

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ROLE PLAYING*  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA  
PADA KELAS 5SD NEGERI 101926 BERINGIN  
TAHUN AJARAN 2021/2022**

**SKRIPSI**

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

**Oleh**

**WIDYA DWIYANI  
NPM. 1802090134**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2022**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 25 April 2022, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Widya Dwiyani  
NPM : 1802090134  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Kelas 5 SD Negeri 101926 Beringin Tahun Ajaran 2021/2022

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : ( ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

**Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.**

Sekretaris

**Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.**

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

1.

2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

3. Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

2.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Widya Dwiyani  
N.P.M : 1802090134  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Role Playing* untuk  
Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Kelas V SD  
Negeri 101926 Beringin

udah layak disidangkan.

Medan, April 2022

Disetujui oleh:  
Pembimbing

Bahaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dr. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.







**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Widya Dwiyani  
N.P.M : 1802090134  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Role Playing* untuk Meningkatkan keterampilan Berbicara Siswa pada Kelas 5 SD Negeri 101926 Beringin Tahun Ajaran 2021/2022**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, Juli 2022

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



WIDYA DWIYANI

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## ABSTRAK

**Widya Dwiyani, 1802090134, Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 101926 Beringin Tahun Ajaran 2021/2022**

---

Media pembelajaran merupakan saluran pesan pembelajaran yang disampaikan dari guru kepada siswa yang dapat memberikan efektivitas dan interaktivitas dalam memfasilitasi proses belajar siswa. Media interaktif adalah media yang dapat dimanipulasi oleh pengguna untuk memberikan pembelajaran dengan informasi yang memungkinkan pengguna dengan tujuan yang sesuai. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media interaktif berbasis *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 SD Negeri 101926 Beringin. Pengembangan media interaktif berbasis *role playing* melakukan 8 tahapan pengujian adalah 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan informasi atau data. 3) Rencana produk, 4) Persetujuan desain, 5) Modifikasi perbaikan produk, 6) Uji produk (sedikit), 7) Amandemen produk, 8) Uji produk (besar). Penelitian ini menggunakan jenis R&D (*Research and Development*) yang berpusat pada memproduksi produk dan menguji keefektifan dengan menggunakan aplikasi *PowerPoint*. Media interaktif berbasis *role playing* divalidasi oleh ketiga para ahli, dievaluasi menggunakan lembar observasi guru dan kuesioner siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini, media interaktif berbasis *role playing* cocok digunakan dalam proses pembelajaran disekolah untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

**Kata Kunci: Media Interaktif, *Role Playing*, Keterampilan Berbicara Siswa**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Kelas 5 SD Negeri 101926 Beringin Tahun Ajaran 2021/2022”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat pada program Strata-1 di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penulis menyadari dalam skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani. M.AP. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita., M.Pd. selaku Dekan FKIP UMSU.
3. Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M. Hum. selaku Wakil Dekan I FKIP UMSU.
4. Bapak Mandra Saragih, S.Pd., M. Hum. selaku Wakil Dekan III FKIP UMSU
5. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
6. Bapak Baihaqi Siddik Lubis, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang sudah membimbing peneliti dalam pengerjaan seminar proposal ini.
7. Ibu Sri Maheni, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri 101926 Beringin
8. Segenap Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti.

9. Ayah Adi Wijaya dan Mamak Suliani selaku orang tua kandung sebagai penyemangat hidup peneliti.
10. Bapak Adi Santika sekeluarga yang sudah berjasa membantu peneliti bisa sampai sekarang.
11. Seluruh Keluarga atas doa, bimbingan, serta kasih sayang yang selalu tercurah selama ini.
12. Seluruh Keluarga SD Negeri 101926 Beringin untuk bersedia membantu peneliti dalam mempermudah penelitian.
13. Teman Dekat atas semangat, dukungan, doa dan membantu peneliti.

Peneliti menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Peneliti mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya, sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan dilapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut. Aamiin.

Medan, 25 April 2022

Peneliti

**WIDYA DWIYANI**

1802090134



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah .....	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian .....	11
F. Manfaat Penelitian .....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>13</b>
A. Kerangka Teoritis.....	13
1. Hakikat Keterampilan Berbicara .....	13
2. Hakikat Media Pembelajaran.....	15
3. Hakikat Model Pembelajaran .....	18
4. Hakikat <i>Role Playing</i> .....	19
B. Kerangka Konseptual.....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>24</b>
A. Lokasi dan waktu Penelitian .....	24
B. Populasi dan Sampel .....	24
C. Metode Penelitian .....	24
D. Jenis Penelitian.....	25
E. Instrumen Penelitian .....	27
F. Tekniks Analisis Data .....	29
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>32</b>

A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	32
B. Pembahasan Penelitian.....	63
C. Keterbatasan Penelitian.....	66
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>68</b>
A. Kesimpulan .....	68
B. Saran .....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1Daftar Nilai Bahasa Indonesia Semester Ganjil T.A 2021/2022 .....	4
Tabel 1. 2 Daftar Nilai Bahasa Indonesia Semester GenapT.A 2021/2022.....	5
Tabel 1. 3 Nilai Rata-Rata Keterampilan Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 101926 Beringin Tahun Ajaran 2021/2022 .....	5
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian.....	24
Tabel 3. 2 Sampel SD Negeri 101926 Beringin .....	24
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi.....	28
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Bahasa.....	28
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media .....	28
Tabel 3. 6 Kategori Predikat Tingkat Keterampilan Berbicara .....	29
Tabel 3. 7 Kategori Kelayakan Media Interaktif .....	30
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Pedoman Observasi Siswa .....	31
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Pedoman Observasi Guru.....	31
Tabel 4. 1Analisis Kurikulum.....	33
Tabel 4. 2 Analisis Materi.....	37
Tabel 4. 3 Hasil Rata-Rata Kuesioner Pra Penelitian .....	44
Tabel 4. 4 Merancang Media Interaktif .....	48
Tabel 4. 5 Hasil Data Validasi Ahli Media.....	52
Tabel 4. 6 Hasil Data Validasi Ahli Bahasa .....	53
Tabel 4. 7 Hasil Data Validasi Ahli Materi .....	54
Tabel 4. 8 Revisi Perbaikan Produk.....	56
Tabel 4. 9 Hasil uji coba kelompok kecil.....	59
Tabel 4. 10 Hasil Ujicoba Pemakaian Media Interaktif (Guru).....	61
Tabel 4. 11 Hasil Ujicoba Pemakaian Media Interaktif (Siswa).....	62



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1Peta Konsep Kerangka Konseptual.....	22
Gambar 3. 1Prosedur Penelitian .....	25
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i> Media Interaktif Berbasis <i>Role Playing</i> .....	47

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut Setyonegoro (2013) mengemukakan bahwa berbicara adalah Kegiatan komunikasi yang melibatkan proses perubahan antara pembicara dan lawan bicara. Pembicara bertindak sebagai pembicara dan pendengar bertindak sebagai pendengar. Jika pendengar mengambil alih kegiatan berbicara, pembicara sebelumnya menjadi pendengar.

Menurut Aprinawati (2017) mengemukakan bahwa berbicara adalah Suatu bentuk komunikasi lisan yang bertujuan untuk mengkomunikasikan makna dengan jelas menggunakan kata-kata dan frase. Berbicara dapat mengungkapkan pikiran dan perasaan tergantung pada situasi dan keadaan siswa tersebut berbicara. Demikian pula, dengan latihan berbicara siswa dapat berkomunikasi dengan orang lain yang lebih kompleks. Berbicara dapat digunakan sebagai sarana untuk mengungkapkan ide, gagasan, dan konsep orang lain. Selanjutnya, dengan berbicara siswa akan mengetahui tentang proses komunikasi dan pengetahuan pribadi dalam komunikasi.

Menurut Khoiriyah (2019) mengemukakan bahwa berbicara merupakan satu aspek berbahasa dalam siswa yang mendeskripsikan sistematika pada berpikir. Menurut Wabdaron (2020) mengemukakan bahwa berbicara sebagai keterampilan berbahasa berkaitan dengan keterampilan berbahasa lainnya. Menurut Ummah (2020) mengemukakan bahwa berbicara adalah keterampilan sebagai bagian dari keterampilan bahasa, mencakup koordinasi kelompok otot



dalam berbagai mekanisme suara, serta aspek mental dari suara yang dihasilkan.

Menurut Anggraeni (2019) mengemukakan bahwa keterampilan berbicara adalah cara siswa untuk mengungkapkan pendapat, ide, atau harapannya kepada orang lain sehingga siswa dapat memahami kebutuhannya. Menurut Septiyani (2017) mengemukakan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara verbal dengan orang lain. Keterampilan berbicara dapat dikembangkan melalui bercerita, percakapan, tanya jawab, dan bermain peran.

Menurut Darmuki (2019) mengemukakan bahwa keterampilan berbicara sangat penting sebagai bagian dari kemampuan berbahasa baik di kelas maupun dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan berbicara harus dimiliki oleh setiap orang, termasuk siswa sekolah dasar.

Menurut Suradinata (2020) mengemukakan bahwa keterampilan berbicara merupakan salah satu media komunikasi yang sangat penting untuk dikembangkan agar dapat berinteraksi dengan orang lain.

Pada saat siswa tidak dapat menemukan ide untuk didiskusikan siswa mengalami kesulitan untuk mengungkapkan ide tersebut dalam bahasa yang tepat dan benar. Keterampilan berbicara berkembang dalam kehidupan siswa ketika keterampilan mendengarkan mendahului siswa. Keterampilan menyimak berkaitan dengan keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara sekolah dasar fokus pada pemilihan kata (diksi) dan kekuatan kata.

Dengan mendominasi kemampuan berbicara, siswa dapat menyampaikan pandangan dan perasaan siswa dengan cerdas seperti yang ditunjukkan oleh apa

yang sedang diteliti dan berlangsung. Kemampuan berbicara memainkan peran penting bagi siswa dengan tujuan akhir untuk membuat orang di masa depan menjadi individu yang ilmiah, imajinatif dan reseptif. Kemampuan berbicara siswa dapat memberikan pandangan dan perasaan siswa dengan baik, tergantung pada materi dan kondisi yang siswa diskusikan.

Keterampilan berbicara juga dapat membentuk dan berkomunikasi dengan generasi masa depan yang kreatif bagi siswa saat berbicara dengan jelas, tegas, dan mudah. Selain itu, keterampilan berbicara juga dapat menciptakan generasi penerus bangsa, karena siswa memiliki kemampuan untuk mengungkapkan gagasan, pikiran, dan perasaan dengan baik dan sistematis kepada orang lain.

Tetapi ketika belajar di sekolah, siswa tidak memiliki keberanian untuk berbicara di kelas. Berbicara siswa mengacu pada ketidakmampuan untuk berkomunikasi dengan lancar dan efektif menggunakan bahasa lisan. Masih banyak siswa yang masih kurang memiliki keterampilan berbicara terbukti dari proses belajar mengajar di kelas siswa dituntut untuk berbicara. Hal ini jelas dari proses pembelajaran siswa didalam kelas.

Siswa dikatakan memiliki keterampilan berbicara jika dapat menggunakan bahasa yang dapat dimengerti oleh orang lain. Siswa mengucapkan kata-kata dengan mengungkapkan pikiran dalam kata-kata yang perlu dipahami orang lain. Oleh karena itu guru, keluarga dan masyarakat sekitar sangat dianjurkan untuk memperoleh keterampilan berbicara sejak dini agar siswa dapat mengembangkan keterampilan berbicaranya. Semakin lama siswa melatih keterampilan berbicara semakin sempurna strukturnya, semakin akurat



Tabel 1. 2 Daftar Nilai Bahasa Indonesia Semester GenapT.A 2021/2022

NO	NAMA SISWA	PH	KD 3.8	PAS	NA	PH	KD 4.8	PAS	NA	NR
			PTS				PTS			
1	JAYA SAPUTRA	85	78	77	80	85	78	77	80	80
2	MARDIAN ENDANG	90	79	78	82	90	79	78	82	82
3	MUHAMMAD REVAN	85	78	78	80	85	78	78	80	80
4	RAHMA	95	80	81	85	95	80	81	85	85
5	EIRIN SYAHIRA	95	80	80	85	95	80	80	85	85
6	RIFKY	85	78	77	80	85	78	77	80	80
7	MAULANA YUSUF	100	90	89	93	100	90	89	93	93
8	BUNGA AISYAH	85	78	79	81	90	78	79	82	81,5
9	GEBRIL MEI HALIM	85	79	79	81	90	79	79	83	82
10	YAHYA ARDIAN	85	78	78	80	90	78	78	82	81
11	BAMBANG WAHYUDI	90	87	85	87	100	87	85	91	89
12	ANDIKA RAMADHANI	85	79	78	81	85	79	78	82	81,5
13	APRILIA AGUSTIN	95	85	87	89	100	85	87	91	90
14	ZAHRA KHAIRUNNISA	90	88	86	88	90	88	86	88	88
15	REVANI DWI IRAWAN	100	90	90	93	100	90	90	93	93
16	SYALWA DZAKIAH	90	89	87	89	95	89	87	90	89,5
17	YUDI ARDIANSYAH	85	79	79	81	90	79	79	83	82
										84,853

Tabel 1. 3 Nilai Rata-Rata Keterampilan Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 101926 Beringin Tahun Ajaran 2021/2022

Semester	Nilai
Ganjil	70
Genap	70

Berdasarkan pengamatan awal guru bahasa Indonesia yang diajarkan di Sekolah Dasar Kelas V, diketahui bahwa berbicara siswa masih kurang. Menurut peneliti, masalah ini penting diselidiki untuk menentukan keterampilan berbicara siswa.

Dampak dari kurangnya keterampilan berbicara adalah siswa tidak menyampaikan ide, tidak aktif dalam pembelajaran, banyak siswa yang bermain,

dan tidak dilatih untuk berpikir kritis. Akibatnya, siswa tidak memiliki keterampilan berbicara untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini dapat membosankan siswa selama pembelajaran.

Namun kenyataannya masih banyak siswa yang merasa cemas dan bingung serta tidak berani menjawab pertanyaan guru. Kata-kata yang digunakan siswa masih kurang. Siswa kurang memahami apa yang disampaikan guru, siswa kesulitan mengekspresikan diri dalam berkomunikasi, siswa kesulitan ketika diminta untuk berbicara di depan kelas, siswa berbicara dengan benar kata-kata yang sulit dipahami dan siswa merasa kesulitan untuk memahami guru.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi (IPTEK) saat ini sangat mengakomodir para guru untuk lebih imajinatif dalam membuat media pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi telah membawa banyak keanehan dan perubahan sosial di mata masyarakat, bukan berarti para guru lebih memilih untuk tidak menjauhi dan mengikuti putaran peristiwa yang ada. Pengalaman pendidikan yang layak harus menggabungkan perspektif yang cerdas, menyenangkan, membantu, dan persuasif.

Guru juga perlu memberikan ruang kepada siswa untuk mengembangkan imajinasi dan kemandirian dengan mengandalkan kemampuan dan minat mereka. Pendidik hanya sebagai fasilitator kelas dan siswa harus lebih dinamis. Guru harus memiliki pilihan untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan untuk mendorong siswa belajar lebih efektif.

Guru jarang menggunakan media pembelajaran yang dapat menjunjung tinggi pengalaman pendidikan dengan siswa. Seperti yang ditunjukkan oleh

Aprinawati (2017) merekomendasikan bahwa media adalah instrumen dalam pengalaman yang berkembang baik di dalam maupun di luar kelas. Media pembelajaran dapat mengirimkan pesan-pesan yang menginspirasi perenungan, perasaan, dan keinginan siswa, bekerja dengan munculnya pengalaman siswa yang berkembang. Media pembelajaran dapat membuat kondisi yang memberdayakan siswa untuk mendapatkan informasi, kemampuan, dan perspektif. Media pembelajaran menggabungkan perangkat yang digunakan untuk menyimpan konten pembelajaran seperti media struktur manusia, media cetak, visual, dan audiovisual.

Media pembelajaran dimanfaatkan sebagai cara untuk menggarap dan mempercepat latihan-latihan pembelajaran di sekolah dasar. Kehadiran media pembelajaran dalam memberikan materi tayangan di kelas dapat membangun keunggulan siswa dalam belajar. Tanpa media, pengalaman yang berkembang dengan guru dan siswa tidak akan berhasil. Karena masih banyak siswa yang kurang memahami ilustrasi dari guru tanpa memanfaatkan media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor pendukung dalam mengatasi kesulitan belajar di sekolah dasar. Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan harus menarik dan interaktif bagi siswa, tetapi tidak mengurangi materi yang disajikan. Penggunaan media di dalam kelas harus menjadi bagian dari pertimbangan guru sebagai fasilitator kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu belajar untuk memilih dan menentukan media pembelajaran yang terbaik untuk mencapai tujuan belajarnya dalam proses belajar mengajar.

Keterampilan berbicara siswa dapat dicapai dengan menggunakan



berbagai media yang menarik. Pengalaman guru dalam pengembangan media masih kurang karena peralatan yang kurang memadai. Guru biasanya menggunakan media sederhana yang tidak interaktif.

Di zaman modern ini, berbagai jenis media pembelajaran semakin meningkat. Semakin maju teknologi, semakin canggih pula media pembelajarannya. Namun masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran karena berbagai kendala yang membuat tidak dapat digunakan dan kurangnya pengetahuan dan pengalaman dengan media pembelajaran. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab guru kurang tertarik menggunakan media pembelajaran.

Dengan bertambahnya guru mengetahui pemanfaatan media pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih sederhana dan guru menjadi lebih imajinatif dalam merencanakan media pembelajaran yang dapat memberikan kemajuan pembelajaran baru. Apabila seorang guru dapat maju dalam perbaikan media pembelajaran, maka akan berhasil dan dapat dimanfaatkan oleh guru yang berbeda. Karena instruktur seharusnya memanfaatkan media pembelajaran, menunjukkan strategi, model pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Selanjutnya, guru harus memiliki pilihan untuk mengembangkan media pembelajaran yang ada.

Media pembelajaran sangat penting untuk mendapatkan pesan dan data guru. Media pembelajaran dapat membantu memperkenalkan materi untuk mengasah kemampuan siswa. Dengan demikian, pergaulan langsung dengan guru dapat mendorong siswa untuk belajar. Dengan memanfaatkan media

pembelajaran, guru dapat memperkenalkan bahan ajar yang substansial.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *role playing*. *Role playing* adalah model pembelajaran siswa diharapkan memainkan karakter dalam materi dan peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita dan naskah. *Role playing* dapat mendorong siswa untuk mengekspresikan emosi siswa dan meningkatkan kesadaran dengan terlibat dalam analisis situasi masalah yang sebenarnya. *Role playing* dirancang untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan hubungan interpersonal, terutama kehidupan siswa. Pengalaman belajar yang diperoleh melalui bermain peran meliputi kemampuan untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan menafsirkan. Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan *role playing* untuk menilai keterampilan berbicara siswa.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang meneliti media intuitif, antara lain Arindono (2013) yang menganalisis media pembelajaran IPA siswa kelas V SD. Eksplorasi Sumarsono (2019) yang mengkaji peluang media cerdas dalam mendukung kecukupan pembelajaran topikal di sekolah dasar. Eksplorasi Purnama (2001) yang meneliti peningkatan media pembelajaran intuitif dalam tampilan Google Slide pada materi langsung di sekolah dasar.

Dalam penelitian sebelumnya, belum ada penelitian tentang media cerdas berbasis pekerjaan untuk melatih kemampuan berbicara siswa. Dalam ulasan ini, peneliti perlu menganalisis media intuitif berbasis pura-pura untuk melatih kemampuan berbicara siswa di kelas 5 SD 101926 Beringin tahun ajaran 2022.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara

Siswa Kelas 5 SD Negeri 101926 Beringin Tahun Pelajaran 2022”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Guru terbiasa hanya memberikan materi, sehingga jarang menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berbicaranya.
- b. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga variasi model pembelajaran yang diterapkan guru masih sedikit.
- c. Siswa tidak berani mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan guru karena takut pendapatnya dikritik oleh guru.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan Berbicara”.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam Penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana penggunaan media interaktif berbasis *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa Pada Kelas 5 SD Negeri 101926 Beringin tahun ajaran 2022?
- b. Bagaimana tingkat kelayakan media interaktif berbasis *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa Pada Kelas 5 SD Negeri 101926

Beringin tahun ajaran 2022?

- c. Bagaimana kepraktisan media interaktif berbasis *role playing*?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan peneltian dalam penelitian ini yaitu:

- a. Untuk mengetahui penggunaan media interaktif berbasis *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada kelas 5 SD Negeri 101926 Beringin tahun ajaran 2022.
- b. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media interaktif berbasis *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada kelas 5 SD Negeri 101926 Beringin tahun ajaran 2022.
- c. Untuk mengetahui kepraktisan media interaktif berbasis *role playing* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada kelas 5 SD Negeri 101926 Beringin tahun ajaran 2022.

### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka dapat manfaat penelitian secara teoritis dan secara praktis dalam peneltian ini yaitu:

- a. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pembaruan pengetahuan yang akan sangat membantu dalam pengembangan ilmu pendidikan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di dalam kelas. Selain itu, mendorong siswa untuk belajar dengan

menggunakan media pendidikan untuk meningkatkan kemampuan belajarnya.

**b. Secara Praktis**

1. Manfaat Bagi Guru

Meningkatkan guru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *role playing* yang jarang digunakan guru kelas. Hal ini juga mendorong guru untuk belajar dengan cara yang kreatif dan menyenangkan bagi siswanya.

2. Manfaat Bagi Sekolah

SD Negeri 101926 Beringin Memperluas pengembangan media interaktif berbasis *role playing*, sehingga mampu bersaing dengan sekolah lain.

3. Manfaat Bagi Peneliti Lain

sebagai sarana pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dengan cara langsung sehingga kita bisa melihat, merasakan dan menghayati praktik pembelajaran yang telah dipraktikkan selama ini.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1. Hakikat Keterampilan Berbicara**

Menurut Beta (2019) mengemukakan bahwa keterampilan berbicara merupakan salah satu ciri terpenting yang harus dimiliki oleh setiap individu ketika belajar bahasa Indonesia tanpa mengabaikan keterampilan lain seperti keterampilan mendengarkan, membaca, menulis, dan bahasa. Keterampilan ini membuat siswa untuk berkomunikasi dengan orang-orang dalam situasi formal dan informal. Menurut Harsiwi (2020) mengemukakan bahwa keterampilan berbicara jelas mendukung siswa sekolah dasar, karena keterampilan berbicara ini berhubungan langsung dengan keseluruhan proses belajar siswa sekolah dasar. Menurut Ningsih (2013) mengemukakan bahwa keterampilan berbicara perlu dilatih sejak dini. Komunikasi dapat dipahami sebagai penyampaian pesan dikirim atau diterima antara dua orang atau lebih. Oleh karena itu, untuk menyampaikan pesan secara efektif, pembicara perlu memahami apa yang disampaikan dan apa yang ingin disampaikan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang memungkinkan siswa untuk berkomunikasi dengan orang-orang dalam situasi formal dan informal. Oleh karena itu, untuk menyampaikan pesan secara efektif, pembicara perlu memahami apa yang disampaikan dan apa yang ingin disampaikan.



Keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 101926 Beringin dikatakan rendah. Hal tersebut terjadi karena proses pembelajaran masih menerapkan model konvensional dan proses pembelajaran kurang optimal, siswa kurang diberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan bicaranya oleh guru, dan apabila ada materi yang kurang di pahami siswa, siswa pun belum ada keberanian untuk bertanya kepada guru.

Hal ini dapat dilihat dari pencapaian indikator keterampilan berbicara, termasuk hasil kesesuaian bicara dengan topik, ketepatan pilihan kata dan ejaan, ketepatan pengaturan kalimat, intonasi dan ekspresi. Indikator (1) kecukupan tuturan dengan subjek. Pada indikator ini menjelaskan bagaimana siswa menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh guru dan siswa lain yang mengajukan pertanyaan. Banyak siswa tidak berani mengungkapkan pendapat, banyak siswa tidak berbicara sesuai dengan materi yang dibahas. Hal ini dikarenakan siswa masih kurang dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Guru juga tidak menjelaskan materi secara luas dan merata. Siswa di belakang tidak mendengar penjelasan guru.

Indikator (2) ketepatan pemilihan kata dan ejaan. Indikator ini menjelaskan bagaimana siswa menggunakan tata bahasa saat mengajukan pertanyaan, mengkomunikasikan hasil diskusi dan mengungkapkan pendapat. Hanya sedikit siswa yang berani mengutarakan pendapatnya, dan untuk mengutarakan pendapatnya, siswa tersebut bahkan lebih sedikit menggunakan tata bahasa karena siswa masih kurang memahami penggunaan bahasa Indonesia.

Indikator (3) ketepatan penyusunan kalimat. Pada indikator ini

menjelaskan bagaimana siswa mengungkapkan pendapatnya, ketika siswa menyampaikan jawaban siswa takut untuk maju menyampaikan hasil diskusinya. Hanya sedikit siswa yang berani muncul di depan kelas karena tidak percaya diri dan malu ketika ada kesalahan. siswa mulai berani mengungkapkan pendapatnya ketika siswa lain melangkah maju untuk menyampaikan hasil diskusinya.

Hal tersebut dipertegas oleh pendapat Tarigan (2015: 3) yang menyatakan bahwa berbicara adalah suatu keterampilan menyatakan, menyampaikan, mengkomunikasikan gagasan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendengar atau pendengarnya. Indikator (4) intonasi membaca kalimat. Pada indikator ini menjelaskan bagaimana siswa berbicara, menjelaskan hasil diskusi yang telah dilaksanakan, menjelaskan materi atau pendapat yang disampaikan.

Indikator (5) ekspresi. Pada indikator ini menjelaskan bagaimana siswa berbicara dengan memperhatikan gerak tubuh seperti wajah, mata, dan mulut. Dengan ekspresi, maka siswa dapat menghayati peran atau cerita di dalam materi.

## **2. Hakikat Media Pembelajaran**

Menurut Wahyuningtyas (2020) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah Saluran atau jembatan pesan pembelajaran (*messages*) yang dikirim dari sumber pesan (guru) ke penerima pesan (siswa), yang dapat dengan cepat dan akurat dalam menyesuaikan ke tujuannya. Menurut Wibowo (2013) mengemukakan bahwa media pembelajaran didefinisikan sebagai media informasi untuk kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang dapat memberikan efektivitas dan interaktivitas pembelajaran. Menurut Harsiwi (2020) berpendapat bahwa

media pembelajaran merupakan salah satu bagian utama pembelajaran sebagai scaffold untuk memberikan materi. Pemanfaatan media dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif dalam bekerja sama dengan siswa yang mengalami pendidikan dan dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran.

Berdasarkan para ahli di atas, dapat dikatakan bahwa media memperoleh adalah memperoleh pesan yang disampaikan dari guru kepada siswa, yang dapat memberikan kecukupan dan kecerdasan dalam pengalaman belajar siswa yang berkembang.

Menurut Falahudin (2014) manfaat media pembelajaran adalah Memperlancar interaksi antar siswa dan membuat kegiatan belajar lebih efektif dan efisien. Lebih khusus lagi, ada beberapa manfaat media yang lebih detail, seperti:

- 1) Topik dapat diajukkan secara seragam.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga keluhan.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan untuk melakukan proses pembelajaran kapan saja, di mana saja.
- 7) Media dapat mendorong siswa untuk mengambil sikap positif terhadap materi dan proses pembelajaran.
- 8) Mengubah peran siswa menjadi lebih positif dan produktif.
- 9) Media dapat mewujudkan konten abstrak.

10) Media juga dapat mengatasi kendala spasial dan waktu.

11) Media membantu mengatasi keterbatasan indera manusia.

Menurut Falahudin (2014) kriteria dalam memilih media antara lain:

- 1) Tujuan Penggunaan.
- 2) Sasaran pengguna media.
- 3) Karakteristik media.
- 4) Waktu.
- 5) Biaya.
- 6) Ketersediaan.

#### **b. Media Interaktif**

Media interaktif umumnya mengacu dalam produk dan layanan digital dalam sistem berbasis komputer yang merespons tindakan pengguna menggunakan menyajikan konten misalnya teks, gambar bergerak, animasi, video audio, & video *game*.

Menurut Gunawan (2015) mengemukakan bahwa media interaktif adalah media yang dikendalikan pengguna untuk menentukan apa yang dibutuhkan dalam proses selanjutnya. Menurut Sumarsono (2019) mengemukakan bahwa media interaktif untuk memberikan informasi untuk pembelajaran. Siswa yang biasanya mendengarkan dan duduk diam dapat berpartisipasi aktif dalam komunikasi pembelajaran yang efektif melalui media pembelajaran interaktif. Menurut Arindiono (2013) mengemukakan bahwa media interaktif adalah integrasi media digital yang menggabungkan teks elektronik, grafik, video, dan suara ke dalam lingkungan digital terstruktur membuat orang untuk berinteraksi

dengan tujuan yang tepat.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media interaktif adalah media yang dapat dimanipulasi oleh pengguna untuk memberikan pembelajaran dengan informasi yang memungkinkan pengguna dengan tujuan yang sesuai.

### **3. Hakikat Model Pembelajaran**

Menurut Persada (2016) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan mekanisme pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga tidak lepas dari pertimbangan tujuan pembelajaran ketika menentukan model pembelajaran. Menurut Rusman (2012:133) mengemukakan model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membuat kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang materi pembelajaran, memandu pembelajaran di kelas, dan lain-lain. Menurut Sukmadinata (2012) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan yang menggambarkan proses rinci menciptakan lingkungan dengan terjadinya hubungan belajar sehingga siswa dapat mengubah dan mengembangkan diri.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan Kerangka konseptual yang menggambarkan proses untuk menciptakan kurikulum yang memungkinkan interaksi untuk siswa belajar.

#### 4. Hakikat *Role Playing*

Menurut Basri (2017) mengemukakan bahwa *role playing* adalah cara mempelajari materi kelas dengan mendorong imajinasi dan apresiasi siswa. Imajinasi dan pengkhayatan dikembangkan dengan melibatkan siswa sebagai karakter benda hidup atau mati. Menurut Kasanah (2019) mengemukakan bahwa *role playing* adalah model yang bagus untuk melatih ingatan siswa. Model *role playing* mendominasi materi dengan mendorong imajinasi dan apresiasi siswa. Pengembangan imajinasi dan apresiasi dilakukan siswa melalui permainan karakter. Menurut Iskandar (2017) mengemukakan bahwa *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran pilihan baik bagi siswa maupun guru.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *role playing* adalah cara mempelajari materi yang bagus untuk melatih ingatan siswa dengan melibatkan siswa sebagai karakter benda mati atau hidup.

Terdapat beberapa tujuan *role playing* menurut Hayani (2019) yaitu:

- 1) Untuk membantu siswa memahami dan menghargai perasaan orang lain
- 2) Siswa dapat belajar berbagi tanggung jawab
- 3) Siswa dapat belajar membuat keputusan secara mendadak dalam situasi kelompok.
- 4) Mendorong pemikiran siswa saat di kelas dan pemecahan masalah.

Adapun langkah-langkah pada *role playing* menurut Hayani (2019) yaitu:

- 1) Perencanaan
- 2) Pelaksanaan
- 3) Observasi

#### 4) Refleksi

Adapun kelebihan dan kekurangan *role playing* menurut Hayani (2019) yaitu:

Kelebihan *role playing* yaitu:

- 1) Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan.
  - 2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
  - 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
  - 4) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik baiknya.
1. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya;
  2. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Kelemahan *role playing* yaitu:

1. Sebagian besar siswa yang tidak ikut bermain drama menjadi kurang kreatif
2. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan
3. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas
4. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

## **B. Kerangka Konseptual**

Siswa yang tidak aktif dapat menyebabkan kemampuan berbicara yang rendah. Menurut Priatna (2019) kemampuan berbicara adalah kemampuan untuk berkomunikasi atau menyampaikan pertimbangan, pikiran, atau perasaan dengan berkomunikasi dalam bahasa yang dikomunikasikan. Berbicara berkali-kali menjadi hal utama untuk kontrol sosial. Dengan mendominasi kemampuan berbicara, siswa dapat berdiskusi dengan baik dengan lingkungan sekitar. Kemampuan berbicara harus diajarkan kepada semua siswa. Siswa membutuhkan komponen pendukung untuk melatih kemampuan berbicara siswa.

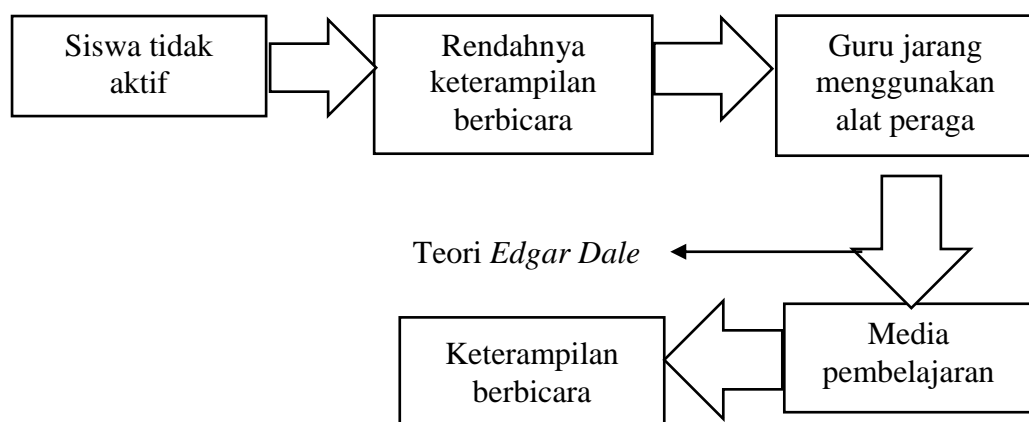
Guru jarang menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana pembelajaran bagi pengajar untuk memberikan materi pembelajaran, meningkatkan inovasi siswa, dan menonjolkan siswa dalam pengalaman pendidikan. Media dapat digunakan untuk mendorong siswa maju dengan menulis, berbicara, dan membayangkan apa yang siswa dorong untuk lakukan. Dengan cara ini, media pembelajaran dapat membuat pendidikan dan pengalaman pendidikan lebih kuat dan produktif, serta membangun hubungan yang baik antara guru dan siswa.

Media dapat berperan dalam mengatasi kelelahan saat berkonsentrasi di kelas. Guru perlu memanfaatkan media untuk membangunkan siswanya di dalam ruang belajar maupun di luar kelas. Oleh karena itu, siswa dapat mencapai tujuan belajar. Tanpa media pembelajaran, siswa akan kesulitan dalam mengajar, materi akan membosankan, dan siswa akan kewalahan dengan apa yang



diajarkan oleh guru. Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru, maka siswa akan semakin maju dalam berpromosi.

Terlebih lagi, siswa mendapatkan wawasan. Pengalaman dalam pandangan hipotesis *Edgar Dale* tentang kerucut keterlibatan. Kerucut keterlibatan *Edgar Dale* menunjukkan perjumpaannya dengan media dari yang substansial (dasar) hingga yang paling unik (atas). Dikenal sebagai *Experience Cone*, *Edgar Dale* mengingatkan bahwa kesempatan untuk berkembang yang diperoleh siswa dapat melalui atau melalui apa yang siswa sadari. Hipotesis *Edgar Dale* tentang peluang pertumbuhan yang dimiliki siswa dalam pengalaman yang berkembang untuk memahami pekerjaan media dalam menciptakan peluang pertumbuhan bagi siswa. Semakin banyak siswa yang menguasai materi, semakin banyak pengalaman yang dapat diperoleh, misalnya melalui wawasan langsung. Sebagai alternatif, semakin banyak pengalaman yang dimiliki siswa dalam teori, semakin sedikit pengalaman yang mereka miliki, misalnya dengan bergantung secara eksklusif pada korespondensi verbal.



Gambar 2. 1Peta Konsep Kerangka Konseptual

**BAB III**  
**METODE PENELITIAN**

**A. Lokasi dan waktu Penelitian**

Lokasi dalam penelitian ini adalah SD Negeri 101926 Beringin yang terletak di Dusun Banjar Negro A, Sidodadi Ramunia Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia. Gambaran umum SD Negeri 101926 Beringin adalah lembaga pendidikan formal tingkat Sekolah Dasar (SD). Waktu yang dilaksanakan dalam penelitian ini dimulai dari bulan januari sampai februari 2022.

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian

KEGIATAN	BULAN																							
	SEP				OKT				NOV				DES				JAN				FEB			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Observasi Awal	■	■																						
Menyusun Laporan					■	■	■	■																
Bimbingan Proposal									■	■	■	■												
Seminar Proposal																	■							
Pelaksanaan Penelitian																	■	■	■	■				
Pengelolaan Data																					■	■		
Hasil akhir dan Kesimpulan																							■	■

## B. Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2016:117), populasi merupakan wilayah umum yang terdiri dari objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang peneliti gunakan untuk mempelajarinya dan menarik kesimpulan. Oleh karena itu, berdasarkan pengertian tersebut, populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 101926 Beringin.

Menurut Sugiyono (2016:118), sampel merupakan salah satu bagian dari jumlah dan ciri-ciri populasi. Pengambilan sampel dilakukan dengan kategori sensus atau total sampling, yaitu metode pengambilan sampel yang mengambil semua anggota populasi. Sampel yang diambil adalah siswa kelas V SD Negeri 101926 Beringin dengan jumlah siswa 17 orang, 11 laki-laki dan 6 perempuan.

Untuk lebih lengkap dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 2 Sampel SD Negeri 101926 Beringin

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
5	11	6	17

## C. Metode Penelitian

Pada metode penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan R&D yang dikembangkan oleh Sugiyono (2016:409). Hal ini karena penelitian digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini termasuk penelitian jenis pengembangan karena hasil penelitian ditargetkan pada produk pembelajaran.

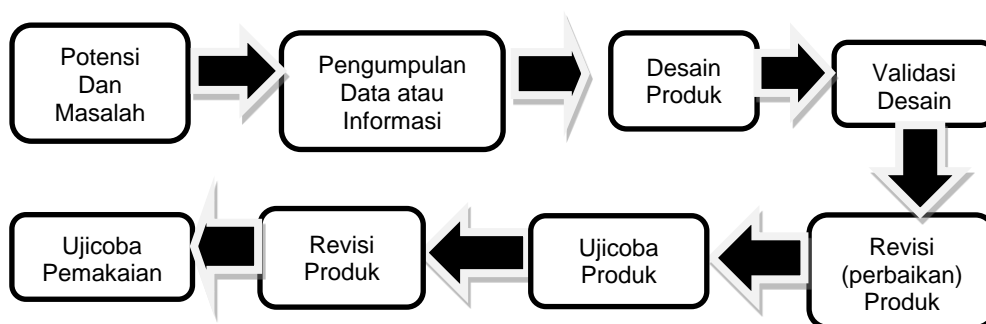
Menurut Purnama (2013) Model Pengembangan R&D (karya inovatif) adalah model eksplorasi yang digunakan untuk membuat item tertentu dan

menguji kecukupannya. Seperti yang ditunjukkan oleh Putra (2015:67) Model Pengembangan R&D (karya inovatif) adalah model eksplorasi untuk menemukan, meningkatkan, membuat, membuat, dan menguji kelayakan suatu item dengan cara yang umumnya sangat baik, kuat, efektif, berguna, dan signifikan. Menurut Mulyana (2020) Model Pengembangan R&D (karya inovatif) adalah sejenis eksplorasi yang menghasilkan atau menumbuhkan item baru pada kemajuan tertentu.

Berdasarkan kesimpulan para ahli di atas, dapat dikatakan bahwa Model Pengembangan R&D (karya inovatif) adalah model eksplorasi yang digunakan untuk membuat item dan menguji kecukupan kemajuan tertentu.

#### D. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan *Research and Development*. Adapun tahapan dalam penelitian ini antara lain:



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian

Langkah-langkah penelitian *Research and Development* yang dikembangkan oleh Sugiyono (2016: 409) dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Potensi dan Masalah.

Penelitian selalu dimulai dengan potensi atau masalah. Masalah yang diangkat dalam studi harus didukung oleh data empiris harian yang ditemukan.

b. Mengumpulkan Informasi.

Kajian ini bertujuan untuk menemukan landasan konseptual dan teoritis yang dapat menyempurnakan produk khususnya yang berkaitan dengan produk pendidikan seperti produk berupa program, model, pendekatan, dan lain lain.

c. Desain Produk.

Hasil akhir dari kegiatan ini biasanya berupa desain produk baru yang berfitur lengkap. Desain produk harus digunakan sebagai pedoman untuk evaluasi dan diwujudkan dalam bentuk gambar atau gambar untuk pemahaman yang lebih baik oleh orang lain.

d. Validasi Desain.

Validasi Desain merupakan siklus gerakan yang dimaksudkan untuk mendorong rencana item. Validasi harus dimungkinkan mengenai spesialis berpengalaman atau spesialis yang mengembangkan item baru yang dibuat.

e. Perbaiki Desain.

Setelah desain produk jadi diverifikasi melalui diskusi dengan para ahli. Kemudian peneliti akan melihat kelemahannya. Kemudian kelemahan-kelemahan tersebut bisa dijadikan untuk perbaikan desain. Tugas memperbaiki desain terletak pada peneliti yang memproduksi produk.

f. Ujicoba Produk.

Peneliti tidak bisa langsung menguji desain produk yang sudah dibuat. Namun untuk membuat suatu produk harus dibuat terlebih dahulu dan produk

tersebut akan diuji. Pengujian dapat dilakukan melalui eksperimen, yaitu dengan membandingkan efektifitas dan efisiensi sistem kerja lama dan baru.

g. Revisi Produk.

Pengujian produk dengan sampel terbatas dapat menunjukkan bahwa kinerja sistem kerja baru lebih baik daripada sistem lama. Perbedaan yang sangat penting untuk dapat menerapkan atau menerapkan sistem kerja yang baru.

h. Ujicoba Pemakaian.

Setelah berhasil menguji produk yang dihasilkan dan mungkin revisi yang kurang penting, langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan produk dalam bentuk sistem kerja baru atau menerapkannya pada kondisi aktual berbagai aplikasi. Pada saat mengoperasikan sistem kerja yang baru, perlu dilakukan evaluasi terhadap kendala dan kekurangan yang ditemui agar dapat dilakukan perbaikan lebih lanjut.

## **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang menyajikan kepada responden serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab. Kualitas media pembelajaran yang dikembangkan diukur dengan menggunakan kuesioner.

Instrumen kuesioner pada penelitian *Research and Development* ini digunakan untuk memperoleh data dari siswa yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan praktisi pembelajaran sebagai bahan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan.

Penilaian kuesioner kelayakan Media Pembelajaran berbentuk

menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban. Alternatif jawaban yang digunakan dalam kuesioner yaitu: (Baik) = 4. (Cukup) = 3. (Kurang Baik) = 2. (Tidak Baik) = 1.

Untuk memudahkan penilaian kuesioner maka buatlah kisi-kisi instrumen yang terbagi atas 3 bagian yaitu: materi, bahasa dan media.

### 1. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi

<b>Indikator Penilaian</b>	<b>No. Butir</b>
Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar	1,2,3
Keakuratan Materi	4,5
Pendukung Materi Pembelajaran	6
Kemutakhiran Materi	7,8,9
Penyajian Pembelajaran	10,11,12

Sumber: Sari (2017)

### 2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Bahasa

<b>Indikator Penilaian</b>	<b>No. Butir</b>
Lugas	1,2
Komunikatif	3,4,5
Dialogis dan Interaktif	6
Tingkat Perkembangan Siswa	7,8
Keruntutan dan Keterpaduan Alur Pikir	9
Penggunaan Bahasa Sesuai dengan ejaan Bahasa Indonesia	10

Sumber: Sari (2017)

### 3. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media

<b>Indikator Penilaian</b>	<b>No. Butir</b>
Ukuran Media Pembelajaran	1,2,3,4
Desain Isi Media Pembelajaran Interaktif	5,6,7,8,9,10,11,12,13
Kegunaan Media Pembelajaran	14,15,16,17,18,19

Sumber: Sari (2017)

## F. Tekniks Analisis Data

Informasi yang diperoleh dari ahli materi, etimologis, ahli media, dan pendahuluan berdasarkan jajak pendapat dibedah menggunakan strategi investigasi yang berbeda menggunakan wawasan yang jelas. Untuk mengetahui informasi tentang media pembelajaran berbasis intuitif untuk mata pelajaran kelas V SD Negeri 101926 Tahun Pelajaran 2020/2021, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

### a. Analisis Data Kuesioner

Kuesioner ini digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dari berbagai aspek seperti kemenarikan, efektifitas, dan efisiensi media pembelajaran interaktif. Untuk mendapatkan kelayakan media interaktif, maka diberikan skor untuk mengkonversikan data kualitatif menjadi data kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Kategori Predikat Tingkat Keterampilan Berbicara

Nilai	kategori
86-100%	Sangat Baik
61-85%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang
0-20%	Gagal

Sumber: Widyoko (2011:245)

### 1. Menghitung rata-rata skor setiap aspek

Menghitung nilai rata-rata skor tiap indikator dapat menggunakan rumus sebagai

berikut: 
$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X= Skor Rata-rata



$\sum X$  = Jumlah Skor

N= Jumlah subjek uji coba

2. Menjumlahkan rata-rata skor setiap aspek

Tabel 3. 7 Kategori Kelayakan Media Interaktif

<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>	<b>Makna</b>
80%-100%	Baik	Digunakan
60%-79%	Cukup	Diperbaiki
50%-59%	Kurang Baik	Tidak Digunakan
< 50%	Tidak Baik	Tidak Digunakan

Sumber: Sudijono (2009: 43)

Untuk menghitung kelayakan media interaktif

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

Keterangan:

f: Frekwensi yang sedang dicari persentasinya

N: Number of case (jumlah frekuensi/ banyaknya individu), terkait dengan kemudahan, kesenangan dan keamanan anak saat melakukan kegiatan.

P: Angka presentase

b. Observasi

Observasi adalah suatu metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara seksama atau langsung memeriksa lokasi penelitian untuk mengetahui apa yang sedang terjadi atau untuk mendukung kebenaran rancangan penelitian yang dilakukan. Kegiatan observasi dilakukan untuk memproses objek dengan tujuan memahami pengetahuan yang diketahui sebelumnya tentang perspektif kehidupan

nyata yang baru, memperoleh informasi, dan bergerak ke dalam proses penyelidikan.

Tabel 3. 8 Kisi-kisi Pedoman Observasi Siswa

Varibel	Sub Variabel	Indikator
Keterampilan Berbicara	Kelancaran Berbicara	1. Memperhatikan intonasi dengan jelas pada bermain peran dan bercerita 2. Memperhatikan suara dalam menyampaikan bermain peran dan bercerita
	Ketepatan Pilihan Kata	3. Memperhatikan pilihan kata dalam menyampaikan bermain peran dan bercerita 4. Memperhatikan topik bermain peran dan bercerita
	Struktur Kalimat	5. Memperhatikan struktur kalimat bermain peran dan bercerita
	Intonasi Membaca Kalimat	6. Mengetahui intonasi bermain peran dan bercerita
	Ekspresi	7. Memperhatikan ekspresi wajah bermain peran dan bercerita

Sumber: Purnama (2015)

Tabel 3. 9 Kisi-kisi Pedoman Observasi Guru

Varibel	Sub Variabel	Indikator
Media Interaktif	Keaktifan Siswa	1. Menarik perhatian siswa 2. Meningkatkan kualitas siswa
	Perhatian Siswa	3. Menambah informasi siswa 4. Mempermudah siswa belajar
	Antusias Siswa	5. Memperhatikan situasi siswa
	Komunikatif Siswa	6. Membantu penyampaian pesan siswa
	Perkembangan Siswa	7. Memperhatikan perkembangan siswa

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang difokuskan untuk penelitian dalam pengembangan produk berupa media interaktif berbasis *role playing*. Pengembangan media interaktif berbasis *role playing* menggunakan aplikasi *power point*. Hasil produk berupa media interaktif berbasis *role playing* ini telah divalidasi oleh dosen ahli materi, ahli bahasa dan ahli media yang divalidasi oleh Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Setelah melakukan validasi dan dinyatakan valid maka dilakukan uji coba kelompok besar yaitu 17 orang siswa kelas V SD Negeri 101926 Beringin. Adapun tahapan-tahapan dari pengembangan media interaktif berbasis *role playing* antara lain:

#### **1. Potensi dan Masalah**

##### **a. Analisis Kurikulum**

Pada tahap penelitian ini peneliti melakukan analisis kurikulum karena kurikulum ini digunakan dalam pembuatan media interaktif berbasis *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas V SD Negeri 101926 Beringin. Hasil analisis kurikulum ini berdasarkan buku kelas V tema 8 subtema 2 antara lain:

Tabel 4. 1 Analisis Kurikulum

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran
<p><b>IPA</b> 3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup. 4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber.</p> <p><b>Bahasa Indonesia</b> 3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi. 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi.</p>	<p>Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi siklus air dengan benar. Membuat kesimpulan tentang terjadinya air tanah dan air permukaan.</p> <p>Menyebutkan peristiwa peristiwa atau tindakan pada teks nonfiksi dengan benar.</p>	<p>Siklus air tanah.</p> <p>Menceritakan perubahan peristiwa yang terjadi disekitar tempat tinggal.</p>
<p><b>IPA</b> 3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup. 4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber</p> <p><b>Bahasa Indonesia</b> 3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi. 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi dengan benar.</p> <p><b>SBdP</b> 3.3 Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah. 4.3 Mempraktikkan pola lantai</p>	<p>Menjelaskan tentang ketersediaan air bersih dengan benar. Membuat karya poster tentang dampak siklus air bagi kehidupan.</p> <p>Menyebutkan peristiwa pada teks dengan benar.</p> <p>Mengidentifikasi berbagai bentuk pola lantai tari dengan baik.</p>	<p>Siklus air bagi kehidupan.</p> <p>Menceritakan perubahan peristiwa yang terjadi disekitar tempat tinggal.</p> <p>Tarian daerah.</p>

pada gerak tari kreasi daerah.	Menjelaskan pengertian pola lantai dengan benar.	
<p><b>Bahasa Indonesia</b> 3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi. 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi.</p> <p><b>IPS</b> 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.</p>	<p>Peristiwa atau kejadian dalam bacaan.</p> <p>Mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri dengan benar.</p> <p>Mengidentifikasi keragaman jenis-jenis usaha di lingkungan sekitarnya dengan benar. menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dari setiap jenis usaha dengan baik.</p>	<p>Menceritakan tarian daerah di sekitar tempat tinggal.</p> <p>Menjelaskan jenis usaha ekonomi dalam masyarakat</p>
<p><b>Bahasa Indonesia</b> 3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi. 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi.</p> <p><b>IPS</b> 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p>	<p>Membuat peta pikiran tentang usaha ekonomi yang dikelola kelompok dengan benar.</p> <p>Mengidentifikasi jenis jenis usaha yang dikelola kelompok dengan benar.</p>	<p>Menceritakan kegiatan jenis usaha disekitar tempat tinggal.</p> <p>Menceritakan keunikan sumatera utara</p>

<p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menjejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.</p>		
<p><b>IPA</b> 3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup. 4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber.</p> <p><b>Bahasa Indonesia</b> 3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi. 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi.</p> <p><b>SBdP</b> 3.3 Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah. 4.3 Mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah.</p>	<p>Menjelaskan hasil analisis dampak siklus air terhadap kehidupan dengan benar dan percaya diri.</p> <p>Mengidentifikasi urutan peristiwa dalam teks nonfiksi dengan benar.</p> <p>Menyebutkan berbagai iringan tari dengan benar. Memperagakan gerak berpola lantai pada tari dengan iringan.</p>	<p>Siklus Air Tanah</p> <p>Menceritakan keunikan sumatera utara</p> <p>Tarian daerah</p>
<p><b>Bahasa Indonesia</b> 3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi. 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi.</p> <p><b>SBdP</b> 3.3 Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah. 4.3 Mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah.</p>	<p>Mampu menceritakan keanekaragaman adat istiadat dalam masyarakat dengan benar.</p> <p>Menjelaskan makna pola lantai gerak tari dengan benar.</p>	<p>Menceritakan tarian daerah yang ada di tempat tinggal</p> <p>Tarian daerah</p>

## **b. Analisis Materi**

Pada tahap penelitian ini, peneliti melakukan analisis materi. Hal ini karena analisis materi merupakan kegiatan menyeleksi bahan-bahan yang esensial dari semua materi pelajaran yang merupakan mata pelajaran minimal yang harus dipelajari dan dimiliki dalam proses pembelajaran. Pada hakikatnya, materi pelajaran merupakan bagian integral dari kurikulum. Artinya, perencanaan dan antisipasi terhadap apa yang akan terjadi selama kegiatan pembelajaran.

Secara garis besar materi pelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki seorang siswa agar dapat memenuhi kompetensi yang telah ditetapkan. Mata pelajaran menempati posisi yang sangat penting di seluruh kurikulum dan perlu dipersiapkan bagi pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuannya. Tujuan harus konsisten dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti yang dicapai siswa.

Materi kegiatan pembelajaran yang ditetapkan harus merupakan materi yang benar-benar mendukung pencapaian kompetensi dasar dan kompetensi inti, serta pencapaian indikator. Topik yang dipilih sebaiknya membantu siswa mencapai kompetensi dasar dan keterampilan inti. Saat memilih topik perlu mempertimbangkan jenis topik, ruang lingkup, urutan, dan perlakuan. Agar guru mempersiapkan diri dengan matang, guru memahami berbagai aspek yang berkaitan dengan pengembangan mata pelajaran, baik dari segi sifat, fungsi, prinsip, prosedur, maupun ukuran keefektifan persiapan yang dilakukan.

Pada analisis materi peneliti melakukan analisis materi berdasarkan buku Tematik Tema 8 Subtema 2 kelas V SD Negeri 101926 Beringin dengan

menggunakan media interaktif berbasis *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hasil analisis materi ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. 2 Analisis Materi

No	Indikator	Pengalaman Belajar	Materi Pokok	Inti Materi
1	<p>Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi siklus air dengan benar.</p> <p>Membuat kesimpulan tentang terjadinya air tanah dan air permukaan.</p> <p>Menyebutkan peristiwa peristiwa atau tindakan pada teks nonfiksi dengan benar.</p>	<p>Siswa melihat tayangan video yang berkaitan dengan siklus air berdasarkan media interaktif.</p> <p>Siswa bermain peran tentang terjadinya air tanah dari tayangan media interaktif secara berkelompok.</p> <p>Siswa melakukan pengamatan tentang perubahan lingkungan berdasarkan media interaktif, kemudian siswa menceritakan dengan teman sekelompoknya</p>	Pembelajaran 1 Siklus Air Tanah	Pembelajaran 1 inti materinya mengenai siklus air tanah dan perubahan lingkungan
2	Menjelaskan tentang ketersediaan air bersih dengan benar.	Siswa menceritakan tentang ketersediaan air bersih di lingkungan tempat tinggalnya berdasarkan media interaktif.	Pembelajaran 2 Siklus Air Bagi Kehidupan dan Tarian Daerah	Pembelajaran 2 inti materinya mengenai tarian daerah



	<p>Membuat karya poster tentang dampak siklus air bagi kehidupan.</p> <p>Menyebutkan peristiwa pada teks dengan benar.</p> <p>Mengidentifikasi berbagai bentuk pola lantai tari dengan baik. Menjelaskan pengertian pola lantai dengan benar.</p>	<p>Siswa menceritakan tentang siklus air dengan bermain peran secara berkelompok berdasarkan media interaktif.</p> <p>Siswa menyebutkan peristiwa perubahan lingkungan dengan benar.</p> <p>Siswa melihat tayangan video tentang tari daerah, kemudian siswa bermain peran yang berkaitan dengan tarian daerah.</p>		
3	<p>Mengidentifikasi keunikan adat istiadat dalam keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.</p> <p>Peristiwa atau kejadian dalam bacaan.</p> <p>Mengidentifikasi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri dengan benar.</p>	<p>Siswa menceritakan keindahan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya berdasarkan media interaktif.</p> <p>Siswa menceritakan keindahan alam tersebut dengan sekelompoknya berdasarkan media interaktif.</p> <p>Siswa melihat tayangan video dari tampilan media interaktif tentang materi</p>	<p>Pembelajaran 3 Keindahan Alam dan Jenis Kegiatan Usaha</p>	<p>Pembelajaran 3 inti materinya mengenai keunikan sumatera utara</p>

	<p>Mengidentifikasi keragaman jenis-jenis usaha di lingkungan sekitarnya dengan benar.</p> <p>Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dari setiap jenis usaha dengan baik.</p>	<p>jenis jenis kegiatan ekonomi.</p> <p>Siswa menceritakan tentang peristiwa kehidupan di daerah tempat tinggalnya berdasarkan media interaktif.</p> <p>Siswa melakukan analisis tentang peran ekonomi yang ada di sekitar tempat tinggalnya.</p>		
4	<p>Membuat peta pikiran tentang usaha ekonomi yang dikelola kelompok dengan benar.</p> <p>Mengidentifikasi jenis jenis usaha yang dikelola kelompok dengan benar.</p> <p>Menceritakan keragaman adat istiadat di lingkungan sekitarnya dengan benar.</p>	<p>Siswa bermain peran mengenai kegiatan ekonomi di sekitar tempat tinggalnya berdasarkan media interaktif.</p> <p>Siswa membuat kesimpulan berdasarkan tayangan video tentang jenis kegiatan ekonomi berdasarkan media interaktif.</p> <p>Siswa melihat tayangan video dari media interaktif tentang keindahan alam di Sumatera Utara, kemudian siswa menceritakan kembali dari tayangan video</p>	<p>Pembelajaran 4 Keindahan Alam dan Jenis Kegiatan Usaha</p>	<p>Pembelajaran 4 inti materinya mengenai jenis kegiatan usaha</p>

	Menyebutkan kebiasaan kerja sama dan bergaul dengan lintas suku dan agama.	tersebut berdasarkan media interaktif yang siswa ketahui tentang keindahan alam di Sumatera Utara.  Siswa menyebutkan keindahan alam yang ada di Sumatera Utara berdasarkan pemahaman siswa.		
5.	Menjelaskan hasil analisis dampak siklus air terhadap kehidupan dengan benar dan percaya diri.  Mengidentifikasi urutan peristiwa dalam teks nonfiksi dengan benar.  Menyebutkan berbagai iringan tari dengan benar. Memperagakan gerak berpola lantai pada tari dengan iringan.	Siswa melakukan analisis dalam bentuk cerita mengenai siklus air secara berkelompok berdasarkan media interaktif.  Siswa menceritakan mengenai siklus air dan ketersediaan air secara berkelompok berdasarkan media interaktif.  Siswa bermain peran yang berkaitan dengan tarian daerah berdasarkan media interaktif.	Pembelajaran 5 Siklus Air, Ketersediaan Air, dan Tarian Daerah.	Pembelajaran 5 inti materinya mengenai siklus air dan ketersediaan air
6.	Mampu menceritakan keanekaragaman adat istiadat dalam masyarakat dengan	Siswa menceritakan kembali dari tayangan video tersebut	Pembelajaran 6 Keindahan Alam dan Tarian	Pembelajaran 6 inti materinya mengenai tarian daerah

	<p>benar.</p> <p>Mengidentifikasi peristiwa pada teks.</p> <p>Menjelaskan makna pola lantai gerak tari dengan benar.</p>	<p>berdasarkan media interaktif yang siswa ketahui tentang keindahan alam di Sumatera Utara secara berkelompok.</p> <p>Setelah siswa membuat ceritanya, kemudian siswa mempresentasikan di depan kelas.</p> <p>Siswa bermain peran yang berkaitan dengan tarian daerah berdasarkan media interaktif kemudian menceritakan tentang tarian daerah yang siswa ketahui secara mandiri.</p>	Daerah	
--	--	--	--------	--

Berdasarkan hasil analisis materi yang dilakukan oleh peneliti maka materi yang disajikan pada saat penelitian cocok di terapkan pada proses pembelajaran. Karena pada saat peneliti sebelum melakukan penelitian, peneliti membuat terlebih dahulu media interaktif berbasis *role playing*. Pembuatan media interaktif berdasarkan oleh materi yang akan disajikan. Peneliti menyajikan materi berdasarkan materi dari buku tematik siswa kelas V SD tema 8 subtema 2. Pada kelas V SD perkembangan kognitif siswa masih tahap operasional konkrit.

Materi yang disajikan di buku tematik siswa tema 8 subtema 2 sudah sesuai dengan perkembangan siswa, karena di buku tematik tersebut banyak hal yang bisa diterapkan untuk siswa pada proses pembelajaran. Guru dapat mengembangkan keterampilan berbicara siswa berdasarkan materi yang disajikan dengan memperhatikan perkembangan siswanya. Dengan materi yang ada di buku tematik tersebut, guru dapat mengajarkan pembelajaran dengan konteks nyata yang ada di dalam kehidupan siswa sehari-hari.

Selain itu materi yang disajikan peneliti di dalam media interaktif sudah sesuai dengan kurikulum 2013 karena peneliti mengikuti pedoman rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Sebelum peneliti melakukan pembuatan media interaktif, peneliti memperhatikan terlebih dahulu materi yang akan disajikan seperti kompetensi dasar, kompetensi inti, indikator, tujuan pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran pada saat melakukan penelitian.

Hal ini dapat berpengaruh pada proses pembelajaran siswa. Proses pembelajaran siswa dapat dilihat dari materi yang disajikan. Peneliti menyajikan materi berdasarkan materi di buku tematik siswa kelas V SD tema 8 subtema 2 namun peneliti melakukan perbaharuan dalam mengembangkan materi dengan menggunakan media interaktif berbasis *role playing*. Karena di dalam media interaktif tersebut siswa mendapatkan pengalaman langsung pada proses pembelajaran. Apabila proses pembelajaran siswa tidak mengalami peningkatan maka peneliti gagal melakukan penelitiannya. Apabila proses pembelajaran siswa mengalami peningkatan maka penelitian yang diteliti oleh peneliti berhasil dan

layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan siswa

### c. Analisis Karakteristik Siswa

Berdasarkan observasi peneliti di kelas V SD Negeri 101926 Beringin, peneliti menemukan bahwa karakteristik dan perkembangan siswa sekolah dasar berbeda dari siswa ke siswa lainnya, dan bahwa kepribadian siswa kelas bawah berbeda dengan siswa kelas atas. Hal ini tercermin dalam proses belajar siswa.

Efektivitas proses pembelajaran sangat tergantung pada pemahaman guru tentang karakteristik siswa. Memahami karakteristik siswa sangat menentukan hasil belajar yang akan dicapai, kegiatan yang akan dilakukan, dan penilaian yang tepat terhadap siswa. Karakteristik siswa harus menjadi perhatian seorang guru dalam melaksanakan semua kegiatan pembelajaran. Karakteristik siswa meliputi suku, budaya, status sosial, dan minat

Berikut pemaparan karakteristik siswa SD Negeri 101926 Beringin antara lain:

#### a. Suku

Dalam dunia pendidikan, guru perlu menyadari kelompok etnis apa yang siswa miliki di kelas selama proses pembelajaran. Misalnya, guru kelas V SD Negeri 101926 Beringin yang siswanya semua orang Jawa, tidak kesulitan menghadapi siswa di kelas multietnis. Ketika pak Rio terlibat dalam proses pembelajaran dengan siswa multi etnis, ketika berinteraksi dengan siswa di

kelas, perlu untuk menjelaskan materi mata pelajaran siswa dalam bahasa yang dapat dipahami semua siswa, termasuk bahasa Indonesia.

#### b. Status Sosial

Kondisi seperti ini juga melatar belakangi siswa yang ada di kelas V SD Negeri 101926 Beringin. Siswa pada satu kelas berasal dari status sosial ekonomi yang berbeda beda. Dilihat dari latar belakang pekerjaan orang tua, di kelas V SD Negeri 101926 Beringin terdapat siswa yang orang tuanya wiraswasta, buruh tani, karyawan swasta dan buruh harian lepas.

## 2. Pengumpulan Data atau Informasi

Pada tahap ini spesialis mengulang informasi atau data dengan memperhatikan dan menyampaikan survei pada tanggal 19 Oktober 2021, datang ke sekolah tujuan, khususnya SD Negeri 101926 Beringin. Pada tahap ini para analis mengamati bahwa sekolah tersebut tidak memiliki kantor total seperti bahan ajar yang melibatkan konsentrasi untuk sekolah tersebut. Pendidik juga belum melibatkan media pembelajaran di kelas berbasis inovasi.

Tabel 4. 3 Hasil Rata-Rata Kuesioner Pra Penelitian

No	Pernyataan	STS	TS	RG	S	SS
1.	Media Pembelajaran lebih efektif serta efisien dalam komunikasi dan interaksi antar guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.	-	-	-	50%	20%
2.	Media Pembelajaran komponen pendukung dalam proses belajar sehingga dapat membantu menyampaikan	-	-	-	50%	20%

	pesan kepada siswa.					
3.	Media Pembelajaran dalam proses belajar mengajar mempunyai fungsi di sekolah dasar.	-	-	-	20%	50%
4.	Media Pembelajaran sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar.	-	-	-	50%	20%
5.	Media Pembelajaran dapat mengasah kreativitas dan imajinasi ( <i>imagination</i> ) siswa serta sebagai bahan dalam melihat karakteristik siswa.	-	-	-	10%	60%
6.	Media interaktif dapat membantu pengembangan sosial, perkembangan bahasa, kognitif dan pengetahuan umum, dan pendekatan terhadap pembelajaran.	-	-	-	60%	10%
7.	Kemampuan memanfaatkan teknologi informasi yang efektif untuk mengembangkan media.	-	-	-	50%	20%
8.	Media interaktif mengacu pada produk berbasis komputer dengan menyajikan konten seperti animasi, video, dan lain-lain.	-	-	-	50%	20%
9.	Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif jika media pembelajaran dipilih dan dirancang dengan benar.	-	-	-	30%	40%
10.	Dalam pengembangan media pembelajaran harus memperhatikan kondisi dan situasi siswa.	-	-	-	40%	30%

Berdasarkan tabel di atas, maka kuesioner pra penelitian terdapat 7 Guru yang telah mengisi. Kemudian terdapat 10 soal yang berisi pertanyaan disertai 5 item aspek penilaian yang bisa dipilih salah satu oleh guru. Dalam kuesioner pra



penelitian ini menggunakan rumus untuk mengetahui hasil yang relevan.

Hasil yang diperoleh dari kuesioner pra penelitian diatas berjumlah 70%. Karena untuk mencari rata-rata dari kuesiner pra penelitian harus menjumlahkan keseluruhan guru mengisi sebanyak item, kemudian dibagikan dengan jumlah banyaknya guru. Hasil dari kuesioner pra penelitian yang telah diisi oleh guru menunjukkan bahwa pengembangan media itu “Penting” diterapkan. Karena media pengembangan digunakan untuk mengajar oleh guru, guna menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran penting untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru agar materi pembelajaran dapat lebih ditingkatkan dan membentuk pengetahuan siswa.

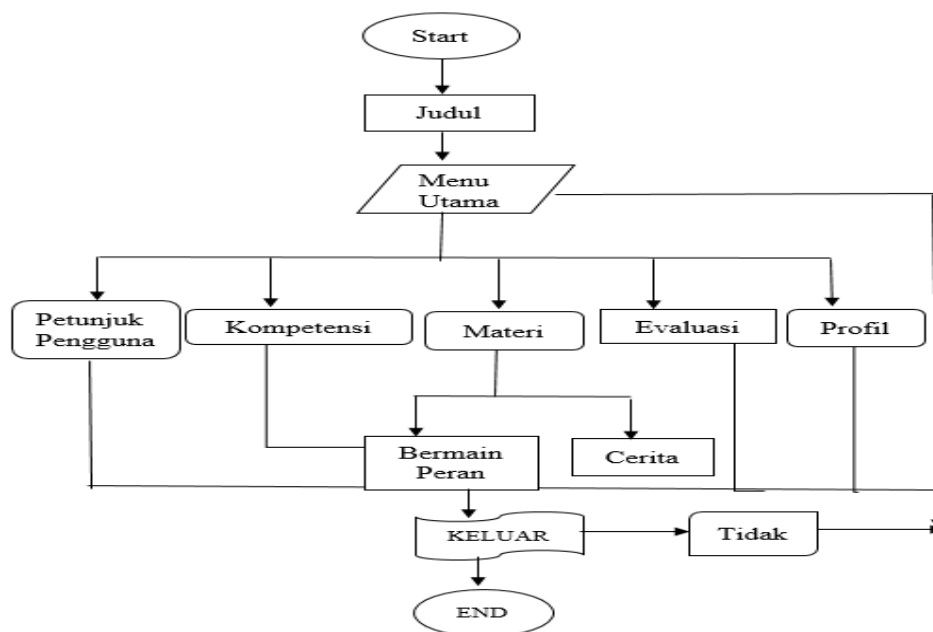
### **3. Desain Produk**

Desain ini masih dalam tahap awal, karena keefektifannya belum terbukti dan baru bisa diketahui setelah lulus uji. Desain produk harus bertindak sebagai panduan untuk evaluasi dan diwujudkan dalam bentuk gambar atau gambar untuk pemahaman yang lebih baik oleh orang lain. Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan langkah – langkah berikut ini:

#### **a. Membuat *Flowchart***

Untuk membuat produk berupa media interaktif, peneliti terlebih dahulu membuat *flowchart* sebagai konsep awal dari proses pembuatan produk. Membuat diagram alur membantu peneliti menyusun desain awal yang membantu peneliti memproduksi produk. *Flowchart* bertujuan untuk menjelaskan urutan pemecahan

masalah secara sederhana, ringkas, dan jelas. Diagram alir yang dibuat peneliti dimulai dengan media interaktif dari awal hingga akhir.



Gambar 4 1Flowchart Media Interaktif Berbasis *Role Playing*

Berdasarkan gambar di atas dapat dijelaskan bahwa perancangan *flowchart* sebagai *draft* awal untuk pembuatan media interaktif berbasis *role playing*. Adapun perancangan *flowchart* di mulai dari start, kemudian dibuat judul dalam penelitian, dan menu utama dalam media interaktif diantaranya petunjuk pengguna sebagai pedoman untuk menggunakan media interaktif, kompetensi berdasarkan RPP kurikulum 2013, materi berkaitan dengan tema 8 subtema 2 kelas V SD tentang bermain peran dan cerita, evaluasi sebagai penilaian dan terakhir profil sekolah. Setelah itu di dalam media interaktif ada menu keluar atau tidak pada saat penggunaan media interaktif. Tombol end untuk mengakhiri media interaktif tersebut.


## b. Merancang Media Interaktif




Pada tahap merancang media interaktif, terlebih dahulu peneliti membuat tampilan awalnya. Setelah tampilan awal selesai, lanjut membuat menu pada media interaktif tersebut. Kemudian peneliti membuat isi pembahasan berupa materi yang sesuai dengan pembelajaran tematik pada tema 8 subtema 2.


Dalam media interaktif, peneliti meletakkan gambar dan video yang berkaitan dengan pembelajaran tersebut bertujuan agar membuat siswa lebih tertarik saat mengikuti proses pembelajaran sedang berlangsung.

Tabel 4. 4 Merancang Media Interaktif

No	Potongan Media	Keterangan
1.	<p><b>Tampilan Pembelajaran 1</b></p> 	<p>Pada materi pembelajaran 1 terdapat naskah berupa teks percakapan mengenai siklus air tanah untuk siswa bermain peran. Di dalam materi tersebut terdapat gambar terjadinya siklus air tanah agar mempermudah siswa untuk memahami materi. Selain itu, terdapat gambar lainnya yang mendukung materi pembelajaran mengenai siklus air tanah.</p>
2.	<p><b>Tampilan Video Pembelajaran 1</b></p> 	<p>Pada materi pembelajaran 1 terdapat video pembelajaran mengenai proses terjadinya hujan untuk memudahkan siswa bermain peran. Di dalam video pembelajaran tersebut terdapat penjelasan gambar dan suara proses terjadinya hujan agar mempermudah siswa untuk memahami materi.</p>

3.	<p><b>Tampilan Video Pembelajaran 2</b></p> 	<p>Pada materi pembelajaran 2 terdapat video pembelajaran mengenai lagu daerah nusantara dari sumatera utara untuk memudahkan siswa belajar mengenai tarian daerah. Di dalam video pembelajaran tersebut terdapat gambar dan suara nyanyian mengenai daerah nusantara.</p>
4.	<p><b>Tampilan Pembelajaran 2</b></p> 	<p>Pada materi pembelajaran 2 terdapat penjelasan mengenai tarian daerah. Di dalam materi tersebut terdapat gambar tarian daerah dan pertanyaan agar siswa memahami materi. Selain itu dapat membuat siswa lebih aktif adanya rangsangan yang dilakukan oleh guru.</p>
5.	<p><b>Tampilan Pembelajaran 3</b></p> 	<p>Pada materi pembelajaran 3 terdapat naskah mengenai keunikan di sumatera utara untuk siswa mengenal keunikan yang ada di daerah sumatera utara. Di dalam materi tersebut terdapat gambar wisata yang ada di sumatera utara agar mempermudah siswa untuk memahami materi. Selain itu, siswa bercerita mengenai wisata sumatera utara tersebut.</p>
6.	<p><b>Tampilan Pembelajaran 4</b></p> 	<p>Pada materi pembelajaran 4 terdapat pertanyaan mengenai jenis usaha kegiatan ekonomi masyarakat. Di dalam materi tersebut terdapat instruksi untuk siswa bermain peran mengenai jenis kegiatan ekonomi yang ada di sekitar tempat tinggal.</p>

7.	<p>Tampilan Video Pembelajaran 4</p> 	<p>Pada video pembelajaran 4 terdapat video pembelajaran mengenai jenis jenis usaha ekonomi masyarakat untuk memudahkan siswa belajar mengenai usaha ekonomi. Di dalam video pembelajaran tersebut terdapat penjelasan berupa gambar dan suara mengenai jenis usaha ekonomi masyarakat.</p>
8.	<p>Tampilan Video Pembelajaran 5</p> 	<p>Pada video pembelajaran 5 terdapat video pembelajaran mengenai tarian daerah untuk memudahkan siswa belajar. Di dalam video pembelajaran tersebut terdapat penjelasan berupa gambar dan suara mengenai tarian daerah sesuai dengan materi yang diajarkan. Video pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.</p>
9.	<p>Tampilan Pembelajaran 5</p> 	<p>Pada materi pembelajaran 5 terdapat naskah mengenai siklus air. Di dalam materi tersebut terdapat pertanyaan mengenai siklus air yang dapat membuat siswa aktif pada saat melakukan proses pembelajaran mengenai materi tersebut</p>
10.	<p>Tampilan Pembelajaran 6</p> 	<p>Pada materi pembelajaran 6 terdapat pertanyaan mengenai tarian daerah. Di dalam materi tersebut terdapat instruksi untuk siswa bermain peran mengenai tarian daerah.</p>

11	<p><b>Tampilan Pembelajaran 6</b></p>  <p>Empat orang siswa sedang duduk didepan kelas sekolah saat menunggu jam masuk kelas tiba. Fiko, Katty, Moli dan Jimmy mereka pun berbicara dengan santai sembari nunggu bu guru datang ke dalam kelas.</p> <p><b>AYO BERMAIN PERAN</b></p> <p><b>Jaipong</b></p> <p>Fiko : Katty, hobi kamu apa?  Katty : Hobi ku menari fiko.  Fiko : Wah, kamu jago menari ya katty?  Katty : Ah tidak juga fiko.  Jimmy : Kamu suka menari tarian tradisional atau modern, moli ?  Moli : Aku lebih suka tarian tradisional, seperti tarian daerah, contohnya Jaipong.  Jimmy : Wah hebat sekali kamu.  Katty : Sebagai anak penerus bangsa, kita harus melestarikan kebudayaan Indonesia, contohnya tarian daerah, kita harus bisa melestarikannya.  Jimmy : Betul juga ya, hmm, aku jadi tertarik belajar tarian daerah.  Katty : Boleh kok, kalau kamu mau nanti kami ajarkan kamu, jaipong. Kamu serius mau kan?  Jimmy : Iya aku mau banget belajar tarian daerah manapun.  Moli : Aku juga tidak hanya mempelajari jaipong saja. Tarian daerah lain pun aku pelajari kok. Kebetulan tanteku seorang penari.  Fiko : Asik sekali yaa, bolehkah aku ikut juga?  Moli : Boleh kok, tanteku pasti senang  Jimmy : Terima kasih.</p>	<p>Pada materi pembelajaran 6 terdapat naskah berupa teks percakapan mengenai tarian daerah untuk siswa bermain peran. Di dalam materi tersebut terdapat gambar tarian daerah agar mempermudah siswa untuk memahami materi.</p>
----	--	---

#### 4. Validasi Desain

Pada tahap ini sebelum melakukan uji coba terhadap siswa, peneliti melakukan validasi desain terhadap media interaktif yang telah dibuat. Untuk itu wajib divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi terlebih dahulu untuk memperbaiki kekurangan pada media yang akan ditampilkan. Berikut ini hasil data validasi dari ketiga ahli sebagai berikut:

##### a. Data Validasi Ahli Media

Sebelum melakukan validasi, validator ahli media melakukan revisi terlebih dahulu pada pertemuan 1 mengenai media interaktif berbasis *role playing* yang dibuat oleh peneliti.

No	Revisi Produk	Pertemuan
1.	Memperbaiki semua tampilan media interaktif	1
2.	Sesuaikan tata letak tombol media interaktif	1
3.	Menambahkan background yang lebih menarik	1

Setelah di revisi, pertemuan 2 validasi data yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan bahwa hasil data validasi ahli media untuk media interaktif mendapatkan kategori baik.

Tabel 4. 5 Hasil Data Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Pertemuan
			2
1.	Kelayakan	Kesesuaian ukuran	4
		Penggunaan warna	4
		Ukuran cover	4
		Ukuran huruf	4
		Kreatif dan inovatif	4
		Siswa memahami materi	4
		Ukuran ilustrasi gambar	4
		Tata letak	4
2.	Pembahasan	Penggunaan jenis huruf	4
		Kesesuaian isi materi	4
		Penggunaan spasi	4
		Keserasian penyajian materi	4
		Kesesuaian penempatan gambar dan tulisan	4
3.	Sajian	Keefektifan dalam pengguna	4
		Kualitas bahan	4
		Dikelola dengan mudah	4
		Mudah digunakan	4
		Kejelasan petunjuk penggunaan	4
		Menarik minat siswa	4
Jumlah:			76

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah seluruh yang mengisi likert}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{76}{76} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 100\%$$

Berdasarkan hasil validasi media diatas yang sudah diberikan kepada ahli media menunjukkan bahwa media yang ditampilkan valid dengan presentase nilai 100% kategori valid.

Dengan demikian pengembangan media berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respons ahli media untuk diterapkan dapat layak digunakan

sebagai media dalam proses belajar mengajar.

**b. Data Validasi Ahli Bahasa**

Sebelum melakukan validasi, validator ahli bahasa melakukan revisi terlebih dahulu pada pertemuan 1 mengenai media interaktif berbasis *role playing* yang dibuat oleh peneliti.

No	Revisi Produk	Pertemuan
1.	Memperbaiki penggunaan bahasa	1
2.	Memperbaiki struktur kalimat	1
3.	Ukurannya di sesuaikan dengan siswa	1

Setelah di revisi, pertemuan 2 validasi data ahli bahasa yang dilakukan oleh ahli bahasa menunjukkan bahwa hasil data validasi ahli bahasa untuk media interaktif mendapatkan kategori baik.

Tabel 4. 6 Hasil Data Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Pertemuan
1.	Kelayakan	Ketepatan struktur kalimat	3
		Keefektivan kalimat	4
		Keterbacaan teks	4
		Bahasa mudah dipahami	4
2.	Pembahasan	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa	4
		Memotivasi siswa	3
		Intelektual siswa	3
		Emosional siswa	3
3.	Sajian	Keruntutan kegiatan belajar	4
		Kalimat sesuai EYD	4
Jumlah:			36

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah seluruh yang mengisi likert}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 90\%$$



Berdasarkan hasil validasi bahasa diatas yang sudah diberikan kepada ahli bahasa menunjukkan bahwa media yang ditampilkan valid dengan presentase nilai 90% kategori valid.

Dengan demikian pengembangan media berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respons ahli bahasa untuk diterapkan dapat layak digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar.

### c. Data Validasi Ahli Materi

Sebelum melakukan validasi, validator ahli materi melakukan revisi terlebih dahulu pada pertemuan 1 mengenai media interaktif berbasis *role playing* yang dibuat oleh peneliti.

No	Revisi Produk	Pertemuan
1.	Memperbaiki materi yang sesuai dengan daerah tempat tinggal	1
2.	Menambahkan tujuan pembelajaran	1
3.	Menambahkan penggunaan petunjuk media interaktif	1
4.	Menambahkan kompetensi dasar dan indikator	1

Setelah di revisi, pertemuan 2 validasi data ahli materi yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa hasil data validasi ahli materi untuk media interaktif mendapatkan kategori baik.

Tabel 4. 7 Hasil Data Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Pertemuan
			1
1.	Kelayakan	Kompetensi dasar dan indikator	4
		Tujuan pembelajaran	4
		Kesesuaian materi	4
		Kejelasan materi	3

2.	Pembahasan	Materi mudah dipahami	3
		Pendukung sesuai konsep	4
		Kesesuaian materi	3
		Penyampaian materi	3
3.	Sajian	Materi bersifat actual	4
		Keterlibatan siswa	4
		Materi menarik siswa	4
		Mendorong rasa tahu siswa	4
	Jumlah:		44

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah seluruh yang mengisi likert}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\%$$

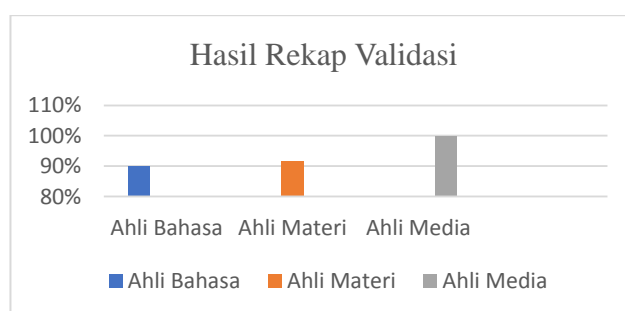
$$\text{Persentase} = \frac{44}{48} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 91,6\%$$

Berdasarkan hasil validasi materi diatas yang sudah diberikan kepada ahli materi menunjukkan bahwa media yang ditampilkan valid dengan presentase nilai 91,6% kategori valid.

Dengan demikian pengembangan media berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respons ahli materi untuk diterapkan dapat layak digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar.

Hasil rekap validasi antara lain sebagai berikut:









Berdasarkan hasil rekap validasi yang dilakukan oleh ketiga para ahli menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis *role playing* yang dibuat oleh peneliti untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dapat









diterapkan dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar didalam kelas.

## 5. Revisi Produk

Perbaikan ini dilakukan dengan mengatasi kekurangan dan memperhatikan pendapat ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.

Tabel 4. 8 Revisi Perbaikan Produk

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	 <p>Tampilan awal sebelum revisi ini tata penyusunannya belum menunjukkan materi yang akan diajarkan.</p>	 <p>Tampilan awal sesudah revisi ini tata penyusunannya sudah menunjukkan materi yang diajarkan.</p>
2.	 <p>Tampilan menu sebelum revisi sebaiknya ditambahkan petunjuk agar siswa bisa memahami penggunaan media interaktif.</p>	 <p>Tampilan menu sesudah revisi lebih mudah dipahami karena adanya petunjuk dalam penggunaan media interaktif.</p>
3.	 <p>Tampilan kompetensi dasar sebelum revisi sebaiknya ditambahkan 2 mata pelajaran lagi agar mendukung materi yang ada di media interaktif.</p>	 <p>Tampilan kompetensi dasar sesudah revisi telah menambahkan 2 mata pelajaran yang terdapat didalam media interaktif.</p>

<p>4.</p>	 <p>Tampilan materi sebelum revisi sebaiknya di tata lebih rapi.</p>	 <p>Tampilan materi sesudah revisi terlihat lebih rapi dalam tata letaknya.</p>
<p>5.</p>	 <p>Tampilan pembelajaran 1 sebelum revisi sebaiknya dibuat dalam bentuk teks dialog, agar sesuai dengan tujuan penelitian.</p>	 <p>Tampilan pembelajaran 1 sesudah revisi sudah memperbaiki dalam bentuk teks dialog.</p>
<p>6.</p>	 <p>Tampilan pembelajaran 2 sebelum revisi mengganti 1 gambar agar terlihat lebih rapi.</p>	 <p>Tampilan pembelajaran 2 sesudah revisi telah mengganti 1 gambar dan terlihat lebih rapi.</p>
<p>7.</p>	 <p>Tampilan pembelajaran 3 sebelum revisi sebaiknya pembahasannya di ganti di daerah tempat tinggal, agar siswa dapat merasakan langsung.</p>	 <p>Tampilan pembelajaran 3 sesudah revisi telah memperbaiki pembahasan materi pembelajaran mengenai daerah tempat tinggal, siswa lebih mengenal daerahnya.</p>



<p>8.</p>	 <p>Tampilan pembelajaran 4 sebelum revisi sebaiknya pembahasannya di ganti jenis usaha daerah tempat tinggal, agar siswa dapat merasakan langsung.</p>	 <p>Tampilan pembelajaran 4 sesudah revisi telah memperbaiki pembahasan materi pembelajaran mengenai jenis usaha yang tempat tinggal, siswa lebih mengenal daerahnya.</p>
<p>9.</p>	 <p>Tampilan pembelajaran 5 sebelum revisi sebaiknya dirapikan, agar terlihat lebih rapi.</p>	 <p>Tampilan pembelajaran 5 sesudah revisi telah merapikan tata letaknya.</p>
<p>10.</p>	 <p>Tampilan pembelajaran 6 sebelum revisi perbaiki backgroundnya, karena terlihat begitu ramai.</p>	 <p>Tampilan pembelajaran 6 sesudah revisi telah memperbaiki backgroundnya dan terlihat lebih rapi.</p>
<p>11.</p>	 <p>Tampilan refleksi sebelum revisi sebaiknya diperbaiki tata letaknya, menambahkan pertanyaan, dan memperbaiki backgroundnya.</p>	 <p>Tampilan refleksi sesudah revisi telah memperbaiki tata letaknya, menambahkan 4 pertanyaan, dan memperbaiki backgroundnya terlihat lebih rapi.</p>

<p>12.</p>	 <p>Tampilan rangkuman sebelum revisi tidak dibuat seperti pertanyaan, namun rangkuman materi yang diajarkan.</p>	 <p>Tampilan rangkuman sesudah revisi telah memperbaiki sesuai materi yang diajarkan.</p>
------------	---	---

## 6. Ujicoba Produk Kelompok Kecil (Kepraktisan)

Pada tahap uji coba produk dilakukan kelompok kecil yang terdiri dari 4 siswa dan penggunaan produk dilakukan oleh SD Negeri 101926 Beringin di kelas V. Fase ini bertujuan untuk membuat siswa lebih menarik sehingga dapat memotivasi untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Latihan dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran siswa yang telah ditentukan dalam RPP, kemudian materi disajikan dengan menggunakan media interaktif berbasis *role playing* dengan batas waktu 70 menit.

Tabel 4. 9 Hasil uji coba kelompok kecil

No	Aspek Penilaian	Jumlah siswa			
		1	2	3	4
1	Membaca teks dengan jelas	4	3	4	3
2	Bermain peran dengan jelas	4	3	3	3
3	Bercerita dengan intonasi	4	4	4	3
4	Bermain peran dengan intonasi	3	3	4	4
5	Mengetahui struktur kalimat teks cerita	3	3	3	4
6	Mengetahui struktur kalimat bermain peran	3	4	4	4
7	Bercerita dengan lancar	4	4	3	3
8	Bermain peran dengan lancar	4	4	3	4
9	Memperhatikan suara membaca teks cerita	3	3	4	4
10	Memperhatikan suara bermain peran	4	4	4	3
11	Mengetahui topik teks cerita	4	3	3	4

12	Mengetahui topik bermain peran	3	4	3	3
13	Mengetahui pilihan kata teks cerita	3	3	4	4
14	Mengetahui pilihan kata bermain peran	4	3	3	4
15	Ekspresi wajah membaca teks cerita	4	4	4	3
16	Ekspresi wajah bermain peran	4	4	3	4
17	Mengetahui makna teks cerita dan bermain peran	3	4	4	4
	Jumlah	61	60	60	61
	Total keseluruhan	355,86			

Hasil uji coba kelompok kecil:

$$P = \frac{355,86}{4}$$

$$P = 88,96\%$$

Hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 4 siswa dari kelas V SD 101926 Beringin, diketahui bahwa media interaktif berbasis *role playing* untuk meningkatkan keterampilan siswa mendapatkan penilaian 355,86 dengan presentase 88,96 % kategori baik dan media dapat digunakan. Maka berdasarkan hasil tersebut media dapat digunakan dengan jumlah siswa yang terbatas karena pembelajaran tetap berjalan dengan efektif dalam menggunakan media interaktif berbasis *role playing*.

## 7. Revisi Produk.

Revisi produk ini akan dilakukan jika ada pro dan kontra untuk perbaikan dalam kondisi sebenarnya. Saat menguji penggunaan suatu produk, produsen produk sebagai peneliti harus selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk sesuai dengan sistem kerja dalam hal ini. Setelah menguji produk dalam kelompok kecil di lapangan, langkah selanjutnya adalah memperbaiki media

interaktif. ada beberapa hal dari media interaktif yang harus diperbaiki adalah sebagai berikut:

- a. Tulisannya lebih dibuat menarik dan diperbesar lagi.
- b. Gambarnya diperbesar agar terlihat lebih jelas.
- c. Tampilan gambarnya dibuat menarik sesuai dengan materi
- d. Disaat mentayangkan video, sediakan *louspeker*.

### 8. Ujicoba Pemakaian (Kelompok Besar)

Pada saat ujicoba pemakaian dilakukan pada saat pertemuan pertama. Peneliti memberikan lembar observasi kepada guru serta memberikan lembar kuesioner kepada siswa untuk menilai media interaktif tersebut.

Tabel 4. 10 Hasil Ujicoba Pemakaian Media Interaktif (Guru)

No	Pernyataan	Skala Skor			
		4	3	2	1
1.	Media interaktif menarik perhatian siswa	4			
2.	Media interaktif memberikan pengalaman siswa		3		
3.	Media interaktif membantu menyajikan materi yang lebih menarik		3		
4.	Media interaktif meningkatkan kemampuan siswa	4			
5.	Media interaktif dapat menumbuhkan motivasi siswa		3		
6.	Media interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa	4			
7.	Media interaktif menambah informasi untuk siswa belajar	4			
8.	Media interaktif dapat mempermudah siswa belajar		3		
9.	Media interaktif dapat membentuk pengetahuan siswa	4			
10.	Media interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa	4			
11.	Media interaktif dapat mengarahkan perhatian siswa	4			



12.	Media interaktif membuat situasi belajar yang menyenangkan	4			
13.	Media interaktif membuat siswa lebih aktif	4			
14.	Media interaktif dapat mengasah kreativitas		3		
15.	Media interaktif dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa	4			
16.	Media interaktif dapat membantu penyampaian pesan kepada siswa		3		
17.	Media interaktif membantu perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.	4			

Berdasarkan hasil observasi siswa yang dilakukan oleh guru diketahui bahwa mendapatkan penilaian 62 dengan presentasi nilai 91,17% kategori sangat senang dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis *role playing* yang dibuat oleh peneliti. Dalam penilaian tersebut terdiri dari 4 kriteria penilaian yang terdiri dari 17 pernyataan mengenai pembelajaran dengan menggunakan media interaktif.

Tabel 4. 11 Hasil Ujicoba Pemakaian Media Interaktif (Siswa)

No	Responden	Skor Item																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	1	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4
2	2	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4
3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3
4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3
5	5	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4
6	6	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3
7	7	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4
8	8	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4
9	9	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4
10	10	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4
11	11	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4
12	12	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3
13	13	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
14	14	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3
15	15	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4
16	16	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4

17	17	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4
	Jumlah	61	60	60	61	61	61	60	60	61	62	60	64	60	60	62	63	63
	Total keseluruhan	1.527																

Hasil uji coba kelompok besar:

$$P = \frac{1.527}{17}$$

$$P = 89,87\%$$

Hasil uji coba kelompok besar yang dilakukan oleh penilaian guru dan 17 siswa dari kelas V SD 101926 Beringin, diketahui bahwa media interaktif berbasis *role playing* untuk meningkatkan keterampilan siswa mendapatkan penilaian dari 1.527 dengan presentase 89,87% kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar maka media interaktif berbasis *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 101926 Beringin “layak digunakan” pada proses belajar mengajar di sekolah.

## B. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini mendeskripsikan media interaktif berbasis *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 101926 Beringin. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori *Edgar dale*. Hal ini dijadikan sebagai acuan dan landasan teori dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran. Menurut teori *Edgar dale*, 75% pengalaman belajar seseorang diperoleh dengan penglihatan (mata), 13% oleh pendengaran (telinga), dan sekitar 12% oleh indera lainnya.

Teori *Edgar dale* adalah bahwa siswa dapat memahami materi secara visual yang sangat membantu dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang

disampaikan oleh guru. Media interaktif termasuk ke dalam media visual karena membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media interaktif memberikan siswa pengalaman langsung proses pembelajaran yang dapat dijadikan ilustrasi untuk membantu siswa memahami materi yang disajikan.

Media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara membangkitkan minat belajar dengan cara belajar melalui tayangan video dan tayangan *slide*. Media interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran memberi siswa pengalaman langsung yang bermakna dan berkesan. Pengalaman langsung meliputi penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan perabaan serta memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman tersebut. Semakin banyak siswa melihat langsung ke objek, semakin spesifik pengetahuan siswa tersebut. Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh secara tidak langsung, semakin abstrak pengetahuan siswa tersebut.

Pengalaman langsung meliputi penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan perabaan sehingga memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman tersebut. Semakin siswa melihat langsung ke objek, semakin spesifik pengetahuan siswa. Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh secara tidak langsung, semakin abstrak pengetahuan siswa tersebut.

Media interaktif bagus untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Menurut Rahmi (2019) mengemukakan bahwa kevalidan media interaktif berbasis macromedia flash 8 dapat dilihat dari presentasi hasil validasi terhadap media interaktif berbasis macromedia flash 8. Hasil rata-rata penilaian yang diperoleh dari ahli media sebesar 98,75% dengan kriteria “Sangat Layak digunakan”, dan

hasil rata-rata penilaian yang diperoleh ahli materi sebesar 94,16% dengan kriteria “Sangat Layak digunakan”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis macromedia flash 8 pada tema pengalamanku valid digunakan di kelas II Sekolah Dasar.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian tentang media interaktif berbasis *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hasil penelitian yang diteliti oleh peneliti sejalan dengan penelitian Rahmi (2019) karena pada saat penelitian peneliti perlu untuk membuat sebuah inovasi media pembelajaran pada tematik yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran tersebut bersifat interaktif agar siswa dapat berinteraksi dan menggunakannya secara langsung.

Berdasarkan hasil penelitian yang diteliti oleh peneliti pada validasi media kepada ahli media menunjukkan bahwa media yang ditampilkan valid dengan presentase nilai 100% kategori valid dan tidak perlu revisi lagi. Berdasarkan hasil validasi bahasa kepada ahli bahasa menunjukkan bahwa media yang ditampilkan valid dengan presentase nilai 90% kategori valid dan tidak perlu revisi lagi. Berdasarkan hasil validasi materi kepada ahli materi menunjukkan bahwa media yang ditampilkan valid dengan presentase nilai 91,6% kategori valid dan tidak perlu revisi lagi. Dengan demikian pengembangan media cocok diterapkan dan layak digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar.

Dengan hasil penelitian yang diteliti oleh peneliti, setuju dengan peneliti yang dilakukan oleh Rahmi (2019). Karena media disekolah sangat terbatas dan hanya menggunakan alat peraga sederhana dan seadanya. Jarangnya penggunaan media

oleh guru juga disebabkan oleh kesibukan guru, sehingga guru tidak memiliki banyak waktu untuk membuat media pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru akan berdampak pada kurang optimalnya daya tangkap siswa terhadap materi pelajaran yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih baik dari peneliti yang dilakukan oleh Rahmi (2019) karena pada penelitian peneliti menggunakan inovasi media interaktif berbasis *role playing* dalam menggunakan aplikasi *power point*. Di dalam media interaktif tersebut materi yang disajikan berbentuk animasi dan video. Tampilan yang disajikan pada media interaktif sesuai dengan tema siswa sehingga tidak membuat siswa merasa bosan dan monoton. Selain itu, keterampilan berbicara siswa meningkat dengan bermain peran dan bercerita.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan penelitian ini Peneliti tidak lepas dari kesalahan dalam proses melakukan penelitian. Dalam menyelesaikan penelitian ini, peneliti menghadapi banyak kendala dari awal untuk menyelesaikan penelitian tepat waktu. Selain itu, peneliti mengalami keterbatasan literatur, waktu, ruang, dan pemahaman penelitian. Peneliti masih banyak mengalami dan merasa bahwa keterbatasan dalam menyelesaikan tugas ini masih jauh dari sempurna, karena kendala dan keterbatasan tersebut masih ada.

Keterbatasan peneliti ini dapat diatasi dengan beberapa faktor:

1. Siswa dan guru antusias mengerjakan lembar observasi dan kuesioner yang disediakan peneliti.

2. Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi, kuesioner, dan lembar observasi masih jauh dari sempurna karena kurangnya pemahaman yang mendalam.
3. Peneliti menyadari bahwa pengembangan media interaktif berbasis *role playing* masih jauh dari sempurna karena keterbatasan waktu, ruang dan sarana prasarana.

Keterbatasan penelitian ini tentunya banyak kekurangan peneliti baik dari segi materi, waktu dan sarana. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kepentingan selanjutnya.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti, maka media interaktif berbasis *role playing* diterapkan sebagai media pembelajaran yang lebih inovatif dikarenakan tidak adanya keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar, serta mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam proses pembelajaran didalam kelas.

Kelayakan media interaktif ini dilihat dari hasil validator Ahli. Hasil validasi ahli media mendapatkan presentase nilai sebesar 100% kategori valid, hasil validasi ahli bahasa mendapatkan presentase nilai sebesar 90% kategori valid, dan hasil validasi ahli materi mendapatkan presentase nilai sebesar 91,6% kategori valid sehingga media pembelajaran intraktif berbasis *role playing* layak digunakan.

Berdasarkan hasil kepraktisan media pembelajaran intraktif berbasis *role playing* untuk respon guru diperoleh nilai rata-rata sebesar 91,17% dengan kriteria “valid” dan respon siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 89,87 % dengan kriteria “valid” dari 17 jumlah siswa kelas V SD negeri 101926 Beringin.

#### **B. Saran**

Berdasarkan penelitian dan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan peneliti adalah

1. Peneliti sebaiknya memperdalam pengetahuan mengenai media interaktif berbasis *role playing*, agar siswa dapat memahami pembelajaran dengan menggunakan media tersebut.
2. Peneliti sebaiknya lebih melatih siswa untuk keterampilan berbicaranya, agar siswa lebih percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Peneliti selanjutnya sebaiknya menyediakan buku petunjuk sebagai pedoman penggunaan media interaktif berbasis *role playing*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, D. (2019). Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *jurnal ilmiah potensia*, 5(1), 1–7. [www.jleukbio.org](http://www.jleukbio.org)
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 12–18. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>
- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains dan Seni Pomits*, 2(1), 28–32. [ejournal.its.ac.id/index.php/sains\\_seni/article/view/2856%0D](http://ejournal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/2856%0D)
- Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn 032 Kualu Kecamatan Tambang. *JURNAL Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 38–52. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4368>
- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48–52.
- Darmuki, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mahasiswa Pbsi Tingkat I-B Ikip PGRI Bojonegoro Tahun Akademik 2018/2019. *Kredo*, 2(2), 256–267. <https://doi.org/10.24176/kredo.v2i2.3343>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *jurnal lingkaran widyaiswara*, 1(4), 104.
- Gunawan, G. (2015). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Konsep Listrik bagi Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(1), 9–14. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i1.230>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hayani. (2019). *berbicara siswa kelas V SDN 50 Bulu ' Datu Kota Palopo dengan penggunaan mencari solusi untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa agar lebih Mabruki dan Ferry Aristya , 2017 ). Berbicara merupakan alat untuk*. 2(2), 221–230.
- Iskandar, R. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan

- Kewarganegaraan Melalui Metode Role Playing di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 135–144. <http://www.universitas-trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/view/102>
- Kasanah, S. A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 529. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22308>
- Khoiriyah, K. (2019). Bercakap-cakap sebagai Metode Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 2(1), 38–54. <https://doi.org/10.26555/jecce.v2i1.567>
- Ningsih, S. (2013). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bercerita Siswa Kelas III SD Negeri 1 Beringin Jaya Kecamatan Bumi Raya Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 2(4), 243–256.
- Persada, A. R. (2016). Pengaruh model pembelajaran penemuan (Discovery learning) Terhadap kemampuan koneksi matematika(studi eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMPN 2 Sindangagung Kabupaten Kuningan Pada Pokok Bahasan Segiempat). *Eduma*, 5(23–33). <https://doi.org/10.24235/eduma.v5i2.1012>
- Priatna, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV(2), 147–159.
- Purnama, S. (2013). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI*, 4(1), 19–32. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Rahmi, M. S. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Septiyani, S. (2017). Pengaruh Media Big Book Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Potensia*, 2(1), 47–56.
- Setyonegoro, A. (2013). Hakikat, Alasan dan Tujuan Berbicara (Dasar Pembangun Kemampuan Berbicara Mahasiswa). *Jurnal Pena*, 3(1), 67–80.
- Sumarsono, A., & Sianturi, M. (2019). Peluang Media Interaktif dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(2), 101. <https://doi.org/10.30734/jpe.v6i2.353>

- Suradinata. (2020). Pengaruh Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Journal for education research*, 1(2), 28–37. <https://doi.org/10.37985/joecher.v1i2.11>
- Ummah, N. A. (2020). Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Kelas IV Sekolah Dasar. *Wanastra: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 12(2), 120–128. <https://doi.org/10.31294/w.v12i2.8346>
- Wabdaron. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Siswa Sekolah Dasar Manokwari Papua Barat. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 27–36. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v2i1.412>
- Wahyuningtyas, R. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Wibowo, E. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer Fti unsa*, 2(1), 75–78. <http://ejournal.unsa.ac.id/index.php/seruni/article/view/698>