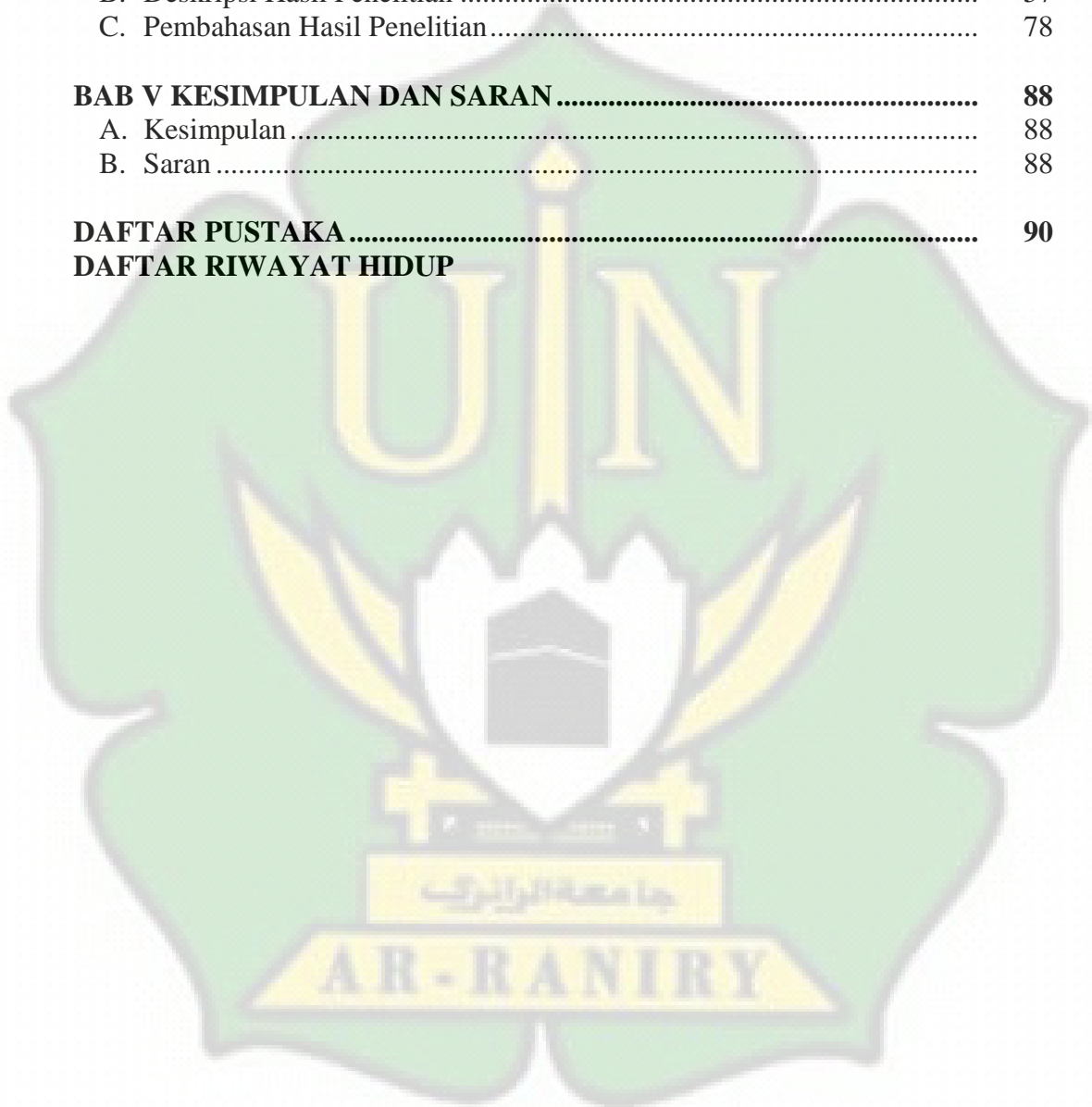
Banda Aceh, Apri 2024
Penulis,

Cut Ramadhana
NIM. 20209066

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Operasional.....	6
F. Penelitian Relevan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Keterampilan Berbicara.....	12
1. Pengertian Keterampilan Berbicara.....	12
2. Manfaat keterampilan Berbicara.....	13
3. Tujuan Keterampilan Berbicara.....	14
4. Kelebihan dan Kekurangan Keterampilan Berbicara.....	17
5. Faktor Penyebab Sulit Mengembangkan Kemampuan Berbicara.....	20
6. Aspek-aspek Pengembangan Keterampilan Berbicara.....	23
7. Cara Meningkatkan Keterampilan Berbicara.....	27
8. Indikator Keterampilan Berbicara.....	28
B. Media <i>Puppets</i>	30
1. Pengertian Media <i>puppets</i>	30
2. Manfaat Media <i>Puppets</i>	31
3. Tujuan Media <i>Puppets</i>	32
4. Langkah-langkah Pembelajaran Media <i>Puppets</i>	34
5. Cara Pembuatan Media <i>Puppets</i>	36
6. Materi Teks Skenario yang digunakan dalam Bermain Peran Media <i>Puppets</i>	37
7. Konsep Bermain Media <i>Puppets</i>	40
8. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Puppets</i>	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	45
C. Teknik Pengumpulan Data.....	46
D. Instrumen Penelitian.....	50

E. Teknis Analisis Data.....	51
F. Indikator Keberhasilan	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	56
B. Deskripsi Hasil Penelitian	57
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	88
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	90
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rubrik Penilaian Peningkatan Berbicara.....	48
Tabel 3.2 Katagori Aktivitas Guru	52
Tabel 3.3 Kategori Aktifitas Siswa	53
Tabel 3.4 Keterampilan Berbicara.....	54
Tabel 4.1 Guru SD Negeri Lamreung Aceh Besar.....	56
Tabel 4.2 siswa SD Negeri Lamreung Aceh Besar	56
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana.....	57
Tabel 4.4 Jadwal Penelitian di SD Negeri Lamreung Aceh Besar.....	58
Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I.....	61
Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus I.....	63
Tabel 4.7 Hasil Kemampuan Bericara Siswa Sklus I.....	65
Tabel 4.8 Refleksi dan Revisi Pembelajaran Siklus I.....	67
Tabel 4.9 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II	71
Tabel 4.10 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Silkus II	73
Tabel 4.11 Hasil Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II.....	75
Tabel 4.12 Hasil Refleksi Kegiatan Pembelajaran Siklus II	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Puppets	31
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas	43
Gambar 4.1 Bagan Peningkatan Aktivitas Guru	78
Gambar 4.2 Bagan Peningkatan Aktivitas Siswa	79
Gambar 4.3 Bagan Peningkatan Keterampilan Berbicara	80
Gambar 4.4 Berbicara Dengan Lafal Yang Tepat Siklus I	81
Gambar 4.5 Berbicara Tata Bahasa dan Susunan Kata Siklus I	82
Gambar 4.6 Berbicara Dengan Kelancaran Siklus I	82
Gambar 4.7 Berbicara Dengan Pemahaman Siklus I	83
Gambar 4.8 Berbicara Dengan Tampil Keberanian Siklus I	83
Gambar 4.9 Berbicara Dengan Lafal Yang Tepat Siklus II	84
Gambar 4.10 Berbicara Tata Bahasa dan Susunan Kata Siklus II	85
Gambar 4.10 Berbicara Tata Bahasa dan Susunan Kata Siklus II	85
Gambar 4.11 Berbicara Dengan Kelancaran Siklus II	85
Gambar 4.12 Berbicara Dengan Pemahaman Siklus II	86
Gambar 4.13 Berbicara Dengan Tampil Keberanian Siklus II	86



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1** : Surat Pengangkatan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2** : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3** : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian DI Sekolah
- Lampiran 4** : Surat Lulus Plagiasi
- Lampiran 5** : Surat Validasi
- Lampiran 6** : Modul Ajar Kurikulum Merdeka Siklus I
- Lampiran 7** : Lembar Validasi Modul Ajar Kurikulum Merdeka Siklus I
- Lampiran 8** : Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I
- Lampiran 9** : Lembar Validasi LKPD Siklus I
- Lampiran 10** : Lembar Materi Pembelajaran Siklus I
- Lampiran 11** : Lembar Cerita Tes Lisan Siklus I
- Lampiran 12** : Lembar Validasi Tes Lisan Siklus I
- Lampiran 13** : Lembar Kisi-Kisi Tes Lisan Siklus I
- Lampiran 14** : Lembar Pengamatan Observasi Guru Siklus I
- Lampiran 15** : Lembar Pengamatan Observasi Siswa Siklus I
- Lampiran 16** : Lembar Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I
- Lampiran 17** : Modul Ajar Kurikulum Merdeka Siklus II
- Lampiran 18** : Lembar Validasi Modul Ajar Kurikulum Merdeka Siklus II
- Lampiran 19** : Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II
- Lampiran 20** : Lembar Validasi LKPD Siklus II
- Lampiran 21** : Lembar Materi Pembelajaran Siklus II
- Lampiran 22** : Lembar Cerita Tes Lisan Siklus II
- Lampiran 23** : Lembar Validasi Tes Lisan Siklus II
- Lampiran 24** : Lembar Kisi-Kisi Tes Lisan Siklus II
- Lampiran 25** : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II
- Lampiran 26** : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II
- Lampiran 27** : Lembar Hasil Tes Belajar Siswa Siklus II
- Lampiran 28** : Rubrik Keterampilan Berbicara Siklus II
- Lampiran 29** : Foto Penelitian Siklus I
- Lampiran 30** : Foto Penelitian Siklus II

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan berbicara memiliki akar yang mendalam untuk evolusi manusia sebagai spesies sosial yang berkembang. Seiring dengan perjalanan perkembangan manusia dari masa purba, kemampuan untuk berkomunikasi secara lisan menjadi semakin esensial untuk bertahan hidup, berinteraksi dengan lingkungan sekitar, dan membentuk budaya serta masyarakat yang kompleks.

Keterampilan berbicara memegang peranan sentral dalam kemahiran berbahasa anak-anak. Keterampilan ini memungkinkan siswa untuk menyampaikan ide, gagasan, dan emosi dengan jelas dan akurat. Namun, di SD Negeri Lamreung Aceh Besar, banyak siswa kelas 1 mengalami kesulitan dalam mengucapkan kata-kata dengan jelas dan dalam menyusun kalimat. Meskipun Bahasa Indonesia dianggap sebagai bahasa yang sederhana, kenyataannya banyak siswa masih menghadapi hambatan dalam berbicara, dan mereka memerlukan bimbingan dari guru. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan berbicara menjadi fokus utama dalam penelitian ini.¹ Dalam era pendidikan anak usia dini yang

¹ Robbins Burling, *The Talking Ape: How Language Evolved* (Oxford: Oxford University Press, 2019).

semakin berkembang, penting bagi kita untuk mengidentifikasi strategi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak-anak.²

Puppets telah ada sejak ribuan tahun yang lalu dan memiliki akar dalam berbagai tradisi budaya, seperti dalam seni pertunjukan tradisional di berbagai negara seperti Tiongkok, India, Eropa, dan Timur Tengah. Pada awalnya, *puppets* digunakan untuk hiburan, upacara keagamaan, dan juga sebagai alat pembelajaran. Karena fleksibilitasnya, boneka-boneka ini telah berevolusi dari bentuk yang sederhana menjadi bentuk yang lebih kompleks, dan di gunakan dalam berbagai konteks, termasuk teater, pendidikan, dan hiburan.³

Dalam rangka meningkatkan kemampuan berbicara siswa, penggunaan media *puppets* dianggap sebagai pilihan yang relevan. *Puppets* adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa melalui representasi tokoh-tokoh cerita yang memiliki karakteristik unik. Media ini memungkinkan partisipasi yang lebih aktif dari siswa dalam proses pembelajaran karena melalui boneka-boneka ini, mereka dapat menerima rangsangan visual dan auditori yang menarik. Diharapkan bahwa dengan menggunakan media *puppets* ini, minat, motivasi, dan keterampilan berbicara siswa kelas 1 dapat ditingkatkan.⁴

² D. Anggraeni, S. Hartati, & Y. Nurani, "Implementasi metode bercerita dan harga diri dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2019): h. 404-415.

³ D. Sugianto, D.C. Wibowo, & U.D. Oktaviani, "Peningkatan kemampuan menyimak dongeng melalui pembelajaran menggunakan media boneka tangan," *Scholaria Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* (2017): 179-189.

⁴ Tarja Krögera, Anne-Maria Nupponen *Puppet as a Pedagogical Tool: A Literature Review*. (Finland: University of Eastern Finland, 2019), h. 393

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 20 Mei 2024 terhadap 31 siswa kelas 1 di SD Negeri Lamreung Aceh Besar, diperoleh informasi terdapat 7 siswa masih menggunakan bahasa daerah (Aceh), 3 siswa mengalami gangguan berbicara (gagap), 4 siswa mengalami kesulitan pemilihan kata dan tata bahasa, 5 siswa mengalami rendahnya tingkat percaya diri dalam berbicara.

Hasil pengamatan sementara yang dilakukan di SD Negeri Lamreung Aceh Besar menunjukkan bahwa hanya 12 dari 31 siswa kelas I yang mencapai nilai 75 termasuk nilai klasikal batas KKTP dalam keterampilan berbicara. Ini berarti hanya sekitar 38,71% dari total siswa yang memenuhi standar tersebut, sedangkan sisanya, sebanyak 19 siswa atau sekitar 61,29%, mendapat nilai di bawah 75. Dari hasil ini, terlihat bahwa keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar, khususnya di kelas I SD Negeri Lamreung Aceh Besar masih rendah.

Hal ini menunjukkan kurangnya pengalaman siswa dalam berbicara di depan kelas menghambat kemampuan siswa dalam berbicara dengan lancar, dan media pengajaran yang digunakan oleh guru belum optimal dalam mendorong perkembangan keterampilan berbicara siswa.

Media yang dipilih akan menjadi kunci keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru tidak seharusnya terpaku pada satu media saja, melainkan menggunakan beragam media agar proses pengajaran tidak menjadi membosankan, tetapi tetap menarik minat para siswa. Namun, penggunaan media yang beragam tidak akan memberikan manfaat dalam kegiatan belajar mengajar

jika tidak digunakan dengan tepat dan sesuai dengan kondisi yang mendukung serta dengan kebutuhan psikologis para siswa. Oleh karena itu, kompetensi guru dalam memilih media yang sesuai menjadi sangat penting.

Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut, penting bagi guru untuk memilih dan menerapkan media pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, akan memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Salah satu media yang sesuai untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa adalah *puppets*. Media ini memungkinkan siswa untuk aktif, mandiri, dan merasa senang dalam pembelajaran, serta mampu membentuk kerja sama yang baik antara guru dan siswa, serta antara sesama siswa. *Puppets* memungkinkan siswa untuk menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit melalui diskusi dengan siswa lain. Selain itu, media ini juga memunculkan keaktifan dan kerja sama kelompok, yang berkontribusi besar dalam menciptakan suasana kebersamaan dalam pembelajaran, terutama di dalam kelas.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia melalui Media *Puppets* Pada Siswa Kelas I SD Negeri Lamreung Aceh Besar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam menerapkan media *Puppets* untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 SD Negeri Lamreung Aceh Besar
2. Bagaimana aktivitas dalam menerapkan media *Puppets* untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 SD Negeri Lamreung Aceh Besar?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan media *puppets*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam menerapkan media *Puppets* untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 SD Negeri Lamreung Aceh Besar.
2. Untuk Mengetahui aktivitas dalam menerapkan media *Puppets* untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 SD Negeri Lamreung Aceh Besar.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan media *puppets*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat diaplikasikan mengenai media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kelas, khususnya media *puppets*.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Meningkatkan keaktifan berbicara dalam proses belajar Bahasa Indonesia, memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga mampu meningkatkan hasil belajar.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan guru dan memperbaiki cara mengajar agar tujuan yang ingin dicapai dapat terlaksana.

c. Bagi Sekolah

Menjadi masukan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, dan profesional guru dimasa yang akan datang serta meningkatkan mutu sekolah.

d. Bagi Peneliti

Memberikan gambaran yang jelas tentang proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *Puppets*, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan dalam pemakaian istilah-istilah yang terdapat dalam Skripsi ini, maka penulis memberikan penjelasan terhadap istilah-istilah tersebut, diantaranya:

1. Keterampilan Berbicara

Menurut Daeng Nurjamal, keterampilan berbicara itu merupakan keterampilan dikuasai setelah kita menjalani proses latihan belajar menyimak. Menurut Iskandar Wassid dkk, keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan dan keinginan kepada orang lain.⁵ Keterampilan berbicara lebih mudah dikembangkan apabila siswa memperoleh kesempatan untuk mengkomunikasikan sesuatu secara alami kepada orang lain. Selama proses pembelajaran di sekolah guru menciptakan berbagai lapangan pengalaman yang memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan berbicara. Kegiatan untuk melatih keterampilan berbicara itu antara lain menyajikan informasi dan berpartisipasi dalam diskusi. Dalam penelitian ini memiliki Aspek keterampilan berbicara: lafal, tata bahasa, kelancaran, pemahaman, dan keberanian untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Media *Puppets*

Media *puppets* merupakan salah satu media alat bantu yang menarik dan menyenangkan serta mudah dimainkan dan digunakan oleh anak. *Puppets* ini merupakan boneka yang berasal dari kain yang dibentuk menjadi berbagai macam karakter, seperti hewan, atau manusia. Ukuran boneka

⁵ Henry Guntur Tarigan, Op. Cit., h. 17

tangan lebih besar dari boneka jari. Penggunaan boneka tangan dimasukkan ke dalam tangan dan jari tangan dijadikan pendukung untuk menggerakkan tangan serta kepala boneka.

F. Peneliti yang Relevan

Berdasarkan hasil bacaan dan mempelajari karya ilmiah dari beberapa penelitian sebelumnya, maka peneliti memaparkan penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Cahyani, Tahir, & Setiawan dengan judul "pengaruh media boneka tangan (*hand puppet*) terhadap keterampilan berbicara siswa", dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan memiliki dampak positif pada keterampilan berbicara siswa. Metode yang digunakan eksperimental atau kuasi-eksperimental, di mana kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dibandingkan untuk melihat dampak dari penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan mengalami peningkatan dalam kemampuan berbicara siswa. Hal ini mungkin mencerminkan variasi dalam terminologi yang digunakan oleh peneliti atau preferensi gaya penulisan. Hal ini menunjukkan bahwa media boneka tangan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dengan demikian, penggunaan media boneka tangan dapat direkomendasikan sebagai salah satu strategi yang efektif dalam

meningkatkan keterampilan berbicara siswa di lingkungan pendidikan.⁶ Terdapat persamaan dan perbedaan oleh peneliti Cahyani dan calon penelitian antara lain persamaan yang terdapat Fokus pada peningkatan keterampilan berbicara: Kedua judul menyoroti upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Perbedaan yang terdapat Satu judul lebih spesifik dalam mengidentifikasi media yang digunakan sebagai (*Puppets*), sedangkan judul lain lebih umum dengan menyebut "media boneka tangan (*hand puppet*). Kesimpulan spesifik harus didasarkan pada data empiris yang diperoleh dari penelitian yang berkualitas tentang pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa, penting untuk merujuk langsung ke penelitian tersebut.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari, D. P. "Pengaruh Model *Role Playing* Berbantuan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara", Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan model *role playing* yang didukung oleh media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV di SD Negeri Surodadi 3 Candimulyo. Metode yang digunakan desain eksperimental atau kuasi-eksperimental di mana kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dibandingkan untuk melihat pengaruh dari model *role playing* berbantuan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran ini mampu

⁶ A. Cahyani, M. Tahir, & H. Setiawan, "Pengaruh Media Boneka Tangan (*Hand Puppet*) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa," *Journal of Classroom Action Research* 4, no. 2 (2022)h. 87-92.

meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam konteks tertentu, serta memfasilitasi interaksi yang lebih aktif antara siswa dalam pembelajaran bahasa.⁷ Terdapat perbedaan dan persamaan dengan peneliti lestari dan calon peneliti adalah Judul pertama menggunakan bahasa yang lebih umum ("Pengaruh Model *Role Playing* Berbantuan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara"), sementara judul kedua menekankan peningkatan keterampilan berbicara dalam bahasa Indonesia secara spesifik ("Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Melalui Media *Puppets* Pada Siswa"). Ini menunjukkan bahwa penelitian dalam judul pertama mungkin tidak terbatas pada satu bahasa tertentu, sementara penelitian dalam judul kedua secara eksplisit berkaitan dengan bahasa Indonesia. Persamaan dari Kedua judul menunjukkan tujuan yang sama, yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui penggunaan media *puppets* atau boneka tangan. Kesimpulan Penggunaan model *role playing* yang didukung oleh media boneka tangan mungkin memiliki dampak positif pada keterampilan berbicara siswa. Melalui peran yang dimainkan dengan bantuan media boneka tangan, siswa dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam menyampaikan pemikiran dan ide secara verbal.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Mu'az dengan judul "Penerapan Media Boneka Tangan dalam Keterampilan Berbicara" dapat disimpulkan bahwa dapat disimpulkan bahwa penerapan media boneka tangan efektif

⁷ Lestari, D. P., "Pengaruh Model *Role Playing* Berbantuan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Kelas IV SD Negeri Surodadi 3 Candimulyo". (Prosiding University Research Colloquium 2021), h. 1152-1163.

dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara analisis data bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media boneka tangan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Setelah melalui serangkaian pembelajaran dengan menggunakan media tersebut, siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mereka untuk berbicara dengan lebih lancar, jelas, dan percaya diri.⁸ Persamaan dan perbedaan dengan peneliti mu'az dengan calon peneliti adalah perbedaan dalam bahasa, deskripsi media, dan konteks atau target pembelajaran, persamaan antara kedua judul tersebut menunjukkan bahwa keduanya memiliki tujuan yang serupa dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui penggunaan media boneka tangan atau *puppets*. Kesimpulan adalah penggunaan media boneka tangan dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Melalui interaksi dengan boneka tangan, siswa dapat merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam berbicara di depan publik.

⁸ Mu'az, Abdul. (2021). "*Penerapan Media Boneka Tangan dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IIIb MI At-Thayyibah*." (UIN Antasari Banjarmasin 2021), h. 119-112.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Keterampilan Berbicara

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tertulis berbicara adalah tindakan menyampaikan gagasan, ide, atau pendapat seseorang menggunakan bahasa lisan atau tulisan. Ini merupakan bentuk komunikasi verbal yang dilakukan oleh manusia untuk mengungkapkan pikiran yang telah terbentuk dalam benaknya. Kegiatan berbicara adalah sebuah kebutuhan manusia dalam kehidupan sehari-hari, karena setiap individu selalu berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Dalam konteks umum, berbicara adalah cara untuk menyampaikan makna atau pesan kepada orang lain sehingga mereka dapat memahaminya.

Berbicara adalah kemampuan untuk mengkomunikasikan pesan secara verbal melalui ucapan. Komunikasi lisan terjadi karena adanya perbedaan informasi antara pembicara dan pendengar. Dalam konteks berbicara, selalu ada kegiatan mendengarkan yang terjadi bersamaan. Jika pendengar mampu memahami pesan yang disampaikan oleh pembicara, maka komunikasi yang efektif akan terjadi.

Berbicara merupakan bagian integral dari keterampilan berbahasa. Menurut Tarigan, berbicara adalah kemampuan seseorang untuk mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata dengan tujuan mengekspresikan, menyatakan, dan menyampaikan pikiran, gagasan, serta

perasaan. Dengan demikian, berbicara mencakup proses mengkomunikasikan isi pikiran seseorang kepada orang lain. Semakin sering seseorang berlatih berbicara, semakin mahir pula mereka dalam berkomunikasi.¹

2. Manfaat Keterampilan Berbicara

Kemampuan berbicara memiliki peran yang sangat vital dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang masih menggunakan bahasa untuk berbagai tujuan, termasuk untuk berpikir, mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Ketika individu secara alami mengembangkan keterampilan bahasa, siswa menyadari bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang lebih efektif dari pada menangis, gerakan tubuh, atau bentuk komunikasi lain sebelum berbicara. Oleh karena itu, mereka berusaha untuk belajar berbicara dengan baik.

Berbicara dianggap sebagai aspek penting dalam perkembangan seorang anak, sehingga sering dianggap sebagai prioritas utama untuk dirangsang sejak usia dini. Selama masa pertumbuhan anak-anak, bicara memainkan peran yang beragam dalam kehidupan sosial dan pribadi mereka.

Oleh karena itu, berbicara merupakan salah satu aspek dari bahasa yang dipertimbangkan oleh anak-anak ketika mereka menyampaikan pikiran

¹ Zuniar Kamaluddin Mabruhi dan Ferry Aristya, Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role Playing SD Negeri Ploso 1 Pacitan, *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, STKIP PGRI Pacitan Jawa Timur*, Vol. 1 No. 2, April 2017, h. 113

mereka dengan cara yang mereka pahami sendiri. Bahasa juga dianggap sebagai alat untuk mendengarkan, di mana anak-anak dapat memahami apa yang dikatakan oleh orang lain. Hal ini berlaku juga untuk anak-anak yang mengalami gangguan pendengaran. Bahasa berperan sebagai sarana komunikasi dengan orang lain dan memahami apa yang disampaikan oleh anak-anak.

Menurut Hurlock, ada dua kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan apakah seorang anak benar-benar berbicara dengan makna atau hanya sekedar mengucapkan kata-kata saja. Pertama, anak harus memiliki pemahaman tentang arti kata yang mereka gunakan dan dapat menghubungkannya dengan obyek yang diwakilinya. Kedua, anak harus dapat melafalkan kata-kata tersebut sehingga orang lain dapat memahaminya dengan jelas. Kadang-kadang, saat anak berbicara, mereka mungkin belum sepenuhnya memahami arti dan makna dari kata-kata yang mereka ucapkan.

Maka dapat disimpulkan bahwa manfaat berbicara adalah Sebuah alat komunikasi yang digunakan oleh seorang pembicara untuk menyampaikan ide dan perasaannya agar dipahami oleh pendengar. Alat ini juga digunakan untuk membangkitkan ide dan mengasah keterampilan berbicara dengan tujuan tertentu.

3. Tujuan Keterampilan Berbicara

Berbicara pada dasarnya adalah proses komunikasi, di mana pesan dipindahkan dari satu sumber ke tempat lain. Melalui komunikasi, seorang pembicara dapat mengekspresikan pikiran dan perasaannya kepada orang lain. Kualitas dari pengungkapan ide yang tepat dan akurat akan memengaruhi efektivitas komunikasi dengan orang lain. Oleh karena itu, berbicara memiliki peran yang signifikan dalam proses komunikasi.

Menurut Ochs dan Winkler, tujuan berbicara secara umum dapat dijelaskan sebagai berikut:²

a. Mendorong atau menstimulasi

Pembicara bertujuan untuk menginspirasi, meningkatkan antusiasme, dan mengekspresikan rasa hormat serta pengabdian.

b. Menyakinkan

Pembicara berupaya untuk memengaruhi keyakinan, sikap, atau pemikiran intelektual dari para pendengarnya.

c. Menggerakkan

Pembicara ingin memicu respons atau reaksi fisik dari para pendengar melalui peningkatan emosi.

d. Menginformasikan

² Ochs, E., & Winkler, P. (1989). *Theoretical perspectives on talking and meaning*. Cambridge University Press.

Pembicara berupaya menjelaskan atau menyampaikan informasi kepada pendengar dengan harapan agar mereka memperoleh pemahaman tentang suatu hal, pengetahuan, dan sebagainya.

e. Menghibur

Pembicara bertujuan untuk menyenangkan dan menghibur para pendengar dengan harapan bahwa mereka bisa terlepas dari rutinitas yang mereka alami.

Beberapa tujuan utama berbicara untuk anak-anak kelas rendah sebagai berikut:

1. Siswa mampu mengungkapkan perasaan senang, sedih, marah, takut.
2. Siswa dapat berkomunikasi dengan orang Lain
3. Siswa mampu mengembangkan keterampilan Sosial
4. Siswa mampu untuk bertanya dalam menyampaikan Informasi

Program pendidikan keterampilan berbicara perlu memberikan kesempatan bagi setiap individu untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Tujuan tersebut meliputi:

1. Siswa perlu diberikan peluang yang luas untuk berlatih berbicara dengan tepat dan jelas, termasuk dalam aspek artikulasi dan pemilihan kata. Gagasan yang disampaikan harus disusun secara teratur. Melalui latihan berdiskusi yang mempromosikan pemikiran yang logis dan jelas, kemampuan berbicara yang jelas dapat tercapai.

2. Latihan berbicara yang efektif menekankan tanggung jawab dalam berbicara, di mana pembicara diharapkan untuk mengungkapkan diri secara tepat dan mempertimbangkan topik dan konteks pembicaraan dengan serius. Dengan latihan semacam itu, siswa akan terhindar dari berbicara secara tidak bertanggung jawab atau menyampaikan informasi yang tidak akurat.
3. Program ini juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan pendengaran yang kritis melalui latihan berbicara yang baik, yang melibatkan kemampuan mendengarkan secara tepat dan analitis.
4. Membentuk kebiasaan berbicara tidak mungkin tercapai tanpa terbiasa berinteraksi menggunakan bahasa yang dipelajari atau bahkan bahasa ibu. Faktor ini sangat penting dalam membentuk kebiasaan berbicara dalam perilaku individu.

Keberhasilan mencapai tujuan berbicara seperti yang telah dijelaskan sebelumnya akan terwujud melalui implementasi program pendidikan yang didasarkan pada prinsip-prinsip yang relevan, serta model pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan berbicara.³

4. Kelebihan dan Kekurangan Keterampilan Berbicara

Kelebihan keterampilan berbicara

³ Nursalim, *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Pekanbaru: Cahaya Firdaus, 2019), h. 213-214

1. Kemampuan Komunikasi: Keterampilan berbicara memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dengan jelas dan efektif dengan orang lain, baik dalam konteks sosial maupun profesional.
2. Memperkuat Hubungan: Dengan kemampuan berbicara yang baik, seseorang dapat mempererat hubungan dengan orang lain, baik dalam lingkungan pribadi maupun profesional.
3. Memengaruhi Orang Lain: Kemampuan berbicara yang baik memungkinkan seseorang untuk memengaruhi orang lain dengan ide, pendapat, atau argumen yang disampaikan dengan jelas dan meyakinkan.
4. Meningkatkan Kepemimpinan: Keterampilan berbicara yang baik merupakan salah satu kunci dalam membangun kepemimpinan yang efektif, karena memungkinkan seseorang untuk memimpin dan menginspirasi orang lain melalui komunikasi yang efektif.
5. Kesempatan Karier yang Lebih Baik: Individu dengan keterampilan berbicara yang baik cenderung memiliki peluang karier yang lebih baik, karena kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik merupakan kualitas yang sangat dihargai di banyak bidang profesi.
6. Mengatasi Rasa Takut atau Kecemasan: Melalui latihan dan pengembangan keterampilan berbicara, seseorang dapat mengatasi rasa takut atau kecemasan dalam berbicara di depan publik atau dalam situasi komunikasi lainnya.

7. Memperkuat Daya Ingat: Berbicara secara aktif juga dapat membantu seseorang untuk memperkuat daya ingat mereka, karena proses mengungkapkan pikiran dan ide secara lisan dapat memperkuat pengingatan mereka terhadap materi yang dibicarakan.

Kekurangan keterampilan berbicara

1. Kesulitan Ekspresi: Beberapa orang mungkin mengalami kesulitan dalam mengekspresikan pikiran atau ide mereka secara verbal, sehingga sulit bagi mereka untuk menyampaikan pesan dengan jelas dan efektif.
2. Kecemasan dan Ketidakpercayaan Diri: Keterampilan berbicara seringkali menjadi sumber kecemasan dan ketidakpercayaan diri bagi beberapa orang, terutama dalam situasi berbicara di depan publik atau dalam percakapan penting.
3. Kesulitan dalam Memahami Audience: Seseorang mungkin kesulitan dalam memahami kebutuhan dan preferensi audiens mereka, sehingga sulit bagi mereka untuk menyampaikan pesan dengan cara yang menarik dan relevan bagi pendengar.
4. Kurangnya Keterampilan Menyimak: Keterampilan berbicara seringkali dipandang sebagai proses yang hanya melibatkan pembicara saja, namun kemampuan menyimak juga sangat penting dalam proses komunikasi yang efektif. Kurangnya keterampilan

menyimak dapat menghambat kemampuan seseorang dalam merespons dengan tepat terhadap pembicaraan orang lain.

5. Keterbatasan Bahasa: Bagi mereka yang menggunakan bahasa asing atau memiliki keterbatasan dalam bahasa tertentu, keterampilan berbicara mungkin menjadi lebih sulit untuk dikembangkan.
6. Kurangnya Pemahaman tentang Konteks Budaya: Keterampilan berbicara juga dapat terbatas oleh kurangnya pemahaman tentang konteks budaya yang berbeda-beda, sehingga sulit bagi seseorang untuk berkomunikasi dengan efektif dalam situasi lintas budaya.
7. Kurangnya Latihan: Seperti keterampilan lainnya, kemampuan berbicara juga membutuhkan latihan yang teratur dan konsisten untuk dikembangkan dengan baik. Kurangnya latihan dapat menyebabkan kemampuan berbicara yang kurang berkembang atau bahkan menurun.

5. Faktor Penyebab Sulit Mengembangkan Kemampuan Bericara

Ada beberapa faktor yang bisa menyulitkan seseorang dalam mengembangkan kemampuan berbicara, di antaranya adalah:

- a. Keterbatasan penguasaan Bahasa Indonesia yang baik oleh siswa, yang membuat mereka merasa malu untuk berbicara.
- b. Ketidakmampuan siswa dalam melafalkan kata-kata Bahasa Indonesia dengan lancar.
- c. Keterbatasan penguasaan kosa kata oleh siswa.

- d. Kesulitan siswa dalam menyusun struktur kalimat yang baik.
- e. Kurangnya pemahaman dan keterampilan dalam menangkap topik yang disampaikan oleh guru untuk diceritakan.⁴

Adapun faktor yang dapat menghambat keterampilan berbicara anak meliputi: kurangnya pola komunikasi yang efektif, pengalaman diremehkan atau dicemoohkan, serta kurangnya kesempatan untuk bersosialisasi atau bergaul. Faktor-faktor ini sering kali menjadi kendala utama dalam pengembangan kemampuan berbicara, baik bagi anak usia sekolah, remaja, maupun orang dewasa.

Dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan kesulitan dalam pengembangan kemampuan berbicara seseorang. Mayoritas faktor-faktor tersebut dipengaruhi oleh lingkungan di mana individu tersebut tumbuh dan berkembang. Perlakuan yang diterima dalam lingkungan sekitar juga dapat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan berbicara seseorang. Jika seseorang mendapat perlakuan yang kurang baik dalam lingkungan tersebut, hal tersebut dapat menghambat pengembangan kemampuan bicaranya.

Untuk menjadi pembicara yang efektif, selain harus memiliki pengetahuan yang memadai tentang topik yang dibicarakan, pembicara juga harus menunjukkan keberanian dan antusiasme. Selain itu, pembicara juga

⁴ Cucu Damanik. *Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Sukamaju Kota Tasikmalaya Melalui Penggunaan Media Gambar*, Jurnal Wahana Pendidikan, 8 (1), 27-42 Januari 2021. h. 29

harus mampu berbicara dengan jelas dan tepat. Dalam mencapai efektivitas berbicara, terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan oleh pembicara, termasuk faktor kebahasaan dan faktor non-kebahasaan sebagai berikut:

a. Faktor Kebahasaan

Faktor kebahasaan mencakup hal-hal yang terkait dengan penggunaan bahasa sebagai alat untuk berbicara, yang meliputi: 1) Ketepatan dalam pengucapan, 2) Penempatan tekanan dan durasi nada yang sesuai, 3) Pemilihan kata yang tepat (diksi), dan 4) Kepatutan dalam menentukan tujuan berbicara.

b. Faktor Non kebahasaan

Dalam proses pembelajaran berbicara, sebaiknya faktor non-kebahasaan ditanamkan terlebih dahulu karena penguasaan faktor non-kebahasaan akan memudahkan penerapan faktor kebahasaan. Faktor non-kebahasaan mencakup:

- 1) Sikap yang wajar, tenang dan tidak kaku
- 2) Pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara
- 3) Kesiediaan menghargai pendapat orang lain
- 4) Gerak-gerak dan mimik yang tepat
- 5) Kenyaringan suara
- 6) Kelancaran
- 7) Penguasaan topik.⁵

⁵ Linda Sari, *Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V di MIN Lhoknga Aceh Besar*. Skripsi. (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2018)

Hal tersebut senada dengan Hazran, faktor penunjang kegiatan berbicara adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor kebahasaan:
 - a) Ketepatan ucapan
 - b) Penempatan tekanan nada, durasi yang sesuai
 - c) Pilihan kata
 - d) Ketepatan penggunaan kalimat serta tata bahasanya
 - e) Ketepatan sasaran pembicaraan
- 2) Faktor nonkebahasaan:
 - a) Sikap yang wajar, tenang dan tidak kaku
 - b) Pandangan harus diarahkan ke lawan bicara
 - c) Kesiapan menghargai orang lain
 - d) Gerak-gerik dan mimik yang tepat
 - e) Kenyaringan suara
 - f) Kelancaran.⁶

6. Aspek-aspek Pengembangan Keterampilan Berbicara

Menurut Sari, analisis proses berbicara umumnya melibatkan empat komponen, yaitu ketepatan pengucapan, ketepatan intonasi, pilihan kata (diksi), dan kelancaran. Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai setiap komponen tersebut:

a. Ketepatan Pengucapan

⁶ Hazran, *Kemampuan Berbicara Siswa Di Kelas III SDN Nomor 1 Tulo Kecamatan Dolo Kabupaten Sigi*, Jurnal Kreatif Online, Vol. 6 No. 3, (Tadulako: Universitas Tadulako, 2011), h. 112.

Seorang pembicara harus terbiasa mengucapkan bunyi-bunyi bahasa dengan tepat. Ketidaktepatan dalam pengucapan bunyi bahasa dapat mengalihkan perhatian pendengar. Meskipun pola ucapan dan artikulasi bisa bervariasi antara individu dan bisa berubah tergantung pada konteks, perasaan, dan tujuan pembicaraan, namun jika perbedaan atau perubahan tersebut terlalu mencolok atau menyimpang, hal tersebut dapat mengganggu efektivitas komunikasi. Pengaruh bahasa ibu juga sangat besar terhadap penutur, sehingga penting untuk menghindari penggunaan akhiran atau gaya bahasa daerah yang dapat mengalihkan perhatian pendengar. Pengucapan yang tidak jelas atau tidak tepat juga bisa menyebabkan kebosanan, kurangnya daya tarik, atau mengganggu perhatian pendengar, sehingga perlu dihindari untuk menjaga kualitas komunikasi yang baik.

b. Ketepatan Intonasi

Kesesuaian intonasi memiliki daya tarik tersendiri dalam berbicara dan merupakan faktor penentu. Bahkan jika topik pembicaraan kurang menarik, intonasi yang tepat dapat membuatnya menjadi menarik. Sebaliknya, jika penyampaian dilakukan dengan intonasi yang datar, kemungkinan besar akan menimbulkan kejenuhan dan mengurangi efektivitas berbicara. Hal yang sama berlaku untuk pemberian intonasi pada kata atau suku kata. Biasanya, tekanan suara jatuh pada suku kata terakhir atau suku kata kedua dari belakang, namun jika ditempatkan pada suku kata pertama, seperti pada kata "penyanggah", "pemberani", "kesempatan", itu akan terdengar janggal.

c. Pilihan Kata (Diksi)

Pilihan kata haruslah tepat, jelas, dan bervariasi. Keterjelasan mengacu pada kemudahan pemahaman bagi pendengar yang dituju. Pendengar akan lebih tertarik dan lebih mudah memahami pesan jika menggunakan kata-kata yang sudah dikenal oleh mereka. Kata-kata yang umum biasanya lebih efektif daripada kata-kata yang terlalu formal atau berasal dari bahasa asing. Meskipun kata-kata yang tidak dikenal dapat membangkitkan rasa ingin tahu, namun hal tersebut dapat menghambat kelancaran komunikasi. Pemilihan kata harus disesuaikan dengan konteks pembicaraan dan audiens yang dituju.

d. Kelancaran

Seorang pembicara yang lancar akan memudahkan pendengar dalam memahami isi pembicaraannya. Terkadang, pembicara yang tidak lancar berbicara cenderung terputus-putus, bahkan kadang-kadang menyelipkan bunyi-bunyi tertentu seperti "ee", "oo", "aa", dan sebagainya di antara bagian-bagian pembicaraan, yang dapat mengganggu pemahaman pendengar. Di sisi lain, pembicara yang terlalu cepat juga bisa menyulitkan pendengar dalam menangkap inti pembicaraannya.⁷

e. Pelafalan

Penting untuk menekankan pengucapan yang standar dalam bahasa Indonesia yang tidak mencerminkan ciri-ciri lafal daerah. Hal ini penting mengingat mayoritas siswa dibesarkan dalam lingkungan yang

⁷ Linda Sari, *Peningkatan Keterampilan...*, h. 21.

menggunakan bahasa daerah dalam kehidupan sehari-hari. Aspek-aspek dalam pengucapan meliputi kejelasan vokal atau konsonan, ketepatan dalam pengucapan, dan menghindari pencampuran dengan ciri-ciri lafal daerah.

f. Intonasi

Penempatan intonasi yang sesuai merupakan salah satu daya tarik utama dalam berbicara. Aspek-aspek yang terkait dengan intonasi meliputi tinggi rendahnya suara, tekanan pada suku kata, variasi nada, serta tempo yang bisa panjang atau pendek.

g. Kosakata atau Kalimat

Guru perlu memberikan koreksi terhadap penggunaan kata yang tidak tepat atau kurang sesuai dalam menyampaikan makna dalam berbagai situasi. Saat memulai berbicara, perlu ada kalimat pembuka, diikuti dengan isi pembicaraan, kemudian disusul dengan kesimpulan, dan diakhiri dengan kalimat penutup. Aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam kosakata termasuk jumlah kata yang digunakan, keberadaan kalimat pembuka, isi, kesimpulan, dan penutup, serta konsistensi antara bagian-bagian tersebut.

h. Hafalan

Keterampilan berbicara seseorang yang lancar akan mempermudah pendengar dalam memahami isi pembicaraannya. Dalam hal hafalan, aspek yang penting meliputi kelancaran, keberesan, atau keteraturan, serta kesesuaian dengan konteks atau topik yang dibicarakan.⁸

⁸ Sabarti Akhadiah, *Bahasa Indonesia II*, (Jakarta: DEPDIKBUD, 2001), h. 154.

Berdasarkan beberapa aspek keterampilan berbicara yang telah dikemukakan oleh para ahli, peneliti memilih untuk mengambil aspek-aspek yang disampaikan oleh Sari karena dianggap mewakili aspek-aspek lainnya. Aspek-aspek tersebut mencakup ketepatan pengucapan, ketepatan intonasi, pilihan kata (diksi), dan kelancaran, yang digunakan sebagai ukuran untuk mengevaluasi kemampuan berbicara siswa dalam kelas yang diteliti oleh peneliti.

7. Cara Meningkatkan Keterampilan Berbicara

Cara untuk meningkatkan keterampilan berbicara menurut Suhartono meliputi hal-hal sebagai berikut:⁹

- a. Membiasakan untuk berbicara dengan anak
- b. Memandang mata anak
- c. Menghindari kebiasaan bicara pada anak dengan pengejaan yang dibuat-buat.
- d. Berbicara apa yang benar-benar dilakukan dan dialami anak
- e. Berkata lebih banyak daripada yang diminta
- f. Dengan lembut membetulkan kesalahan anak
- g. Melakukan percakapan dengan anak
- h. Tidak memaksa anak menghafalkan kata
- i. Hati-hati dengan infeksi telinga pada anak

Berdasarkan uraian di atas, para orangtua dan guru dapat mengetahui cara untuk meningkatkan keterampilan berbicara yang terdiri dari

⁹ Suhartono, *Pengembangan...*, h. 59.

membiasakan berbicara dengan anak, memandang mata anak, menghindari kebiasaan bicara anak dengan pengejaan, bicara apa yang benar-benar dialami, memberikan banyak informasi kepada anak, tata bahasa yang benar dalam berbicara, membetulkan kesalahan pada pengucapan anak, percakapan dengan anak, jangan memaksa anak menghafalkan kata, dan hati-hati dengan infeksi telinga anak.

8. Indikator Keterampilan Berbicara

Indikator keterampilan berbicara siswa adalah rumusan yang digunakan sebagai acuan atau tolak ukur dalam menilai keberhasilan atau keefektifan suatu penelitian. Dalam penelitian ini, indikator pencapaian adalah peningkatan kemampuan berbicara melalui penggunaan media boneka tangan (*puppets*) pada siswa kelas I SD Negeri Lamreung Aceh Besar.

No		Indikator
1	Lafal	Siswa melafalkan kata-kata dengan mudah dan tepat. Tidak terlihat adanya pengaruh bahasa daerah dan bahasa asing
		Siswa kesulitan melafalkan kata-kata dengan tepat sehingga memaksa pendengar harus mendengar dengan teliti ucapannya dan sesekali timbul salah pengertian.
		Siswa melafalkan kata-kata yang susah sekali dipahami karena masalah pengucapan. Sering siswa harus mengulang apa yang diucapkan.
		Siswa kesusahan melafalkan kata-kata dan kesalahan dalam pelafalannya terlalu banyak sehingga bicaranya tidak dapat dipahami.
2	Tata bahasa	Siswa tidak dapat melakukan kesalahan tata bahasanya sehingga pembicaraan mudah dipahami.
		Siswa membuat sedikit sekali kesalahan tata bahasa atau susunan kata, tetapi tidak mengaburkan arti
		Siswa sering membuat kesalahan tata bahasa dan susunan kata sehingga mengaburkan arti.

		Siswa membuat kesalahan tata bahasa dan susunan kata demikian banyaknya sehingga pembicaraannya benar-benar sulit dipahami.
3	Kelancaran	Siswa mampu bercerita dengan lancar sekali.
		Siswa tampak bercerita dengan kecepatan yang berkurang karena dipengaruhi oleh kesulitan berbahasa.
		Siswa sedikit ragu dalam bercerita, sering siswa terpaksa berdiam diri karena penguasaan bahasanya terbatas (sering tersendat-sendat).
		Siswa sering melakukan pemberhentian pendek-pendek, tidak lancar dalam bercerita sehingga menyebabkan pembicaraannya benar-benar tidak berlangsung.
4	Pemahaman	Siswa mampu memahami isi teks skenario tanpa kesulitan
		Siswa mampu memahami isi teks skenario, namun harus sering diulang.
		Siswa sulit memahami isi teks skenario, sehingga tidak mampu bercerita didepan kelas
5	Keberanian	Siswa tidak mampu memahami isi teks skenario, sehingga tidak mampu bercerita didepan kelas.
		Siswa berani tampil bermain peran tanpa paksaan guru, selain itu siswa juga tidak menggunakan alat bantu seperti teks skenario yang diberikan sebelumnya.
		Siswa berani tampil bermain peran, namun sesekali melihat teks skenario yang diberikan guru sebelumnya.
		Siswa berani tampil bermain peran namun hanya membacakan teks skenario yang sudah diberikan
		Siswa tampil bermain peran, namun atas paksaan guru dan teman-temannya.

Dengan demikian, indikator keterampilan berbicara siswa dalam penelitian ini merujuk pada kriteria yang digunakan untuk menilai kemampuan siswa dalam berbicara setelah mereka menerima pembelajaran melalui penggunaan media boneka tangan (*puppets*).

B. Media *Puppets*

1. Pengertian Media *Puppets*

Media *Puppets* adalah media alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yang berukuran lebih besar dari pada boneka jari dan dimasukkan ke dalam tangan. Media ini terbuat dari kain yang dibentuk menyerupai wajah dan bentuk tubuh dari berbagai bentuk dengan berbagai macam jenis sifat yang dimainkan dengan menggunakan tangan dan gerakan menggunakan jari-jari tangan.



Gambar 2.1 Media *Puppets*

Ada beberapa jenis *Puppets* yang dapat digunakan sebagai alat peraga untuk bercerita yaitu:

- a. Boneka tangan adalah boneka tangan mengandalkan ketrampilan dalam menggerakkan ibu jari dan telunjuk yang berfungsi sebagai tulang tangan, boneka tangan biasanya kecil dan dapat digunakan tanpa alat bantu yang lain.

- b. Boneka gagang adalah mengandalkan ketrampilan mensinkronkan gerak gagang dengan tangan kanan dan kiri, satu tangan dituntun untuk dapat mengatasi tiga gerakan sekaligus sehingga dalam satu adegan guru dapat memainkan dua tokoh sekaligus.
- c. Boneka gantung adalah mengandalkan ketrampilan menggerakkan boneka dan benang yang diikat pada materi tertentu seperti kayu, lidi, atau panggung boneka.
- d. Boneka tempel adalah mengandalkan ketrampilan memainkan gerakan tangan, boneka tempel tidak leluasa bergerak karena ditempelkan pada panggung dua dimensi.

2. Manfaat Media *puppets*

Ada beberapa manfaat yang diambil dari permainan menggunakan dapat digunakan sebagai media *puppets* ini, yaitu:

- a. Tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya, dan persiapan yang terlalu rumit.
- b. Tidak banyak memakan tempat, panggung sandiwara boneka dapat dibuat cukup kecil dan sederhana
- c. Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi pemakaiannya.
- d. Dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan dan menambah suasana gembira.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat boneka tangan begitu banyak salah satunya adalah dapat membantu anak dalam mengeluarkan pendapat, melalui boneka tangan ini juga anak tidak

memerlukan waktu yang banyak untuk mempersiapkannya cukup dengan boneka tangan sebagai alat media bermain anak. Boneka tangan juga dapat mendorong untuk berani berimajinasi karena imajinasi penting sebagai salah satu kemampuan mencari pemecahan masalah.

3. Tujuan Media *Puppets*

Tujuan penggunaan media boneka (*Puppets*) dalam konteks pengajaran dapat bervariasi tergantung pada konteks pembelajaran dan tujuan spesifik dari kegiatan tersebut. Berikut adalah beberapa tujuan umum penggunaan media boneka dalam pembelajaran:

1. Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Media boneka dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam pembelajaran. Boneka-boneka yang lucu atau menarik dapat membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan menghibur, sehingga membantu siswa untuk tetap fokus dan berpartisipasi aktif.
2. Meningkatkan Kreativitas: Penggunaan media *Puppets* dapat merangsang kreativitas siswa, baik dalam menciptakan cerita-cerita baru, memainkan peran, atau merancang dialog dan skenario. Ini membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi dan ekspresi kreatif mereka.
3. Memfasilitasi Pembelajaran Berbasis Peran: media *Puppets* dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis peran, di mana siswa dapat memainkan peran tertentu dalam skenario yang disiapkan. Ini membantu siswa untuk memahami perspektif orang lain,

mengembangkan empati, dan mempraktikkan keterampilan sosial dan interpersonal.

4. Membantu Memperjelas Konsep Abstrak: Dalam beberapa konteks pembelajaran, media boneka dapat digunakan untuk mengilustrasikan konsep-konsep abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih konkret dan mudah di mengerti oleh siswa. Boneka dapat digunakan untuk memvisualisasikan karakter, situasi, atau konsep yang sulit dipahami hanya dengan penjelasan verbal.
5. Mendorong Bahasa dan Keterampilan Berbicara: Media *Puppets* dapat digunakan sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan berbicara dan bahasa siswa. Siswa dapat diminta untuk berinteraksi dengan boneka dalam bahasa yang baik dan benar, dan dapat digunakan untuk mempraktikkan dialog, percakapan, atau presentasi.
6. Meningkatkan Rasa Percaya Diri: Melalui berinteraksi dengan media *Puppets*, siswa dapat merasa lebih percaya diri dalam berbicara di depan orang lain atau dalam situasi komunikasi yang menuntut. Ini karena mereka dapat berlatih berbicara tanpa tekanan atau rasa takut, dan dapat merasa lebih nyaman dalam berekspresi.
7. Memfasilitasi Evaluasi dan Umpan Balik: Penggunaan media boneka dapat membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Guru dapat menggunakan boneka sebagai perantara untuk mengajukan pertanyaan, menginisiasi

diskusi, atau memberikan umpan balik kepada siswa secara individual atau kelompok.

Maka dapat disimpulkan, tujuan penggunaan media *Puppets* dalam pembelajaran adalah untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa, yang membantu dalam pengembangan berbagai keterampilan dan pemahaman siswa.

4. Langkah-langkah Pembelajaran Media *Puppets*

Puppets digunakan dalam kegiatan belajar, harus dipersiapkan dengan matang sesuai dengan tema yang dipergunakan. Hal ini agar tujuan pembelajaran terlaksana dengan baik, maka perlu diperhatikan beberapa hal, antara lain:

- a. Rumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, dengan demikian akan dapat diketahui apakah tepat penggunaan boneka tangan untuk kegiatan pembelajaran.
- b. Buatlah naskah atau teks skenario sandiwara boneka tangan dengan jelas dan terarah.
- c. Hendaknya diselingi nyanyian agar menarik perhatian penonton dan penonton diajak untuk bernyanyi bersama-sama.
- d. Permainan boneka ini hendaknya jangan lama.
- e. Isi cerita sesuai dengan umur dan daya imajinasi anak.
- f. Selesai permainan hendaknya berdiskusi tentang peran yang telah dilaksanakan.

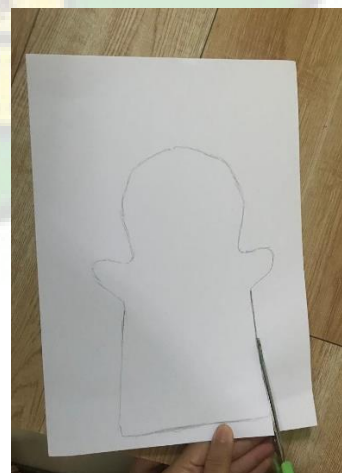
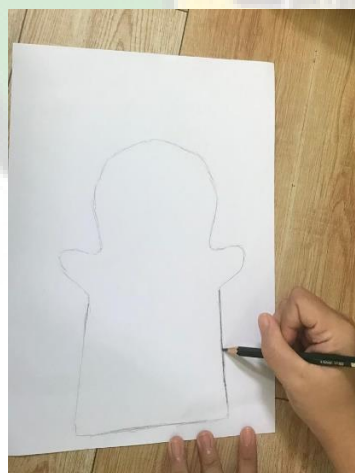
Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran boneka tangan harus memiliki tujuan yang jelas. Pada saat pembelajaran berlangsung hendaknya pembelajaran *Puppets* jangan terlalu lama karena anak akan cepat bosan terhadap kegiatan yang memakan waktu yang lama. Akan lebih baik ketika bercerita menggunakan *Puppets* diselingi dengan lagu atau mengajak penonton agar ikut bernyanyi agar penonton tidak bosan. Setelah selesai kegiatan pembelajaran *Puppets* hendaknya guru melakukan dialog atau tanya jawab kepada anak supaya anak memahami dari semua kegiatan tersebut. Setelah kegiatan tanya jawab, anak diberikan kesempatan untuk menggunakan media *Puppets* tersebut.

5. Cara Pembuatan Media *Puppets*

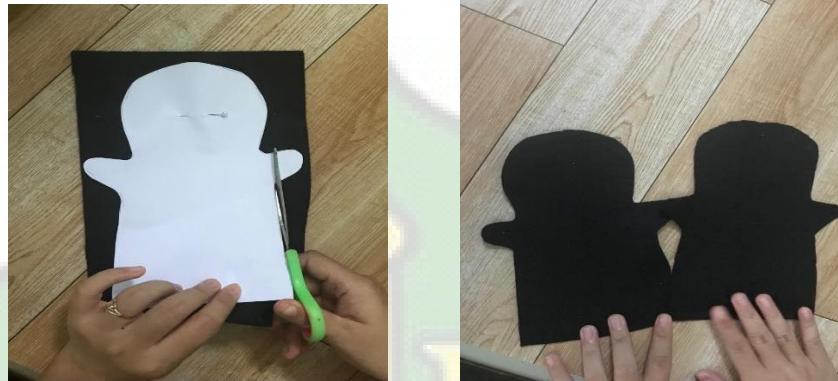
Alat dan bahan yang harus disediakan untuk membuat boneka tangan antara lain:

Kain flanel, lem uhu, pensil, kertas, gunting, jarum jait, benang, jarum pentul.

Cara membuat boneka tangan:



Membuat pola tangan untuk badan boneka dikertas, lalu gunting sesuai pola yang dibuat.



Pola boneka tangan ditempelkan menggunakan jarum pentul di kain Flanel, lalu gunting kain flanel mengikuti pola yang sudah dibuat, gunting kain flanel menjadi 2 pola boneka tangan.



Lalu jahit sisi setiap badan boneka, kemudian gunting setiap pola badan, mulut yang terdapat pada karakter hewan, terakhir pola tersebut dilem dan ditempelkan dibadan boneka.

6. Materi teks skenario yang digunakan dalam bermain peran media *puppets*

Teks skenario yang digunakan terdiri dari 2 cerita yang akan digunakan dalam bermain peran boneka tangan (*Pupptes*)

Cerita 1:

Menjelajahi air terjun bersama teman-teman

Suasana : Di dalam hutan yang rimbun, di dekat sebuah air terjun.

Poo : Hai, teman-teman! Apa kabar hari ini?

Poo : Aku juga baik-baik saja. Tadi pagi aku bermain di sekitar air terjun. Sungguh menyegarkan!

Kodok : hai juga, kami semua juga baik- baik saja

Singa : Terdengar seru! Apakah kamu menemukan sesuatu yang menarik?

Poo : Ya, aku menemukan sekelompok kupu-kupu yang berwarna-warni di sana. Mereka sangat indah!

Gajah : Wah, kupu-kupu pasti membuat pemandangan di sekitar air terjun menjadi lebih menarik.

Kodok : iya pasti sangat menarik dan terlihat indah.

Singa : Apakah kita akan berpetualang bersama hari ini?

Poo : Tentu saja! Ayo kita menjelajahi hutan ini dan melihat apa yang kita temukan.

Semua : Yaay!

Suasana : Mereka berjalan-jalan melalui hutan, menikmati keindahan alam sekitar.

Gajah : Hutan ini benar-benar menakjubkan, bukan?

Poo : Benar sekali, Riri! Setiap sudutnya begitu alami dan damai.

Singa : Aku suka bagaimana udara segar dan sejuk di sini. Sungguh menyegarkan!

Pinguin : Ya, hutan ini memberikan energi positif kepada kita semua.

Gajah : Aku merasa sangat beruntung memiliki teman-teman seperti kalian untuk menjelajahi hutan ini bersama.

Kodok : aku juga sangat sangat bahagia bisa berteman seperti kalian saat kita menjelajahi hutan ini bersama-sama.

Suasana : akhirnya mereka semua sangat bahagia

Cerita 2:

Judul : Membantu burung hantu di hutan

Suasana : Di dalam hutan, di dekat sebuah sungai.

Kucing : Halo, teman-teman! Apa kabar hari ini?

Kelinci : Hai, Kiki! Kami baik-baik saja, terima kasih. Bagaimana denganmu?

Bebek : Aku hebat! Hari ini aku dan kucing menjelajahi hutan dan menyelamatkan burung hantu kecil!

Burung Hantu: Terima kasih banyak, bebek dan kucing! Aku sangat berterima kasih karena kalian menyelamatkanku dari jaring laba-laba.

Kucing : Tentu saja, Burung hantu Kami senang bisa membantu.

Kelinci : Wah, kalian berdua benar-benar pahlawan! Kami juga ingin berpetualang, tapi tidak tahu harus ke mana.

Sapi : Kamu bisa bergabung dengan kami! Petualangan selalu lebih menyenangkan ketika bersama-sama.

Bebek : Benar juga, kucing Kami akan sangat senang bisa ikut.

Anak Burung Hantu: Benar juga, kucing Kami akan sangat senang bisa ikut. Ayo, kita menjelajahi hutan bersama dan mencari petualangan baru!

Semua : Yaay!

Suasana: Mereka berempat berlari-lari menelusuri hutan, tertawa dan bersenang-senang.

Kucing : Hutan ini sangat indah, bukan?

Kelinci : Benar sekali, kucing! Terima kasih sudah mengajak kami bergabung.

Anak Burung Hantu: Tidak perlu terima kasih. Kita adalah teman, kan?

Bebek : Tentu saja! Teman selalu saling membantu dan menjaga satu sama lain.

Suasana: Mereka melanjutkan perjalanan mereka dengan ceria, siap menghadapi petualangan baru di hutan yang luas dan indah.

7. Konsep Bermain Media *Puppets*

Menurut piaget bermain merupakan kegiatan yang diulang-ulang demi kesenangan. Bermain dengan mainan sangat bermanfaat bagi anak usia dini 6-7 tahun, karena karena bermain dapat membantu tumbuh kembang anak dan memberikan manfaat.

- a. Merangsang fungsi panca indra anak, misalnya: mainan yang menghasilkan suara, mainan dengan beragam warna.
- b. Meningkatkan ketangkasan, contohnya melatih anak merangkak, berjalan, melompat dengan satu kaki, dan bermain bola.
- c. Meningkatkan kecerdasan berbahasa, misalnya bermain puzzle, maintebakan, dan belajar membaca buku.
- d. Meningkatkan interaksi sosial antara anak dan orang tua.

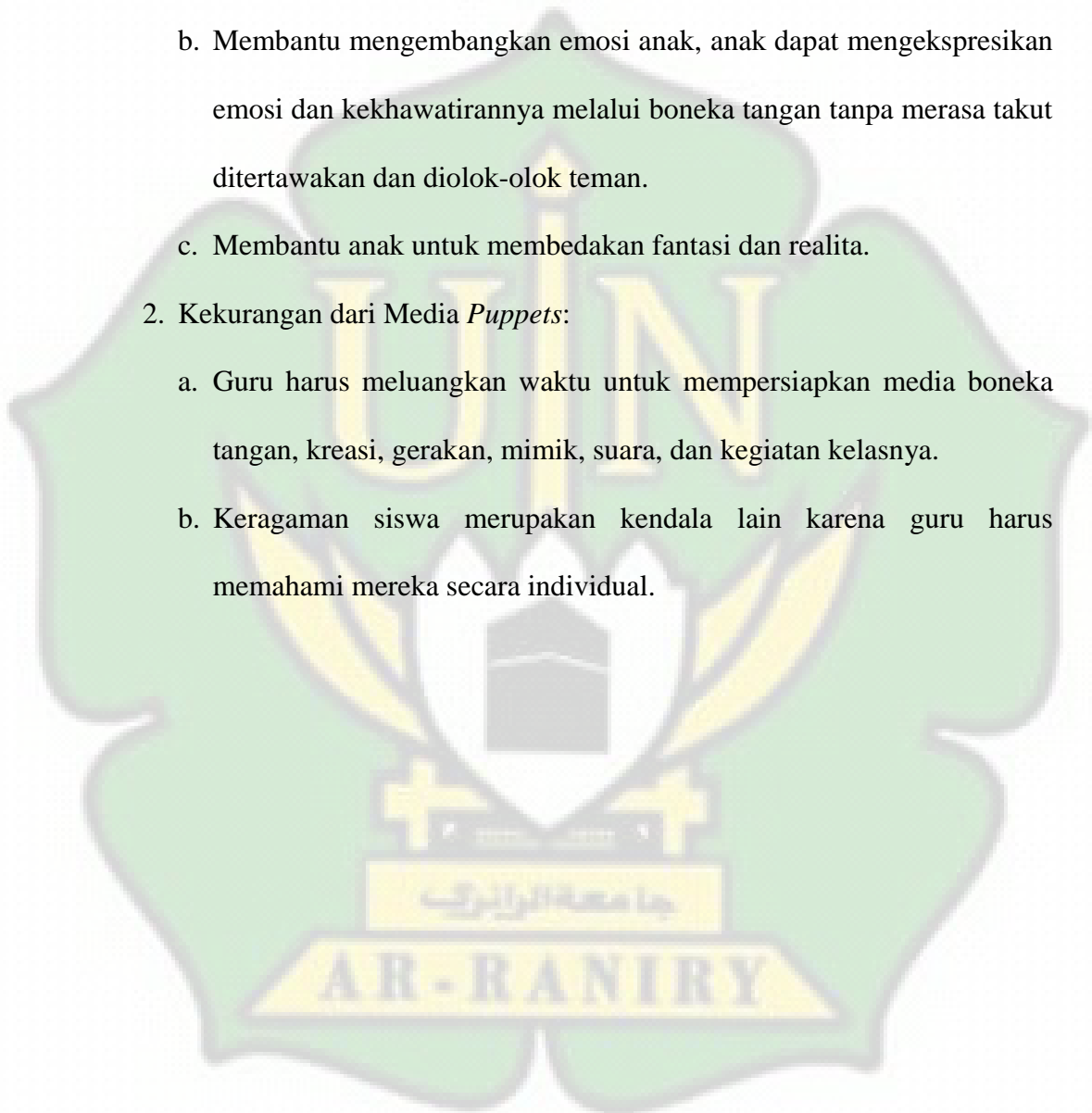
8. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puppets*:

1. Kelebihan dari Media *Puppets*:

- a. Umumnya anak menyukai boneka, dengan menggunakan media boneka tangan maka akan lebih menarik perhatian dan minat anak terhadap kegiatan pembelajaran.
- b. Membantu mengembangkan emosi anak, anak dapat mengekspresikan emosi dan kekhawatirannya melalui boneka tangan tanpa merasa takut ditertawakan dan diolok-olok teman.
- c. Membantu anak untuk membedakan fantasi dan realita.

2. Kekurangan dari Media *Puppets*:

- a. Guru harus meluangkan waktu untuk mempersiapkan media boneka tangan, kreasi, gerakan, mimik, suara, dan kegiatan kelasnya.
- b. Keragaman siswa merupakan kendala lain karena guru harus memahami mereka secara individual.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dikarenakan penelitian ini memfokuskan pada peningkatan keterampilan berbicara melalui media *Puppets*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan di dalam konteks kelas untuk mengatasi masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran, serta mencoba inovasi dalam pembelajaran guna meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran.¹

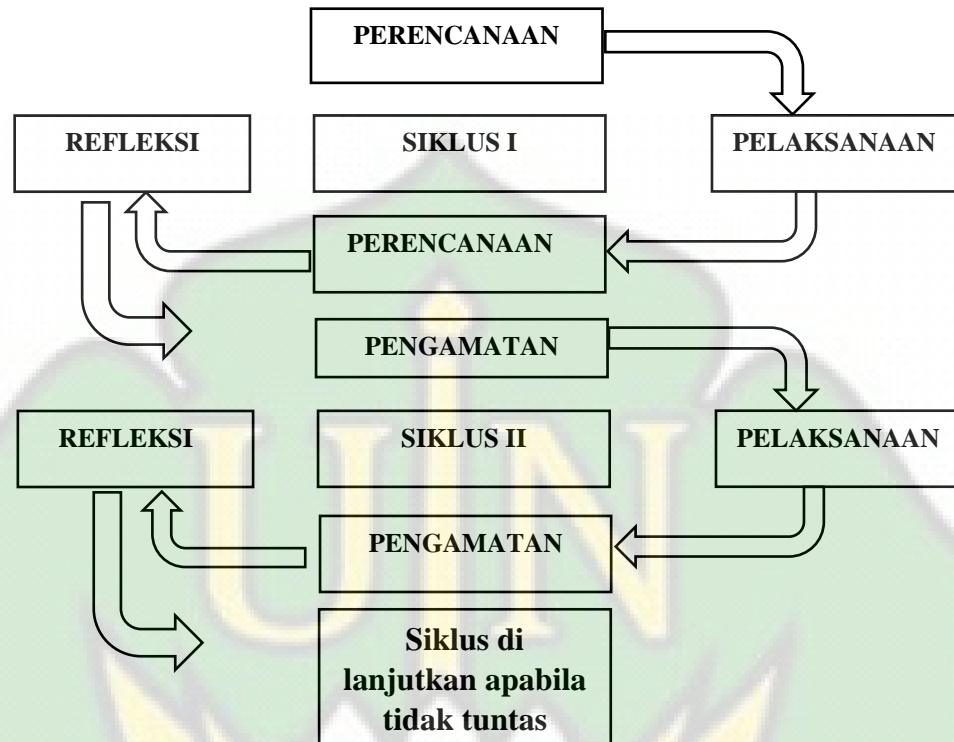
Tujuan utama dari penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan praktik pembelajaran yang terjadi di kelas dan meningkatkan aktivitas nyata guru dalam pengembangan profesionalisme mereka. Untuk mencapai tujuan tersebut, terdapat empat aspek utama yang menjadi fokus dalam penelitian tindakan kelas.

Penelitian tindakan kelas dilakukan melalui empat kegiatan yang berulang-ulang hingga mencapai ketuntasan nilai yang telah ditetapkan sesuai dengan kriteria penilaian. Tahapan dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari:

1. Perencanaan tindakan (*Planing*)
2. Pelaksanaan tindakan (*action*)
3. Observasi (*Observation*)

¹ Agus, Ahmad. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mahasiswa Pbsi Tingkat I-B Ikip Pgri Bojonegoro Tahun Akademik 2018/2019*. Jurnal Kredo Vol. 2 No. 2 April 2019.h. 260.

4. Refleksi (*Reflexion*)



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian (Sumber: Suharsimi Arikunto, dkk.²)

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang melalui beberapa siklus. Dalam penelitian ini akan dilaksanakan dalam 2 siklus & tahap siklus terdiri dari beberapa tahapan, yaitu :

1. Perencanaan Tindakan

Dalam tahap ini peneliti melakukan pengamatan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas I SD Negeri Lmareung Aceh Besar. Hasil pengamatan selama proses pembelajaran mengungkapkan adanya masalah,

² Nova Chotijah Narendraini, Esti Harini. *Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model pembelajaran Tipe Stad*. Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia Isbn: 978-602-6258-07-6. h. 268.

di mana beberapa siswa terlihat malu dan enggan untuk bertanya, memberikan pendapat, atau menjawab pertanyaan dari guru. Dari masalah tersebut, maka peneliti dalam tahap perencanaan ini dapat membuat sebuah perencanaan yaitu:

- a. Meminta silabus dari sekolah tempat penelitian berdasarkan prinsip yang berorientasi pada pencapaian kompetensi.
- b. Menyusun Modul Ajar yang berkaitan dengan media *Puppets* pada setiap kali pertemuan. Yang nantinya berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dikelas.
- c. Menyiapkan lembar observasi dan pedoman observasi untuk mengamati aktifitas guru dan siswa dalam menerapkan media *Pupptes*.
- d. Menyiapkan lembar observasi keterampilan berbicara siswa.
- e. Meminta kesediaan guru atau teman sejawat ditempat penelitian untuk menjadi observer dalam melaksanakan pembelajaran.

2. Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan ini sebagai pelaksanaan adalah guru dan peneliti sebagai pengamat. Pelaksanaan melaksanakan pembelajaran berdasarkan skenario dalam Modul Ajar yang disiapkan oleh peneliti. Tindakan dilakukan dengan menggunakan rencana yang telah disusun sebelumnya, namun dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan yang mungkin terjadi. Selama proses pembelajaran, peneliti dibantu oleh seorang pengamat untuk mengamati interaksi antara siswa dan guru di kelas.

3. Pengamatan/ Observasi

Pengamatan dilakukan secara simultan dengan proses pembelajaran. Selama pengamatan ini, catatan akan dicatat mengenai tindakan yang dilakukan secara sengaja maupun tidak sengaja, situasi tempat dan tindakan, serta kendala yang dihadapi. Semua informasi ini akan didokumentasikan dalam kegiatan pengamatan atau observasi yang terencana dengan fleksibilitas dan transparansi. Hal ini bertujuan untuk memahami proses pembelajaran yang terjadi antara peneliti dan siswa dalam media *Puppets* dan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian sasaran dengan media puppets terhadap keterampilan berbicara siswa.

4. Refleksi

Refleksi merupakan tahap akhir dari siklus penelitian tindakan kelas yang sangat penting untuk memahami dan memberikan makna terhadap proses pembelajaran yang telah terjadi. Data yang diperoleh dari setiap observasi dikumpulkan dan dianalisis untuk mengevaluasi apakah kegiatan yang dilakukan berhasil meningkatkan keterampilan berbicara siswa atau tidak. Jika masih banyak siswa yang belum mencapai tingkat keterampilan yang diharapkan, hasil observasi akan dianalisis untuk mengidentifikasi kekurangan dan kelemahan dalam proses pembelajaran yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2023/2024. Lokasi penelitian ini adalah Jl. Lamreung, Kec. Krueng Barona Jaya, Kota Aceh Besar. Subjek

utama dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas I SDN Lamreung Aceh Besar, dengan total 31 siswa, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan media *Puppets*.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan Peneliti membutuhkan teknik pengumpulan data untuk mengumpulkan informasi dari sumber data (baik subyek maupun sampel penelitian). Penggunaan teknik pengumpulan data menjadi suatu kewajiban karena hasil dari teknik ini akan menjadi dasar dalam menyusun instrumen penelitian.

1. Observasi

Observasi merupakan proses yang kompleks, terdiri dari berbagai proses biologis dan psikologis, di mana dua proses yang sangat penting adalah pengamatan dan ingatan. Observasi dilakukan dengan cara memperhatikan dan mencatat pelaksanaan pembelajaran serta tingkat partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.³ Dalam penelitian ini, pihak yang akan diamati adalah aktivitas guru dan aktivitas siswa, serta kemampuan berbicara siswa yang akan diobservasi.

³ Nuning Indah Pratiwi. *Penggunaan Media Video Call Dalam Tekn Ologi Komunikasi* Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial Volume 1, Nomor 2, Agustus 2017. h. 2012.

a. Observasi Aktivitas Guru

Observasi aktivitas guru adalah proses mengamati secara langsung aktivitas yang dilakukan oleh guru selama proses belajar mengajar. Observasi ini dilakukan secara simultan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengumpulkan informasi tentang kegiatan yang sedang berlangsung, yang kemudian akan menjadi objek kajian dalam penelitian.

b. Observasi Aktifitas Siswa

Observasi aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerja sama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Observasi aktivitas siswa ini di lakukan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Adapun tujuan dari observasi ini ialah untuk mencari informasi mengenai kegiatan siswa selama proses pembelajaran untuk dijadikan data dalam penelitian.

c. Tes Keterampilan Berbicara

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengevaluasi keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, dan bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁴ Oleh karena itu, tes juga

⁴ Bastaman Sasmito Aji, M. E Winarno. *Pengembangan Instrumen Penilaian Pengetahuan Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Kelas Viii Semester Gasal*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan Volume: 1 Nomor: 7 Bulan Juli Tahun. h. 1455.

merupakan alat yang tepat untuk mengukur pengetahuan dan keterampilan. Dalam penelitian ini, tes yang digunakan adalah rubrik tes yang digunakan untuk menilai kemampuan berbicara siswa setelah mereka menerima pembelajaran yang melibatkan penerapan media *Puppets*.

Adapun rubrik tes dalam menilai kemampuan berbicara siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Rubrik Penilaian Peningkatan Berbicara

No		deskriptor	skor	keterangan
1	Lafal	Siswa melafalkan kata-kata dengan mudah dan tepat. Tidak terlihat adanya pengaruh bahasa daerah dan bahasa asing	20	
		Siswa kesulitan melafalkan kata-kata dengan tepat sehingga memaksa pendengar harus mendengar dengan teliti ucapannya dan sesekali timbul salah pengertian.	15	
		Siswa melafalkan kata-kata yang susah sekali dipahami karena masalah pengucapan. Sering siswa harus mengulang apa yang diucapkan.	10	
		Siswa kesusahan melafalkan kata-kata dan kesalahan dalam pelafalannya terlalu banyak sehingga bicaranya tidak dapat dipahami.	5	
2	Tata bahasa	Siswa tidak dapat melakukan kesalahan tata bahasanya sehingga pembicaraan mudah dipahami.	20	
		Siswa membuat sedikit sekali kesalahan tata bahasa atau susunan kata, tetapi tidak mengaburkan arti	15	
		Siswa sering membuat kesalahan tata bahasa dan susunan kata sehingga mengaburkan arti.	10	
		Siswa membuat kesalahan tata bahasa dan susunan kata demikian banyaknya sehingga	5	

		pembicaraannya benar-benar sulit dipahami.		
3	Kelancaran	Siswa mampu bercerita dengan lancar sekali.	20	
		Siswa tampak bercerita dengan kecepatan yang berkurang karena dipengaruhi oleh kesulitan berbahasa.	15	
		Siswa sedikit ragu dalam bercerita, sering siswa terpaksa berdiam diri karena penguasaan bahasanya terbatas (sering tersendat-sendat).	10	
		Siswa sering melakukan pemberhentian pendek-pendek, tidak lancar dalam bercerita sehingga menyebabkan pembicaraannya benar-benar tidak berlangsung.	5	
4	Pemahaman	Siswa mampu memahami isi teks skenario tanpa kesulitan	20	
		Siswa mampu memahami isi teks skenario, namun harus sering diulang.	15	
		Siswa sulit memahami isi teks skenario, sehingga tidak mampu bercerita didepan kelas	10	
		Siswa tidak mampu memahami isi teks skenario, sehingga tidak mampu bercerita didepan kelas.	5	
5	Keberanian	Siswa berani tampil bermain peran tanpa paksaan guru, selain itu siswa juga tidak menggunakan alat bantu seperti teks skenario yang diberikan sebelumnya.	20	
		Siswa berani tampil bermain peran, namun sesekali melihat teks skenario yang diberikan guru sebelumnya.	15	
		Siswa berani tampil bermain peran namun hanya membacakan teks skenario yang sudah diberikan	10	
		Siswa tampil bermain peran, namun atas paksaan guru dan teman-temannya.	5	

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk memperoleh atau mengumpulkan data dan informasi dalam penelitian. Adapun instrumen yang diperlukan untuk mengumpulkan data pada penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Lembar observasi aktivitas guru:

Tujuan dari lembar observasi aktivitas guru adalah untuk menilai kemampuan guru selama proses pembelajaran dengan menerapkan media *Puppets*.

2. Lembar observasi aktivitas siswa:

Lembar observasi aktivitas siswa adalah aktifitas-aktifitas yang seharusnya dilakukan siswa ketika belajar dengan media *Puppets*. Lembar observasi aktivitas guru terdiri dari pernyataan yang kemudian akan diberi tanda centang, dan penggunaannya akan ditentukan oleh para pengamat atau observer.

3. Soal Tes

Soal evaluasi adalah serangkaian pertanyaan yang mencakup materi inti yang telah diajarkan atau dipelajari. Soal evaluasi berfungsi sebagai alat untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Evaluasi ini berupa tes lisan, seperti bercerita. Tes dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi peningkatan keterampilan berbicara siswa. Tes berbicara digunakan sebagai indikator kemampuan siswa dalam berbicara.

E. Teknik Analisis Data

Analisis adalah proses sistematis untuk menyusun dan mengatur catatan hasil observasi, wawancara, dan sumber lainnya dengan tujuan meningkatkan pemahaman peneliti tentang subjek penelitian. Temuan dari analisis ini kemudian disampaikan kepada orang lain. Selanjutnya, untuk meningkatkan pemahaman tersebut, analisis perlu diteruskan dengan upaya mencari makna yang lebih dalam dari data yang telah dikumpulkan.⁵

Metode analisis data ini melibatkan penggunaan analisis statistik deskriptif dan presentase. Proses statistik dimulai dengan pengumpulan data, pengorganisasian data, penyajian data, dan analisis data numerik untuk memberikan gambaran tentang fenomena, peristiwa, atau kondisi yang diamati.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru

Observasi aktivitas guru dilakukan dengan memperhatikan tindakan mereka selama proses pengajaran, menggunakan lembar aktivitas guru yang telah disiapkan oleh peneliti sebagai panduan. Setelah data terkumpul melalui observasi, data tersebut kemudian diolah dengan menggunakan rumus presentase untuk menganalisisnya. Rumus presentase digunakan untuk menghitung proporsi atau persentase dari berbagai aspek yang diamati, yaitu sebagai berikut:

⁵ Ahmad Rijali. *Analisis Data Kualitatif*. UIN Antasari Banjarmasin. Vol. 17 No. 33 Januari – Juni 2018. h. 84.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Angka presentase yang dicari
 F = Skor yang diperoleh
 N = Jumlah skor maksimal
 100% = Angka Konstanta

Keberhasilan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *puppets* dikatakan berhasil apabila telah mencapai minimal "Baik" sebagai berikut:

Tabel 3.2 Katagori Aktivitas Guru

N0	Iterval	Kategori
1	86-100%	Sangat Baik
2	71-85%	Baik
3	60-70%	Cukup Baik
4	<60%	Kurang Baik

2. Aktivitas Siswa

Observasi aktivitas siswa dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran saat tindakan berlangsung, dengan menggunakan lembar aktivitas siswa yang telah disiapkan oleh peneliti sebagai panduan. Setelah data terkumpul melalui observasi, data tersebut kemudian diolah menggunakan rumus presentase. Rumus presentase digunakan untuk menganalisis data dengan menghitung proporsi atau persentase dari berbagai aspek yang diamati pada aktivitas siswa yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase yang dicari

F = Skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

100% = Angka Konstanta

Keberhasilan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Puppets* dikatakan berhasil apabila telah mencapai minimal "Baik" sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kategori Aktifitas Siswa

N0	Iterval	Kategori
1	86-100%	Sangat Baik
2	71-85%	Baik
3	60-70%	Cukup Baik
4	<60%	Kurang Baik

3. Keterampilan Berbicara

Setelah data terkumpul, keberhasilan keterampilan berbicara siswa dapat dihitung dengan menghitung jumlah siswa yang mendapatkan skor <70%. Jika minimal 75% dari total siswa memperoleh skor <70%, maka keterampilan berbicara siswa dianggap berhasil. Untuk mencari presentase dari hasil kemampuan berbicara siswa, digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapatkan nilai } <70\%}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Keberhasilan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai aspek penilaian kemampuan berbicara dengan menggunakan media *Puppets* dikatakan berhasil apabila telah mencapai minimal "Cukup Baik" maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.4 Keterampilan Berbicara

N0	Interval	Kategori
1	86-100%	Sangat Baik
2	71-85%	Baik
3	60-70%	Cukup Baik
4	<60%	Kurang Baik

F. Indikator Keberhasilan

Indikator Keberhasilan dalam penelitian ini diukur dengan mencapai nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa yang diperoleh selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan media (*Puppets*) Untuk Meningkatkan Keterampilan berbicara siswa dalam bermain peran Keberhasilan dianggap telah tercapai secara individual jika nilai tersebut mencapai 75% dan keberhasilan secara klasikal jika nilai tersebut mencapai 85

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

SD Negeri Lamreung adalah salah satu sekolah dasar negeri di Provinsi Aceh yang terletak di Jln. Lamreung, Meunasah Papeun, Kecamatan Krueng Barona Jaya, Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh. Penelitian ini dilakukan berdasarkan penelitian dari Dekan dengan nomor surat B-1585/Un.08/FTK.1/TL.00/1/2024. Penelitian berlangsung di kelas I/a SD Negeri Lamreung Aceh Besar pada tanggal 29 April 2024 dan 04 Mei 2024.

Tabel 4.1 Guru SD Negeri Lamreung Aceh Besar

No	Guru	Jumlah
1	PNS	10
2	PPPK	3
3	Kontrak	3
4	Bakti	7
5	Administrasi	1
6	Pustakawan	1
7	Penjaga Sekolah	1

Tabel 4.2 siswa SD Negeri Lamreung Aceh Besar

No	Siswa	Jumlah
1	Siswa kelas 1	77
2	Siswa kelas 2	71
3	Siswa kelas 3	64
4	Siswa kelas 4	69
5	Siswa kelas 5	78
6	Siswa kelas 6	82

Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana

No	Bangunan	Jumlah
1	Ruang Kepala Madrasah	1
2	Kamar Mandi Kepala Madrasah	1
3	Ruang Serbaguna	1
4	Ruang Tata Usaha (TU)	1
5	Ruang Guru	1
6	Gudang	2
7	Kantin	2
8	Mushalla	1
9	Balle	1
10	Ruang Kelas	20
11	Lapangan Upacara	1
12	Kamar Mandi Siswa	6
13	Perpustakaan	1
14	Parkir	1

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, kegiatan pembelajaran menggunakan media Boneka Tangan (*Puppets*) dilakukan dengan fokus pada Bab 6 “Berbeda Itu Tak Apa”, dengan Tema "Menghargai Perbedaan" untuk pembelajaran 1 dan 2. Penelitian ini melibatkan penggunaan lembar aktivitas untuk guru dan siswa, serta tes lisan yang diberikan kepada siswa selama kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan tujuan untuk mengamati bagaimana guru menerapkan media (*Puppets*) untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam menggunakan boneka tangan dalam bermain peran sesuai teks cerita di kelas I SD Negeri Lamreung Aceh Besar. Selain itu, penelitian juga bertujuan untuk memahami aktivitas siswa dalam menerapkan media (*Puppets*) untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan boneka tangan dalam bermain peran sesuai teks cerita , serta sejauh mana efektivitas penerapan media

(*Puppets*) dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan boneka tangan dalam bermain peran sesuai teks cerita khususnya di kelas I/A SD Negeri Lamreung Aceh Besar yang terdiri dari 31 siswa.

Tabel 4.4 Jadwal Penelitian di SD Negeri Lamreung Aceh Besar

NO	Hari/Tanggal	Jam	Kegiatan
1	Senin, 29 April 2024	08.00-12.00	Pembelajaran siklus I, melakukan penerapan media boneka tangan (<i>Puppets</i>) dalam bermain peran sesuai teks cerita karakter boneka tangan, observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, dan tes lisan kemampuan siswa dalam berbicara.
2	Sabtu, 04 Mei 2024	08.00-12.00	Pembelajaran siklus I, melakukan penerapan media boneka tangan (<i>Puppets</i>) dalam bermain peran sesuai teks cerita karakter boneka tangan, observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, dan tes lisan kemampuan siswa dalam berbicara

1. Siklus I

Siklus I terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi

a. Tahap perencanaan (*Planning*)

Peneliti melakukan persiapan lengkap untuk penelitian dengan menyusun semua kebutuhan dan langkah-langkah yang diperlukan. Pada tahap ini, peneliti menetapkan tema pembelajaran dan indikator pembelajaran, menyusun Modul Ajar (MODUL) menggunakan media Boneka Tangan (*Puppets*), menyiapkan media seperti boneka tangan dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Selain itu,

peneliti juga menyiapkan lembar observasi untuk guru dan siswa selama proses pembelajaran, serta merancang evaluasi berupa tes lisan untuk mengukur berbicara siswa.

b. Tahap Pelaksanaan (*Acting*)

Pada hari Senin tanggal 29 April 2024, dilakukan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Puppets* (Boneka Tangan) pada tema Menghargai Perbedaan Siklus I. Pelaksanaan ini dilakukan setelah menyusun rencana dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan. Kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, sesuai dengan modul yang telah disiapkan sebelumnya. Pada tahap pelaksanaan ini, guru akan membimbing siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan media *puppets*.

Kegiatan pada pendahuluan diawali dengan Guru memberi salam dan mengajak siswa berdoa Bersama-sama, Guru mengecek kehadiran siswa dan mengkoordinasikan kelas agar siap untuk belajar, Guru Mengajak siswa untuk menyanyikan lagu nasional, Guru melakukan apresiasi (menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan diajarkan) kepada seluruh siswa dengan pertanyaan kepada siswa, "Apakah kalian sudah tahu apa itu boneka tangan (*Puppets*)?" Langkah ini merupakan apersepsi yang dilakukan guru sebagai langkah awal dalam komunikasi sebelum memulai pembelajaran inti. Selain itu, guru menyampaikan tema pembelajaran yang akan dipelajari hari itu serta menginformasikan tujuan pembelajaran kepada siswa

Tahap selanjutnya yaitu kegiatan inti. Pada tahap ini guru Guru menunjukkan karakter boneka tangan dan menyiapkan teks cerita 1 (*Puppets*), Guru mempraktikkan teks cerita dalam bermain peran dengan menggunakan boneka tangan (*Puppets*), Guru mengajak siswa untuk bermain peran sesuai contoh teks cerita 1 dengan boneka tangan (*Puppets*), Guru memanggil para siswa untuk mempermainkan boneka tangan sesuai teks cerita 1 yang sudah dipersiapkan (*Puppets*), Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati teks cerita yang sedang diperagakan, Guru memberikan lembar kerja pada peserta didik (LKPD) untuk membahas penampilan masing-masing kelompok, Guru meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kesimpulannya, Guru memberika kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Pada kegiatan akhir pembelajaran, Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini, Guru memberikan soal evaluasi lisan kepada siswa, Guru melakukan refleksi terkait senang atau tidak, Guru memberikan pesan moral kepada siswa sebelum meminta mereka untuk membaca doa bersama. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Tahap Pengamatan (Observation)

Observasi dilakukan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan terhadap aktivitas guru menggunakan lembar observasi yang diisi oleh Ibu Nurul Hayati, S.Pd, wali kelas I/A. Sementara itu, pengamatan terhadap aktivitas siswa dilakukan oleh seorang

pengamat bernama Rahma Adilah menggunakan instrumen lembar observasi yang telah disiapkan.

1) Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus I

Pada tahap ini, pengamatan dilakukan terhadap kemampuan guru dalam mengajar menggunakan media Boneka Tangan (*Puppets*) Dalam bermain peran sesuai teks cerita. Data hasil kemampuan guru pada Siklus I tercatat dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada SIKLUS I

No	Aktivitas yang diamati	Skala Nilai			
		4	3	2	1
Kegiatan Pendahuluan					
1.	Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu nasional	✓			
2.	Guru melakukan apersepsi dengan bertanya materi sebelumnya yang telah dipelajari oleh siswa		✓		
3.	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa semangat belajar	✓			
4.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		✓		
Kegiatan Inti					
5.	Guru menunjukkan karakter boneka tangan dan menyiapkan teks cerita 1 (<i>Puppets</i>)		✓		
6.	Guru mempraktikkan teks cerita dalam bermain peran dengan menggunakan boneka tangan (<i>Puppets</i>)		✓		
7.	Guru mengajak siswa untuk bermain peran sesuai contoh teks cerita 1 dengan boneka tangan (<i>Puppets</i>)		✓		
8.	Guru memanggil para siswa untuk mempermainkan boneka tangan sesuai teks cerita 1 yang sudah dipersiapkan (<i>Puppets</i>)		✓		
9.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati teks cerita yang sedang diperagakan	✓			
10.	Guru memberikan lembar kerja pada peserta didik (LKPD) untuk membahas penampilan masing-masing kelompok	✓			
11.	Guru meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kesimpulannya		✓		
12.	Guru memberika kesimpulan dan evaluasi secara umum		✓		
Penutup					
13.	Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi		✓		

	pembelajaran hari ini				
14.	Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa secara lisan		✓		
15.	Guru melakukan refleksi terkait senang atau tidak		✓		
16.	Guru melakukan memberikan pesan moral kepada siswa			✓	
17.	Guru menutup pembelajaran dengan doa		✓		
18.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam		✓		
Jumlah		57			
presentase		79%			

Sumber: Hasil penelitian di SD Negeri Lmareung Aceh Besar. 29 April 2024

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I di peroleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{skor dicapai}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{57}{72} \times 100\%$$

$$= 79\%$$

Ket:

1. 85- 100 = Baik sekali
2. 70- 84 = Baik
3. 55-69 = Cukup
4. 40-54 = Kurang
5. 0-39 = Gagal

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I, terdapat 18 aspek penilaian yang dievaluasi. Beberapa aspek yang mendapatkan skor 3 (dari skala penilaian) meliputi Guru memberikan pesan moral kepada siswa. Sementara itu,

aspek lainnya memperoleh skor 4. Dari hasil evaluasi tersebut, nilai presentase yang diperoleh adalah 79%, yang menempatkannya dalam kategori "Baik".

2) Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus I

Pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran dilakukan oleh rekan sejawat bernama Rahma Adilah. Hasil dari pengamatan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa pada Siklus 1

No	Aktivitas yang diamati	Skala Nilai			
		4	3	2	1
	Kegiatan Pendahuluan				
1.	Siswa menyanyikan lagu nasional bersama-sama		✓		
2.	Siswa ikut melakukan apersepsi dengan menjawab pertanyaan dari guru		✓		
3.	Siswa mendengarkan apresiasi dengan menjawab pertanyaan dari guru		✓		
4.	Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran yang disampaikan oleh guru		✓		
	Kegiatan Inti				
5.	Siswa memperhatikan karakter boneka tangan yang diperlihatkan oleh guru		✓		
6.	Siswa memperhatikan contoh teks cerita 1 yang dipraktikkan guru			✓	
7.	Siswa mempraktikkan boneka tangan dalam bermain peran pada teks cerita 1			✓	
8.	Siswa menampilkan cara memainkan karakter boneka tangan sesuai teks cerita 1 yang sudah dipersiapkan			✓	
9.	Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati teks cerita yang sudah dipersiapkan		✓		
10.	Siswa membahas penampilan masing-masing kelompok pada lembar kerja yang diberikan guru			✓	
11.	Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya		✓		
12.	Siswa mendengarkan guru menyampaikan kesimpulan		✓		
	C. Penutup				
13.	Siswa membuat kesimpulan yang telah dipelajari hari ini		✓		
14.	Siswa menjawab soal evaluasi yang guru berikan			✓	
15.	Siswa menjawab pertanyaan dari guru terkait senang atau		✓		

	tidak				
16.	Siswa mendengarkan pesan moral yang guru berikan			✓	
17.	Siswa dan guru membaca doa penutup bersama-sama		✓		
18.	Siswa menjawab salam dari guru		✓		
Jumlah		52			
Presentase		72,2%			

Sumber: Hasil Penelitian di SD Negeri Lamreung Aceh Besar, 29 April 2024

Hasil dari observasi aktivitas siswa pada siklus I diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{skor dicapai}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{52}{72} \times 100\%$$

$$P = 72,2\%$$

Ket:

1. 85- 100 = Baik sekali
2. 70- 84 = Baik
3. 55-69 = Cukup
4. 40-54 = Kurang
5. 0-39 = Gagal

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I, terdapat 18 aspek penilaian yang dievaluasi. Beberapa aspek yang mendapatkan skor 2 (dari skala penilaian) memperhatikan contoh teks cerita 1, mempraktikkan boneka tangan dalam bermain peran pada teks cerita 1, membahas penampilan masing-masing kelompok pada lembar kerja, soal evaluasi yang guru berikan, pesan moral. Sementara itu, aspek lainnya memperoleh skor 3. Dari hasil evaluasi tersebut,

nilai presentase yang diperoleh adalah 63,75%, yang menempatkannya dalam kategori "Baik".

3) Hasil Pengamatan Keterampilan Berbicara Siswa

Setelah berlangsungnya kegiatan pembelajaran pada Siklus I, guru memberikan tes lisan kepada siswa untuk mengukur kemampuan membaca permulaan. Pada tes ini, siswa dinilai berdasarkan KKTP yang telah ditetapkan sebesar 75.

Table 4.7 Hasil Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	La fal	Tata Bahasa	Kelancaran	Pemahaman	Keberanian	Total	Keterangan
1	AN	10	15	15	10	20	70	Tidak Tuntas
2	AF	10	15	15	10	15	65	Tidak Tuntas
3	AN	20	20	20	20	20	100	Tuntas
4	AF	20	20	15	20	20	95	Tuntas
5	AN	10	15	15	10	20	70	Tidak Tuntas
6	BU	20	20	20	15	20	95	Tuntas
7	CKN	15	10	15	20	20	80	Tuntas
8	DA	20	20	20	20	20	100	Tuntas
9	DJ	20	20	20	20	20	100	Tuntas
10	ES	10	15	15	15	20	60	Tidak Tuntas
11	FAT	10	10	15	15	20	70	Tidak Tuntas
12	FM	15	20	15	20	20	90	Tuntas
13	FKM	20	15	20	20	20	95	Tuntas
14	FMA	15	15	15	10	20	60	Tidak Tuntas
15	HA	20	20	15	20	20	95	Tuntas
16	IA	15	15	10	10	15	65	Tidak Tuntas
17	JA	15	10	10	15	20	70	Tidak Tuntas
18	KA	20	15	20	20	15	90	Tuntas
19	MS	15	20	15	15	20	85	Tuntas
20	MAS	15	10	15	15	10	65	Tidak Tuntas
21	MDA	10	10	10	15	15	60	Tidak Tuntas
22	MF	15	20	20	15	20	90	Tuntas
23	MI	15	20	15	15	15	80	Tuntas
24	ML	20	15	20	20	20	95	Tuntas

25	MM	10	15	10	15	15	65	Tidak Tuntas
26	MN	15	20	20	15	20	90	Tuntas
27	NM	10	10	15	15	15	65	Tidak Tuntas
28	PPS	15	10	15	15	15	70	Tidak Tuntas
29	RF	15	20	15	20	20	90	Tuntas
30	SN	15	20	20	15	20	90	Tuntas
31	SA	15	15	15	10	15	70	Tidak Tuntas
Jumlah							2,485	
Rata-rata							80,1	

Sumber: Hasil Penelitian di SD Negeri Lamreung Aceh Besar, 29 April 2024

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{17}{31} \times 100\%$$

$$P = 54,8\%$$

Dari data yang tercantum dalam tabel, dapat diketahui bahwa sebanyak 17 siswa berhasil mencapai ketuntasan pada tes keterampilan berbicara secara individu. Namun, terdapat 14 siswa lainnya yang belum mencapai ketuntasan pada pembelajaran Bab 6 "Berbeda Itu Tak Apa" Tema "Menghargai Perbedaan" pada Siklus I.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil temuan, terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki selama proses pembelajaran pada Siklus I. Hasil temuan ini dapat dilihat pada indeks berikut:

Tabel 4.8 Refleksi dan Revisi Pembelajaran Siklus I

NO	Refleksi	Permasalahan	Tahapan Selanjutnya
1	Aktivitas Guru	Guru masih belum memiliki kendali yang baik atas kelas	Di siklus selanjutnya, guru berencana untuk meningkatkan kemampuan mengelola kelas dengan mengikuti pelatihan atau workshop tentang manajemen kelas. Mengakses sumber daya ini melalui internet juga dapat sangat membantu.
		Pada saat guru mengambil nilai tes lisan siswa tidak terkendalikan	Di siklus selanjutnya, guru akan melibatkan siswa dalam proses pembagian kelompok dengan memungkinkan siswa untuk mengusulkan kriteria pembagian atau bahkan memilih kelompok sendiri, dengan panduan atau batasan yang ditetapkan oleh guru.
2	Aktivitas Siswa	Siswa menunjukkan kurang reponsif ketika guru bertanya tentang apersepsi	Pada pertemuan siklus selanjutnya, guru dapat memberikan pujian dan pengakuan terhadap upaya dan kontribusi siswa, bahkan untuk hal-hal kecil. Hal ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif saat proses apresiasi berikutnya.
		Siswa belum sepenuhnya mampu untuk menyimpulkan materi	Pada pertemuan selanjutnya, guru perlu mengajak siswa untuk mendekati materi secara bertahap. langkah pertama adalah mengidentifikasi ide utama dari setiap bagian materi, kemudian mencari detail

			pendukung, dan terakhir merangkum poin-poin penting tersebut dengan kata-kata mereka sendiri.
		Siswa kurang memperhatikan saat guru menjelaskan	Pada pertemuan selanjutnya, guru mengajukan pertanyaan langsung kepada siswa, baik secara individu maupun kelompok, dengan tujuan memastikan keterlibatan mereka. Pertanyaan-pertanyaan ini dirancang untuk memicu pemikiran dan mendorong partisipasi siswa.
3	Keterampilan Berbicara	Hasil uji Berbicara pada awal siklus I menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan siswa adalah 54,8% dengan kategori Cukup. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa indikator keberhasilan ketuntasan secara klasikal belum terpenuhi. Oleh karena itu, peneliti melakukan siklus II untuk meninjau dan merevisi kelemahan yang teridentifikasi pada siklus I.	Pada pertemuan selanjutnya, diharapkan guru akan berusaha meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

2. Siklus II

Kegiatan dalam Siklus II melibatkan empat tahap yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi

a. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan Siklus II, dilakukan peningkatan aspek-aspek yang perlu diperbaiki berdasarkan refleksi dan pengamatan dari Siklus I. Hal ini meliputi persiapan lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta perancangan evaluasi berupa tes lisan keterampilan berbicara untuk mengukur kemajuan siswa dalam keterampilan berbicara.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 03 Mei 2024. Pada kegiatan pembelajaran siklus ini peneliti menerapkan media *Puppets* dimana siswa menampilkan sebuah drama sesuai karakter teks cerita dalam bermain peran yang bertujuan untuk melatih siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Pelaksanaan pada siklus II masih dilakukan dalam 3 tahap yaitu, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Tahap-tahap ini pembelajaran masih sama dengan pelaksanaan dengan siklus II.

Tahap kegiatan pendahuluan dimulai dengan guru memberi salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama. Guru kemudian memeriksa kehadiran siswa dan mengkoordinasikan kelas untuk memastikan semua siap belajar. Selanjutnya, guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu nasional. Setelah itu, guru mengapresiasi siswa dengan mengajukan pertanyaan tentang materi sebelumnya yang telah dipelajari oleh siswa, serta memberikan motivasi agar siswa semangat belajar.

Tahap selanjutnya yaitu kegiatan inti. Pada tahap ini guru Guru menunjukkan karakter boneka tangan dan menyiapkan teks cerita 2 (*Puppets*), Guru mempraktikkan teks cerita dalam bermain peran dengan menggunakan boneka tangan (*Puppets*), Guru mengajak siswa untuk bermain peran sesuai contoh teks cerita 2 dengan boneka tangan (*Puppets*), Guru memanggil para siswa untuk mempermainkan boneka tangan sesuai teks cerita 2 yang sudah dipersiapkan (*Puppets*), Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati teks cerita yang sedang diperagakan, Guru memberikan lembar kerja pada peserta didik (LKPD) untuk membahas penampilan masing-masing kelompok, Guru meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kesimpulannya, Guru memberika kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Pada kegiatan akhir pembelajaran, Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini, Guru memberikan soal evaluasi lisan kepada siswa, Guru melakukan refleksi terkait senang atau tidak, Guru memberikan pesan moral kepada siswa sebelum meminta mereka untuk membaca doa bersama. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Pengamatan

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran Siklus II berlangsung, mencakup aktivitas guru, aktivitas siswa, serta keterampilan Berbicara siswa.

1) Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus II

Pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran di amati oleh

guru kelas I/a yaitu Ibu Nurul Hayati,S.Pd Hasil pengamatan kemampuan guru dengan menggunakan media boneka tangan (PUPPETS) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II

No	Aktivitas yang diamati	Skala Nilai			
		4	3	2	1
Kegiatan Pendahuluan					
1.	Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu nasional	✓			
2.	Guru melakukan apersepsi dengan bertanya materi sebelumnya yang telah dipelajari oleh siswa	✓			
3.	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa semangat belajar	✓			
4.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓			
Kegiatan Inti					
5.	Guru menunjukkan karakter boneka tangan dan menyiapkan teks cerita 2 (<i>Puppets</i>)	✓			
6.	Guru mempraktikkan teks cerita dalam bermain peran dengan menggunakan boneka tangan (<i>Puppets</i>)	✓			
7.	Guru mengajak siswa untuk bermain peran sesuai contoh teks cerita 2 dengan boneka tangan (<i>Puppets</i>)		✓		
8.	Guru memanggil para siswa untuk mempermainkan boneka tangan sesuai teks cerita 2 yang sudah dipersiapkan (<i>Puppets</i>)		✓		
9.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati teks cerita yang sedang diperagakan	✓			
10.	Guru memberikan lembar kerja pada peserta didik (LKPD) untuk membahas penampilan masing-masing kelompok	✓			
11.	Guru meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kesimpulannya	✓			
12.	Guru memberika kesimpulan dan evaluasi secara umum	✓			
Penutup					
13.	Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran hari ini		✓		
14.	Guru memberikan soal evalusai kepada siswa secara lisan	✓			
15.	Guru melakukan refleksi terkait senang atau tidak		✓		
16.	Guru melalukan memberikan pesan moral kepada siswa	✓			
17.	Guru menutup pembelajaran dengan doa	✓			

18.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam	✓		
Jumlah		68		
presentase		94,4%		

Sumber : Hasil Penelitian di SD Negeri Lamreung Aceh Besar

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II di peroleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{skor dicapai}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{68}{72} \times 100\% \\
 &= 94,4\%
 \end{aligned}$$

Ket:

1. 85- 100 = Baik sekali
2. 70- 84 = Baik
3. 55-69 = Cukup
4. 40-54 = Kurang
5. 0-39 = Gagal

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I, terdapat 18 aspek penilaian yang dievaluasi. Beberapa aspek yang mendapatkan skor 3 (dari skala penilaian) meliputi Guru memberikan pesan moral kepada siswa. Sementara itu, aspek lainnya memperoleh skor 4. Dari hasil evaluasi tersebut, nilai presentase yang diperoleh adalah 94.4%, yang menempatkannya dalam kategori "Baik Sekali".

2) Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II

Pengamatan pada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran di amati oleh teman sejawat yaitu Ulfa Maisura. Hasil pada pengamatan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10 hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II

No	Aktivitas yang diamati	Skala Nilai			
		4	3	2	1
Kegiatan Pendahuluan					
1.	Siswa menyanyikan lagu nasional bersama-sama	✓			
2.	Siswa ikut melakukan apersepsi dengan menjawab pertanyaan dari guru		✓		
3.	Siswa mendengarkan apresiasi dengan menjawab pertanyaan dari guru	✓			
4.	Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran yang disampaikan oleh guru		✓		
Kegiatan Inti					
5.	Siswa memperhatikan karakter boneka tangan yang diperlihatkan oleh guru	✓			
6.	Siswa memperhatikan contoh teks cerita 2 yang dipraktikkan guru	✓			
7.	Siswa mempraktikkan boneka tangan dalam bermain peran pada teks cerita 2	✓			
8.	Siswa menampilkan cara memainkan karakter boneka tangan sesuai teks cerita 2 yang sudah dipersiapkan	✓			
9.	Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati teks cerita yang sudah dipersiapkan	✓			
10.	Siswa membahas penampilan masing-masing kelompok pada lembar kerja yang diberikan guru	✓			
11.	Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya	✓			
12.	Siswa mendengarkan guru menyampaikan kesimpulan	✓			
C.	Penutup				
13.	Siswa membuat kesimpulan yang telah dipelajari hari ini	✓			
14.	Siswa menjawab soal evaluasi yang guru berikan	✓			
15.	Siswa menjawab pertanyaan dari guru terkait senang atau tidak	✓			
16.	Siswa mendengarkan pesan moral yang guru berikan	✓			
17.	Siswa dan guru membaca doa penutup bersama-sama	✓			

18	Siswa menjawab salam dari guru	✓		
Jumlah		70		
Presentase		97,2%		

Hasil dari observasi aktivitas siswa pada siklus II diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{skor dicapai}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{70}{72} \times 100\%$$

$$P = 97,2\%$$

Ket:

1. 85- 100 = Baik sekali
2. 70- 84 = Baik
3. 55-69 = Cukup
4. 40-54 = Kurang
5. 0-39 = Gagal

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I, terdapat 18 aspek penilaian yang dievaluasi. Beberapa aspek yang mendapatkan skor 3 (dari skala penilaian) memperhatikan contoh teks cerita 2, mempraktikkan boneka tangan dalam bermain peran pada teks cerita 2, membahas penampilan masing-masing kelompok pada lembar kerja, soal evaluasi yang guru berikan, pesan moral. Sementara itu, aspek lainnya memperoleh skor 4. Dari hasil evaluasi

tersebut, nilai presentase yang diperoleh adalah 97,2%, yang menempatkannya dalam kategori "Baik Sekali".

3) Hasil Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II

Setelah proses pembelajaran Siklus II selesai, guru memberikan tes lisan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) 75. Berikut adalah hasil tes kemampuan berbicara siswa pada Siklus II dengan tema "Menghargai Perbedaan", yang tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 4.11 hasil keterampilan berbicara siswa siklus II

No	Nama Siswa	Lafal	Tata Bahasa	Kelancaran	Pemahaman	Keberanian	Total	Ket
1	AN	20	15	15	15	20	85	Tuntas
2	AF	20	15	15	20	20	90	Tuntas
3	AN	20	20	20	20	20	100	Tuntas
4	AF	20	20	15	20	20	95	Tuntas
5	AN	15	20	15	15	20	85	Tuntas
6	BU	20	20	20	15	20	95	Tuntas
7	CKN	15	15	15	20	15	80	Tuntas
8	DA	20	20	20	20	20	100	Tuntas
9	DJ	20	20	20	20	20	100	Tuntas
10	ES	10	15	15	15	20	75	Tidak Tuntas
11	FAT	15	15	15	15	20	80	Tuntas
12	FM	15	20	15	20	20	90	Tuntas
13	FKM	20	15	20	20	20	95	Tuntas
14	FMA	15	20	10	20	15	80	Tuntas
15	HA	20	20	15	20	20	95	Tuntas
16	IA	15	15	10	15	15	70	Tidak Tuntas
17	JA	15	15	15	15	20	80	Tuntas
18	KA	20	15	20	15	20	90	Tuntas
19	MS	15	20	15	15	20	85	Tuntas
20	MAS	15	20	15	15	20	85	Tuntas
21	MDA	15	15	15	15	20	80	Tuntas

22	MF	15	20	20	15	20	90	Tuntas
23	MI	15	20	15	15	15	80	Tuntas
24	ML	20	15	20	20	20	95	Tuntas
25	MM	15	15	20	15	20	85	Tuntas
26	MN	15	20	20	15	20	90	Tuntas
27	NM	15	15	15	15	20	80	Tuntas
28	PPS	15	10	15	10	20	70	Tidak Tuntas
29	RF	15	20	15	20	20	90	Tuntas
30	SN	15	20	20	20	15	90	Tuntas
31	SA	20	15	15	15	20	85	Tuntas
Jumlah							2,690	
Rata-rata							86,7	

Sumber: hasil keterampilan berbicara siswa siklus II 03 Mei 2024

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{28}{31} \times 100\%$$

$$P = 90,3\%$$

Berdasarkan data dari tabel 4.11, terlihat bahwa dalam Siklus II, sebanyak 28 siswa telah mencapai tingkat ketuntasan dalam keterampilan membaca permulaan secara individu, sedangkan 3 siswa masih belum mencapai tingkat ketuntasan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan Berbicara siswa pada tema Menghargai Perbedaan pada Siklus II telah mengalami peningkatan dibanding Siklus I. Pada Siklus I, hanya 54,8% siswa yang mencapai tingkat ketuntasan, sementara pada Siklus II, angka ini meningkat menjadi 90,3%.

4) Refleksi

Pada tahap refleksi, dilakukan analisis terhadap kekurangan yang terjadi selama Siklus II. Hasil refleksi ini didasarkan pada pengamatan yang dilakukan oleh observer selama Siklus II, yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.12 Hasil refleksi kegiatan pembelajaran siklus II

REFLEKSI	TEMUAN	PERBAIKAN
Aktivitas Guru	Dari setiap kegiatan aktivitas guru pada siklus II dalam proses pembelajaran dengan menerapkan media <i>Puppets</i> dalam bermain peran sudah terlihat baik sekali.	Perbaikan yang terlihat pada aktivitas guru yang meningkat dari siklus sebelumnya dengan kategori "baik sekali" disebabkan oleh langkah-langkah perbaikan yang dilakukan pada Siklus II. Guru telah meningkatkan pengelolaan kelas dengan lebih baik, mengatasi masalah ketika mengambil nilai tes lisan agar siswa lebih terkendali, dan mengatasi kesulitan dalam pembagian kelompok secara efektif.
Aktivitas Siswa	Hasil penilaian aktivitas siswa pada Siklus II menunjukkan peningkatan pada setiap aspek dibandingkan dengan Siklus I.	
Keterampilan Berbicara	Berdasarkan hasil keterampilan membaca awal siswa pada Siklus II, terlihat peningkatan yang signifikan dengan kategori "baik sekali", di mana tingkat ketuntasan klasikal mencapai 90,3%. Oleh karena itu, tidak diperlukan siklus lanjutan setelah ini.	

Berdasarkan tabel 4.12, pelaksanaan Siklus II menunjukkan bahwa aktivitas guru dan siswa telah mencapai target yang diharapkan. Keterampilan Berbicara siswa mengalami peningkatan signifikan dibanding Siklus I dan secara keseluruhan telah mencapai kriteria ketuntasan. Guru mampu mengelola kelas dengan baik pada Siklus II. Hasil tes keterampilan membaca awal juga meningkat dari sebelumnya, dan tidak ada hambatan pada semua aktivitas dalam Siklus II. Oleh karena itu, Siklus dapat dihentikan karena telah mencapai ketuntasan individu yang diinginkan.

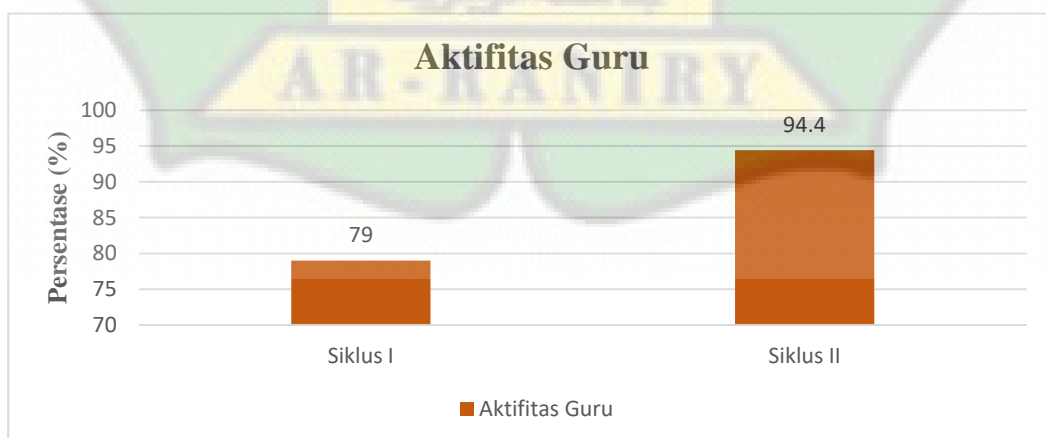
C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa, serta meningkatkan keterampilan berbicara siswa menggunakan media *Puppets* dalam tema Mneghargai Perbedaan. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Lamreung Aceh Besar melalui dua siklus. Siklus pertama dilaksanakan pada hari Senin, 29 April 2024, diikuti oleh siklus kedua pada hari Sabtu, 03 Mei 2024. Observasi penelitian ini dilakukan oleh tiga pengamat: Ibu Nurul Hayati, S.Pd, wali kelas I/a, yang membantu peneliti dalam mengamati aktivitas guru, sedangkan pengamatan aktivitas siswa dilakukan oleh Rahma Adilah dan Ulfa Maisura.

1. Aktivitas guru dalam rangka mengelola pembelajaran

Dari hasil aktivitas guru selama pembelajaran dengan media *Puppets* dalam bermain peran menunjukkan peningkatan pada siklus II. Peningkatan ini terlihat dari grafik berikut:

Gambar 4.1: Bagan Peningkatan Ativitas Guru



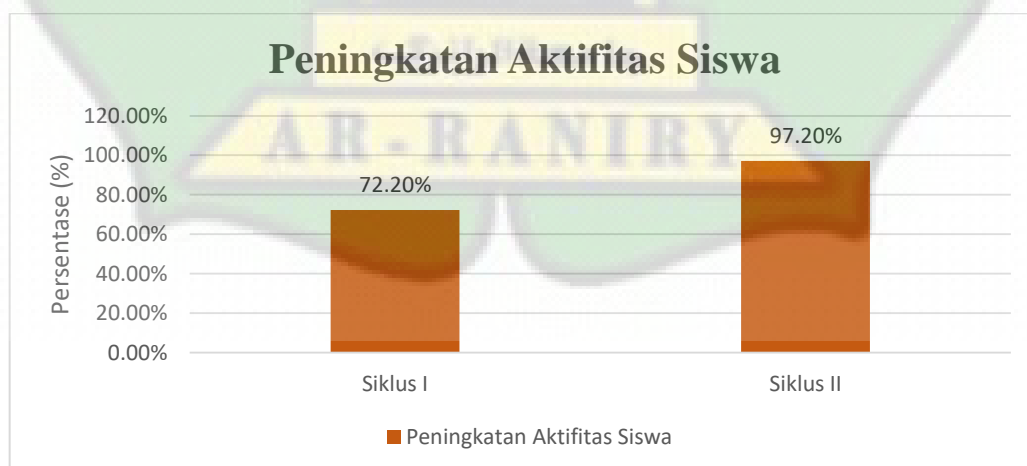
Hasil penelitian yang disajikan menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru dalam menggunakan media *Puppets* dalam bermain peran sesuai karakter teks cerita dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, guru memperoleh skor presentase sebesar 79% dengan kategori "Baik", sedangkan pada siklus II, skor presentasinya meningkat menjadi 94,4% dengan kategori "Baik Sekali".

Guru melakukan perbaikan terhadap langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan media *Puppets* dalam bermain peran untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I/a SD Negeri Lamreung Aceh Besar. Untuk melakukan perbaikan ini, diperlukan peningkatan kompetensi guru.

2. Aktivitas siswa selama pembelajaran

Dari hasil yang telah dijelaskan sebelumnya, keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media *Puppets* dalam bermain peran menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan ini dapat dilihat dari grafik berikut:

Gambar 4.2: Bagan Peningkatan Aktivitas Siswa

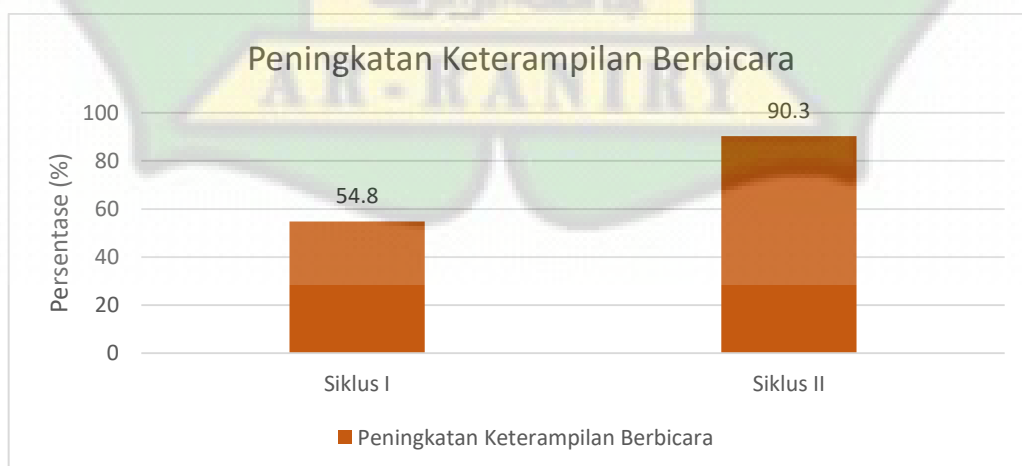


Berdasarkan hasil penelitian selama proses pembelajaran dengan menerapkan media *Puppets* dalam bermain peran, terlihat adanya peningkatan aktivitas siswa pada siklus II. Pada siklus I, siswa memperoleh skor presentase sebesar 72,2% dengan kategori "Baik". Sedangkan pada siklus II, skor siswa meningkat menjadi 97,2% dengan kategori "Baik Sekali".

3. Keterampilan Berbicara

Untuk mengamati keterampilan berbicara siswa secara keseluruhan terhadap tema berbeda itu tak apa (Bab 6), peneliti melakukan tes lisan dua kali, yaitu pada siklus I dan siklus II. Setelah mengumpulkan hasil tes lisan tersebut, data tersebut diolah dengan mengacu pada Ketuntasan Minimal (KKTP) 75 yang berlaku di SD Negeri Lamreung Aceh Besar. Hasil tes lisan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan, dimana 28 siswa atau 90,3% dari total siswa tuntas dalam tes tersebut, sedangkan 3 siswa atau 9,7% belum mencapai ketuntasan belajar. Peningkatan ini dapat dilihat pada grafik berikut:

Gambar 4.3: Bagan Peningkatan Keterampilan Berbicara



Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Puppets* dalam bermain peran sesuai pada tema menghargai perbedaan mampu meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas I/a SD Negeri Lamreung Aceh Besar.

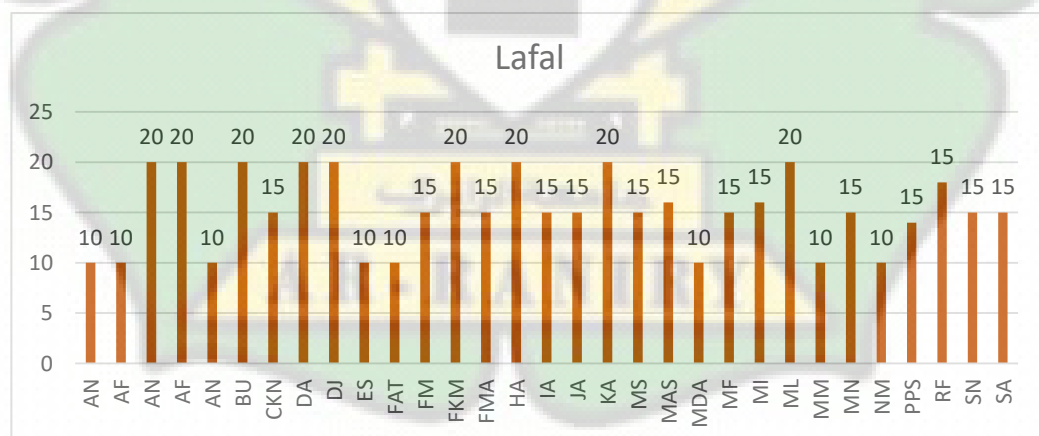
a. Siklus I

Keterampilan berbicara mempunyai indikator, berikut grafik keterampilan berbicara sesuai dengan indikator:

1. Berbicara dengan lafal yang tepat

Pada siklus I, terdapat 9 siswa yang berhasil mencapai keterampilan berbicara dengan lafal yang tepat sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti.

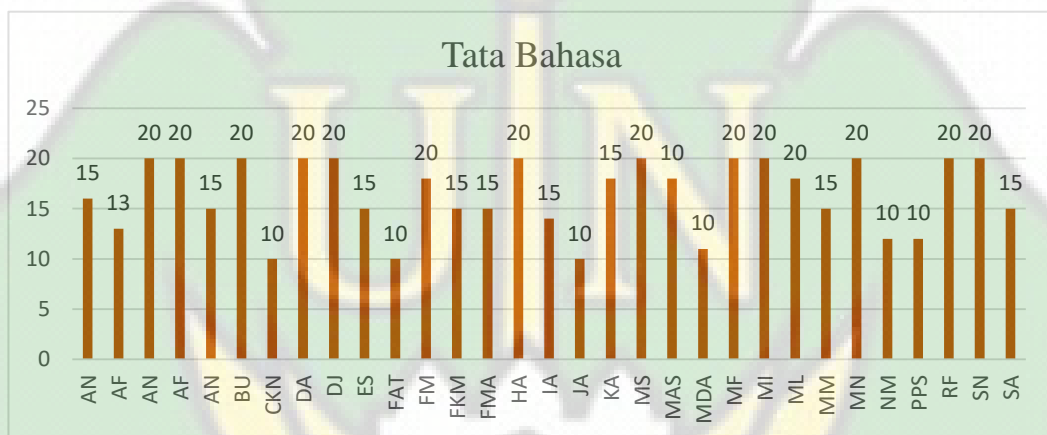
Gambara 4.4 Berbicara dengan lafal yang tepat Siklus I



2. Berbicara tata bahasa dan susunan kata

Pada siklus I, terdapat 12 siswa yang berhasil mencapai keterampilan berbicara sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti, terutama dalam tata bahasa dan susunan kata dengan tepat.

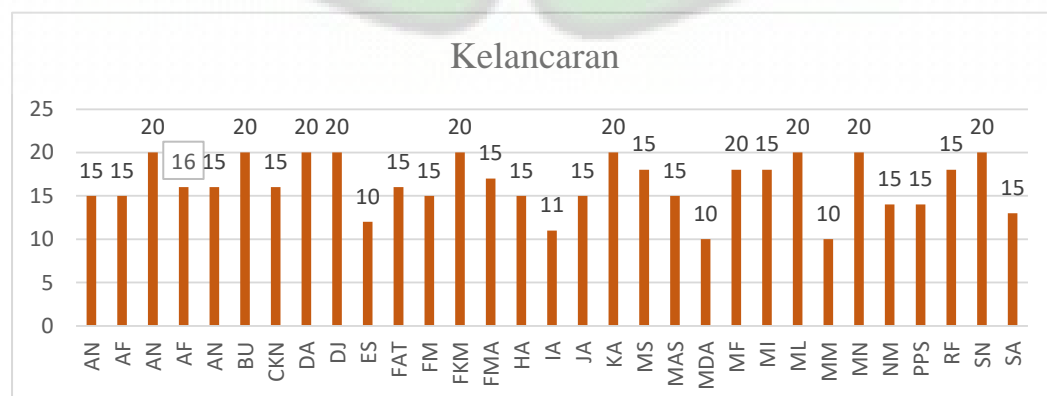
Gambar 4.5 berbicara tata bahasa dan susunan kata Siklus I



3. Berbicara dengan kelancaran

Pada siklus I, terdapat 8 siswa yang berhasil mencapai keterampilan berbicara sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti, terutama dalam berbicara dengan kelancaran dengan tepat.

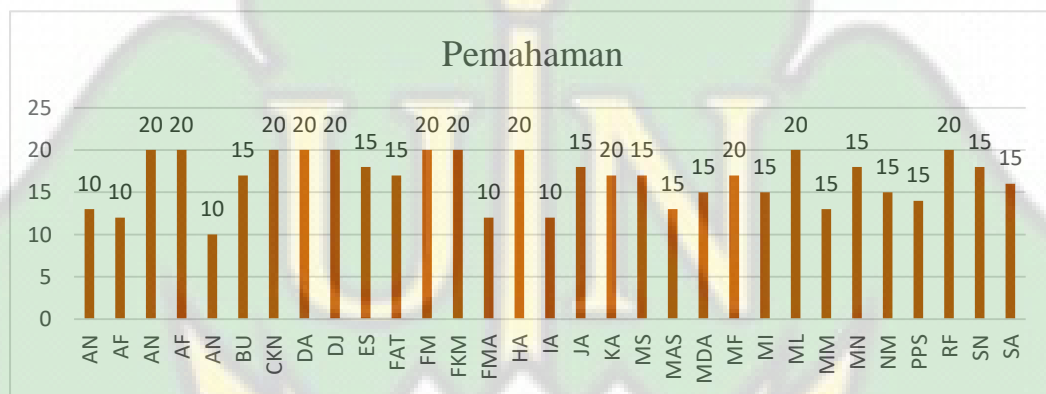
Gambar 4.6 berbicara dengan kelancaran Siklus 1



4. Berbicara dengan pemahaman

Pada siklus I, terdapat 10 siswa yang berhasil mencapai keterampilan berbicara sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti, terutama dalam berbicara pemahaman dengan tepat.

Gambar 4.7 berbicara dengan pemahaman Siklus I



5. Berbicara dengan tampil keberanian

Pada siklus I, terdapat 13 siswa yang berhasil mencapai keterampilan berbicara sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti, terutama dalam berbicara tampil keberanian dengan tepat.

Gambar 4.8 Berbicara dengan tampil keberanian Siklus I



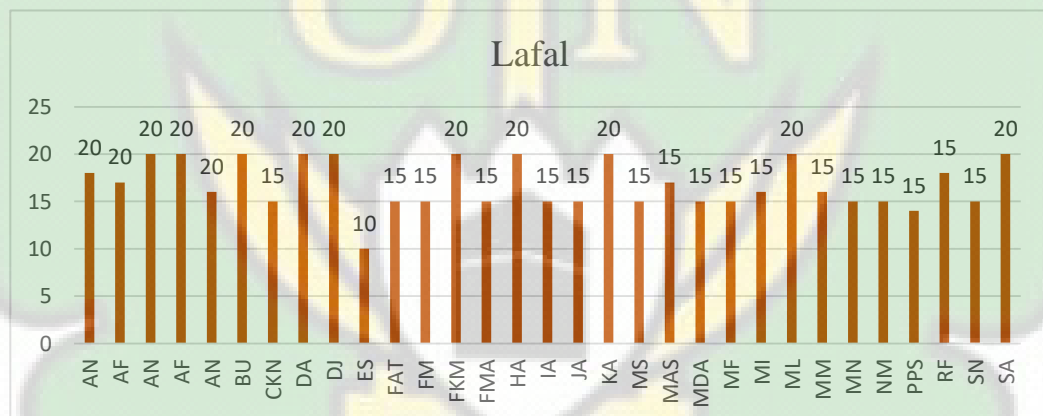
b. Siklus II

Keterampilan berbicara mempunyai indikator, berikut grafik keterampilan berbicara sesuai dengan indikator:

1. Berbicara dengan lafal yang tepat

Pada siklus II, terdapat 10 siswa yang berhasil mencapai keterampilan berbicara sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti, terutama dalam berbicara dengan lafal yang tepat.

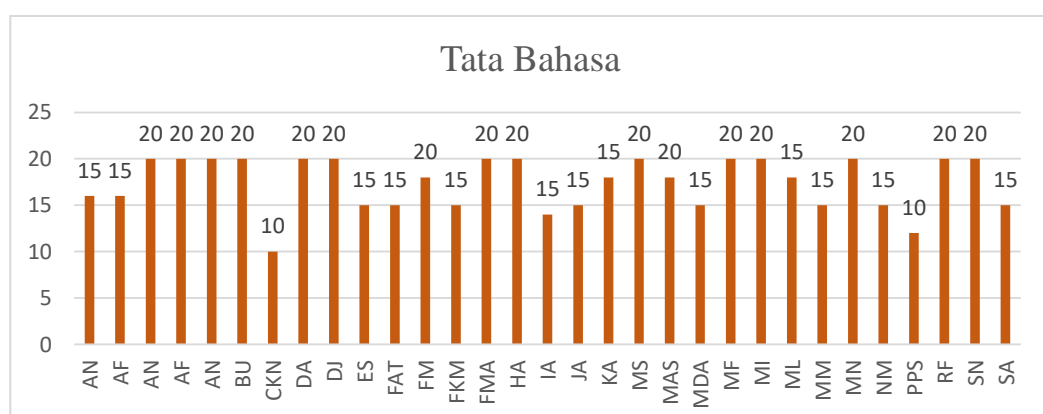
Gambar 4.9 Berbicara dengan lafal yang tepat siklus II



2. Berbicara tata bahasa dan susunan kata

Pada siklus II, terdapat 14 siswa yang berhasil mencapai keterampilan berbicara sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti, terutama dalam tata bahasa dan susunan kata dengan tepat.

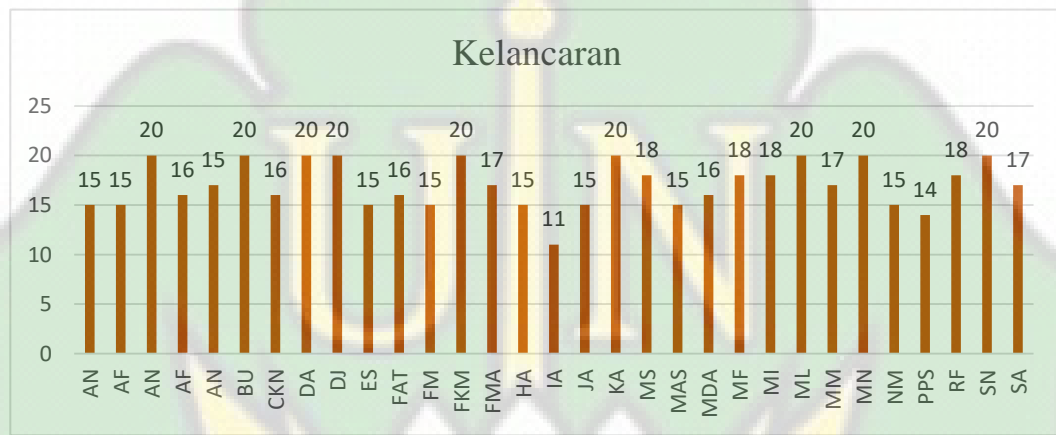
Gambar 4.10 berbicara tata bahasa dan susunan kata Siklus II



3. Berbicara dengan kelancaran

Pada siklus II, terdapat 9 siswa yang berhasil mencapai keterampilan berbicara sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti, terutama dalam berbicara kelancaran dengan tepat.

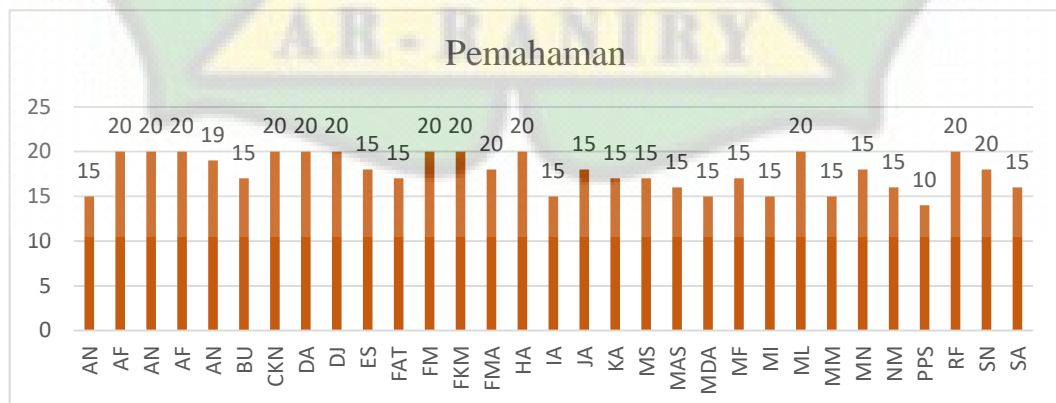
Gambar 4.11 berbicara dengan kelancaran Siklus II



4. Berbicara dengan pemahaman

Pada siklus II, terdapat 11 siswa yang berhasil mencapai keterampilan berbicara sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti, terutama dalam berbicara pemahaman dengan tepat.

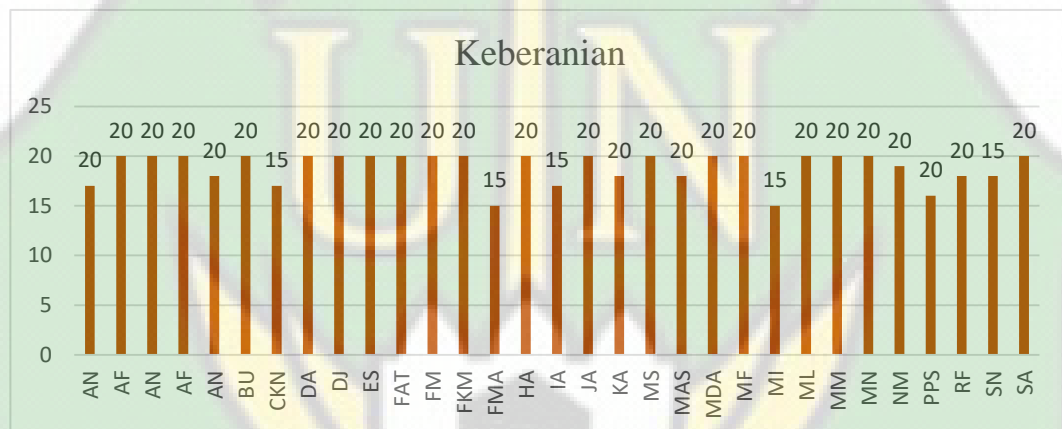
Gambar 4.12 berbicara dengan pemahaman Siklus II



5. Berbicara dengan tampil keberanian

Pada siklus II, terdapat 19 siswa yang berhasil mencapai keterampilan berbicara sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti, terutama dalam berbicara tampil keberanian dengan tepat.

Gambar 4.13 Berbicara dengan tampil keberanian Siklus II



BAB V

Penutup

A. Kesimpulan

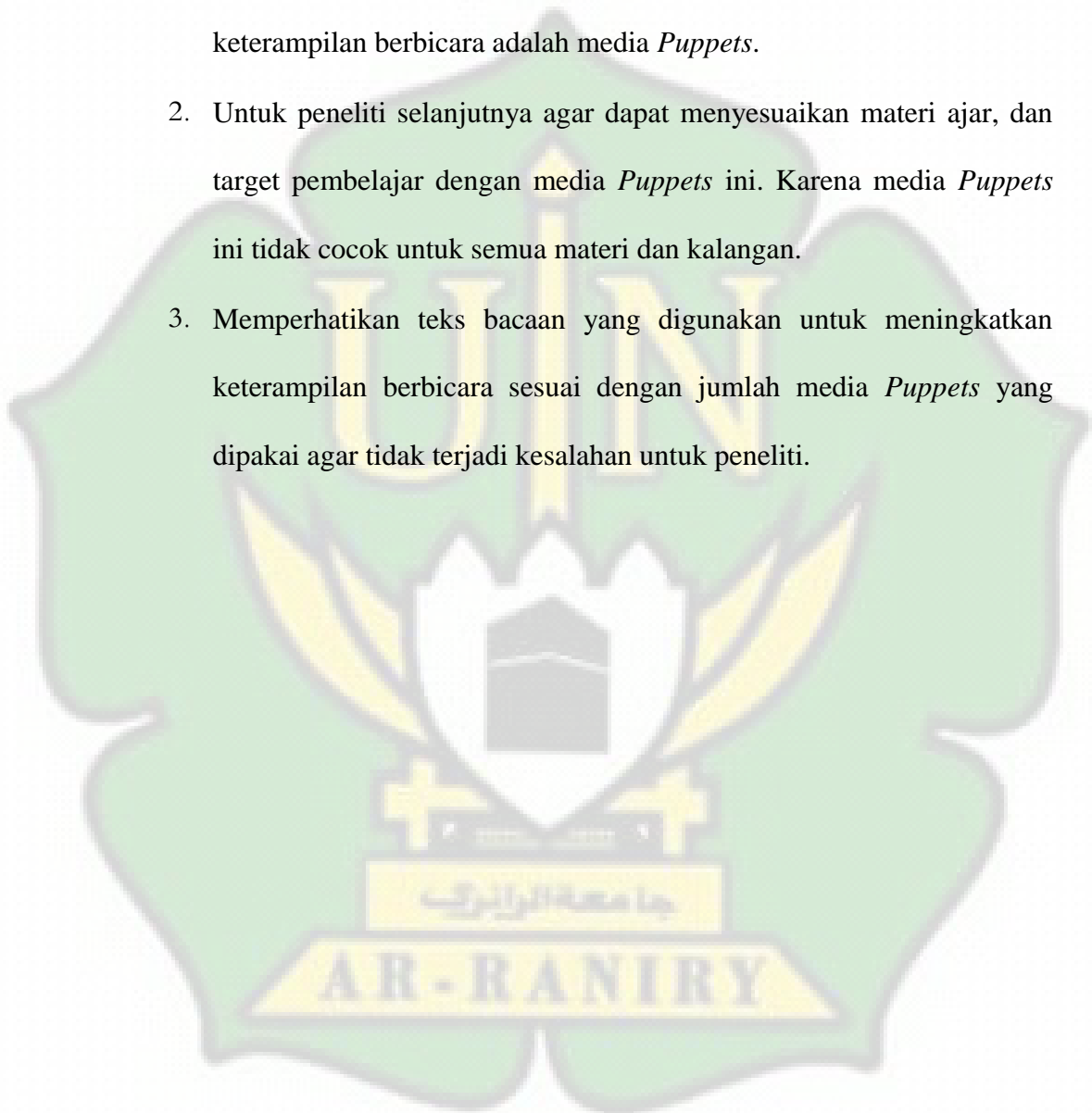
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Lamreung Aceh Besar pada kelas 1 dengan menerapkan media *Puppets*, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktifitas guru ketika kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media *Puppets* pada siklus I memperoleh skor 79% dengan kategori baik. Sedangkan pada siklus II mendapatkan skor 94,4% dengan kategori Baik Sekali.
2. Aktifitas siswa ketika kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Puppets* pada siklus I memperoleh skor 72,2% dengan kategori baik. Sedangkan pada siklus II mendapatkan skor 92,2% dengan kategori Baik Sekali.
3. Penggunaan *Puppets* dalam bermain peran sesuai pada tema menghargai perbedaan mampu meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas I/a SD Negeri Lamreung Aceh Besar. Hal ini tampak dari peningkatan dari siklus I yang mendapatkan nilai 54,8% dari 31 siswa. Sedangkan pada siklus II mendapatkan nilai 90,3% dari 31 siswa.

B. Saran

Dari kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran:

1. Untuk guru agar dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan variatif guna tercapainya tujuan pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam meningkatkan keterampilan berbicara adalah media *Puppets*.
2. Untuk peneliti selanjutnya agar dapat menyesuaikan materi ajar, dan target pembelajar dengan media *Puppets* ini. Karena media *Puppets* ini tidak cocok untuk semua materi dan kalangan.
3. Memperhatikan teks bacaan yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara sesuai dengan jumlah media *Puppets* yang dipakai agar tidak terjadi kesalahan untuk peneliti.



DAFTAR PUSTAKA

- Agus, A. (2019). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mahasiswa Pbsi Tingkat I-B Ikip Pgri Bojonegoro Tahun Akademik 2018/2019*. Jurnal Kredo, 2(2), 260.
- Aji, B. S., & Winarno, M. E. (n.d.). *Pengembangan Instrumen Penilaian Pengetahuan Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Kelas Viii Semester Gasal*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 1(7), 1455.
- Anggraeni, D., Hartati, S., & Nurani, Y. (2019). *Implementasi metode bercerita dan harga diri dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(2), 404-415.
- Burling, R. (2019). *The Talking Ape: How Language Evolved*. Oxford University Press.
- Cahyani, A., Tahir, M., & Setiawan, H. (2022). *Pengaruh Media Boneka Tangan (Hand Puppet) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa*. Journal of Classroom Action Research, 4(2), 87-92.
- Cahyani, I. (2009). *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta.
- Denis Mardiana Sari, 2017, *Meningkatkan Keterampilan Menyimak melalui Media Boneka Tangan (Hand Puppet) pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN Blimbing Jombang*. Kota Jombang: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Dwi Hasqi Purwasih, 2018, *Peningkatan Kemampuan Berbicara*, FKIP UMP
- Elizabeth Hurlock, 1978, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga
- Gunawan, R. (2001). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Terbit Terang.
- Gunawan, R., 2001, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Terbit Terang
- Halidjah, S. (n.d.). *Evaluasi Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Visi Ilmu Pendidikan.
- Hazran. (2011). *Kemampuan Berbicara Siswa Di Kelas III SDN Nomor I Tulo Kecamatan Dolo Kabupaten Sigi*. Jurnal Kreatif Online, 6(3), 112.
- Henry Guntur Tarigan, 1985, *Psikolinguistik*, Bandung: Angkasa
- Ika rama suhandra. (2019). *Hubungan Bahasa, Sastra, dan Ideology*. Jurnal Kajian Bahasa dan Budaya, 9(2).
- Isah Cahyani, 2009, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Jakarta

- Krögera, T., & Nupponen, A.-M. (2019). *Puppet as a Pedagogical Tool: A Literature Review*. University of Eastern Finland.
- Kurniawan, M. S. (2020). *Problematika Dan Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia (Edisi ke-1)*. FKIP UMP.
- Laki, R. (2018). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 1(1), 28-29.
- Masda Satria Kurniawan, 2020, *Problematika Dan Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*, FKIP UMP
- Minto Rahayu, 2009, *Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*, Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia
- Nasucha, Y., dkk. (2010). *Bahasa Indonesia untuk Penulisan Karya Ilmiah. Media Perkasa*.
- Nawawi, dkk. (2017). *Keterampilan Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Uhamka Press.
- Nova Chotijah Narendraini, & Esti Harini. (2017). *Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model pembelajaran Tipe Stad*. Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia.
- Nurbiana Dhieni, dkk, 2005, *Metode Pengembangan Bahasa*, Jakarta: Universitas Terbuka, Remaja Rosdakarya
- Pratiwi, N. I. (2017). *Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi. Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2), 2012.
- Purwasih, D. H. (2018). *Peningkatan Kemampuan Berbicara (Edisi ke-1)*. FKIP UMP.
- Rahayu, M. (2009). *Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ridwan Laki, 2018, *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol. 01, No. 1
- Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif*. UIN Antasari Banjarmasin, 17(33), 84.
- Sabarti Akhadiyah, dkk, 1992, *Bahasa Indonesia*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Sabarti, A. (2001). *Bahasa Indonesia II*. DEPDIBUD.
- Saddhono, K., & Slamet, St. Y. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Edisi ke-1)*. Karya Putra Darwati.

- Saputra, Y. M., & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Sari, L. (2018). *Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V di MIN Lhoknga Aceh Besar (Skripsi)*. UIN Ar-Raniry.
- Saur Tampubolon, 2014, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik*
- Shandy Rahma Ramadhan, S.IIP, 2020, *Meningkatkan Keterampilan Bercerita Secara Kreatif Melalui Media "Finger Puppets" Di Kelas III Mi Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik*. Gersik: Universitas Muhammadiyah Gresik
- Sugianto, D., Wibowo, D. C., & Oktaviani, U. D. (2017). *Peningkatan kemampuan menyimak dongeng melalui pembelajaran menggunakan media boneka tangan*. Scholaria Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 179-189.
- Suhartono, 2005, *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Edisi ke-5). PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Edisi ke-1). Angkasa.
- Tarigan, H.G, 1981, *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Tarja Krögera, Anne-Maria Nupponen, 2019, *Puppet as a Pedagogical Tool: A Literature Review*. Finland: University of Eastern Finland
- Wiyanto, A. (2009). *Terampil Menulis Paragraf*. Grasindo.
- Yakub Nasucha, dkk, 2010, *Bahasa Indonesia untuk Penulisan Karya Ilmiah*, Yogyakarta: Media Perkasa
- Yudha M. Saputra dan Rudyanto, 2005, *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Zainal Arifin, 2014, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, Bandung

Lampiran 1 : Surat Pengangkatan Pembimbing Skripsi


SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor : B-2122/Un.08/FTK/KP.07 6/02/2024

**TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA**

Menimbang :

- Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
- Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
- Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mengingat :

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
- Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
- Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK/05/2011 tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

MEMUTUSKAN

Menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

KESATU Menunjuk Saudara

Rafidhah Hanum, S. Pd. I., M. Pd.

Untuk Membimbing

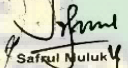
Nama Gut Ramadhana
Nim 200209066
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi: **Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia melalui Media Puppets pada Siswa Kelas I SD Lamreung Aceh Besar**

KEDUA Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku

KETIGA Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025 04 2 423925/2024 Tanggal 24 November 2023.


KEEMPAT Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan,

KELIMA Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di Banda Aceh
Pada Tanggal 21 Februari 2024
Dekan

Safriul Muluk

Lampiran:

- Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta
- Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta
- Direktur Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta
- Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN) di Banda Aceh
- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh
- Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- Yang bersangkutan
- Arsip



Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321. Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1585/Un.08/FTK.1/TL.00/01/2024
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**


Kepada Yth,
Kepala SD Negeri 1 Lamreung Kabupaten Aceh Besar
Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **CUT RAMADHANA / 200209066**
Semester Jurusan : VIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat sekarang : Kaju Lampeudaya

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia melalui Media PUPPETS pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Lamreung Aceh Besar**


Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 23 Januari 2024
an, Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



*Berlaku sampai : 23 Februari
2024*

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.



جامعة الرانيري
AR-RANIRY

Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian DI Sekolah



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SDN LAMREUNG**

Jln. Lamreung Kecamatan Krueng Barona Jaya Kode Pos : 23371 Email : sdnegerilamreung108@gmail.com

SURAT IZIN PENELITIAN DAN PENGUMPULAN DATA

NO. 422 / 083 / 2024

Berdasarkan Surat dari Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Nomor: B-1585/Un.08/FTK.1/TL.00/01/2024, maka Kepala Sekolah SD Negeri Lamreung Kecamatan Krueng Barona Jaya Kabupaten Aceh Besar dengan ini menerangkan bahwa :

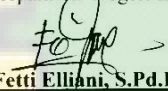
Nama : **Cut Ramadhana**
NIM : 200209066
Jurusan Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenjang : S - 1

Benar nama tersebut diatas telah melakukan penelitian dan pengumpulan data di SD Negeri Lamreung Kecamatan Krueng Barona Jaya Kabupaten Aceh Besar, pada tanggal 01 Februari s.d 06 Februari 2024 dalam rangka menyusun Tugas Akhir (Skripsi) :

“ Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Melalui Media PUPPETS Pada Siswa Kelas I SDN Lamreung Aceh Besar ”

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lamreung, 08 Maret 2024
Kepala SD Negeri Lamreung


Fetti Elliani, S.Pd.I, M.Pd
Nip. 19770225 200801 2 001

AR-RANIRY

Lampiran 4 : Surat Lulus Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Syech Abdur Rauf Koprime Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon : (0651) 7551423 - Faksimile : (0651) 7553020
Email : ftk.prodi@ar-raniry.ac.id - Web : pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth
Ketua Prodi PGMI
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama	Cut Ramadhana
NIM	: 200209066
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INDONESIA MELALUI MEDIA PUPPETS PADA SISWA KELAS 1 SD NEGERI LAMREUNG ACEH BESAR
Pembimbing 1	: Rafidah Hanum, S.Pd.I., M.Pd
Pembimbing 2	: -

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada
hari Jum'at tanggal 17 bulan Mei Tahun 2024 dengan nomor Paper ID 2381514870
Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan
"LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 13 % (≤ 35 %).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu
persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

Banda Aceh, 17 Mei 2024
Admin TURNITIN
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
NIP 19930624 202012 1 016

Lampiran 5 : Surat Validasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Jl. Syekh Abdur Rauf Kapelma Dimpusalam, Banda Aceh, 24111
Telepon: (0651) 7551423 - Faksimile: (0651) 7551029
EMAIL: info@iainar-raniry.ac.id Web: iainar-raniry.ac.id

Nomor B-4070/Un.08/PGMI/04/2024

Banda Aceh, 30 April 2024

Lampiran

Hal

Mohon Izin Melakukan Validasi Media
Modul Skripsi

Kepada Yth: Silvia Sandi Wisudo Lubis, S.Pd, M.Pd

Di

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb
Dengan hormat,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dengan ini Memohon kiranya Saudara memberi izin dan bantuan kepada nama mahasiswa/i di bawah ini:

Nama : Cut Ramadhana

NIM : 20209066

Prodi : PGMI

Judul Skripsi : Peningkatan keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Melalui Media Puppets Pada Siswa Kelas Satu SDN Lamreung Aceh Besar.

Demikianlah surat pengantar ini dibuat untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Wa'alaikumussalam wr wb.

Ketua Prodi PGMI

Mawardi

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
BAHASA INDONESIA SD/MI KELAS 1
(SIKLUS I)

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Cut Ramadhana
Instansi	: SD Negeri Lamreung Aceh Besar
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas	: A / 1
Bab 6	: Berbeda itu tak apa
Tema	: Menghargai Perbedaan
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (2 x 35 menit)

B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik dapat melakukan kegiatan berbicara dan mendiskusikan media boneka tangan “semua karakter” untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Mandiri.
- Bernalar kritis.
- Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Bahasa Indonesia, Aku Bisa! Buku Siswa SD Kelas I, Penulis: Soie Dewayani
- Buku lain yang relevan

- Boneka Tangan (*puppets*);
- Alat tulis dan alat warna;
- Buku-buku bacaan fiksi dan nonfiksi dengan tema keragaman yang sesuai untuk siswa kelas satu.
- Lembar kerja peserta didik, laptop, handphone, LCD proyektor.

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 31 Peserta didik

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Model Berbasis Role-play atau Simulasi, pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ Daring), pembelajaran jarak jauh luar jaringan (PJJ Luring), dan blended learning.

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Konten Capaian Pembelajaran :

Membaca

- Mengenali dan mengeja kombinasi huruf pada suku kata dan kata yang sering ditemui pada teks skenario boneka tangan.

Menulis

- Menuliskan suku kata sederhana pada kata-kata yang sering ditemui sehari-hari.

Menyimak

- Memahami dan koneksi bunyi dan bentuk kata pada cerita “Menjelajahi air terjun bersama teman-teman”

Berbicara

- Meningkatkan kemampuan ketrampilan berbicara siswa

Tujuan Pembelajaran:**Membaca**

- Melalui kegiatan membaca cerita “Menjelajahi air terjun bersama teman-teman” peserta didik dapat memahami dan menggunakan kata-kata dengan tepat.

Menulis

- Melalui Kemampuan menggambarkan ide adalah fondasi bagi perkembangan kemampuan menulis awal.

Menyimak

- Melalui kegiatan menyimak siswa dapat melatih kemampuan menyimak untuk mengujipemahaman terhadap konsep bilangan.

Berbicara

- Melalui kegiatan ini siswa memberikan rasa nyaman bagi peserta didik yang pemalu atau kurang aktif berbicara.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan kemampuan siswa tentang merangkai bunyi huruf ‘g’ dengan bunyi huruf lain menjadi suku kata dan kata-kata yang dikenali.
- Meningkatkan kemampuan siswa tentang menebalkan tulisan dan menulis kalimat ‘Menjelajahi air terjun bersama teman-teman’
- Meningkatkan pemahaman siswa tentang menyimak dalam cerita ‘Menjelajahi air terjun bersama teman-teman’
- Meningkatkan kemampuan berbicara siswa tentang dalam cerita ‘Menjelajahi air terjun bersama teman-teman’

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa itu sikap saling menghargai perbedaan?
- Apa manfaat saling menghargai perbedaan?
- Bagaimana cara menghargai perbedaan?

D. PERSIAPAN BELAJAR

Memperhatikan isi teks cerita

“Menjelajahi air terjun bersama teman-teman”



Guru menjelaskan materi tentang penggunaan media boneka tangan (*Puppets*) dalam bermain peran sesuai dengan karakter hewan dengan teks cerita diatas dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Guru menjelaskan tentang keberagaman dan perbedaan sikap yang perlu dilatih dan diajarkan. Perbedaan dikenalkan kepada siswa kelas satu melalui sesuatu yang konkret dan dapat dilihat dalam keseharian mereka. Bentuk rambut, warna kulit, ragam bekal makanan, dan permainan kesukaan merupakan beberapa hal yang dapat dengan mudah dikenali oleh peserta didik kelas satu. Guru perlu mengajarkan bahwa perbedaan itu baik dan semua ciri fisik yang dimiliki peserta didik adalah baik. Selama dibacakan cerita, guru dapat mengajak peserta didik berdiskusi tentang cara yang baik dalam menyikapi perbedaan.

Tip Pembelajaran: Mengenali Perbedaan

Gambar pooh, pinguin, singa, kodok dan gajah pada halaman judul cerita “Menjelajahi air terjun bersama teman-teman” menjadi pemantik diskusi tentang perbedaan. Diskusikan dengan siswa tentang perbedaan yang mencolok di antara kelima binatang itu. Guru dapat mengawali diskusi dari perbedaan ciri fisik ke perbedaan kemampuan lima binatang tersebut.

Apabila siswa belum pernah melihat binatang pooh, pinguin, singa, kodok dan gajah secara langsung, guru dapat mengarahkan perhatian media boneka tangan yang telah dibuat oleh guru untuk siswa dalam bermain peran sesuai gambar diatas. Guru dapat memperlihatkan boneka tangan sesuai dengan karakter tersebut atau meunjukkan vidio menggunakan infokus karakter hewan yang cerita diatas. untuk membagi pendapatnya.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1: Model Berbasis Role-play atau Simulasi

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik dengan menanyakan kabar.
2. Berdoa bersama sebelum belajar.
3. Guru mengabsen peserta didik, kemudian bertanya apakah ada peserta didik yang datang terlambat, dan apa alasannya.
4. Mengkondisikan peserta didik untuk siap belajar.
5. Guru memberikan appersepsi.

Kegiatan Inti

LANGKAH 1: Oreantasi Peserta Didik Pada Masalah

1. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok setiap kelompok terdiri dari 5 siswa.
2. Guru memutar video tentang media puppets dalam bermain peran.
3. Peserta didik menyimak video yang diputarkan guru.
4. Guru berkeliling untuk memeriksa jika ada peserta didik yang tidak menyimak video yang diputarkan oleh guru.
5. Jika videonya sudah selesai, guru bertanya jawab dengan peserta didik mendiskusikan isi video tersebut.

LANGKAH 2: Mengorganisasikan Peserta Didik Untuk Belajar

1. Guru mengenali karakter boneka tangan kepada peserta didik bahwa mereka akan mengetahui beragam karakter hewan tentang boneka tangan
2. Guru menampilkan media pembelajaran berupa karakter hewan boneka tangan.
3. Kemudian guru mengajak peserta didik untuk mempraktekkan karakter boneka tangan sesuai dengan teks cerita tentang” Menjelajahi air terjun bersama teman-teman” tersebut.

LANGKAH 3: Membimbing Penyelidikan Secara Berkelompok

1. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok.
2. Guru membagikan LKPD dan menjelaskan petunjuk pengerjaan LKPD kepada peserta didik.
3. Peserta didik dalam kelompok diminta berdiskusi untuk menjawab LKPD.
4. Guru membimbing peserta didik untuk berdiskusi dengan kelompoknya.

LANGKAH 4: Mengembangkan Dan Menyajikan Hasil Karya

1. Peserta didik mengumpulkan hasil diskusi kepada guru.
2. Guru meminta peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya.

LANGKAH 5: Menganalisa Dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

1. Guru bersama peserta didik memberi tanggapan materi yang sudah dipresentasikan.
2. Guru memberikan penguatan tentang penggunaan media boneka tangan (*Puppets*).

Kegiatan Penutup

1. Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan dan menyimpulkan tentang materi pembelajaran hari ini.
2. Guru memberikan soal evaluasi secara lisan.
3. Guru dan peserta didik melaksanakan kegiatan refleksi.
4. Guru menutup pembelajaran dengan membaca doa bersama dan

mengucapkan salam.

F. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian

- Informasi untuk mendapatkan bukti tujuan pembelajaran yang tercapai oleh peserta didik, diperoleh dari penilaian setiap proses kegiatan pembelajaran berlangsung meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan dalam unjuk kerja/proyek.

Penilaian Sikap, Keterampilan, Pengetahuan, dan Spiritual

- Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa, pada awal pembelajaran, diskusi dan menyimak penjelasan materi yang disampaikan. Penilaian ini untuk melihat kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajara, seperti bersiap dalam memulai kegiatan, khusyuk dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menjelaskan, perilaku dongeng serta unsur-unsur instrinsik dalam dongeng

Rublik Penilaian Sikap, Keterampilan, Pengetahuan, dan Spiritual

Kriteria Penilaian	Perlu Bimbingan (1)	Perlu Peningkatan (2)	Berusaha dengan baik (3)
Penilaian Sikap	Belum mampu bersiap dalam memulai kegiatan pembelajaran, dan belum mampu menghargai pendapat kelompok lain	Sadar dalam memulai kegiatan pembelajaran, dan mampu menghargai pendapat kelompok lain	Berusaha dalam bersiap memulai kegiatan pembelajaran, dan mampu menghargai pendapat kelompok lain

Penilaian Keterampilan	Belum mampu dalam menerima materi, menjelaskan pesan moral dalam dongeng	Sadar dalam menerima materi, dan menjelaskan pesan moral dalam dongeng	Berusaha dalam menerima materi, dan menjelaskan pesan moral dalam dongeng
Penilaian pengetahuan	Belum mampu menerima materi, dan menjelaskan perilaku tokoh dalam dongeng	Sadar dalam menerima materi, dan menjelaskan perilaku tokoh dalam dongeng	Berusaha dalam menerima materi, dan menjelaskan perilaku tokoh dalam dongeng
Penilaian Spiritual	Belum mampu dalam mengucapkan salam dan doa	Sadar dalam mengucapkan salam dan berdoa	Berusaha dalam mengucapkan salam dan berdoa

RUMUS

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Nilai diperoleh} \times 100}{\text{Nilai Maksimal}}$$

Keterangan:

PB : Perlu Bimbingan (55-69)

PP : Perlu Penguatan (70-85)

BDB : Berusaha Dengan Baik (86-100)

Mengetahui

Guru Kelas



Nurul Hayati S.Pd

Aceh Besar, 29 April 2024

Peneliti



Cut Ramadhana

NIM. 200209066

G. GLOSARIUM

alur konten capaian pembelajaran: elemen turunan dari capaian pembelajaran yang menggambarkan pencapaian kompetensi secara berjenjang

alat peraga: alat bantu yang digunakan guru dalam pembelajaran agar materi yang diajarkan mudah dipahami oleh peserta didik

asesmen diagnosis: asesmen pada awal tahun ajaran untuk memetakan kompetensi peserta didik agar mereka mendapatkan penanganan yang tepat

asesmen formatif: pengambilan data kemajuan belajar yang dapat dilakukan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran

asesmen sumatif: penilaian hasil belajar secara menyeluruh yang meliputi keseluruhan aspek kompetensi yang dinilai dan biasanya dilakukan pada akhir periode belajar

capaian pembelajaran: kemampuan pada akhir masa pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran

intonasi: ketepatan pengucapan dan irama dalam kalimat agar pendengar memahami makna kalimat tersebut dengan benar

KBBI Daring: singkatan dari Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Jaringan, artinya kamus yang bisa diakses dengan fasilitas internet

kegiatan pengayaan: kegiatan yang diberikan kepada peserta didik dengan tingkat pemahaman yang lebih cepat sehingga pengetahuan, keterampilan, dan penguasaan mereka terhadap materi lebih mendalam

kegiatan perancah: disebut juga sebagai *scaffolding*, memberikan dukungan belajar secara terstruktur berupa petunjuk, peringatan, dorongan,

dan contoh secara bertahap sesuai kemampuan peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar mandiri

lembar amatan: catatan yang berisi keterampilan peserta didik untuk diamati guru

membaca nyaring: membacakan buku atau kutipan dari buku kepada orang lain dengan suara nyaring dengan tujuan menarik minat baca

pojok baca kelas: bagian dari kelas yang dilengkapi dengan rak buku berisikan buku-buku pengayaan sesuai jenjang untuk dibaca peserta didik selama berada di kelas.

proyek kelas: tugas pembelajaran yang melibatkan beberapa kegiatan untuk dilakukan seluruh peserta didik mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan

teks deskripsi: teks yang melukiskan peristiwa atau perasaan sehingga pembaca seolah melihat, mendengar, mencium, dan merasakan apa yang dilukiskan

teks eksposisi: teks yang bertujuan untuk memberikan informasi tertentu, misalnya maksud dan tujuan sesuatu

teks naratif: teks yang bertujuan untuk menguraikan suatu peristiwa dan diceritakan secara runtut

teks prosedur: teks yang memuat cara, langkah, atau urutan melakukan sesuatu secara tepat agar tujuan tercapai dengan baik

H. DAFTAR PUSTAKA

Adi, S. 2018: 301. *Landasan Pengembangan Sekolah Olahraga*, Malang: Penerbit Wineka Media.

Dananjaya, U. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa.

Dewayani, Sofie. 2017. *Menghidupkan Literasi di Ruang Kelas*. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius.

- Direktorat Jenderal Perhubungan Darat. 2015. *Buku Petunjuk Tata Cara Berlalu Lintas (Highway Code) di Indonesia*. Direktorat Jenderal Perhubungan Darat, Departemen Perhubungan RI.
- Farida, A. Rois, S., Ahmad, E.S. 2011. *Sekolah yang Menyenangkan: Metode Kreatif Mengajar dan Mengembangkan Karakter Siswa*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Fisher, Douglas, dkk. *This is Balanced Literacy*. Corwin.
- Fountas, Irene C. & Gay Su Pinnell. 2010. *The Continuum of Literacy Learning. Grades PreK to 8*. Heinemann.
- Hancock, Marjorie R. 2004. *A Celebration of Literature and Response: Children, Books and Teachers in K-8 Classrooms*. Pearson.
- Hernowo. 2003. *Andaikan Buku itu Sepotong Pizza: Rangsangan Baru untuk Melejitkan Word Smart*. Bandung: Kaifa.
- Hidayatno, A., Destyanto, A.R. 2018. *Bermain untuk Belajar: Merancang Permainan Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif*. Yogyakarta: Leutika Prio.
- Lestari, A.S. 2018. "Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Menulis Cerita Fabel Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Gambar Seri bagi Peserta Didik Kelas VII D SMP Negeri 5 Surakarta Semester 2 Tahun Ajaran 2017/2018". Surakarta: *Jurnal Pendidikan Dwija Utama Edisi Mei 2018*.
- Moeliono, Anton M., dkk. 2017. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*, Ed. Ke-4. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- McGraw-Hill Reading Wonders. 2014. *Balanced Literacy Guide*. McGraw Hill Education.
- Oliverio, Donna C. 2007. *Painless Junior Writing*. Barron's Educational Series.
- Pusat Asesmen dan Pembelajaran. 2020. *Modul Asesmen Diagnosis di Awal*

Pembelajaran. Pusmenjar Kemendikbud RI.

Prihantini, Ainia. 2015. *Majas, Idiom, dan Peribahasa Indonesia Superlengkap*. Bentang B first.

Prihantini, Ainia. 2015. *Master Bahasa Indonesia: Panduan Tata Bahasa Indonesia Terlengkap*. Bentang B first.

Robb, Laura. 2003. *Teaching Reading in Social Studies, Science, and Math*. Scholastic Teaching Resources.

Santoso, S. 2016. *Majas dalam Novel "Semesta Mendukung" Karya Ayu Widya*. Kendari: Jurnal Bastra Vol. 2 No. 1, Juli 2016/ E-ISSN 2503-3875 (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Halu Oleo).

Simanjuntak, Truman, dkk. 2015. *Diaspora Melanesia di Nusantara*. Direktorat Sejarah, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Sumarlam. 2007. *Pembinaan dan Pengembangan Bahasa dan Budaya*, Jurusan Sastra Daerah, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret.

Tim Pengembang Pedoman Bahasa Indonesia. 2016. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Wiyanto, Agus. 2012. *Kitab Bahasa Indonesia*. Galangpress.

LEMBAR VALIDASI
MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
BAHASA INDONESIA KELAS 1 SIKLUS I

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi Teks Cerita 1 : Menjelajahi air terjun bersama teman-teman
Kelas/Semester : I/Genap
Kurikulum Acuan : Kurikulum merdeka
Penulis : Cut Ramadhana
Nama Validator : Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd
Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

Berilah tanda cek list (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu!

Keterangan:

- 1 : Berarti “tidak baik”
- 2 : Berarti “kurang baik”
- 3 : Berarti “ baik”
- 4 : Berarti “ sangat baik”

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	Format 1. Kejelasan pemberian materi 2. Sistem penomoran jelas 3. Pengaturan tata letak 4. Jenis dan ukuran huruf			✓ ✓ ✓ ✓	
II	ISI 1. Kesesuaian kurikulum merdeka 2. Pemilihan strategis, pendekatan, metode dan sarana pembelajaran dengan tepat 3. Kegiatan guru dan kegiatan siswa dirumuskan secara jelas, sehingga mudah			✓ ✓ ✓	

	dilaksanakan oleh guru dalam pembelajaran 4. Sumber belajar sesuai dengan materi yang diajarkan 5. Kesesuaian dengan alokasi waktu yang digunakan 6. Kelayakan sebagai perangkat pembelajaran			✓	
III	BAHASA 1. Kebenaran tata bahasa 2. Kesederhanaan struktur kalimat 3. Kejelasan Petunjuk 4. Sifat komutatif bahasa yang digunakan			✓	✓

C. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum

a. MODUL ini

1 : Tidak baik
dan 2. Kurang baik

Baik
4. Baik Sekali

b. MODUL ini

1: Belum dapat digunakan
masih memerlukan konsultasi

2: Dapat digunakan dengan
banyak revisi

: Dapat digunakan dengan
sedikit revisi

4: Dapat digunakan tanpa
revisi

*) *Lingkarilah nomor/angka sesuai penilaian Bapak/Ibu*

D. Komentar dan Saran

Pada glosarium, tuliskan huruf pertama pada kata menggunakan huruf kapital.


Banda Aceh 27 April 2024

Validator



(Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd)

Lampiran 8 : Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) SIKLUS I	
Nama Sekolah	: SD Negeri Lamreung Aceh Besar
Nama Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/ Semester	: I/I
Topik/Bab	: Berbeda Itu Tak Apa
Sub Bab	: Menghargai Perbedaan
Materi Teks cerita I	: Menjelajahi Air Terjun Bersama Teman-teman
Nama Kelompok:	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
Petunjuk	
<ol style="list-style-type: none">1. Berdoalah sebelum mengerjakan tugas !2. Perhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru!3. Kerjakan tugas dengan tepat dan penuh tanggung jawab!4. Sampaikan kepada guru jika mengalami kesulitan !5. Periksa kembali apa yang telah kamu kerjakan dan kumpulkan kepada guru!	
Bacalah teks cerita I Berikut ini:	
	
“Menjelajahi air terjun bersama teman-teman”	
<ol style="list-style-type: none">1. Dimana tempat berpetualangan mereka di hutan?2. Siapa nama kelompok sahabat yang melakukan petualangan?3. Pemandangan apa yang mereka nikmati di air terjun?4. Apa yang mereka lakukan setelah tiba di air terjun?5. Sebutkan pesan moral yang dapat di ambil dari cerita Menjelajahi air terjun bersama teman-teman?	

Lampiran 9 : Lembar Validasi LKPD Siklus I

LEMBAR VALIDASI

LKPD SIKLUS I

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi Cerita Teks 1 : Menjelajahi air terjun bersama teman-teman
Kelas/Semester : I/Genap
Kurikulum Acuan : Kurikulum Merdeka
Penulis : Cut Ramadhana
Nama Validator : Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd
Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

Berilah tanda cek list (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu!

Keterangan:

- 1 : Berarti “tidak baik”
- 2 : Berarti “kurang baik”
- 3 : Berarti “ baik”
- 4 : Berarti “ sangat baik”

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	Format				
	1. Kejelasan pemberian materi			✓	
	2. Sistem penomoran jelas			✓	
	3. Pengaturan ruang/ tata letak			✓	
	4. Jenis dan ukuran huruf			✓	
	5. Kesesuaian antara fisik LKPD dengan siswa			✓	
II	BAHASA				
	1. Kebenaran tata bahasa			✓	
	Kesesuaian kalimat dengan taraf berpikir dan kemampuan membaca serta usia siswa				
	3. Kesederhanaan struktur kalimat			✓	

	4. Kalimat permasalahan/pertanyaan tidak mengandung arti ganda			✓	
III	ISI 1. Kebenaran isi materi 2. Merupakan materi/tugas yang esensial 3. Dikelompokkan dalam bagian-bagian yang logis 4. Perannya untuk mendorong siswa menemukan konsep/prosedur secara mandiri 5. kelayakan sebagai perangkat pembelajaran			✓ ✓ ✓ ✓ ✓	

C. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum

a. LKPD ini

1 : Tidak baik
dan 2. Kurang baik
konsultasi

● Baik
4. Baik Sekali

b. LKPD ini

1: Belum dapat digunakan
masih memerlukan

2: Dapat digunakan dengan
banyak revisi

3: Dapat digunakan dengan
sedikit revisi

●: Dapat digunakan tanpa
revisi

*) *Lingkarilah nomor/angka sesuai penilaian Bapak/Ibu*

D. Komentar dan Saran

Sudah bisa digunakan setelah revisi dari sebelumnya.

Banda Aceh 27 April 2024

Validator



(Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd)

Lampiran 10 : Lembar Materi Pembelajaran Siklus I

Teks Cerita 1

“Menjelajahi air terjun bersama teman-teman”



Suasana : Di dalam hutan yang rimbun, di dekat sebuah air terjun.

Poo : Hai, teman-teman! Apa kabar hari ini?

Poo : Aku juga baik-baik saja. Tadi pagi aku bermain di sekitar air terjun.

Sungguh menyegarkan!

Kodok : hai juga, kami semua juga baik- baik saja

Singa : Terdengar seru! Apakah kamu menemukan sesuatu yang menarik?

Poo : Ya, aku menemukan sekelompok kupu-kupu yang berwarna-warni di sana

Mereka sangat indah!

Gajah : Wah, kupu-kupu pasti membuat pemandangan di sekitar air terjun menjadi lebih menarik.

Kodok : iya pasti sangat menarik dan terlihat indah.

Singa : Apakah kita akan berpetualang bersama hari ini?

Poo : Tentu saja! Ayo kita menjelajahi hutan ini dan melihat apa yang kita temukan.

Semua : Yaay!

Suasana : Mereka berjalan-jalan melalui hutan, menikmati keindahan alam sekitar.

Gajah : Hutan ini benar-benar menakjubkan, bukan?

Poo : Benar sekali, Riri! Setiap sudutnya begitu alami dan damai.

Singa : Aku suka bagaimana udara segar dan sejuk di sini. Sungguh menyegarkan!

Pinguin : Ya, hutan ini memberikan energi positif kepada kita semua.

Gajah : Aku merasa sangat beruntung memiliki teman-teman seperti kalian untuk menjelajahi hutan ini bersama.

Kodok : aku juga sangat sangat bahagia bisa berteman seperti kalian saat kita menjelajahi hutan ini bersama-sama.

Suasana : akhirnya mereka semua sangat bahagia

Kisah Seekor Semut yang Balas Budi



Suatu hari di tengah hutan yang damai, ada seekor semut kecil yang hendak menyeberangi sungai untuk pulang ke rumahnya. Sungai yang akan diseberangi memiliki arus air yang cukup kencang. Dengan sangat hati-hati semut menyeberangi sungai menggunakan kakinya yang kecil, tapi di tengah sungai ia pun tergelincir oleh batu yang licin dan terbawa arus sungai yang deras. Ia pun berteriak minta tolong sekuat tenaga.

Seekor burung merpati yang kebetulan tengah terbang melintasi sungai mendengar teriakan si semut. Ia pun turun dan mengambilkan daun untuk menolong semut yang hampir tenggelam. Semut buru-buru naik ke atas daun sehingga ia pun tidak jadi tenggelam dan bisa menyeberang dengan selamat.

Beberapa hari setelah itu, semut yang sedang mencari makanan melihat seorang pemburu tengah membidik sasarannya. Ternyata yang jadi sasaran pemburu adalah burung merpati yang kemarin menolongnya. Ketika akan menembakkan senapannya, si semut pun menggigit kaki pemburu dengan kencang sehingga si pemburu kaget dan melepaskan tembakan.

Untungnya tembakannya meleset dan merpati pun bisa kabur karena mendengar suara tembakan. Burung merpati mengenali si semut yang ditolongnya di sungai telah menyelematkannya dari pemburu. Ia pun turun dan berterima kasih pada semut. Keduanya pun menjadi sahabat baik yang saling tolong menolong.

Lampiran 12 : Lembar Validasi Tes Lisan Siklus I

LEMBAR VALIDASI
SOAL LISAN SIKLUS I

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi Teks Cerita 1 : Kisah Seekor Semut Yang Balas Budi
Kelas/Semester : I/Genap
Kurikulum Acuan : Kurikulum Merdeka
Penulis : Cut Ramadhana
Nama Validator : Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd
Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

Berilah tanda cek list (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu!

Keterangan:

- 1 : Berarti “tidak baik”
- 2 : Berarti “kurang baik”
- 3 : Berarti “ baik”
- 4 : Berarti “ sangat baik”

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	Format 1. penulisan identitas sudah jelas 2. Jenis dan ukuran huruf sesuai 3. Kejelasan petunjuk mengerjakan soal 4. kelengkapan pedoman penskoran			✓ ✓ ✓ ✓	

II	ISI 1. Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran berdasarkan indikator pencapaian hasil belajar 2. Kejelasan perumusan petunjuk soal 3. Kejelasan maksud soal 4. Kelayakan sebagai perangkat pembelajaran			✓ ✓ ✓ ✓	
III	BAHASA 1. Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal lisan dengan kaedah bahasa indonesia yang baik dan benar 2. kalimat soal lisan tidak mempunyai arti ganda 3. Rumusan kalimat soal menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti			✓ ✓ ✓	

C. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum

a. Soal lisan siklus 1 ini

1 : Tidak baik
dan 2. Kurang baik
konsultasi

Baik
4. Baik Sekali

b. Soal lisan siklus 2 ini

1: Belum dapat digunakan
masih memerlukan

2: Dapat digunakan dengan
banyak revisi

Dapat digunakan dengan
sedikit revisi

4: Dapat digunakan tanpa
revisi

*) *Lingkarilah nomor/angka sesuai penilaian Bapak/Ibu*

D. Komentar dan Saran.

Banda Aceh 27 April 2024

Validator

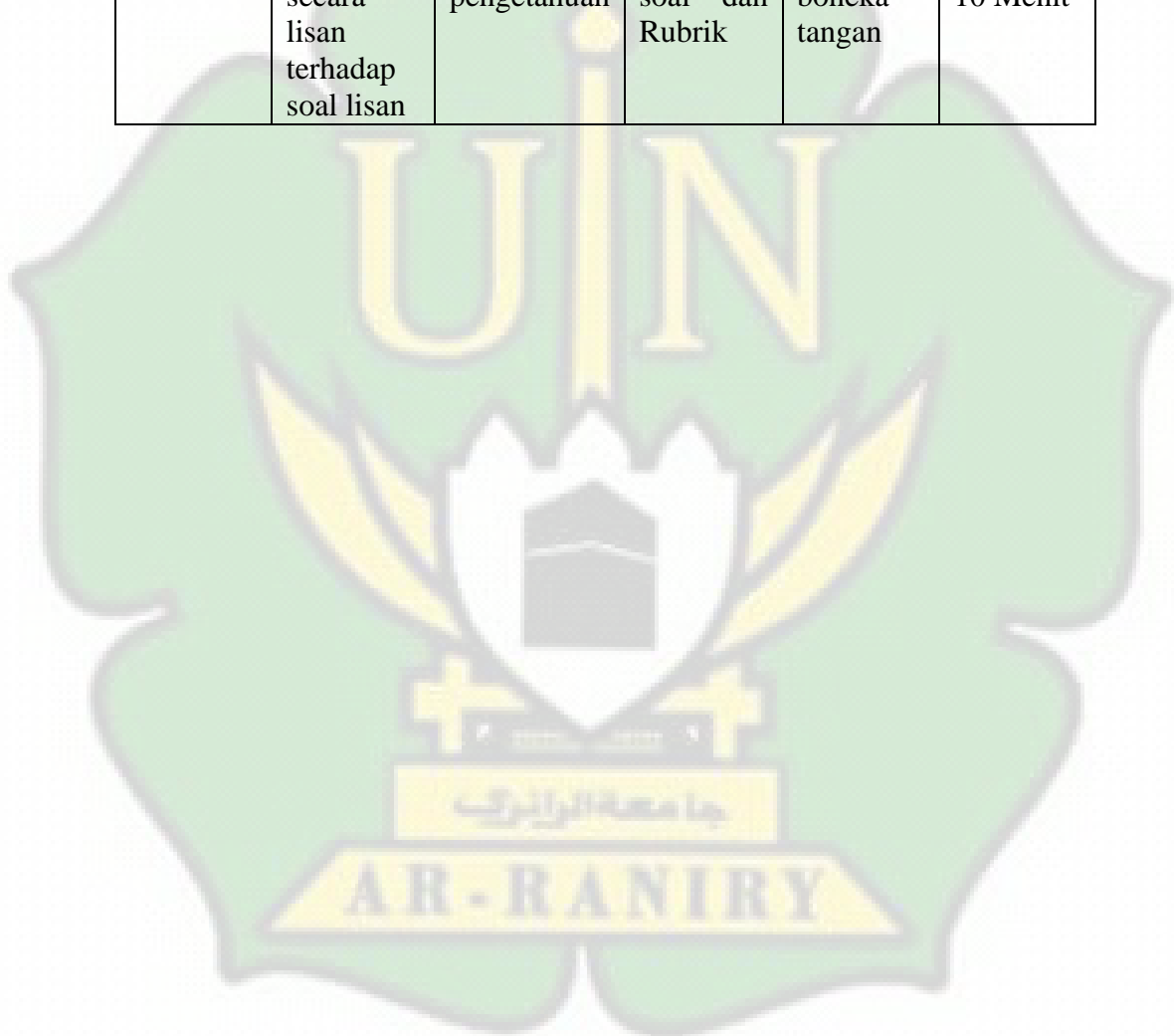
Sipvia

(Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd)

Lampiran 13: Lembar Kisi-Kisi Tes Lisan Siklus I

Kisi-Kisi Tes Lisan Siklus I

Bentuk Penilaian	Aktivitas Siswa	Kompetensi yang dapat dinilai	Instrumen	Kebutuhan	Waktu
Tes Lisan	Menjawab secara lisan terhadap soal lisan	Sikap dan pengetahuan	Lembar soal dan Rubrik	Media boneka tangan	Sekitar 10 Menit



Lampiran 14 : Lembar Pengamatan Observasi Guru Siklus I

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

SIKLUS I

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Teks Cerita 1 : Menjelajahi Air Terjun Bersama Teman-teman
 Kelas / Semester : A / 1
 Hari/ Tanggal : Senin/ 29 April 2024
 Nama Pengamat : Nurul Hayati S.Pd
 Pertemuan : Pertama

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian Bapak/Ibu:

Keterangan :

- 1 = Kurang Baik 3 = Baik
 2 = Cukup 4 = Sangat Baik

B. Lembar Pengamatan

No	Aktivitas yang diamati	Skala Nilai			
		4	3	2	1
	Kegiatan Pendahuluan				
1.	Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu nasional	✓			
2.	Guru melakukan apersepsi dengan bertanya materi sebelumnya yang telah dipelajari oleh siswa		✓		
3.	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa semangat belajar	✓			
4.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		✓		
	Kegiatan Inti				
5.	Guru menunjukkan karakter boneka tangan dan menyiapkan teks cerita 1 (PUPPETS)		✓		
6.	Guru mempraktikkan teks cerita dalam bermain peran dengan menggunakan boneka tangan (PUPPETS)		✓		
7.	Guru mengajak siswa untuk bermain peran sesuai contoh teks cerita 1 dengan boneka tangan (PUPPETS)		✓		

8.	Guru memanggil para siswa untuk mempermainkan boneka tangan sesuai teks cerita 1 yang sudah dipersiapkan (PUPPETS)		✓		
9.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati teks cerita yang sedang diperagakan	✓			
10.	Guru memberikan lembar kerja pada peserta didik (LKPD) untuk membahas penampilan masing-masing kelompok	✓			
11.	Guru meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kesimpulannya		✓		
12.	Guru memberika kesimpulan dan evaluasi secara umum		✓		
Penutup					
13.	Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran hari ini		✓		
14.	Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa secara lisan		✓		
15.	Guru melakukan refleksi terkait senang atau tidak		✓		
16.	Guru melalukan memberikan pesan moral kepada siswa			✓	
17.	Guru menutup pembelajaran dengan doa		✓		
18.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam		✓		
Jumlah		57			
Presentase		79%			

C. Saran dan Komentar Pengamat

.....

Aceh Besar, 29 April 2024
 Pengamat



Nurul Hayati S.Pd

Lampiran 15 : Lembar Pengamatan Observasi Siswa Siklus I

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

SIKLUS I

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Teks Cerita 1 : Menjelajahi Air Terjun Bersama Teman-teman
 Kelas / Semester : A / 1
 Hari/ Tanggal : Senin/ 29 April 2024
 Nama Pengamat : Rahmah Adilah
 Pertemuan : Pertama

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian Bapak/Ibu:

Keterangan :

- 1 = Kurang Baik 3 = Baik
 2 = Cukup 4 = Sangat Baik

B. Lembar Pengamatan

No	Aktivitas yang diamati	Skala Nilai			
		4	3	2	1
Kegiatan Pendahuluan					
19.	Siswa menyanyikan lagu nasional bersama-sama		✓		
20.	Siswa ikut melakukan apersepsi dengan menjawab pertanyaan dari guru		✓		
21.	Siswa mendengarkan apresiasi dengan menjawab pertanyaan dari guru		✓		
22.	Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran yang disampaikan oleh guru		✓		
Kegiatan Inti					
23.	Siswa memperhatikan karakter boneka tangan yang diperlihatkan oleh guru		✓		
24.	Siswa memperhatikan contoh teks cerita 1 yang dipraktikkan guru			✓	

25.	Siswa mempraktikkan boneka tangan dalam bermain peran pada teks cerita 1			✓	
26.	Siswa menampilkan cara memainkan karakter boneka tangan sesuai teks cerita 1 yang sudah dipersiapkan			✓	
27.	Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati teks cerita yang sudah dipersiapkan		✓		
28.	Siswa membahas penampilan masing-masing kelompok pada lembar kerja yang diberikan guru			✓	
29.	Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya		✓		
30.	Siswa mendengarkan guru menyampaikan kesimpulan		✓		
C.	Penutup				
31.	Siswa membuat kesimpulan yang telah dipelajari hari ini		✓		
32.	Siswa menjawab soal evaluasi yang guru berikan			✓	
33.	Siswa menjawab pertanyaan dari guru terkait senang atau tidak		✓		
34.	Siswa mendengarkan pesan moral yang guru berikan			✓	
35.	Siswa dan guru membaca doa penutup bersama-sama		✓		
36.	Siswa menjawab salam dari guru		✓		
Jumlah				52	
Presentase				72,2%	

C. Saran dan Komentar Pengamat:

.....

Banda Aceh, 29 April 2024

Pengamat



Rahmah Adilah

Lampiran 16 : Lembar Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I

Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa Siklus I

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Teks Cerita 1 : Menjelajahi Air Terjun Bersama Teman-teman

Kelas / Semester : A / 1

Pertemuan : Pertama

No	Nama Siswa	La fal	Tata Bahasa	Kelancaran	Pemahaman	Keberanian	Total	Keterangan
1	AN	10	15	15	10	20	70	Tidak Tuntas
2	AF	10	15	15	10	15	65	Tidak Tuntas
3	AN	20	20	20	20	20	100	Tuntas
4	AF	20	20	15	20	20	95	Tuntas
5	AN	10	15	15	10	20	70	Tidak Tuntas
6	BU	20	20	20	15	20	95	Tuntas
7	CKN	15	10	15	20	20	80	Tuntas
8	DA	20	20	20	20	20	100	Tuntas
9	DJ	20	20	20	20	20	100	Tuntas
10	ES	10	15	15	15	20	60	Tidak Tuntas
11	FAT	10	10	15	15	20	70	Tidak Tuntas
12	FM	15	20	15	20	20	90	Tuntas
13	FKM	20	15	20	20	20	95	Tuntas
14	FMA	15	15	15	10	20	60	Tidak Tuntas
15	HA	20	20	15	20	20	95	Tuntas
16	IA	15	15	10	10	15	65	Tidak Tuntas
17	JA	15	10	10	15	20	70	Tidak Tuntas
18	KA	20	15	20	20	15	90	Tuntas
19	MS	15	20	15	15	20	85	Tuntas
20	MAS	15	10	15	15	10	65	Tidak Tuntas
21	MDA	10	10	10	15	15	60	Tidak Tuntas
22	MF	15	20	20	15	20	90	Tuntas
23	MI	15	20	15	15	15	80	Tuntas
24	ML	20	15	20	20	20	95	Tuntas
25	MM	10	15	10	15	15	65	Tidak Tuntas
26	MN	15	20	20	15	20	90	Tuntas
27	NM	10	10	15	15	15	65	Tidak Tuntas
28	PPS	15	10	15	15	15	70	Tidak Tuntas
29	RF	15	20	15	20	20	90	Tuntas
30	SN	15	20	20	15	20	90	Tuntas
31	SA	15	15	15	10	15	70	Tidak Tuntas

Jumlah	2,485
Rata-rata	80,1



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
BAHASA INDONESIA SD/MI KELAS 1
(SIKLUS II)

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Cut Ramadhana
Instansi	:	SD Negeri Lamreung Aceh Besar
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2024
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Kelas	:	A / 1
Bab 6	:	Berbeda itu tak apa
Tema	:	Menghargai Perbedaan
Alokasi Waktu	:	1 x Pertemuan (2 x 35 menit)

B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik dapat melakukan kegiatan berbicara dan mendiskusikan media boneka tangan “semua karakter” untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Mandiri.
- Bernalar kritis.
- Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Bahasa Indonesia, Aku Bisa! Buku Siswa SD Kelas I, Penulis: Soie Dewayani
- Buku lain yang relevan

- Boneka Tangan (*puppets*);
- Alat tulis dan alat warna;
- Buku-buku bacaan fiksi dan nonfiksi dengan tema keragaman yang sesuai untuk siswa kelas satu.
- Lembar kerja peserta didik, laptop, handphone, LCD proyektor.

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 31 Peserta didik

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Model Berbasis Role-play atau Simulasi, pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ Daring), pembelajaran jarak jauh luar jaringan (PJJ Luring), dan blended learning.

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Konten Capaian Pembelajaran :

Membaca

- Mengenali dan mengeja kombinasi huruf pada suku kata dan kata yang sering ditemui pada teks skenario boneka tangan.

Menulis

- Menuliskan suku kata sederhana pada kata-kata yang sering ditemui sehari-hari.

Menyimak

- Memahami dan koneksi bunyi dan bentuk kata pada cerita “Menjelajahi air terjun bersama teman-teman”

Berbicara

- Meningkatkan kemampuan ketrampilan berbicara siswa

Tujuan Pembelajaran:

Membaca

- Melalui kegiatan membaca cerita “Menjelajahi air terjun bersama teman-teman” peserta didik dapat memahami dan menggunakan kata-kata dengan tepat.

Menulis

- Melalui Kemampuan menggambarkan ide adalah fondasi bagi perkembangan kemampuan menulis awal.

Menyimak

- Melalui kegiatan menyimak siswa dapat melatih kemampuan menyimak untuk mengujipemahaman terhadap konsep bilangan.

Berbicara

- Melalui kegiatan ini siswa memberikan rasa nyaman bagi peserta didik yang pemalu atau kurang aktif berbicara.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan kemampuan siswa tentang merangkai bunyi huruf ‘g’ dengan bunyi huruf lain menjadi suku kata dan kata-kata yang dikenali.
- Meningkatkan kemampuan siswa tentang menebalkan tulisan dan menulis kalimat ‘Menjelajahi air terjun bersama teman-teman’
- Meningkatkan pemahaman siswa tentang menyimak dalam cerita ‘Menjelajahi air terjun bersama teman-teman’
- Meningkatkan kemampuan berbicara siswa tentang dalam cerita ‘Menjelajahi air terjun bersama teman-teman’

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa itu sikap saling menghargai perbedaan?
- Apa manfaat saling menghargai perbedaan?
- Bagaimana cara menghargai perbedaan?

D. PERSIAPAN BELAJAR

Memperhatikan isi teks cerita 2

“Membantu Burung Hantu di Hutan”



Guru menjelaskan materi tentang penggunaan media boneka tangan (*puppets*) dalam bermain peran sesuai dengan karakter hewan dengan teks cerita diatas dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Guru menjelaskan tentang keberagaman dan perbedaan sikap yang perlu dilatih dan diajarkan. Perbedaan dikenalkan kepada siswa kelas satu melalui sesuatu yang konkret dan dapat dilihat dalam keseharian mereka. Bentuk rambut, warna kulit, ragam bekal makanan, dan permainan kesukaan merupakan beberapa hal yang dapat dengan mudah dikenali oleh peserta didik kelas satu. Guru perlu mengajarkan bahwa perbedaan itu baik dan semua ciri fisik yang dimiliki peserta didik adalah baik. Selama dibacakan cerita, guru dapat mengajak peserta didik berdiskusi tentang cara yang baik dalam menyikapi perbedaan.

Tip Pembelajaran: Mengenal Perbedaan

Gambar anak burung hantu, kucing, kelinci, sapi dan bebek pada halaman judul cerita “Membantu Burung Hantu di Hutan” menjadi pemantik diskusi tentang perbedaan. Diskusikan dengan siswa tentang perbedaan yang mencolok di antara kelima binatang itu. Guru dapat mengawali diskusi dari perbedaan ciri fisik ke perbedaan kemampuan lima binatang tersebut. Apabila siswa belum pernah melihat binatang anak burung hantu, kucing, kelinci, sapi dan bebek secara langsung, guru dapat mengarahkan perhatian media boneka tangan yang telah dibuat oleh guru untuk siswa dalam

bermain peran sesuai gambar diatas. Guru dapat memperlihatkan boneka tangan sesuai dengan karakter tersebut atau meunjukkan vidio menggunakan infokus karakter hewan yang cerita diatas. untuk membagi pendapatnya.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1: Model Berbasis Role-play atau Simulasi

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik dengan menanyakan kabar.
2. Berdoa bersama sebelum belajar.
3. Guru mengabsen peserta didik, kemudian bertanya apakah ada peserta didik yang datang terlambat, dan apa alasannya.
4. Mengkondisikan peserta didik untuk siap belajar.
5. Guru memberikan appersepsi.

Kegiatan Inti

LANGKAH 1: Oreantasi Peserta Didik Pada Masalah

Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok setiap kelompok terdiri dari 5 siswa.

2. Guru menampilkan media pembelajaran berupa karakter hewan boneka tangan.
3. Kemudian guru mengajak peserta didik untuk mempraktekkan karakter boneka tangan sesuai dengan teks cerita tentang” Membantu Burung Hantu di Hutan” tersebut.

LANGKAH 3: Membimbing Penyelidikan Secara Berkelompok

1. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok.
2. Guru membagikan LKPD dan menjelaskan petunjuk pengerjaan LKPD kepada peserta didik.
3. Peserta didik dalam kelompok diminta berdiskusi untuk menjawab LKPD.
4. Guru membimbing peserta didik untuk berdiskusi dengan kelompoknya.

LANGKAH 4: Mengembangkan Dan Menyajikan Hasil Karya

1. Peserta didik mengumpulkan hasil diskusi kepada guru.
2. Guru meminta peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya.

LANGKAH 5: Menganalisa Dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

1. Guru bersama peserta didik memberi tanggapan materi yang sudah dipresentasikan.
2. Guru memberikan penguatan tentang penggunaan media boneka tangan (*puppets*).

Kegiatan Penutup

1. Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan dan menyimpulkan tentang materi pembelajaran hari ini.
2. Guru memberikan soal evaluasi secara lisan.
3. Guru dan peserta didik melaksanakan kegiatan refleksi.
4. Guru menutup pembelajaran dengan membaca doa bersama dan

F. ASESMEN / PENILAIAN

mengucapkan salam.

Penilaian

- Informasi untuk mendapatkan bukti tujuan pembelajaran yang tercapai oleh peserta didik, diperoleh dari penilaian setiap proses kegiatan pembelajaran berlangsung meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan dalam unjuk kerja/proyek.

Penilaian Sikap, Keterampilan, Pengetahuan, dan Spiritual

- Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa, pada awal pembelajaran, diskusi dan menyimak penjelasan materi yang disampaikan. Penilaian ini

untuk melihat

kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajara, seperti
bersiap dalam memulai

kegiatan, khusyuk dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain,
menjelaskan, prilaku

dongeng serta unsur-unsur instrinsik dalam dongeng

Rublik Penilaian Sikap, Keterampilan, Pengetahuan, dan Spiritual

Kriteria Penilaian	Perlu Bimbingan (1)	Perlu Peningkatan (2)	Berusaha dengan baik (3)
Penilaian Sikap	Belum mampu bersiap dalam memulai kegiatan pembelajaran, dan belum mampu menghargai pendapat kelompok lain	Sadar dalam memulai kegiatan pembelajaran, dan mampu menghargai pendapat kelompok lain	Berusaha dalam bersiap memulai kegiatan pembelajaran, dan mampu menghargai pendapat kelompok lain
Penilaian Keterampilan	Belum mampu dalam menerima materi, menjelaskan pesan moral dalam dongeng	Sadar dalam menerima materi, dan menjelaskan pesan moral dalam dongeng	Berusaha dalam menerima materi, dan menjelaskan pesan moral dalam dongeng
Penilaian pengetahuan	Belum mampu menerima materi, dan menjelaskan perilaku tokoh dalam dongeng	Sadar dalam menerima materi, dan menjelaskan perilaku tokoh dalam dongeng	Berusaha dalam menerima materi, dan menjelaskan perilaku tokoh dalam dongeng
Penilaian Spiritual	Belum mampu dalam mengucapkan salam dan doa	Sadar dalam mengucapkan salam dan berdoa	Berusaha dalam mengucapkan salam dan berdoa

RUMUS

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Nilai diperoleh} \times 100}{\text{Nilai Maksimal}}$$

Keterangan:

PB : Perlu Bimbingan (55-69)

PP : Perlu Penguangan (70-85)

BDB : Berusaha Dengan Baik (86-100)

Mengetahui

Aceh Besar, 04 Mei 2024

Guru Kelas

Peneliti



Nurul Hayati S.Pd

Cut Ramadhana

NIM. 200209066

G. GLOSARIUM

alur konten capaian pembelajaran: elemen turunan dari capaian pembelajaran yang menggambarkan pencapaian kompetensi secara berjenjang

alat peraga: alat bantu yang digunakan guru dalam pembelajaran agar materi yang diajarkan mudah dipahami oleh peserta didik

asesmen diagnosis: asesmen pada awal tahun ajaran untuk memetakan kompetensi peserta didik agar mereka mendapatkan penanganan yang tepat

asesmen formatif: pengambilan data kemajuan belajar yang dapat dilakukan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran

asesmen sumatif: penilaian hasil belajar secara menyeluruh yang meliputi keseluruhan aspek kompetensi yang dinilai dan biasanya dilakukan pada

akhir periode belajar

capaian pembelajaran: kemampuan pada akhir masa pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran

intonasi: ketepatan pengucapan dan irama dalam kalimat agar pendengar memahami makna kalimat tersebut dengan benar

KBBI Daring: singkatan dari Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Jaringan, artinya kamus yang bisa diakses dengan fasilitas internet

kegiatan pengayaan: kegiatan yang diberikan kepada peserta didik dengan tingkat pemahaman yang lebih cepat sehingga pengetahuan, keterampilan, dan penguasaan mereka terhadap materi lebih mendalam

kegiatan perancah: disebut juga sebagai *scaffolding*, memberikan dukungan belajar secara terstruktur berupa petunjuk, peringatan, dorongan, dan contoh secara bertahap sesuai kemampuan peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar mandiri

lembar amatan: catatan yang berisi keterampilan peserta didik untuk diamati guru

membaca nyaring: membacakan buku atau kutipan dari buku kepada orang lain dengan suara nyaring dengan tujuan menarik minat baca

pojok baca kelas: bagian dari kelas yang dilengkapi dengan rak buku berisikan buku-buku pengayaan sesuai jenjang untuk dibaca peserta didik selama berada di kelas.

proyek kelas: tugas pembelajaran yang melibatkan beberapa kegiatan untuk dilakukan seluruh peserta didik mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan

teks deskripsi: teks yang melukiskan peristiwa atau perasaan sehingga pembaca seolah melihat, mendengar, mencium, dan merasakan apa yang dilukiskan

teks eksposisi: teks yang bertujuan untuk memberikan informasi tertentu,

misalnya maksud dan tujuan sesuatu

teks naratif: teks yang bertujuan untuk menguraikan suatu peristiwa dan diceritakan secara runtut

teks prosedur: teks yang memuat cara, langkah, atau urutan melakukan sesuatu secara tepat agar tujuan tercapai dengan baik

H. DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S. 2018: 301. *Landasan Pengembangan Sekolah Olahraga*, Malang: Penerbit Wineka Media.
- Dananjaya, U. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Dewayani, Sofie. 2017. *Menghidupkan Literasi di Ruang Kelas*. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius.
- Direktorat Jenderal Perhubungan Darat. 2015. *Buku Petunjuk Tata Cara Berlalu Lintas (Highway Code) di Indonesia*. Direktorat Jenderal Perhubungan Darat, Departemen Perhubungan RI.
- Farida, A. Rois, S., Ahmad, E.S. 2011. *Sekolah yang Menyenangkan: Metode Kreatif Mengajar dan Mengembangkan Karakter Siswa*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Fisher, Douglas, dkk. *This is Balanced Literacy*. Corwin.
- Fountas, Irene C. & Gay Su Pinnell. 2010. *The Continuum of Literacy Learning. Grades PreK to 8*. Heinemann.
- Hancock, Marjorie R. 2004. *A Celebration of Literature and Response: Children, Books and Teachers in K-8 Classrooms*. Pearson.
- Hernowo. 2003. *Andaikan Buku itu Sepotong Pizza: Rangsangan Baru untuk Melejitkan Word Smart*. Bandung: Kaifa.
- Hidayatno, A., Destyanto, A.R. 2018. *Bermain untuk Belajar: Merancang Permainan Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif*. Yogyakarta: Leutika Prio.

- Lestari, A.S. 2018. "Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Menulis Cerita Fabel Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Gambar Seri bagi Peserta Didik Kelas VII D SMP Negeri 5 Surakarta Semester 2 Tahun Ajaran 2017/2018". Surakarta: *Jurnal Pendidikan Dwija Utama Edisi Mei 2018*.
- Moeliono, Anton M., dkk. 2017. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*, Ed. Ke-4. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- McGraw-Hill Reading Wonders. 2014. *Balanced Literacy Guide*. McGraw Hill Education.
- Oliverio, Donna C. 2007. *Painless Junior Writing*. Barron's Educational Series.
- Pusat Asesmen dan Pembelajaran. 2020. *Modul Asesmen Diagnosis di Awal Pembelajaran*. Pusmenjar Kemendikbud RI.
- Prihantini, Ainia. 2015. *Majas, Idiom, dan Peribahasa Indonesia Superlengkap*. Bentang B first.
- Prihantini, Ainia. 2015. *Master Bahasa Indonesia: Panduan Tata Bahasa Indonesia Terlengkap*. Bentang B first.
- Robb, Laura. 2003. *Teaching Reading in Social Studies, Science, and Math*. Scholastic Teaching Resources.
- Santoso, S. 2016. *Majas dalam Novel "Semesta Mendukung" Karya Ayu Widya*. Kendari: Jurnal Bastra Vol. 2 No. 1, Juli 2016/ E-ISSN 2503-3875 (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Halu Oleo).
- Simanjuntak, Truman, dkk. 2015. *Diaspora Melanesia di Nusantara*. Direktorat Sejarah, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Sumarlam. 2007. *Pembinaan dan Pengembangan Bahasa dan Budaya*, Jurusan Sastra Daerah, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret.

Tim Pengembang Pedoman Bahasa Indonesia. 2016. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Wiyanto, Agus. 2012. *Kitab Bahasa Indonesia*. Galangpress.



Lampiran 18 : Lembar Validasi Modul Ajar Kurikulum Merdeka Siklus II

LEMBAR VALIDASI
MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
BAHASA INDONESIA KELAS 1 SIKLUS II

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi Teks Cerita 2 : Membantu Burung Hantu di Hutan
Kelas/Semester : I/Genap
Kurikulum Acuan : Kurikulum Merdeka
Penulis : Cut Ramadhana
Nama Validator : Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd
Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

Berilah tanda cek list (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu!

Keterangan:

- 1 : Berarti “tidak baik”
- 2 : Berarti “kurang baik”
- 3 : Berarti “ baik”
- 4 : Berarti “ sangat baik”

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
I	Format 1. Kejelasan pemberian materi 2. Sistem penomoran jelas 3. Pengaturan tata letak 4. Jenis dan ukuran huruf	1	2	3	4
II	ISI 1. Kesesuaian kurikulum Merdeka 2. Pemilihan strategis, pendekatan, metode dan sarana pembelajaran dengan tepat 3. Kegiatan guru dan kegiatan siswa dirumuskan secara jelas, sehingga mudah			✓ ✓ ✓	

	dilaksanakan oleh guru dalam pembelajaran 4. Sumber belajar sesuai dengan materi yang diajarkan 5. Kesesuaian dengan alokasi waktu yang digunakan 6. Kelayakan sebagai perangkat pembelajaran			✓ ✓ ✓	
III	BAHASA 1. Kebenaran tata bahasa 2. Kesederhanaan struktur kalimat 3. Kejelasan Petunjuk 4. Sifat komutatif bahasa yang digunakan			✓ ✓ ✓ ✓	

C. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum

a. MODUL ini

1 : Tidak baik
dan 2. Kurang baik
konsultasi

3. Baik
4. Baik Sekali

b. MODUL ini

1: Belum dapat digunakan
masih memerlukan

2: Dapat digunakan dengan
banyak revisi

3: Dapat digunakan dengan
sedikit revisi

4: Dapat digunakan tanpa
revisi

*) *Lingkarilah nomor/angka sesuai penilaian Bapak/Ibu*

D. Komentar dan Saran


Banda Aceh 27 April 2024

Validator



(Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd)

Lampiran 19 : Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) SIKLUS II	
Nama Sekolah	: SD Negeri Lamreung Aceh Besar
Nama Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/ Semester	: I/I
Topik/Bab	: Berbeda Itu Tak Apa
Sub Bab	: Menghargai Perbedaan
Materi Teks cerita 2 : Membantu Burung Hantu di Hutan	
Nama Kelompok:	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
Petunjuk	
1. Berdoalah sebelum mengerjakan tugas ! 2. Perhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru! 3. Kerjakan tugas dengan tepat dan penuh tanggung jawab! 4. Sampaikan kepada guru jika mengalami kesulitan ! 5. Periksa kembali apa yang telah kamu kerjakan dan kumpulkan kepada guru!	
Bacalah teks cerita 2 Berikut ini:	
	
“Membantu Burung Hantu di Hutan”	
1. Apa yg sedang mereka lakukan di hutan? 2. siapa saja nama mereka? 3. siapakah yang menolong burung hantu? 4. apa pesan yang terdapat pada cerita membantu burung hantu di hutan? 5. Bagaimana perasaan burung hantu ketika ditolong temannya?	

LEMBAR VALIDASI LKPD SIKLUS II

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi Teks Cerita 2 : Membantu Burung Hantu di Hutan
Kelas/Semester : I/Genap
Kurikulum Acuan : Kurikulum Merdeka
Penulis : Cut Ramadhana
Nama Validator : Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd
Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

Berilah tanda cek list (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu!

Keterangan:

- 1 : Berarti “tidak baik”
- 2 : Berarti “kurang baik”
- 3 : Berarti “ baik”
- 4 : Berarti “ sangat baik”

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	Format				
	1. Kejelasan pemberian materi			✓	
	2. Sistem penomoran jelas			✓	
	3. Pengaturan ruang/ tata letak			✓	
	4. Jenis dan ukuran huruf			✓	
	5. Kesesuaian antara fisik LKPD dengan siswa			✓	
II	BAHASA				
	1. Kebenaran tata bahasa			✓	

	Kesesuai kalimat dengan taraf berpikir dan kemampuan membaca serta usia siswa 3. Kesederhanaan struktur kalimat 4. Kalimat permasalahan/pertanyaan tidak mengandung arti ganda			✓ ✓	
III	ISI 1. Kebenaran isi materi 2. Merupakan materi/tugas yang esensial 3. Dikelompokkan dalam bagian-bagian yang logis 4. Perannya untuk mendorong siswa menemukan konsep/prosedur secara mandiri 5. kelayakan sebagai perangkat pembelajaran			✓ ✓ ✓ ✓ ✓	

C. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum

a. LKPD ini

b. LKPD ini

1 : Tidak baik
dan 2. Kurang baik
 Konsultasi

3. Baik
4. Baik Sekali

1: Belum dapat digunakan
masih memerlukan

2: Dapat digunakan dengan
banyak revisi

3: Dapat digunakan dengan
sedikit revisi

Dapat digunakan tanpa
revisi

*) *Lingkarilah nomor/angka sesuai penilaian Bapak/Ibu*

D. Komentar dan Saran

Sudah bisa digunakan setelah revisi dari sebelumnya.

Banda Aceh 27 April 2024

Validator

Silvia

(Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd)

Lampiran 21: Lembar Materi Pembelajaran Siklus II

Teks Cerita 2



Suasana : Di dalam hutan, di dekat sebuah sungai.

Kucing : Halo, teman-teman! Apa kabar hari ini?

Kelinci : Hai, Kiki! Kami baik-baik saja, terima kasih.
Bagaimana denganmu?

Bebek : Aku hebat! Hari ini aku dan kucing menjelajahi hutan
dan menyelamatkan burung hantu kecil!

Burung Hantu : Terima kasih banyak, bebek dan kucing! Aku sangat berterima
kasih karena kalian menyelamatkanku dari jaring laba-laba.

Kucing : Tentu saja, Burung hantu Kami senang bisa membantu.

Kelinci : Wah, kalian berdua benar-benar pahlawan! Kami juga
ingin berpetualang, tapi tidak tahu harus ke mana.

Sapi : Kamu bisa bergabung dengan kami! Petualangan selalu
lebih menyenangkan ketika bersama-sama.

Bebek : Benar juga, kucing Kami akan sangat senang bisa ikut.

Burung Hantu : Benar juga, kucing Kami akan sangat senang bisa ikut. Ayo,
kita menjelajahi hutan bersama dan mencari petualangan baru!

Semua : Yaay!

Suasana : Mereka berempat berlari-lari menelusuri hutan, tertawa dan bersenang-senang.

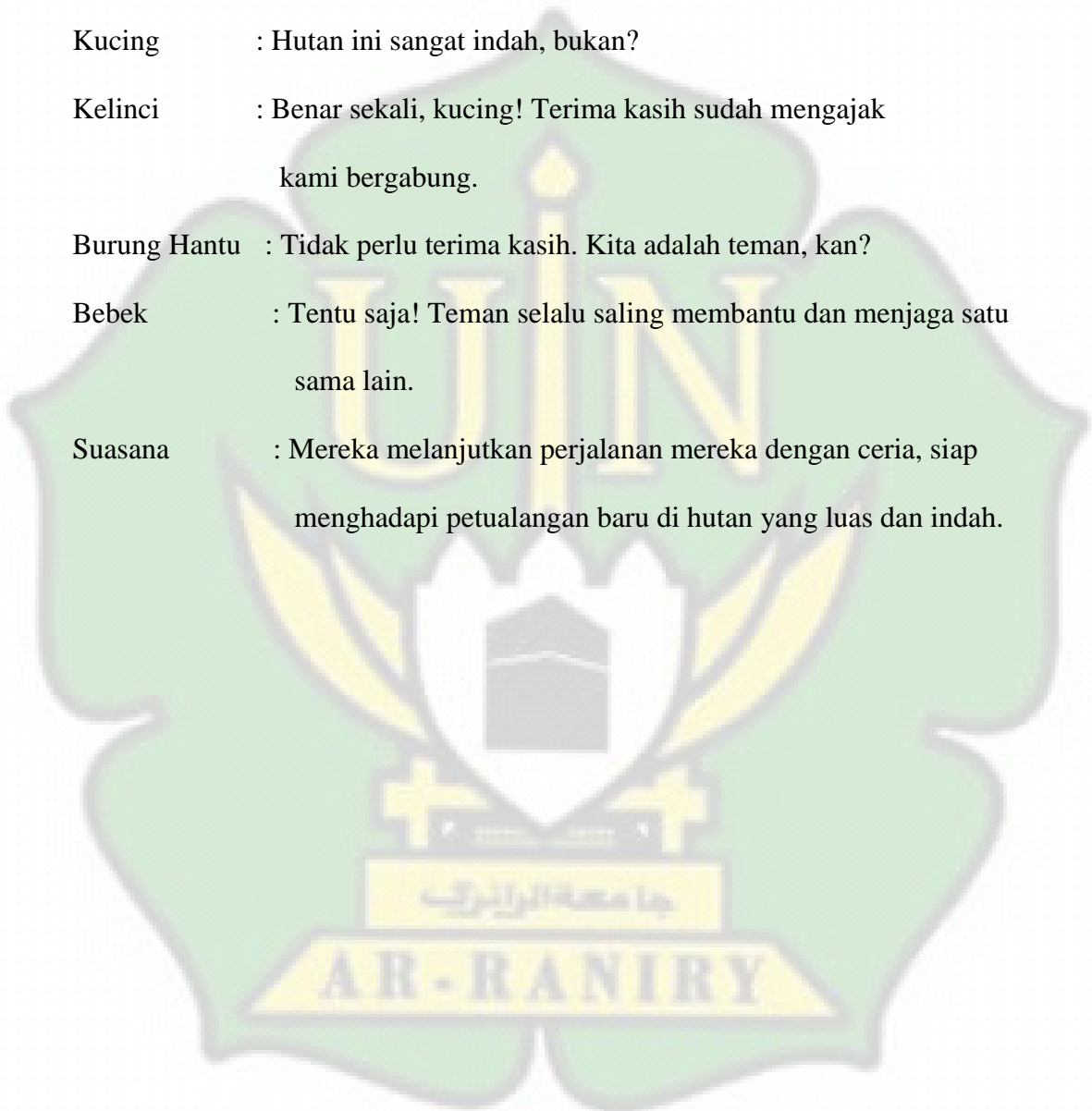
Kucing : Hutan ini sangat indah, bukan?

Kelinci : Benar sekali, kucing! Terima kasih sudah mengajak kami bergabung.

Burung Hantu : Tidak perlu terima kasih. Kita adalah teman, kan?

Bebek : Tentu saja! Teman selalu saling membantu dan menjaga satu sama lain.

Suasana : Mereka melanjutkan perjalanan mereka dengan ceria, siap menghadapi petualangan baru di hutan yang luas dan indah.



Harimau dan Kancil



Di dalam hutan yang penuh dengan keelokan dan kehidupan, hiduplah seorang harimau gagah bernama Harun dan seorang kancil lincah bernama Kiki. Meskipun berbeda dalam ukuran dan sifat, keduanya hidup berdampingan dengan damai di antara pepohonan hijau. Hari-hari mereka diisi dengan kegiatan yang menyenangkan, seperti Harun yang melindungi wilayah hutan, sementara Kiki menjelajahi setiap sudut hutan untuk mencari makanan. Meskipun terkadang Kiki terlalu ceroboh dan menyebalkan bagi Harun, mereka belajar saling menghargai satu sama lain.

Suatu ketika, hutan mereka mengalami musim kemarau yang panjang. Sungai-sungai kecil yang biasanya mengalir deras kini menyusut. Kiki, yang peka terhadap keadaan sekitar, merasa prihatin melihat dampak kekeringan ini pada teman-temannya. Tanpa ragu, Kiki dan Harun bersatu untuk mencari solusi. Kiki, dengan kecerdikannya, menunjukkan tempat-tempat tersembunyi yang masih menyimpan air, sementara Harun melindungi wilayah hutan agar tidak terkena kebakaran akibat kekeringan. Melalui kerja sama dan kebijaksanaan mereka, hutan tersebut mampu bertahan melalui musim kemarau.

Lampiran 23 : Lembar Validasi Tes Lisan Siklus II

LEMBAR VALIDASI SOAL LISAN SIKLUS II

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi Teks Cerita 2 : Membantu Burung Hantu di Hutan
Kelas/Semester : I/Genap
Kurikulum Acuan : Kurikulum Merdeka
Penulis : Cut Ramadhana
Nama Validator : Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd
Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

Berilah tanda cek list (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu!

Keterangan:

- 1 : Berarti “tidak baik”
- 2 : Berarti “kurang baik”
- 3 : Berarti “ baik”
- 4 : Berarti “ sangat baik”

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	Format 1. penulisan identitas sudah jelas 2. Jenis dan ukuran huruf sesuai 3. Kejelasan petunjuk mengerjakan soal 4. kelengkapan pedoman penskoran			✓ ✓ ✓ ✓	
II	ISI 1. Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran berdasarkan indikator pencapaian hasil belajar			✓	

	2. Kejelasan perumusan petunjuk soal 3. Kejelasan maksud soal 4. Kelayakan sebagai perangkat pembelajaran			✓ ✓ ✓	
III	BAHASA 1. Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal lisan dengan kaedah bahasa indonesia yang baik dan benar 2. kalimat soal lisan tidak mempunyai arti ganda 3. Rumusan kalimat soal lisan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti			✓ ✓ ✓	

C. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum

a. Soal lisan siklus 1 ini

1 : Tidak baik dan 2. Kurang baik konsultasi

0. Baik
4. Baik Sekali

b. Soal lisan siklus 2 ini

1: Belum dapat digunakan masih memerlukan

2: Dapat digunakan dengan banyak revisi

3: Dapat digunakan dengan sedikit revisi

4: Dapat digunakan tanpa revisi

*) *Lingkarilah nomor/angka sesuai penilaian Bapak/Ibu*

D. Komentar dan Saran

Pada soal evaluasi hanya perlu melihat kegiatan berceritanya saja. Maka, tidak perlu ada soal untuk menemukan nilai moral

Banda Aceh 27 April 2024

Validator

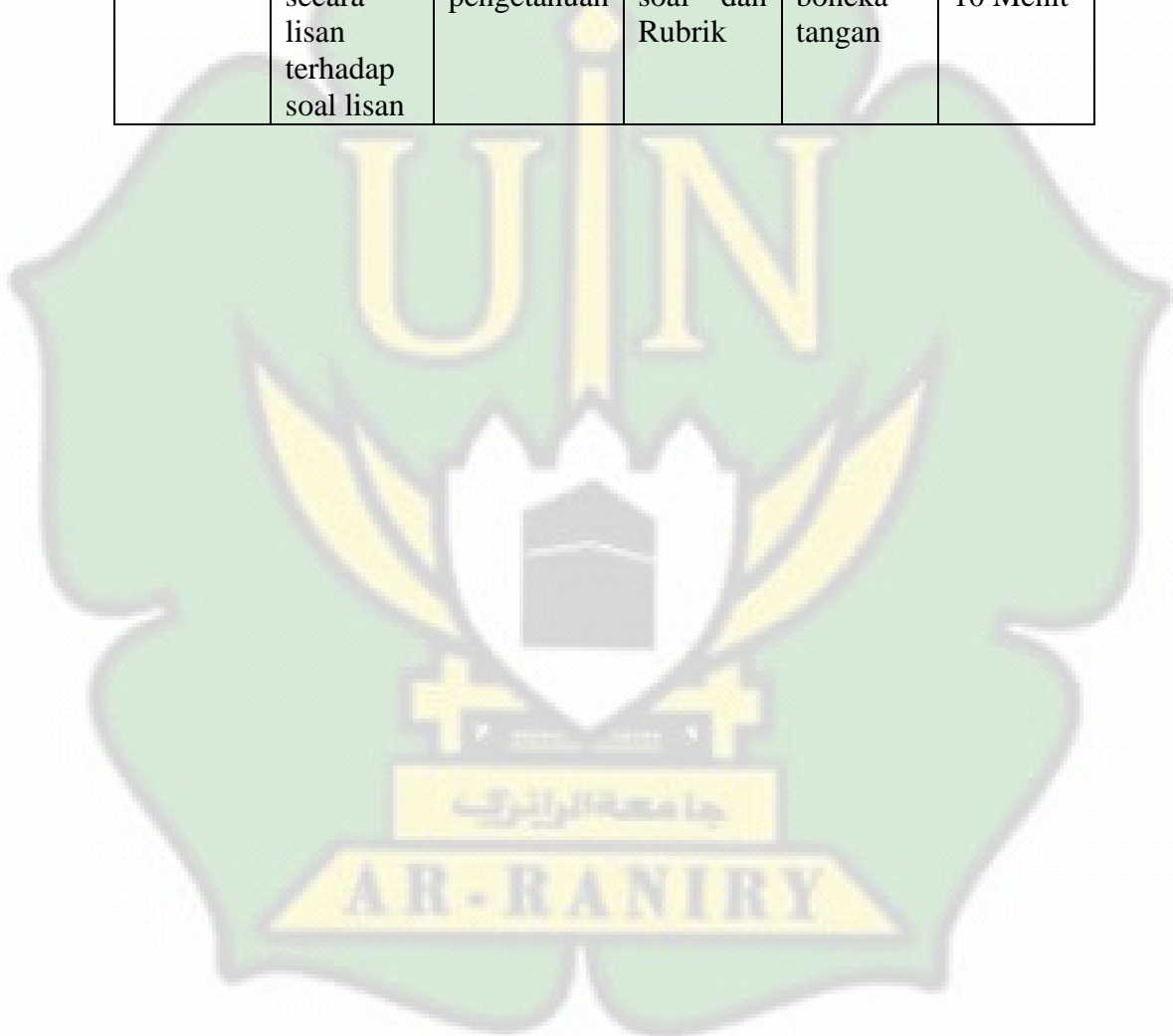
Silvia

(Silvia Sandi Wisuda Lubis, M.Pd)

Lampiran 24 : Lembar Kisi-Kisi Tes Lisan Siklus II

Kisi-Kisi Tes Lisan Siklus I

Bentuk Penilaian	Aktivitas Siswa	Kompetensi yang dapat dinilai	Instrumen	Kebutuhan	Waktu
Tes Lisan	Menjawab secara lisan terhadap soal lisan	Sikap dan pengetahuan	Lembar soal dan Rubrik	Media boneka tangan	Sekitar 10 Menit



Lampiran 25 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

SIKLUS II

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Teks Cerita 2 : Membantu Burung Hantu di Hutan
 Kelas / Semester : A / 1
 Hari/ Tanggal : Sabtu/ 04 Mei 2024
 Nama Pengamat : Nurul Hayati S.Pd
 Pertemuan : Kedua

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian Bapak/Ibu:

Keterangan :

1 = Kurang Baik 3 = Baik
 2 = Cukup 4 = Sangat Baik

B. Lembar Pengamatan

No	Aktivitas yang diamati	Skala Nilai			
		4	3	2	1
Kegiatan Pendahuluan					
1.	Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu nasional	✓			
2.	Guru melakukan apersepsi dengan bertanya materi sebelumnya yang telah dipelajari oleh siswa	✓			
3.	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa semangat belajar	✓			
4.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓			
Kegiatan Inti					
5.	Guru menunjukkan karakter boneka tangan dan menyiapkan teks cerita 2 (PUPPETS)	✓			
6.	Guru mempraktikkan teks cerita dalam bermain peran dengan menggunakan boneka tangan (PUPPETS)	✓			
7.	Guru mengajak siswa untuk bermain peran sesuai contoh teks cerita 2 dengan boneka tangan (PUPPETS)		✓		

8.	Guru memanggil para siswa untuk mempermainkan boneka tangan sesuai teks cerita 2 yang sudah dipersiapkan (PUPPETS)		✓		
9.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati teks cerita yang sedang diperagakan	✓			
10.	Guru memberikan lembar kerja pada peserta didik (LKPD) untuk membahas penampilan masing-masing kelompok	✓			
11.	Guru meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kesimpulannya	✓			
12.	Guru memberika kesimpulan dan evaluasi secara umum	✓			
Penutup					
13.	Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran hari ini		✓		
14.	Guru memberikan soal evalusai kepada siswa secara lisan	✓			
15.	Guru melakukan refleksi terkait senang atau tidak		✓		
16.	Guru melalukan memberikan pesan moral kepada siswa	✓			
17.	Guru menutup pembelajaran dengan doa	✓			
18.	Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam	✓			
Jumlah		68			
presentase		94,4%			

C. Saran dan Komentar Pengamat

.....

Aceh Besar, 04 Mei 2024

Pengamat



Nurul Hayati

Lampiran 26 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

SIKLUS II

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Teks Cerita 2 : Membantu Burung Hantu di Hutan
 Kelas / Semester : A / 1
 Hari/ Tanggal : Sabtu 04/ Mei 2024
 Nama Pengamat : Ulfa Maisura
 Pertemuan : Kedua

A. Petunjuk

Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom nilai yang sesuai menurut penilaian Bapak/Ibu:

Keterangan :

- 1 = Kurang Baik 3 = Baik
 2 = Cukup 4 = Sangat Baik

B. Lembar Pengamatan

No	Aktivitas yang diamati	Skala Nilai			
		4	3	2	1
Kegiatan Pendahuluan					
1.	Siswa menyanyikan lagu nasional bersama-sama	✓			
2.	Siswa ikut melakukan apersepsi dengan menjawab pertanyaan dari guru		✓		
3.	Siswa mendengarkan apresiasi dengan menjawab pertanyaan dari guru	✓			
4.	Siswa mendengarkan langkah-langkah pembelajaran yang disampaikan oleh guru		✓		
Kegiatan Inti					
5.	Siswa memperhatikan karakter boneka tangan yang diperlihatkan oleh guru	✓			
6.	Siswa memperhatikan contoh teks cerita 2 yang dipraktikkan guru	✓			

7.	Siswa mempraktikkan boneka tangan dalam bermain peran pada teks cerita 2	✓			
8.	Siswa menampilkan cara memainkan karakter boneka tangan sesuai teks cerita 2 yang sudah dipersiapkan	✓			
9.	Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati teks cerita yang sudah dipersiapkan	✓			
10.	Siswa membahas penampilan masing-masing kelompok pada lembar kerja yang diberikan guru	✓			
11.	Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya	✓			
12.	Siswa mendengarkan guru menyampaikan kesimpulan	✓			
C.	Penutup				
13.	Siswa membuat kesimpulan yang telah dipelajari hari ini	✓			
14.	Siswa menjawab soal evaluasi yang guru berikan	✓			
15.	Siswa menjawab pertanyaan dari guru terkait senang atau tidak	✓			
16.	Siswa mendengarkan pesan moral yang guru berikan	✓			
17.	Siswa dan guru membaca doa penutup bersama-sama	✓			
18.	Siswa menjawab salam dari guru	✓			
Jumlah			70		
Presentase			97,2%		

C. Saran dan Komentar Pengamat:

.....

Aceh Besar, 04 Mei 2024
 Pengamat



Ulfa Maisura

Lampiran 27 : Lembar Hasil Tes Belajar Siswa Siklus II

Hasil Tes Keterampilan Berbicara Siswa Siklus II

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi Teks Cerita 2 : Membantu Burung Hantu di Hutan

Kelas / Semester : A / 1

Pertemuan : Kedua

No	Nama Siswa	Lafal	Tata Bahasa	Kelancaran	Pemahaman	Keberanian	Total	Ket
1	AN	20	15	15	15	20	85	Tuntas
2	AF	20	15	15	20	20	90	Tuntas
3	AN	20	20	20	20	20	100	Tuntas
4	AF	20	20	15	20	20	95	Tuntas
5	AN	15	20	15	15	20	85	Tuntas
6	BU	20	20	20	15	20	95	Tuntas
7	CKN	15	15	15	20	15	80	Tuntas
8	DA	20	20	20	20	20	100	Tuntas
9	DJ	20	20	20	20	20	100	Tuntas
10	ES	10	15	15	15	20	75	Tidak Tuntas
11	FAT	15	15	15	15	20	80	Tuntas
12	FM	15	20	15	20	20	90	Tuntas
13	FKM	20	15	20	20	20	95	Tuntas
14	FMA	15	20	10	20	15	80	Tuntas
15	HA	20	20	15	20	20	95	Tuntas
16	IA	15	15	10	15	15	70	Tidak Tuntas
17	JA	15	15	15	15	20	80	Tuntas
18	KA	20	15	20	15	20	90	Tuntas
19	MS	15	20	15	15	20	85	Tuntas
20	MAS	15	20	15	15	20	85	Tuntas
21	MDA	15	15	15	15	20	80	Tuntas
22	MF	15	20	20	15	20	90	Tuntas
23	MI	15	20	15	15	15	80	Tuntas
24	ML	20	15	20	20	20	95	Tuntas
25	MM	15	15	20	15	20	85	Tuntas
26	MN	15	20	20	15	20	90	Tuntas
27	NM	15	15	15	15	20	80	Tuntas
28	PPS	15	10	15	10	20	70	Tidak Tuntas
29	RF	15	20	15	20	20	90	Tuntas
30	SN	15	20	20	20	15	90	Tuntas

31	SA	20	15	15	15	20	85	Tuntas
Jumlah							2,690	
Rata-rata							86,7	



Lampiran 28 : Rubrik Keterampilan Berbicara Siklus II

Rubrik Keterampilan Berbicara

Keterampilan	Baik Sekali (20)	Baik (15)	Cukup (10)	kurang (5)
Berbicara dengan lafal yang tepat	Siswa berbicara dengan lafal yang jelas dan tepat	Siswa sudah bisa berbicara dengan lafal yang tepat	Siswa masih kurang berbicara dengan lafal yang jelas	Siswa kesulitan berbicara dengan lafal yang kurang jelas
Berbicara dengan tata bahasa	Siswa mampu berbicara menggunakan tata bahasa yang jelas	Siswa masih kurang berbicara dalam menggunakan tata bahasa	Siswa kurang dalam berbicara dengan tata bahasa yang bjelas	Siswa kesulitan dalam berbicara dengan tata bahasa yang bjelas
Berbicara Kelancaran	Siswa dapat bercerita dengan lancar dan menikmati proses berscerita	Siswa bercerita dengan lancar namun masih kurang	Siswa bercerita dengan lancar namun tergesa-gesa	Siswa terbata-bata saat bercerita
Berbicara Pemahaman	Siswa memahami alur cerita, dan makna cerita	Siswa memahami garis besar cerita yang diceritakan	Siswa memahami cerita yang diceritakan	Siswa kurang memahami cerita yang diceritakan
Keberanian	Siswa sangat berani berbicara didepan	Siswa masih memberanikan untuk berbicara didepan	Siswa masih malu berbicara didepan	Siswa takut untuk berbicara didepan

Lampiran 29 : Foto Penelitian Siklus I



Guru menjelaskan materi



Guru memperlihatkan video cara bermain boneka tangan (*Puppets*)



Guru mengajari siswa cara bermain Boneka tangan dengan menggunakan teks cerita 1



Siswa bermain boneka tangan (*puppets*) sesuai teks cerita 1



Guru mengambil nilai tes lisan siswa

Lampiran 30 : Foto Penelitian Siklus II



Guru menjelaskan materi kepada siswa



Guru memperlihatkan video boneka Tangan



Guru mengajarkan siswa s
bermain boneka tangan menggunakan
Teks sesuai cerita 2



siswa bermain boneka tangan
teks cerita 2



Guru mengambil nilai tes lisan siswa