



**PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP CERITA RAKYAT
KOMPETENSI DASAR BERBICARA
DI KELAS III SEKOLAH DASAR 02 BANGKLE**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Ima Widyorini
NIM : 2601410037
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa
Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

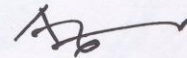
2015

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pop-Up Cerita Rakyat Kompetensi Dasar Berbicara di Kelas III Sekolah Dasar 02 Bangkle* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 25 Mei 2015

Pembimbing



Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd.
NIP .196812151993031003

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pop-Up Cerita Rakyat Kompetensi Dasar Berbicara di Kelas III Sekolah Dasar 02 Bangkle* telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

pada hari : Jumat

tanggal : 3 Juli 2015

Panitia Ujian Skripsi

Dr. Abdurrahman Faridi, M.Pd.
NIP. 195301121990021011



Dra. Endang Kurniati, M.Pd.
NIP. 196111261990022001



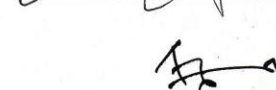
Yusro Edi Nugroho, S.S, M. Hum
NIP. 196512251994021001



Dra. Esti Sudi Utami, B.A., M.Pd.
NIP. 196001041988032001



Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd.
NIP. 196812151993031003



Dekan-Fakultas Bahasa dan Seni

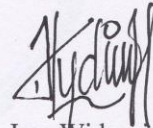


Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum.
NIP. 19600803 198901 1 001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis didalam skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pop-Up Cerita Rakyat Kompetensi Dasar Berbicara di Kelas III Sekolah Dasar 02 Bangkle* ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 25 Mei 2015



Ima Widyorini

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

- Dibalik kesulitan pasti ada kemudahan
- Sapa temen golek teken bakal tekan
- Jangan pernah berputus asa
- Sabar pikoleh

Persembahan:

- Ayah, Ibu, Kakak dan keluarga tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan motivasi
- Teman-teman seperjuangan yang selalu membantu dan menyemangati.
- Almamaterku.

PRAKATA

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran dalam penyelesaian penulisan skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pop-Up Cerita Rakyat Kompetensi Dasar Berbicara di Kelas III Sekolah Dasar 02 Bangkle.*

Terselesainya penulisan skripsi ini, tentunya berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis.

1. Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd., pembimbing yang senantiasa membimbing penulis dalam penulisan skripsi ini.
2. Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum dan Dra. Esti Sudi Utami, B.A., M.Pd., penguji yang memberikan saran dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu dosen di Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang yang telah mengajarkan berbagai ilmu kepada penulis.
4. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
6. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas belajar.
7. Kepala Sekolah Dasar 02 Bangkle yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan observasi.

8. Bapak dan Ibu guru bahasa Jawa di Sekolah Dasar 02 Bangkle yang berkenan membantu dalam penulisan skripsi ini.
9. Bapak, Ibu, Kakak, dan keluarga tercinta yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Atas semua doa, bimbingan, dan motivasi dari pihak-pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini, semoga Allah selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Semarang, 25 Mei 2015

Penulis

ABSTRAK

Widyorini, Ima. 2015. *Pengembangan Media Pop-Up Cerita Rakyat Kompetensi Dasar Berbicara di Kelas III Sekolah Dasar 02 Bangkle*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd.

Kata kunci: pengembangan, media, pop-up, berbicara

Pembelajaran keterampilan berbicara bahasa jawa di sekolah dasar kurang berjalan dengan baik. Salah satu kekurangan tersebut adalah media pembelajaran yang kurang maksimal. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran mampu mengakomodasi kemampuan siswa.

Permasalahan mendasar dalam penelitian ini yaitu (1) apa saja kebutuhan guru dan siswa SD 02 Bangkle di Kabupaten Blora terhadap media pembelajaran keterampilan berbicara, (2) bagaimana prototipe media pembelajaran keterampilan berbicara berdasarkan validasi ahli, (3) Bagaimana validasi dari hasil pengembangan media *Pop-Up* pada cerita rakyat dengan kompetensi dasar berbicara di kelas III Sekolah Dasar 02 Bangkle. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk baru berupa media pembelajaran keterampilan berbicara. Dengan produk media pembelajaran yang berbentuk buku ini, diharapkan bisa lebih meningkatkan motivasi serta minat siswa dalam mempelajari materi berbicara.

Penelitian ini dirancang dengan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* yang dilakukan terbatas, antara lain (1) analisis potensi dan masalah, (2) analisis kebutuhan, (3) desain produk, (4) validasi desain/uji ahli, dan (5) revisi desain. Data penelitian ini berupa analisis kebutuhan guru dan siswa, data tersebut diperoleh dari siswa, guru, ahli media dan ahli materi. Instrumen penelitian ini adalah instrumen wawancara, angket kebutuhan guru dan siswa, serta angket uji ahli. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan angket. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif.

Hasil dalam penelitian ini berupa media pop-up yang datanya diambil dari dua analisis, yaitu analisis angket kebutuhan siswa dan guru beserta hasil validasi dari produk media popo-up. Berdasarkan analisis angket kebutuhan anak dan guru pengembangan media buku *Pop-Up* dalam keterampilan berbicara ini memang dibutuhkan. Sedangkan, berdasarkan hasil validasi produk oleh para ahli, terdapat beberapa perbaikan yaitu pada cerita rakyat agar dapat memberikan inovasi & sesuai unggah unggah basa yang baik dan benar

Saran yang dapat disampaikan dari hasil penelitian ini adalah (1) Media pembelajaran ini hendaknya dapat dimanfaatkan tidak hanya oleh guru mata

pelajaran Bahasa Jawa saja, melainkan juga oleh guru mata pelajaran lainnya, seperti guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan guru mata pelajaran Bahasa Inggris yang digunakan sebagai alternatif media pembelajaran berbicara. 2) Media pembelajaran ini perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk menguji keefektifan dalam pembelajaran. Penelitian lanjutan tersebut berguna untuk memperbaiki kualitas produk agar menjadi lebih baik.

SARI

Widyorini, Ima. 2015. *Pengembangan Media Pop-Up Cerita Rakyat Kompetensi Dasar Berbicara di Kelas III Sekolah Dasar 02 Bangkle*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Agus Yuwono, M.Si., M.Pd.

Kata kunci: pengembangan, media, wayang pop-up, berbicara

Piwulangan katrampilan micara ana ing SD kurang lumaku kanthi becik. Salah siji sing kurang yaiku *media pembelajaran* kang kurang maksimal. Awit saka iku, *perlu* dikembangake *media pembelajaran* sing bisa dadi akomodasi kanggo katrampilan siswa.

Perkara kang diteliti ing yaiku (1) apa wae kabutuhane guru lan siswa SD 02 Bangkle ing Kabupaten Blora tumrap *media pembelajaran* katrampilan micara, (2) kepriye *prototipe media pembelajaran* katrampilan micara adhedasar *validasi ahli*. Kepriye validasi saking hasil pengembangan media *Pop-Up* katrampilan micara. Ancas saka panaliten iki yaiku kanggo gawe sawijine *produk* anyar arupa *media pembelajaran* katrampilan micara. Kanthi *produk media pembelajaran* anyar kang awujud buku iki, kaajab bisa luwih ngundhakake *motivasi* lan *minat* para siswa nalika sinau micara.

Panaliten iki nggunakake dhasar *metode penelitian dan pengembangan* utawa *Research and Development* kang winates, yaiku kaperang dadi (1) *analisis potensi dan masalah*, (2) *analisis kebutuhan*, (3) *desain produk*, (4) *validasi desain/uji ahli*, lan (5) *revisi desain*. *Data* panaliten iki yaiku analisis kebutuhan guru lan siswa, data kuwi pikantuk saka siswa, guru lan ahli. *Instrumen* panaliten iki yaiku *instrumen wawancara*, *angket kebutuhan guru dan siswa*, uga *angket uji ahli*. Kanggo nglumpukake *data*, migunakake *teknik wawancara* lan *angket*. Kanggo medharake *data*, migunakake *deskriptif kualitatif*.

Asil saka panaliten iki awujud *media pop-up* kang *datane* dijupuk saka *analisis*, yaiku *analisis angket kebutuhan siswa* lan guru uga asil saka *validasi* lan *produk media pop-up*. Adhedasar *analisis angket kebutuhan siswa* lan guru, pangembangan *media pop-up* ana ing katrampilan micara iki dibutuhake banget. Ananging, adhedasar asil *validasi produk* dening *para ahli*, isih nduweni kekurangan-kekurangan kang perlu didandani, yaiku *naskah dialog* aja dawa-dawa supaya murid luwih gampang anggone ngerteni materine lan bisa nambah inovasi.

Saka asil panaliten iki bisa diaturake pamrayoga, yaiku (1) *media pembelajaran* iki bisa maedahi ora mung kanggo guru Bahasa Jawa, ananging uga guru Bahasa Indonesia utawa guru Bahasa Inggris, (2) *media pembelajaran* iki isih bisa disampurnakake dening panaliti liyane kanggo nguji *keefektifan* ana ing

piwulangan. Panaliten kasebut digunakake kanggo ndandani *kualitas produk* supaya dadi luwih apik.

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | ii |
| PENGESAHAN KELULUSAN | iii |
| PERNYATAAN | iv |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | v |
| PRAKATA | vi |
| ABSTRAK | viii |
| SARI | x |
| DAFTAR ISI | xii |
| DAFTAR TABEL | xv |
| DAFTAR GAMBAR | xvi |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 4 |
| 1.3 Pembatasan Masalah | 5 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 5 |
| 1.5 Tujuan Penelitian | 5 |
| 1.6 Manfaat Penelitian | 6 |
| | |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI | |
| 2.1 Kajian Pustaka | 7 |
| 2.2 Landasan Teoritis | 8 |
| 2.2.1 Media Pembelajaran | 8 |
| 2.2.1.1 Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran | 9 |
| 2.2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran | 10 |
| 2.2.2 Pop-Up | 11 |

| | | |
|---------|--------------------------------------|----|
| 2.2.2.1 | Elemen-elemen Pop Up | 13 |
| a. | Cerita | 13 |
| b. | Gambar | 13 |
| c. | Buku | 14 |
| 2.2.3 | Kompetensi Berbicara | 16 |
| 2.2.3.1 | Pengertian Berbicara | 16 |
| 2.2.3.2 | Keterampilan Berbicara | 17 |
| 2.2.3.3 | Bentuk dan Kegiatan Berbicara | 18 |
| 2.2.3.4 | Penilaian Kompetensi Berbicara | 22 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | | |
|-------|--------------------------------------|----|
| 3.1 | Desain Penelitian | 26 |
| 3.2 | Data dan Sumber Data | 29 |
| 3.3 | Instrumen Penelitian | 29 |
| 3.3.1 | Angket Kebutuhan Siswa | 30 |
| 3.3.2 | Angket Kebutuhan Guru | 30 |
| 3.3.3 | Angket Penilaian Desain Produk | 31 |
| 3.4 | Teknik Pengumpulan Data | 32 |
| 3.5 | Teknik Analisis Data | 33 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | | |
|-------|--|----|
| 4.1 | Analisis Kebutuhan Pengembangan Media <i>Pop-Up</i> pada Cerita Rakyat dengan Kompetensi Dasar Berbicara di Kelas III Sekolah Dasar 02 Bangkle | 35 |
| 1. | Kondisi Pembelajaran (Kompetensi Dasar Berbicara) ... | 35 |
| 2. | Media yang dibutuhkan | 36 |
| 3. | Harapan Guru terhadap Pengembangan Media | 37 |
| 4.2 | Hasil Pengembangan Media dan Materi Buku Pop-Up Cerita Rakyat | 38 |
| 4.2.1 | Penjelasan Isi Buku | 40 |

| | |
|---|----|
| 4.2.1.1 Cover | 40 |
| 4.2.1.2 Halaman 1 | 42 |
| 4.2.1.3 Halaman 2 | 43 |
| 4.2.1.4 Halaman 3 | 44 |
| 4.2.1.5 Halaman 4 | 46 |
| 4.2.1.6 Halaman 5 | 47 |
| 4.2.1.7 Halaman 6 | 48 |
| 4.2.1.8 Halaman 7 | 49 |
| 4.2.1.9 Lembar Evaluasi | 50 |
| 4.3 Hasil Uji Media Pembelajaran Buku Pop-Up | |
| Cerita Rakyat | 50 |
| 4.3.1 Hasil Uji Ahli Media oleh Ahli Media | 50 |
| 4.3.2 Hasil Uji Materi oleh Ahli Materi | 52 |
| 4.3.3 Hasil Pelaksanaan Uji Coba Media Pembelajaran | |
| Pop-Up di Lapangan | 63 |
| 4.3.3.1 Tanggapan Guru Kelas 3 SD | 63 |
| 4.3.3.2 Tanggapan Siswa Kelas 3 SD | 64 |

BAB V PENUTUP

| | |
|----------------------|----|
| 5.1 Kesimpulan | 65 |
| 5.2 Saran | 66 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1. Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian | 29 |
| Tabel 3.2 Angket Kebutuhan Siswa | 30 |
| Tabel 3.3 Angket Kebutuhan Guru | 31 |
| Tabel 3.4. Angket Penilaian Dimensi Materi terhadap Desain Produk | 32 |
| Tabel 3.5. Angket Penilaian Dimensi Penyajian Media terhadap Desain Produk | 33 |
| Tabel 4.1 Hasil Uji Ahli Media | 51 |
| Tabel 4.2 Hasil Uji Ahli Materi | 53 |
| Tabel 4.3 Hasil Perbaikan Media <i>Pop Up</i> | 56 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 3.1 Langkah-langkah <i>Research and Development</i> (R&D) (Sugiyono, 2009:289)..... | 26 |
|---|----|

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah proses bagi siswa dalam membangun gagasan atau permasalahan sendiri, oleh karena itu kegiatan belajar-mengajar dituntut memberi kesempatan kepada setiap peserta didik untuk melakukan sesuatu secara layak dan benar. Suasana belajar yang diciptakan guru, selayaknya memotivasi dan melibatkan siswa secara aktif, baik itu dalam bentuk mengamati, bertanya dan mempertanyakan, menjelaskan serta melakukan sesuatu pengalaman tertentu yang perlu dikembangkan.

Proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada di kurikulum, sumber pesan bisa guru, siswa, orang lain atau penulis buku dan produser media, salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesan adalah siswa atau juga guru.

Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar meliputi membaca, menyimak, berbicara, menulis. Membaca diarahkan pada kemampuan memahami isi bacaan, makna suatu bacaan ditentukan oleh situasi dan konteks dalam bacaan. Kegiatan menyimak pada hakikatnya sama dengan kegiatan membaca hanya saja pada menyimak merupakan pemahaman teks lisan.

Kegiatan menulis diarahkan untuk mengembangkan kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, pesan dan perasaan secara tertulis. Kegiatan berbicara diarahkan pada kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, pesan dan perasaan secara lisan dengan menggunakan bahasa Jawa. Program Pengajaran Bahasa Jawa, lingkup mata pelajaran bahasa Jawa meliputi penguasaan kebahasaan, kemampuan memahami mengapresiasi sastra dan kemampuan menggunakan bahasa Jawa.

Dalam pembelajaran di kelas, khususnya pelajaran Bahasa Jawa, dibutuhkan media sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar. Menurut Strauss dan Frost dalam Dina Indriana (2011:32) mengidentifikasi sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Dari sembilan faktor tersebut, faktor yang terpenting adalah kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan.

Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar pastinya dapat mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Dengan demikian dalam proses belajarmengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Sehingga kualitas pembelajaran bahasa jawa dapat berjalan secara optimal.

Sekolah Dasar 02 Bangkle adalah salah satu lembaga pendidikan yang ada di daerah Blora. Seperti sekolah sejenis lainnya, Sekolah Dasar 02 Bangkle melakukan penyelenggaraan pendidikan dengan melakukan kegiatan belajar mengajar. Pada waktu peneliti melakukan observasi awal di kelas 3 pada mata pelajaran Bahasa jawa, terdapat beberapa hal yang peneliti cermati. Beberapa hal

tersebut adalah antusiasme siswa sangat rendah, terlihat pasif, dan hanya berbicara ketika disuruh guru. Dengan metode ceramah, guru kurang bisa menghidupkan suasana kelas, dan pembelajaran tidak mempunyai daya tarik tersendiri bagi siswa.

Pada penggalian dokumen pendukung berupa daftar penilaian berkaitan pembelajaran Bahasa Jawa utamanya pada bercerita, dari 3 kali ulangan harian yang telah dilakukan oleh guru, ternyata sebagian besar nilainya masih dibawah KKM 70. Melihat keterbatasan media pembelajaran maka sulit membuat siswa interaktif, dalam hal ini peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan di atas menjadi tema penelitian.

Dalam pembelajaran Bahasa Jawa tentang bercerita, media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting, apalagi ditengah pembelajaran kurang menarik di mata siswa. Berdasar kajian tersebut, maka dibutuhkan media yang bisa menarik minat siswa untuk belajar, melalui gambar tiga dimensi. Salah satu contoh media gambar tiga dimensi yaitu *Pop-up*. *Pop-up* adalah istilah yang diterapkan pada setiap buku tiga dimensi maupun bergerak. Media *Pop-Up* disini berbentuk buku bergambar jika buku tersebut dibuka, gambar akan membentuk bangun sesuai yang ada di gambar tiga dimensi, menggambarkan peristiwa demi peristiwa secara berurutan sesuai dengan lembarnya. Keunikan efek tiga dimensi yang tercipta ketika buku *Pop-up* dibuka, dapat menarik minat pembacanya sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tercapai. Media *Pop-Up* ini juga akan mengangkat cerita rakyat dari Blora karena sudah jarang diceritakan di sekolah. Media *Pop-Up* ini diharapkan bisa meningkatkan minat siswa untuk menyimak dan

membantu siswa untuk menceritakan kembali berdasarkan cerita yang ada di gambar.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan dan pengkajian dengan mengangkat judul “ Pengembangan Media Pop-up Pada Cerita Rakyat Dengan Kompetensi Dasar Berbicara di Kelas III Sekolah Dasar 02 Bangkle”.

1.2. Identifikasi Masalah

Setelah peneliti melakukan pengamatan dan mengumpulkan data pendukung pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar bercerita dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran masih rendah.
2. Penggunaan metode ceramah masih belum bisa membuat suasana kelas menjadi hidup.
3. Penggunaan media buku 2 dimensi belum membuat memahami apa yang di baca dan belum bisa menceritakan kembali isi dari buku tersebut.
4. Sebagian besar nilai ulangan harian pada KD bercerita masih di bawah KKM 70.

1.3. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan dan menghasilkan buku cerita rakyat *Pop-Up* sebagai media pembelajaran pada tingkat SD.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media *Pop-Up* pada cerita rakyat dengan kompetensi dasar berbicara di kelas III Sekolah Dasar 02 Bangkle?
2. Bagaimana *prototype* dari pengembangan *Pop-Up* pada cerita rakyat dengan kompetensi dasar berbicara di kelas III Sekolah Dasar 02 Bangkle?
3. Bagaimana validasi dari hasil pengembangan media *Pop-Up* pada cerita rakyat dengan kompetensi dasar berbicara di kelas III Sekolah Dasar 02 Bangkle?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan analisis kebutuhan pengembangan media *Pop-Up* pada cerita rakyat dengan kompetensi dasar berbicara di kelas III Sekolah Dasar 02 Bangkle.
2. Mendeskripsikan *prototype* dari pengembangan *Pop-Up* pada cerita rakyat dengan kompetensi dasar berbicara di kelas III Sekolah Dasar 02 Bangkle
3. Mendeskripsikan validasi validasi dari hasil pengembangan media *Pop-Up* pada cerita rakyat dengan kompetensi dasar berbicara di kelas III Sekolah Dasar 02 Bangkle.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah khasanah penelitian pengembangan pendidikan tentang pengembangan media buku cerita rakyat *Pop-Up* sebagai media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi dunia pendidikan, khususnya pada pembelajaran cerita rakyat. Juga diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran sehingga memotivasi siswa untuk belajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1. Kajian Pustaka

Penelitian dari O’Brine, dan Kritsonis (2008) yang berjudul “*Segregation Through Brown vs. the Board of Education : A Setback or Landmark Case*”. Hasil penelitian ini adalah 1) diperlukan dewan khusus yang difungsikan untuk pembinaan dan pengembangan terhadap tenaga pendidik. 2) semakin guru dan siswa interaktif maka kualitas pembelajaran semakin meningkat. 3) Kepala Sekolah harus dapat menciptakan lingkungan kerja yang kondusif. Sementara itu penelitian tentang media pembelajaran dari Kuang Chao Yu (2005) berjudul “*The Effects of Computer Network on Education*”. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan teknologi komputer dapat dibedakan menjadi dua 1) internal organisasi seperti pemimpin dan dukungan terhadap teknologi komputer, tingkat informasi, keterlibatan pemimpin dalam informasi. 2) kemampuan guru dalam menguasai komputer sebagai media pembelajaran. 3) factor siswa dalam menaruh minat dalam belajar berbasis komputer. selanjutnya penelitian tentang interaksi pembelajaran Hardre, Chen, Huang, Chiang, Jen dan Warden, (2006) berjudul “*Factors Affecting High School Students’ Academic Motivation in Taiwan*”. Kesimpulannya adalah Interaksi dalam kegiatan pembelajaran merupakan hasil dari karakteristik yang kompleks. Pencapaian dari peserta didik bukan merupakan akibat sederhana dari sebuah hubungan, tapi merupakan interaksi dari faktor-faktor yang melibatkan sifat-sifat

dari guru dan peserta didik sesuai dengan konteksnya, termasuk konteks institusi dan kebudayaan. Selanjutnya penelitian Tri, Noel (2014) penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Komik Jaka Tingkir sebagai Media Pembelajaran Membaca Cerita Siswa Kelas III di Kabupaten Boyolali*”. Penelitian tersebut menjabarkan tentang pembuatan media buku komik untuk siswa SD. Persamaan penelitian ini terdapat pada metode penelitian yaitu menggunakan metode *research and development*, serta mengkaji cerita rakyat. Perbedaannya terdapat pada hasil medianya berupa buku komik, sedangkan penelitian ini menghasilkan buku *pop-up*.

Berdasarkan keempat penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa untuk menghasilkan proses pembelajaran yang efektif diperlukan satu kesatuan antara organisasi sekolah, media pembelajaran dan interaksi pembelajaran. Tujuannya adalah menciptakan lingkungan dan suasana yang kondusif agar siswa merasa nyaman dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Mengingat pentingnya peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, maka dalam penelitian ini, penulis menitikberatkan pada media pembelajaran yaitu berkaitan dengan pengembangan media *pop-up* pada cerita rakyat dengan kompetensi dasar berbicara di kelas III Sekolah Dasar 02 Bangkle.

2.2 Landasan Teoritis

2.2.1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2011:3).

Menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2011:4), menjelaskan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Sementara itu, menurut Siregar, (2004:26) mendefinisikan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber pesan ke pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga perhatian, minat dan perasaan siswa dapat timbul secara baik

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah komponen komunikasi yang digunakan untuk kegiatan mengajar, sehingga dalam prosesnya ada interaksi yang aktif antara pendidik dan pelajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

2.2.1.1 Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Tujuan penggunaan suatu media yaitu untuk membantu guru menyampaikan pesan secara mudah kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat menguasai pesan tersebut secara cepat dan akurat. Menurut Azhar Arsyad (2004: 153) tujuan digunakannya media pembelajaran secara khusus, sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep prinsip, sikap dan keterampilan tertentu, dengan menggunakan media yang paling tepat menurut karakteristik bahan.

2. Memberikan pengalaman belajar berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat peserta didik untuk belajar.
3. Membubuhkan sikap dan ketrampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.
4. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik.

2.2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Azhar Arsyad (2011) mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu :

1. Media hasil teknologi cetak.

Media yang dihasilkan dari alat/mesin percetakan dalam wujud gambar. Media ini dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi, terutama hal-hal yang sulit didapat dilingkungan sekitar.

2. Media hasil teknologi audio-visual.

Media jenis ini adalah gabungan antara audio dan visual dalam bentuk video. Perpaduan gambar tiga dimensi dan suara tentunya sangat membantu untuk memahami materi yang ada, karena siswa serasa melihat ilustrasi yang nyata.

3. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.

Komputer merupakan perangkat lunak yang dapat menghasilkan karya. Beberapa software dibuat bertujuan untuk media pembelajaran yang dapat

memudahkan siswa memahami materi. E-learning adalah salah satu karya nyata yang didedikasikan bagi siswa untuk pembelajaran yang lebih efektif.

4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Sebagai perangkat lunak, komputer merupakan alat yang memberikan fasilitas banyak hal untuk membuat karya. Melalui ide pemikiran yang kemudian dituangkan dalam komputer, mampu menghasilkan desain sesuai yang diinginkan. Selanjutnya untuk penggandaan dibutuhkan teknologi cetak agar mampu diproduksi dalam jumlah yang banyak. Gabungan antara teknologi cetak dan komputer ini tentunya sangat bermanfaat bagi penyelenggaraan pendidikan. Salah satu hasil karya dari perpaduan tersebut adalah buku, yang selama ini telah memberikan peran yang sangat penting bagi pembelajaran. Sementara itu jenis buku yang dihasilkan juga beraneka ragam, salah satunya buku cerita tiga dimensi yang biasa disebut dengan buku *pop-up*.

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Melalui media pembelajaran guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi dan siswa akan lebih terbantu dan mudah belajar. Media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi antara sumber dan penerima. Media pembelajaran atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang harus dipelajari oleh siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan (Depdiknas, 2006:4).

2.2.2. Pop-Up

Pop-up berasal dari bahasa Inggris yang berarti “muncul keluar” sedangkan buku *Pop-up* dapat diartikan sebagai buku yang berisi catatan atau kertas bergambar tiga dimensi yang mengandung unsur interaktif pada saat dibuka seolah-olah ada sebuah benda yang muncul dari dalam buku (Robet, 15 Agustus 2012).

Penggunaan buku seperti ini bermula dari abad ke-13 pada awalnya *pop-up* digunakan untuk mengerjakan anatomi, matematika, membuat perkiraan astronomi, menciptakan sandi rahasia dan meramalkan nasib. Selama berabad-abad lamanya buku seperti ini hanya digunakan untuk membantu pekerjaan ilmiah. Hingga abad ke-18 teknik ini mulai diterapkan pada buku yang dirancang sebagai hiburan terutama ditujukan untuk anak-anak. [Sumber: *hort History of Pop-ups*, www.markhiner.co.uk/history-text.htm].

Buku *pop-up* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak ketika halaman buku dibuka sehingga konstruksi kertas pada halaman berubah. Sekilas *pop-up* hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas. Walau demikian, origami lebih memfokuskan diri pada menciptakan objek atau benda sedangkan *pop-up* lebih cenderung pada pembuatan mekaniskertas yang dapat membuat gambar tampak secara lebih berbeda baik dari sisi perspektif/dimensi, perubahan bentuk hingga dapat bergerak yang disusun sealam mungkin (Dzuanda 2009).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan buku *Pop-up* merupakan buku cerita yang menarik perhatian pembaca melalui tiga dimensinya, gambar

ilustrasinya, yang bisa berubah, bergerak ataupun timbul pada halaman kertasnya. Kumpulan potongan-potongan objek pada buku tersebut kadang diikuti gerakan dari elemen gambar dengan cara membuka atau menarik halaman, sehingga dapat terbentuk sesuai dengan benda aslinya serta bertujuan untuk memberikan tampilan visual lebih menarik pada sebuah cerita.

2.2.2.1 Elemen-elemen Pop Up

a. Cerita

Cerita atau dongeng berada pada posisi pertama dalam mendidik etika kepada anak. Mereka cenderung menyukai dan menikmatinya, baik dari segi ide, imajinasi, maupun peristiwa-peristiwanya. Jika hal ini dapat dilakukan dengan baik maka cerita akan menjadi bagian dari seni yang disukai anak-anak, bahkan orang dewasa. Sungguh menyedihkan saat menjumpai anak-anak sekarang jauh dari budi pekerti yang baik, juga dari cerita yang bagus yang akan mendidik rasa, imajinasi, akhlak, dan mengembangkan pengetahuan mereka. (Dr. Abdul Aziz Abdul Majid, 2001).

Dari penjelasan tersebut penulis merangkum bahwa cerita adalah suatu subjek yang memiliki alur peristiwa baik bersifat fiktif maupun nyata yang mempunyai pesan terhadap orang yang menyimaknya.

b. Gambar

Secara umum gambar adalah ilustrasi cerita statis yang bertujuan untuk memberikan makna bagi yang melihatnya. Gambar sendiri terdiri dari gambar dua dimensi dan gambar tiga dimensi, keduanya mempunyai kelebihan dan keunikan

masing-masing. Dalam pembelajaran, penggunaan gambar tentunya disesuaikan dengan kebutuhan saat proses belajar mengajar berlangsung. Sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 329) Gambar adalah tiruan barang, binatang, tumbuhan dan sebagainya. Sedangkan menurut Sudjana (2007: 68), pengertian media gambar adalah media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar. Sedangkan menurut pendapat Azhar Arsyad (1995: 83), mengatakan bahwa media gambar adalah berbagai peristiwa atau kejadian, objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, katakata, simbol-simbol, maupun gambaran.

Kelebihan media gambar menurut Dina Indriana (2011:64-65) media gambar mempunyai keunggulan yang di antaranya sudah umum digunakan, mudah dimengerti, dapat dinikmati, mudah dan murah didapat atau dibuat, dan banyak memberikan penjelasan daripada menggunakan media verbal. Media gambar atau foto mampu memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, sehingga anak didik mampu untuk mengingatnya dengan lebih baik dibandingkan dengan metode verbal. Selain itu media gambar juga bisa memecahkan masalah yang ada dalam media oral/verbal, yakni dalam hal keterbatasan daya ingat dalam bercerita atau menjelaskan sesuatu.

c. Buku

Menurut Simpkin dan Temperly (2009:43) menyebutkan bahwa Pop-up sebagai buku memiliki beberapa variasi diantaranya sebagai berikut:

- a. *Transformations* adalah tampilan bentuk buku *Pop-up* yang terdiri dari potongan-potongan *Pop-up* yang disusun secara vertikal. Apabila menarik lembar halaman ke samping atau ke atas sehingga tampilan dapat berubah ke bentuk yang berbeda.
- b. *Volvelles* adalah tampilan bentuk buku *Pop-up* yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya, tampilan ini memiliki bagian-bagian yang dapat berputar.
- c. *Peepshow* atau juga disebut terowongan buku, tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang ditempatkan atau disusun bertumpuk menjadi satu di belakang kertas yang lain, menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif, seperti melihat ke dalam sebuah terowongan.
- d. *Carousel* adalah buku *Pop-up* yang didukung dengan tali, pita, kancing, dan lain sebagainya jika dibuka dan dilipat kembali akan berbentuk benda yang kompleks. Hal ini menciptakan serangkaian tampilan dua dimensi ataupun tiga dimensi sehingga menyajikan bentuk nyata.
- e. *Box and cylinder* atau kotak dan silinder adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika buku dibuka.
- f. *Pull tab* atau tarik tab yaitu sebuah tab kertas geser, pita, atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk mengungkapkan gerakan gambar baru (pada sebuah buku *Pop-up*.) Tab dapat menjadikan objek gambar menjadi bergerak ketika

kita menarik atau menggeser tab, misalnya penari bergoyang, anjing duduk, robot bergerak dan lain sebagainya.

2.2.3. Kompetensi Berbicara

2.2.3.1. Pengertian Berbicara

Menurut Suhartono (2005: 21) berbicara merupakan bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik. Pertama, faktor fisik yaitu alat ucap untuk menghasilkan bunyi bahasa, seperti kepala, tangan, dan roman muka yang dimanfaatkan dalam berbicara. Kedua, faktor psikologis dapat mempengaruhi terhadap kelancaran berbicara. Oleh karena itu stabilitas emosi tidak hanya berpengaruh terhadap kualitas suara tetapi juga berpengaruh terhadap keruntutan bahan pembicaraan. Ketiga, faktor neurologis yaitu jaringan saraf yang menghubungkan otak kecil dengan mulut, telinga dan organ tubuh lain yang ikut dalam aktivitas berbicara. Keempat, faktor semantik yang berhubungan dengan makna. Kelima, faktor linguistik yang berkaitan dengan struktur bahasa. Bunyi yang dihasilkan harus disusun menurut aturan tertentu agar bermakna. Jika kata-kata yang disusun itu tidak mengikuti aturan bahasa akan berpengaruh terhadap pemahaman makna oleh lawan bicaranya.

Berbeda halnya dengan pendapat Asep Jolly (2004: 1) mengungkapkan bahwa berbicara adalah salah satu aspek keterampilan berbahasa. Berbicara sebagai suatu proses komunikasi, proses perubahan wujud pikiran atau perasaan menjadi wujud ujaran atau bunyi bahasa yang bermakna, yang disampaikan

kepada orang lain. Berbicara merupakan suatu peristiwa penyampaian maksud (ide, pikiran, perasaan) seseorang kepada orang lain. Keterampilan berbicara, sifatnya produktif, menghasilkan, memberi, dan menyampaikan. Berbicara bukan hanya cepat mengeluarkan kata-kata dari alat ucap, tetapi utamanya adalah menyampaikan pokok-pokok pikiran secara teratur, dalam berbagai ragam bahasa sesuai dengan fungsi komunikasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan dan menyampaikan pikiran, gagasan, perasaan, serta menyampaikan pesan melalui bahasa lisan kepada seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.2.3.2. Keterampilan Berbicara

Menurut Moris dalam Novia (2002: 57) menyatakan bahwa berbicara merupakan alat komunikasi yang alami antara anggota masyarakat untuk mengungkapkan pikiran dan sebagai sebuah bentuk tingkah laku sosial. Sedangkan menurut Wilkin dalam Maulida (2001: 206) menyatakan bahwa tujuan pengajaran bahasa Inggris dewasa ini adalah untuk berbicara. Lebih jauh lagi Wilkin dalam Oktarina (2002: 199) menyatakan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan menyusun kalimat-kalimat karena komunikasi terjadi melalui kalimat-kalimat untuk menampilkan perbedaan tingkah laku yang bervariasi dari masyarakat yang berbeda.

Pengertian keterampilan menurut Yudha dan Rudhyanto (2005: 7) yaitu “Keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas

seperti motorik, berbahasa, sosial-emosional, kognitif, dan afektif (nilai-nilai moral)”. Keterampilan yang dipelajari dengan baik akan berkembang menjadi kebiasaan. Terdapat hubungan yang saling mempengaruhi antara keterampilan dengan perkembangan kemampuan keseluruhan anak. Keterampilan anak tidak akan berkembang tanpa adanya kematangan. Beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan pada anak yaitu: keturunan, makanan, intelegensi, pola asuh, kesehatan, budaya, ekonomi, sosial, jenis kelamin, dan rangsangan dari lingkungan.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah suatu kemampuan dalam mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan, atau isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami oleh orang lain.

Pentingnya keterampilan berbicara/bercerita dalam komunikasi diungkapkan oleh Supriyadi (2005: 178) bahwa apabila seseorang memiliki keterampilan berbicara yang baik, dia akan memperoleh keuntungan sosial maupun profesional. Keuntungan sosial berkaitan dengan kegiatan interaksi sosial antara individu.

Pentingnya penguasaan keterampilan berbicara untuk siswa SD juga dinyatakan oleh Fanis (Supriyadi, 2005: 179) bahwa pembelajaran keterampilan berbicara penting dikuasai siswa agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir, membaca, menulis, dan menyimak. Kemampuan berpikir mereka akan terlatih ketika mereka mengorganisasikan, mengkonsepkan, mengklarifikasikan dan menyederhanakan pikiran, perasaan, dan ide kepada orang lain secara lisan.

2.2.3.3. Bentuk dan Kegiatan Berbicara

Bentuk-bentuk kegiatan berbicara tersebut dikemukakan oleh Nurgiyantoro (2001: 278-291), antar lain: 1) Pembicaraan berdasarkan gambar, 2) Wawancara, 3) Berbicara, 4) Pidato, 5) Diskusi. Pembicaraan berdasarkan gambar merupakan pembicaraan yang menyebutkan tulisan-tulisan yang terdapat dibawah gambar. Penyajian gambar-gambar tersebut dipisah-pisah. Rangsangan dari gambar-gambar tersebut sangat baik untuk melatih anak-anak yang baru belajar bahasa asing.

Wawancara merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengungkapkan kemampuan berbicara siswa. Ada dua unsur penting yang harus dikuasai siswa dalam wawancara yaitu unsur linguistik dan unsur materi yang digunakan dalam wawancara. Pidato merupakan kegiatan berbicara yang sangat berperan dihadapan suatu massa. Kegiatan berpidato melatih siswa mengemukakan pendapat yang bisa diterima oleh orang lain sebagai pendengar. Diskusi merupakan kegiatan berbicara yang dapat memancing kreativitas siswa. Dalam diskusi, siswa dilatih untuk berbicara dengan berpikir secara logis.

Adapun ciri-ciri kegiatan berbicara menurut Sutiyati (2004: 31) adalah sebagai berikut :

1. Ujaran biasanya dipelajari melalui menyimak dan meniru (proses imitasi). Oleh karena itu maka contoh atau model yang disimak atau direkam oleh siswa sangat penting dalam penguasaan kecakapan berbicara.

2. Ujaran seseorang mencerminkan pemakaian bahasa di rumah dan dalam masyarakat tempat tinggalnya, misalnya: ucapan intonasi, kosa-kata, menggunakan kata-kata dan pola-pola kalimat.
3. Meningkatkan keterampilan menyimak berarti membantu meningkatkan kualitas berbicara seseorang.
4. Bunyi atau suara merupakan faktor yang penting dalam meningkatkan cara pemakaian kata-kata. Oleh karena itu siswa akan tertolong kalau mereka sedang menyimak ujaran yang baik dari gurunya.
5. Berbicara dengan bantuan alat peraga akan menghasilkan pengungkapan informasi yang lebih banyak dari pada menyimak. Umumnya siswa/ anak akan meniru bahasa yang didengarnya.

Dijelaskan pula oleh Sutiyati (2004: 30) bahwa ada beberapa prinsip umum yang mendasari kegiatan berbicara yaitu:

1. Membutuhkan paling sedikit dua orang.
2. Mempergunakan suatu sandi linguistik yang dipahami bersama
3. Menerima atau mengakui suatu daerah referensi umum
4. Merupakan suatu pertukaran antara partisipasi. Kedua pihak partisipasi yang memberi dan menerima dalam berbicara saling bertukar sebagai pembicara dan penyimak.
5. Menghubungkan setiap pembicara dengan lainnya dan kepada lingkungannya dengan segera. Perilaku lisan pembicara selalu berhubungan dengan reespons yang nyata atau yang diharapkan dari penyimak, dan sebaliknya. Jadi hubungan itu bersifat timbal balik atau dua arah.

6. Berhubungan atau berkaitan dengan masa kini. Hanya dengan bantuan berkas graft-material, bahasa dapat luput dari kekinian dan kesegaran bahwa pita atau berkas itu telah mungkin berbuat demikian, tentu saja merupakan salah satu keunggulan budaya manusia.
7. Hanya melibatkan perangkat yang berhubungan dengan bunyi bahasa dan pendengaran.
8. Secara tidak pandang bulu menghadapi serta memperlakukan apa yang nyata dan apa yang diterima sebagai dalil.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa seseorang melakukan kegiatan berbicara selain untuk berkomunikasi juga bertujuan untuk mempengaruhi orang lain dengan maksud apa yang dibicarakan dapat diterima oleh lawan bicaranya dengan baik. Adanya hubungan timbal balik secara efektif dalam kegiatan berbicara, antara pembicara dengan pendengar akan membentuk kegiatan berkomunikasi menjadi, lebih efektif dan efisien.

Berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan bahasa setelah mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi (bahasa) yang didengarnya itulah kemudian manusia belajar mengucapkan dan akhirnya mampu untuk berbicara. Untuk dapat berbicara suatu bahasa secara baik, pembicara harus menguasai lafal, struktur, dan kosakata yang bersangkutan. Di samping itu, diperlukan juga penguasaan masalah atau gagasan yang akan disampaikan, serta kemampuan memahami bahasa lawan bicara.

Dalam kegiatan berbicara diperlukan penguasaan terhadap lambang bunyi baik untuk keperluan menyampaikan maupun menerima gagasan. Lambang

yang berupa tanda-tanda visual seperti yang dibutuhkan dalam kegiatan membaca dan menulis tidak diperlukan. Itulah sebabnya orang yang buta huruf pun dapat melakukan aktivitas berbicara secara baik, misalnya para penutur asli. Penutur yang demikian mungkin tidak menyadari kompetensi kebahasaannya, tidak “mengerti” sistem bahasanya sendiri. Kenyataan itu sama sekali membuktikan bahwa penguasaan bahasa lisan lebih fungsional dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kemampuan berbicara seharusnya mendapat perhatian yang cukup dalam pembelajaran bahasa dan tes kemampuan berbahasa.

2.4.4. Penilaian Kompetensi Berbicara

Penilaian sikap terhadap proses pembelajaran juga cenderung sangat penting. Peserta didik juga perlu memiliki sikap positif terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Penilaian proses pembelajaran mencakup suasana pembelajaran, strategi, metodologi, dan teknik pembelajaran yang digunakan (Sarwiji Suwandi, 2008:90). Proses pembelajaran yang menarik, nyaman, dan menyenangkan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Nurbiana (2008:36) mengemukakan ada beberapa faktor yang dapat dijadikan ukuran kemampuan berbicara seseorang yang terdiri dari aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi: (1) ketepatan ucapan; (2) penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai; (3) pilihan kata; (4) ketepatan sasaran pembicaraan. Aspek non kebahasaan meliputi: (1) sikap tubuh, pandangan, bahasa tubuh, dan mimik yang tepat; (2) kesediaan menghargai pembicaraan maupun gagasan orang lain; (3) kenyaringan suara dan

kelancaran dalam berbicara; (4) relevansi, penalaran dan penguasaan terhadap topik tertentu.

Tujuan dan alat penilaian merupakan dua hal yang sangat erat hubungannya dalam kegiatan pembelajaran guru di kelas. Penilaian pembelajaran bertujuan untuk mengetahui keluaran belajar tersebut memang sudah sesuai dengan tujuan atau tidak. Hal itu, dapat dijawab oleh alat penilaian. Oleh karenanya, dalam menyusun alat penilaian harus didasarkan pada tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya agar dapat berfungsi sebagaimana yang diharapkan Burhan Nurgiyantoro (Supartinah, 2010:17).

Pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi berbahasa siswa agar dapat berkomunikasi di dalam keluarga dan masyarakat yang sesuai dengan tatakrama dan *unggahungguh* bahasa Jawa, juga memerlukan alat penilaian yang dapat mengungkap keterampilan berbicara siswa dengan baik. Sehingga diharapkan alat penilaian tersebut tidak saja, melainkan juga unsur-unsur paralinguistik seperti *patrap* dan konteks budaya Jawa yang melingkupinya.

Menurut Iskandarwassid & Dadang Suhendar (2009: 242) tujuan keterampilan berbicara akan mencakup: a) Kemudahan berbicara, b) kejelasan, c) bertanggung jawab, d) membentuk pendengaran kritis, dan e) membentuk kebiasaan.

a. Kemudahan Berbicara

Siswa harus mendapat kesempatan yang besar untuk berlatih berbicara sampai mereka mengembangkan keterampilan ini secara wajar, lancar, dan

menyenangkan baik di dalam kelompok kecil maupun dihadapan pendengar umum yang lebih besar jumlahnya. Siswa perlu mengembangkan kepercayaan yang tumbuh melalui latihan.

b. Kejelasan

Siswa berbicara dengan tepat dan jelas baik artikulasi maupun diksi kalimat-kalimatnya. Gagasan yang diucapkan harus tersusun dengan baik. Dengan latihan berdiskusi yang mengatur cara berfikir yang logis dan jelas, kejelasan berbicara tersebut dapat tercapai.

c. Bertanggung Jawab

Latihan berbicara yang bagus menekankan pembicara untuk bertanggung jawab agar berbicara secara tepat, dan dipikirkan dengan sungguh-sungguh mengenai apa yang menjadi topik pembicaraan, siapa yang diajak berbicara, dan bagaimana situasi pembicara serta momentumnya. Latihan demikian akan menghindarkan siswa dari berbicara yang tidak bertanggung jawab atau bersilat lidah yang menggelabui kebenaran.

d. Membentuk Pendengaran Kritis

Latihan berbicara yang baik sekaligus mengembangkan keterampilan menyimak secara tepat dan kritis juga menjadi tujuan utama program ini. Di sini siswa perlu belajar untuk dapat mengevaluasi kata-kata, niat, dan tujuan pembicara .

e. Membentuk Kebiasaan

Kebiasaan berbicara tidak dapat dicapai tanpa kebiasaan berinteraksi dalam bahasa yang dipelajari atau bahkan dalam bahasa ibu. Faktor ini demikian

penting dalam membentuk kebiasaan berbicara dalam perilaku seseorang. Tujuan keterampilan berbicara seperti yang dikemukakan diatas dapat dicapai jika kegiatan belajar mengajar yang membuat para siswa secara aktif mengalami kegiatan berbicara. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan berbicara adalah suatu cara yang dilakukan seseorang untuk menyampaikan pesan atau informasi secara jelas kepada yang diajak bicara.

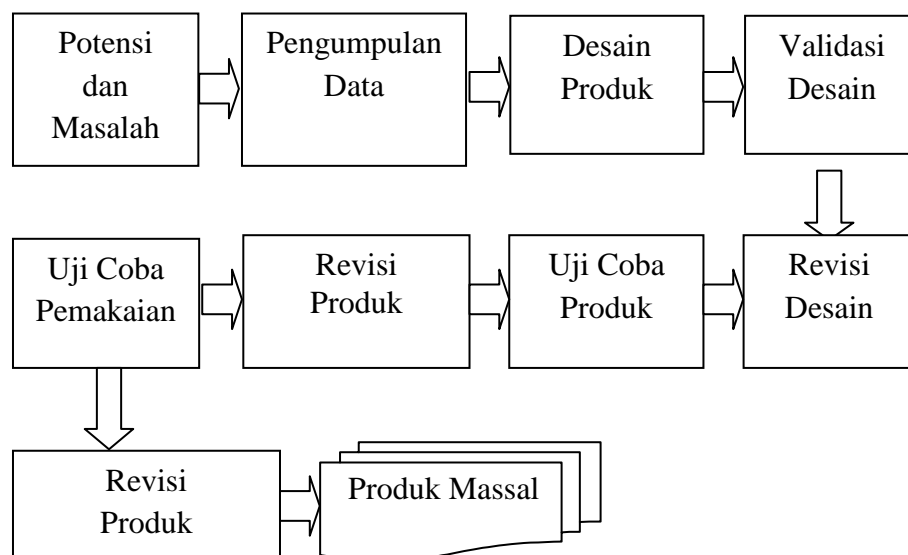
Dari hasil pengamatan pembelajaran keterampilan berbicara atau bercerita, kemudian dikategorikan dalam beberapa kriteria penilaian yaitu : (a) keberanian (baik, kurang), (b) kelancaran berbicara (baik, kurang), (c) gaya / lagu kalimat (baik, kurang), (d) percaya diri (baik, kurang), (e) keleluasaan materi (baik, kurang)

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2009:407), metode penelitian *Research and Development* yang selanjutnya akan disingkat menjadi R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Sugiyono (2011:409) menyatakan bahwa ada sepuluh langkah dalam penelitian pengembangan yaitu merumuskan potensi masalah, mengumpulkan informasi, membuat desain produk, melakukan validasi desain, memperbaiki desain, menguji coba produk, merevisi produk, menguji coba pemakaian produk, merevisi produk, dan membuat produk secara massal.



Gambar 3.1 Langkah-langkah *Research and Development* (R&D) (Sugiyono, 2009:289)

Dari kesepuluh langkah tersebut, dalam penelitian ini disederhanakan menjadi enam langkah yaitu analisis kebutuhan, penyusunan draf materi, membuat desain produk, validasi desain, perbaikan desain dan menguji coba produk. Langkah-langkah penelitian tersebut akan diuraikan seperti berikut.

1) Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan akan diketahui seberapa besar kebutuhan berdasarkan pendapat siswa dan guru bahasa Jawa terhadap media berbicara tentang cerita rakyat. Analisis ini dilakukan untuk menentukan desain produk.

2) Penyusunan Draft Materi

Penyusunan draf materi ini bertujuan agar media dapat disusun secara bertahap dan konseptual sehingga materi tentang cerita rakyat mudah dipahami oleh siswa.

3) Penyusunan Desain Produk

Desain produk dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan produk berdasarkan pendapat siswa dan guru.

4) Validasi Desain

Validasi desain bertujuan menilai desain produk yang disusun. Validasi ini dilakukan oleh dosen pembimbing dengan mengisi pada angket penilaian sehingga diketahui kekuatan dan kelemahan pada desain produk.

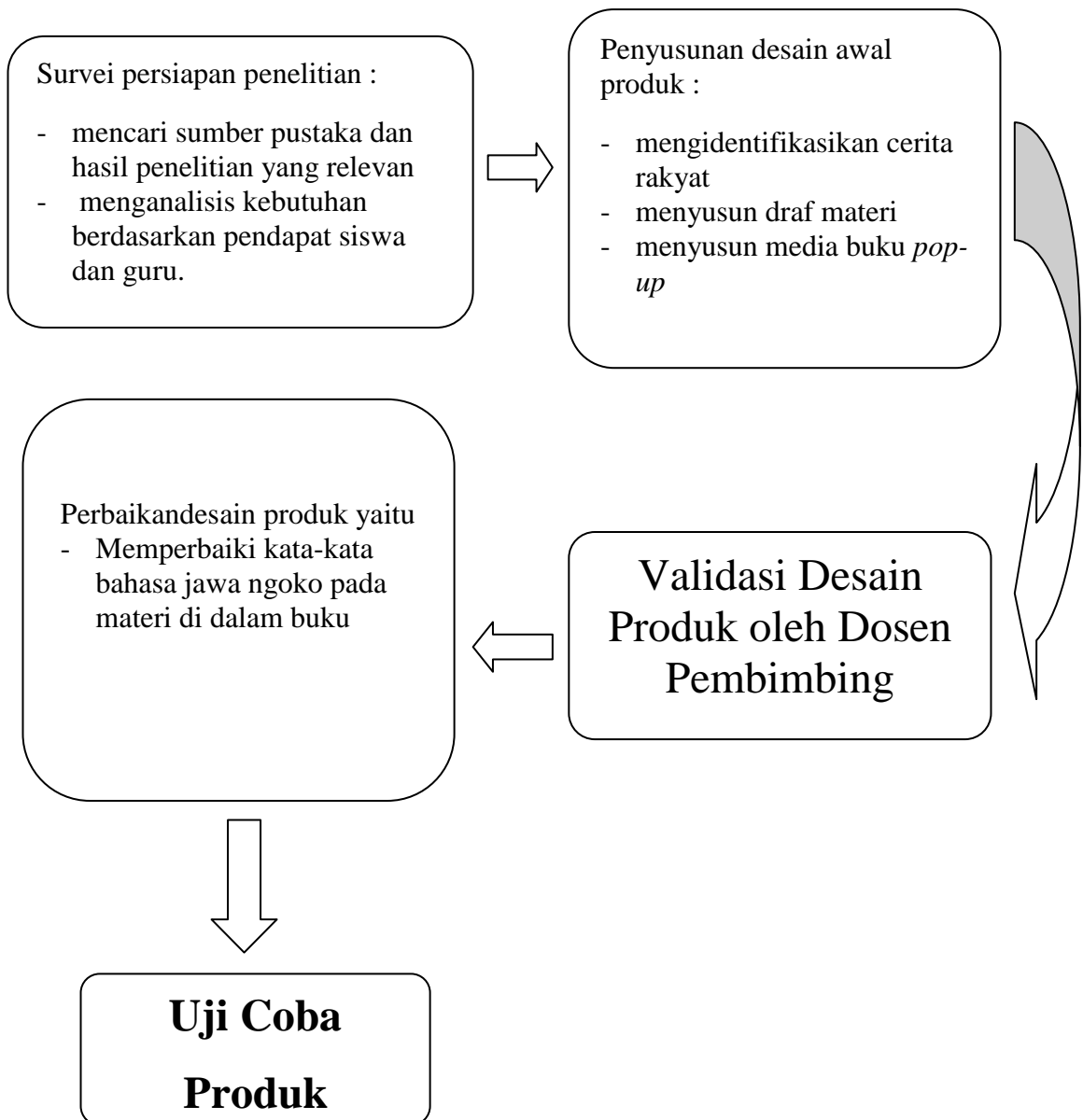
5) Perbaikan Desain Produk

Perbaikan desain produk bertujuan memperbaiki kelemahan dari desain produk. Perbaikan ini dilakukan berdasarkan diskusi dan konsultasi kepada dosen pembimbing.

6) Uji Coba Produk Media

Uji coba produk diperlukan untuk mengetahui sejauh mana keefektifan dari produk media yang dihasilkan.

Tahap-Tahap Penelitian



3.2 Data dan Sumber Data

Data merupakan hasil pencatatan peneliti berupa fakta maupun angka (Arikunto, 2006:118). Data merupakan segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi. Data dalam penelitian ini berupa hasil angket kebutuhan siswa dan guru dan hasil uji coba produk.

Sumber data adalah subjek data itu diperoleh (Arikunto, 2006:129). Sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga, yaitu sumber data kebutuhan media, sumber data validasi desain produk, dan sumber data hasil uji coba produk. Sumber data kebutuhan media berasal dari siswa kelas III SD Bangkle 02 beserta guru kelas III SD Bangkle 02 Kab. Blora.

3.3 Instrumen Penelitian

Arikunto (2006: 160) menyatakan instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Arikunto (2006: 168-169) mengatakan tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud.

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian

| Data | Subjek | Instrumen |
|--|--|--|
| 1. Kebutuhan media pembelajaran tentang erita rakyat dengan kompetensi dasar berbicara menggunakan buku pop-up | 1. SiswakelasIII 2. Guru mata pelajaran Bahasa Jawa | 1. Angketkebutuhansiswa 2. Angketkebutuhan guru |
| 2. ValidasiDesainProduk | DosenPembimbing | AngketPenilaiandesainproduk |
| 3. Ujicobaproduk | SiswakelasIII | Lembarpenilaiansiswa |

3.3.1 Angket Kebutuhan Siswa

Keberadaan angket dalam sebuah penelitian akan memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data dan informasi. Angket kebutuhan siswa menjadi pedoman pembuatan desain awal produk buku *pop-up* tentang cerita rakyat. Hal-hal yang ingin diketahui dalam angket ini yaitu pengetahuan siswa terhadap buku *pop-up*, kebutuhan siswa terhadap media dan kebutuhan siswa terhadap fisik media. Gambaran mengenai angket tersebut dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Angket Kebutuhan Siswa

| Aspek | Indikator | Jumlah Soal | Nomor Soal |
|--|---|-------------|------------|
| Pengetahuan siswa seputar cerita rakyat | 1. Kebutuhan siswa terhadap materi pembelajaranberbicara tentang cerita rakyat. | 5 | 1,2,3,4,5 |
| Kebutuhan siswa terhadap media berbicara tentang cerita rakyat dengan menggunakan pop-up | 1. Pengetahuan siswa mengenai media berbicara tentang cerita rakyat | 2 | 6,7 |
| | 2. Kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran tentang cerita rakyat | 1 | 8 |
| | 3. Kebutuhan siswa terhadap media <i>pop-up</i> yang mendukung cerita rakyat | 4 | 9,10,11,12 |

3.3.2 Angket Kebutuhan Guru

Instrumen selanjutnya adalah angket kebutuhan guru. Angket kebutuhan guru berisi tentang hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan desain awal media berbicara tentang cerita rakyat dengan menggunakan buku *pop-up* di kelas III. Hal-hal yang ingin diketahui dari angket ini yaitu pengetahuan guru terhadap buku

pop-up, kebutuhan guru terhadap media dan kebutuhan guru terhadap fisik media.

Gambaran mengenai angket tersebut dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Angket Kebutuhan Guru

| No | Aspek | Indikator | Jumlah Soal | Nomor Soal |
|----|---|---|-------------------|---------------------------|
| 1. | Pengetahuan guru bahasa Jawa mengenai cerita rakyat dengan menggunakan buku <i>pop-up</i> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan guru mengenai pembelajaran berbicara 2. Setuju tidaknya mengenalkan cerita rakyat kepada siswa dalam pembelajaran | <p>5</p> <p>1</p> | <p>1,3,4,5,6</p> <p>7</p> |
| 2. | Kebutuhan guru terhadap media berbicara tentang cerita rakyat dengan menggunakan buku <i>pop-up</i> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan guru mengenai media pembelajaran berbicara tentang cerita rakyat. 2. Sumber materi yang digunakan untuk pembelajaran berbicara tentang cerita rakyat. | <p>2</p> <p>1</p> | <p>8,9</p> <p>2</p> |
| 3. | Kebutuhan guru terhadap fisik media berbicara tentang cerita rakyat dengan menggunakan buku <i>pop-up</i> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kebutuhan guru terhadap media yang mendukung cerita rakyat. | 3 | 10,11,12 |

3.3.3 Angket Penilaian Desain Produk

Penilaian ini terdiri dari dua dimensi yaitu dimensi materi dan dimensi penyajian media. Pertama, desain Materi berisi 5 indikatornya itu pilihan kosa kata bahasa Jawa ragam *ngoko*, penggunaan *unggah-ungguh* basa Jawa, penyusunan kalimat, tingkat pemahaman materi terhadap siswa, tingkat keterbacaan lembar materi. Kedua, desain Penyajian media berisi 3 indikator yaitu penggunaan jenis

huruf, perpaduan warna pada gambar, dan tampilan keseluruhan media. Berikut adalah kisi-kisi kedua dimensi tersebut

Tabel 3.4. Angket Penilaian Dimensi Materi terhadap Desain Produk

| Indikator | JumlahSoal | NomorSoal |
|---|------------|--------------|
| pilihan kosakata bahasa Jawa ragam <i>ngoko</i> | Format B | |
| Penggunaan <i>unggah-ungguh</i> basa Jawa | Format B | |
| Penyusunan kalimat | Format B | |
| Tingkat pemahaman materi terhadap siswa | 6 | 5,6,7,8,9,10 |
| Tingkat keterbacaan materi | 4 | 1,2,3,4 |

Tabel 3.5. Angket Penilaian Dimensi Penyajian Media terhadap Desain Produk

| Indikator | JumlahSoal | NomorSoal |
|--|------------|-----------|
| Pemilihan cerita rakyat | 3 | 6,7,8 |
| Perpaduan warna pada gambar | 5 | 1,2,3,4,5 |
| Penggunaan <i>lipatan pada gambar pop-up</i> | 2 | 9,10 |
| tampilankeseluruhan media | Format B | |

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam pengembangan media ini menggunakan kuesioner (angket). Menurut Sugiyono (2011: 199) menyatakan bahwa

“kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”.

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti (Mardalis: 2008: 66). Penelitian ini menggunakan angket atau kuesioer, daftar pertanyaannya dibuat secara berstruktur dengan bentuk pertanyaan pilihan berganda (*multiple choice questions*) dan pertanyaan terbuka (*open question*). Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang persepsi desain interior dari responden.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono 2011:335). Model analisis data dalam penelitian ini mengikuti konsep yang diberikan Miles and Huberman. Miles and Huberman mengungkapkan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus pada setiap tahapan penelitian sehingga sampai tuntas.

Sugiyono, (2009:246-252) Komponen dalam analisis data sesuai konsep miles and Huberman adalah sebagai berikut:

1. Reduksi data

Data yang diperoleh dari laporan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya.

2. Penyajian Data

Penyajian data penelitian kualitatif bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya.

3. Verifikasi atau penyimpulan Data

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.3 Simpulan

Simpulan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisis kebutuhan terhadap media *Pop-Up* pada cerita rakyat dengan kompetensi dasar berbicara, guru membutuhkan media yang bisa menarik minat siswa untuk belajar, maka diciptakanlah buku *Pop-Up*.
2. Pada prototype buku *Pop-Up* secara garis besar dibagi menjadi tiga bagian yang meliputi cover, cerita/isi, dan evaluasi.
3. Hasil validasi ahli berkaitan dengan prototype buku *Pop-Up* meliputi ahli media dan ahli materi adalah sebagai berikut:

Ahli media menyarankan agar tidak terlalu banyak teks pada buku *Pop-Up* karena berkaitan dengan KD berbicara yang tidak membutuhkan banyak tulisan. Sedangkan ahli materi menyarankan teks pada buku *Pop-Up* memperhatikan unggah-ungguh basa agar bisa menjadi media belajar unggah-ungguh pada siswa.

5.4 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, ada beberapa saran dari peneliti. Saran tersebut diantaranya sebagai berikut.

Pertama, bagi guru di Sekolah Dasar 02 Bangkle Blora, Buku cerita rakyat “Asal-usul Nama Blora dapat digunakan sebagai referensi dalam pembelajaran.

Kedua, siswa dapat membaca buku Buku cerita rakyat “Asal-usul Nama Blora ini sebagai tambahan pengetahuan mengenai cerita rakyat di kabupaten Blora.

Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dilanjutkan untuk menguji efektifitas Buku cerita rakyat “Asal-usul Nama Blora”. Penelitian lanjutan akan meningkatkan kualitas buku agar lebih baik lagi dan benar-benar dapat digunakan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, 2001. *Perencanaan Pembelajaran dalam Mengembangkan Standar Kompetensi Guru* Bandung: Remaja Rosdakarya .
- Aqib, Zainal. 2009. *Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsini. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Depdikbud, 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dzuanda B. 2006. *Perancangan buku cerita anak pop up tokoh – tokoh wayang bersesi seri gatoto kaca*. <http://digital.library.html>.
- Hardre, Chen, Huang, Chiang, Jen dan Warden, 2006. *Factors Affecting High School Students' Academic Motivation in Taiwan*” Journal International. 154:5-7.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press
- Kuang Chao Yu. 2005. *The Effects of Computer Network on Education*. Journal International. 55:3-10.
- Moleong, Lexy. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- O’Brine, Kritsonis. 2008. *Segregation Through Brown vs. the Board of Education : A Setback or Landmark Case*. Jurnal International.86:4-15.
- Simkin M dan Temperley R. 2009. *Movables: Kertas Rekayasa Teknik dan Penggunaan mereka dan Pembangunan di Buku Anak-anak*. *On line at <http://translate.google.co.id/translate?hl=id&langpair=en|id&u=http://booksforkeeps.co.uk/issue/180/childrens-books/articles/other-articles/movables-paper-engineering-techniques-and-their-us>*. [diakses tanggal 15 September 2014].
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Sumartono, Edi. 2009. *Kumpulan Cerita Rakyat dari Blora*. Jakarta: Gramedia.
- Syukur Fatah., 2005. *Teknologi Pendidikan*. Semarang: Rasail.
- www.markhiner.co.uk/history-text.htm hort History of Pop-ups.
- Yamin, Martinis 2008, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Yamin, Moh. 2009. *Manajemen Mutu Kurikulum Pendidikan*. Yogyakarta: DIVA Press.

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : Sekolah Dasar (SD)

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Kelas : III (Tiga)

Semester : I (Satu)

Standar Kompetensi

Berbicara :

Mampu mengungkapkan gagasan secara lisan mengenai urutan membuat sesuatu dan cerita anak dengan bahasa yang santun.

Kompetensi Dasar

1. Menanggapi cerita anak yang dibaca atau didengar

Indikator

- Siswa mampu mengungkapkan gagasan secara lisan
- Siswa mampu menjawab pertanyaan seputar cerita anak dengan bahasa yang baik
- Siswa mampu menyebutkan watak tokoh dalam cerita

Alokasi waktu : 2 x 45 menit (1 pertemuan).

A. Tujuan Pembelajaran

1. Murid mampu mengungkapkan gagasan dan menjawab pertanyaan secara lisan dengan bahasa yang santun.

2. Murid mampu menangkap isi cerita rakyat yang disampaikan.

B. Materi Ajar

Teks Cerita Rakyat Asal-Usul Blora

C. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Belajar sambil bermain.
2. Student Active Learning (SAL).

D. Langkah-langkah Kegiatan

1. Kegiatan Awal

- Guru memberikan materi tentang cerita rakyat
- Guru menceritakan cerita rakyat Asal-Usul Nama Blora.

2. Kegiatan Inti

- Siswa mendengarkan guru menceritakan cerita rakyat
- Siswa menulis ringkasan dari cerita rakyat yang di dengar
- Siswa menjawab pertanyaan seputar isi cerita rakyat secara tertulis dan lisan
- Siswa menceritakan kembali secara lisan tentang cerita rakyat Asal-Usul Nama Blora

3. Kegiatan Akhir

- Guru menyampaikan evaluasi pembelajaran

E. Sumber/Bahan Belajar

1. Buku Cerita Rakyat Blora
2. Buku Pop-Up Asal-Usul Nama Blora
3. Lembar Kerja Siswa (LKS).

F. Penilaian

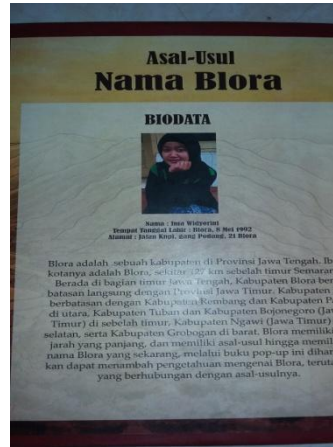
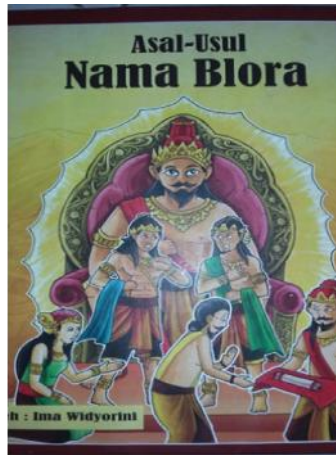
Teknik : Lisan.

Lampiran 2

Foto Penelitian



Foto Buku Pop-Up



Gambar 1:
Waduk dan Pelabuhan yang dibangun Prabu Airlangga.

Prabu Airlangga kaw Raja ing Kahuripan antaran taun 1035-1042. Prabu Airlangga mibangun Waduk Wringin. Sarta, Pelabuhan Huang, Gedah (Gardhyah) lan Pelabuhan Kembang Putih (Tuban).



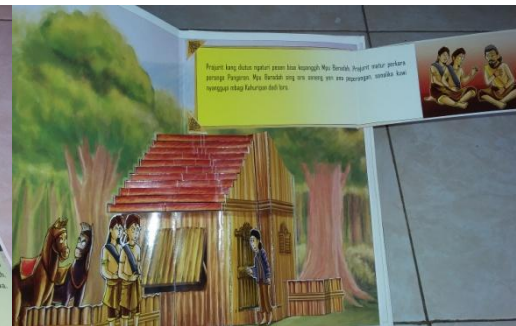
Gambar 2:
Prabu Airlangga lan Dewi Kili Suci rembugan ing Kraton.

Prabu Airlangga kagungan putra maha, yaitu Dewi Kili Suci. Panggon Dri Samarawijaya, lan Panggon Ngajati. Urutakun Dewi Kili Suci lan sang kakung dadi Raja kanggo. Nawa panggon senuh aguna lan dadi Brubandhan ing Bumiwang Pamaranggana, Mula, Panggon pada padu, sapa sing antandha dadi Raja.

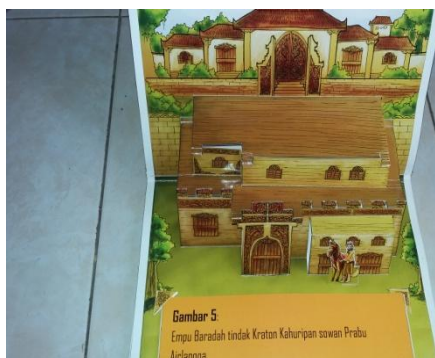


Gambar 3:
Prabu Airlangga rembugan karo para punggawa kadipaten babagan usul Dewi Kili Suci.

Prabu Airlangga saribah amarga siparanggana Panggonan, Nunggal, Dwan, Mla, Suci, siparagun Kahuripan diting dadi karo, lan sing mibangun Waduk Gedah. Samaka kawul Prabu Airlangga ngajabun, mibawarabab karo para punggawa.



Panggon kang diting nganti senuh taun kanggo Mla Barah, nganti waduk padu kanggo Panggon. Pula Barah sing ora menang pulu ing mibangun, samaka kaw nganggagat Kahuripan dadi lara.



Gambar 5:
Empu Baradah tindak Kraton Kahuripan sowan Prabu Airlangga.



nganti nganti. Dwan sing dadi Mula dadi Mula kanggo milih taun nganti dadi 4.