

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK  
(*PROJECT BASED LEARNING*) UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN CERITA ANAK SISWA  
KELAS IV SD INPRES MINASAUPA 1**



**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mengikuti Ujian Skripsi Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

**YULIANI**

**105401103520**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
2023**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar  
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)  
Email : [fkp@unismuh.ac.id](mailto:fkp@unismuh.ac.id)  
Web : [www.fkip.unismuh.ac.id](http://www.fkip.unismuh.ac.id)

### LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Cerita Anak Siswa Kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : Yuliani

Nim : 105401103520

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

Makassar, 9 Agustus 2024

Pembimbing

Disetujui oleh

Pembimbing II,

Prof. Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum.

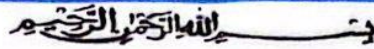
Dr. Haslipda, M.Pd

Diketahui,

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD





**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **Yuliani NIM 105401103520** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 229 Tahun 1446 H/2024 M pada tanggal 4 Safar 1446 H/09 Agustus 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Jum'at 09 Agustus 2024**.

Makassar, 4 Safar 1446 H,  
 09 Agustus 2024 M

**Panitia Ujian:**

- |                  |  |         |
|------------------|--|---------|
| 1. Pengawas Umum | : <b>Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, S.T., M.T., IPM</b> | (.....) |
| 2. Ketua         | : <b>Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.</b>               | (.....) |
| 3. Sekretaris    | : <b>Dr. H. Baharullah, M.Pd.</b>                      | (.....) |
| 4. Dosen Penguji | : <b>1. Prof. Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum.</b>   | (.....) |
|                  | : <b>2. Dr. Andi Paida, S.Pd., M.Pd.</b>               | (.....) |
|                  | : <b>3. Dr. Haslinda, S.Pd., M.Pd.</b>                 | (.....) |
|                  | : <b>4. Dr. Andi Adam, S.Pd., M.Pd.</b>                | (.....) |

Disahkan Oleh:  
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



**Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**  
 NBM. 860 934

## ABSTRAK

**Yuliani**, *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak Siswa Kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh H. Andi Sukri Syamsuri dan Haslinda.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan cerita anak siswa kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1 dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*. Pendekatan Penelitian ini adalah PTK atau Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dengan dua siklus, yaitu siklus I dan II. Penelitian ini dapat dikategorikan menjadi empat, yaitu: (1) penelitian tindakan partisipasi (*participatory action research*), penelitian tindakan kritis (*critical action reseach*), penelitian tindakan sekolah (*institutional action research*), dan penelitian tindakan kelas (*clasroom action recearch*). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, dan tes.

Dari siklus I sampai dengan siklus II mencapai peningkatan sebesar 13% dari 13 murid yang tuntas 9 murid dan yang belum tuntas sebanyak 4 murid. Karena mereka berlatar belakang dari keluarga broken home dan memiliki keluarga yang tidak berpendidikan sehingga kurang perhatian dalam belajar, selain itu motivasi dan keinginan untuk berprestasi kurang. Hasil penelitian ini juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam proses pembelajaran maupun dalam hasil pembelajaran, suasana kelas yang kondusif dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan prestasi murid di setiap siklus, pada setiap pertemuan pada siklus I pertemuan I nilai rata-rata 60,76 dengan presentase ketuntasan 30,76% dan pada pertemuan II nilai rata-rata 68,84 dengan presentase ketuntasan 46,15%. siklus II pertemuan I nilai rata-rata 74,15 dengan presentase 61,53% dan pertemuan II nilai rata-rata 80,76 dengan presentase 69,53%.

**Kata Kunci:** Penelitian Tindakan Kelas, *Project Based Learning*

## MOTO

Allah takkan melupakan kebaikan yang kau beri,

Kesusahan orang lain Yang kau atasi,

Dan mata yang hampir saja menangis

Lalu kau buat bahagia.

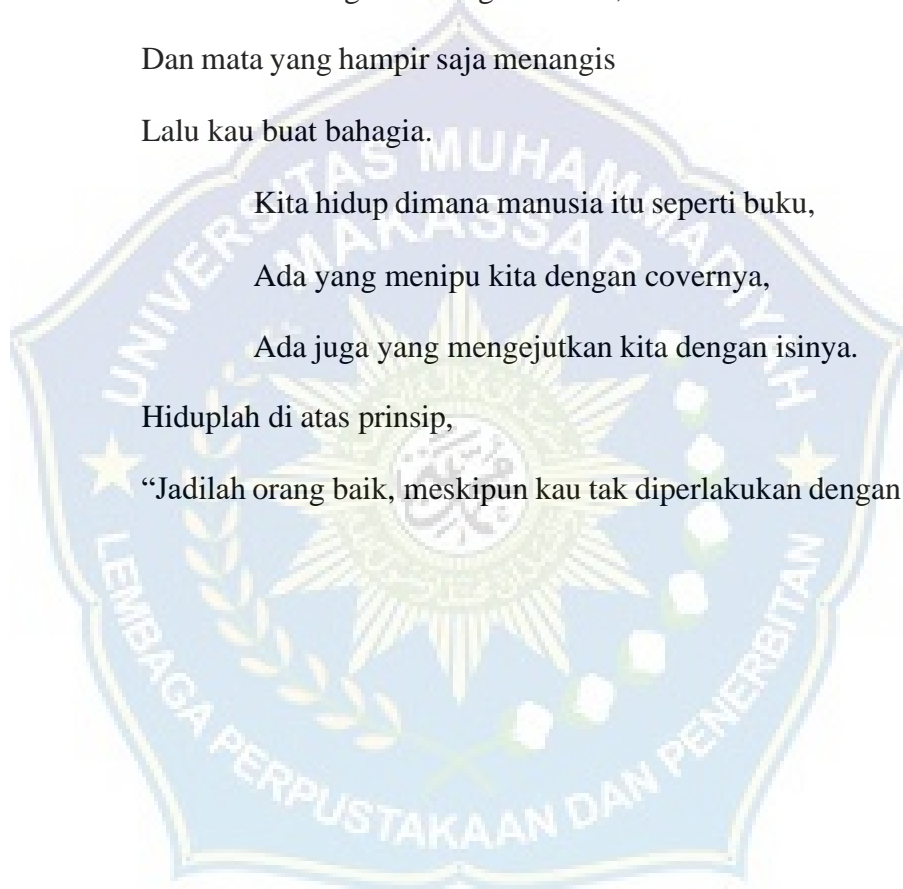
Kita hidup dimana manusia itu seperti buku,

Ada yang menipu kita dengan covernya,

Ada juga yang mengejutkan kita dengan isinya.

Hiduplah di atas prinsip,

“Jadilah orang baik, meskipun kau tak diperlakukan dengan baik”



## LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah kupanjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan kesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir dengan segala kekuranganku. Segala syukur itu kuucapkan kepadaMu karena telah menghadirkan mereka orang-orang baik yang memberikan semangat dan doa, karenaMu lah mereka ada, dan karenaMu lah tugas akhir ini terselesaikan, hanya kepadaMu tempatku mengadu dan mengucapkan syukur.

Kupersembahkan karya ini kepada :

1. Kedua orang tuaku, Ibu Hj.Nursiah dan Bapak H.Huding yang telah memberikan dukungan moril maupun materi, serta doa yang tiada hentinya untuk kesuksesan penulis, karena tiada kata seindah lantunan doa dan tiada doa yang khusuk selain doa yang terucap dari orang tua. Terima kasih penulis ucapkan atas segala pengorbanan dan usaha yang diberikan Bapak dan Ibu semasa studi penulis sehingga sampai saat ini tugas akhir penulis dapat terselesaikan. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua, karena itu terimalah bakti dan cintaku untuk kalian Bapak dan Ibuku. Keberhasilan ini bukan untuk penulis sendiri, akan tetapi untuk kedua orang tuaku.
2. Bapak dan Ibu Dosen Pembimbing, Bapak Prof. Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum dan Ibu Dr. Haslinda, M.Pd yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan penulis, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya agar saya menjadi lebih baik. Terimakasih Bapak dan Ibu dosen, jasa kalian akan terpatri dihati.
3. Kedua kakakku, Samsuriadi S.Pd dan Helmiana S.Pd, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan arahan untuk adiknya yang bungsu ini. Terima kasih dan sayang dari penulis untuk kalian.
4. Keluarga besarku, terimakasih telah memberikan dukungan cinta dan kasih kepada penulis.
5. Calon suamiku Asrul yang selalu menemani dan selalu menjadi support system penulis pada hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan skripsi. Terima kasih telah mendengarkan keluh kesah, berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, memberikan dukungan, semangat, tenaga, pikiran, materi, maupun bantuan dan senantiasa sabar menghadapi penulis. Terima kasih telah menjadi bagian perjalanan penulis mulai mendaftar di kampus tercinta hingga penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh TIM Pertukaran Mahasiswa Merdeka 3 Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa karena telah memberikan penulis kesempatan

untuk menempuh pendidikan selama satu semester akhir yaitu semester 7 di Yogyakarta.

7. Kepada teman-teman Kampus Mengajar 7 Hajar, Fatun, Nurul, Andifa yang selalu memberikan pengertian dan dukungan pada saat penulis mengikuti kegiatan Kampus Mengajar 7 sembari menyusun skripsi ini. Awalnya penulis menduga semester 8 tidak bisa lagi mengikuti kampus mengajar, ternyata penulis mampu. Selalu kompak dan berdampak pada Negeri.

7. Terima kasih kepada Kepala Sekolah SD Negeri Labuang Baji 2, dan guru serta staff yang memberikan dorongan dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

8. Terimakasih kepada kepala Sekolah SD Inpres Minasa Upa 1 dan guru serta staff yang telah memberikan penulis ruang untuk menyelesaikan tugas akhir ini.



## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji dan syukur atas kehadiran Allah swt dengan segala berkat limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis telah menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa segala hal dalam proses penulisan proposal ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang senantiasa memberikan masukan, nasihat serta motivasi yang tiada hentinya demi kebaikan penulisan skripsi.

Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada kedua orang tua Bapak H. Huding dan Ibu Hj, Nursiah, yang telah mendoakan dan memberikan support apapun itu demi kebaikan anak- anaknya. Kepada Prof. Dr. Andi Sukri Syamsuri, M. Hum dan Dr. Haslinda, M.Pd. Pembimbing I dan Pembimbing II, yang senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan serta memberikan saran-saran yang baik dalam penulisan skripsi ini. Penulis mengucapkan terimakasih kepada; Prof. H. Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar., Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar., dan Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekalipenulis



dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak yang sifatnya membangun, karena penulis yakin bahwa tanpa adanya kritikan dan saran dari berbagai pihak suatu persoalan tidak akan selesai. Mudah-mudahan proposal ini dapat memberi manfaat bagi pembaca. Aamiinyaarabbal'aalamiin.

Makassar, 6 Desember 2023

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
A. Kajian Pustaka .....	8
1. Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	8
2. Pengertian <i>Project Based Learning</i> .....	10
3. Langkah-Langkah <i>Project Based Learning</i> .....	12
4. Karakteristik <i>Project Based Learning</i> .....	14
5. Kelebihan dan kelemahan <i>Project Based Learning</i> .....	16
6. Keterampilan Berbicara .....	19
7. Pengertian Cerita Anak.....	22

8. Unsur unsur Cerita Anak .....	22
9. Jenis-jenis Cerita Anak .....	26
10. Mite.....	30
11. Manfaat Cerita Anak .....	30
B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	31
C. Kerangka Pikir.....	34
D. Hipotesis Penelitian .....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>37</b>
A. Jenis Penelitian .....	37
B. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	37
C. Populasi dan Subjek Penelitian.....	39
D. Faktor yang diselidiki .....	40
E. Prosedur Penelitian .....	42
F. Instrument Penelitian.....	43
G. Teknik Pengumpulan Data .....	45
H. Teknik Analisis Data .....	49
I. Indikator Keberhasilan .....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN LAMPIRAN.....</b>	<b>66</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>95</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
3.1 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1.....	37
3.2 Indikator Penilaian Keterampilan Bercerita.....	38
3.3 Tingkat Penguasaan Materi .....	44
3.4 Kriteria Ketuntasan Minimum.....	45
4.1 Aktivitas Siswa Pada Pertemuan Pertama Siklus 1.....	50
4.2 Aktivitas Siswa Pada Pertemuan Kedua Siklus 2.....	52
4.3 Aktivitas Siswa Pada Pertemuan Pertama Siklus 2.....	56



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir .....	30



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran RPP	67
Lembar Cerita Anak	72
Lembar Observasi	77
Lembar Tes Siswa	78
Lembar Jawaban Tes Siswa	79
Hasil Kerja Proyek Siswa	82
Dokumentasi Penelitian	85
Keterangan Bebas Plagiasi	88



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

*Project Based Learning* adalah metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada semua jenjang pendidikan. Dalam metode pembelajaran ini pendidik berperan sebagai fasilitator. *Project Based Learning* bertujuan untuk menemukan pemecahan masalah, disamping itu juga agar peserta didik mempelajari konsep cara pemecahan masalah dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Dalam mempelajari konsep dan kemampuan berpikir kritis tersebut peserta didik bekerja secara bersama-sama dalam kelompoknya untuk mengkaji masalah-masalah riil. Pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran ini diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif, dengan belajar dari apa yang mereka lihat dari lingkungannya.

Era globalisasi saat ini setiap bangsa terlibat dalam persaingan yang sangat dinamis antara satu dengan lainnya. Di kawasan Asia Tenggara, Indonesia sudah memasuki era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). Tenaga kerja yang terampil dan terdidik akan mampu memenangkan persaingan. Sebaliknya tenaga kerja yang tidak terampil dan tidak terdidik akan tersisih.

Pendidikan berorientasi kecakapan hidup, pembelajaran berbasis kompetensi, dan proses pembelajaran yang diharapkan menghasilkan produk yang bernilai, menuntut lingkungan belajar yang kaya dan nyata yang dapat memberikan pengalaman belajar dimensi-dimensi kompetensi secara integratif.

Lingkungan belajar yang dimaksud ditandai oleh (1) Situasi belajar, lingkungan, isi dan tugas-tugas yang relevan, realistik, otentik, dan menyajikan kompleksitas alami “dunia nyata”; (2) Sumber-sumber data primer digunakan agar menjamin keotentikan dan kompleksitas dunia nyata; (3) Mengembangkan kecakapanhidup dan bukan reproduksi pengetahuan; (4) Pengembangan kecakapan ini berada di dalam konteks individual dan melalui negosiasi sosial, kolaborasi, dan pengalaman; (5) Kompetensi sebelumnya, keyakinan, dan sikap dipertimbangkan sebagai prasyarat; (6) Keterampilan pemecahan masalah, berpikir tingkat tinggi, dan pemahaman mendalam ditekankan; (7) Peserta didik diberi peluang untuk belajar secara *apprenticeship* dimana terdapat penambahan kompleksitas tugas, pemerolehan pengetahuan dan keterampilan; (8) Kompleksitas pengetahuan dicerminkan oleh penekanan belajar pada keterhubungan konseptual, dan belajar interdisipliner; (9) Belajar kooperatif dan kolaboratif diutamakan agar dapat mengekspos peserta didik ke dalam pandangan-pandangan alternatif; dan (10) Pengukuran adalah otentik dan menjadi bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran (Simons, dalam Waras, 2007).

Berbagai model pembelajaran inovatif telah diciptakan untuk mengantisipasi kebutuhan dan permasalahan di abad 21 Sopandi (2017), model pembelajaran tersebut diantaranya model pembelajaran inkuiri, *Project Based Learning* (PjBL), dan *problem based learning* (PBL). Model pembelajaran inovatif tersebut telah diuji dalam berbagai penelitian dan terbukti menjadi solusi atas permasalahan tentang keterampilan berpikir tingkat tinggi dan keterampilan



abad 21 lainnya Madhuri et al. (2012) Fitri et al. (2018) Nurhayati and Angraeni (2017) Fatchiyah (2016); Trilling and Fadel (2009). Namun demikian dalam konteks Indonesia model pembelajaran inovatif tersebut tidak lantas memperbaiki kualitas pendidikan Indonesia saat ini. Hal ini besar kemungkinan terjadi karena guru-guru di lapangan mengalami kendala untuk menerapkan model-model pembelajaran inovatif tersebut sehingga dapat dikatakan terjadi permasalahan dalam praktik pendidikan di Indonesia.

Upaya meningkatkan mutu pendidikan amat tergantung dari munculnya gagasan/ ide dan perilaku kreatif oleh pihak pihak yang terkait mulai dari tingkat pusat, daerah, maupun sekolah. Sinyal elemen sementara pihak, pencapaian hasil pendidikan yang masih kurang memuaskan dalam lingkup sekolah maupun nasional seringkali bukan di temukan oleh kemampuan mengajar yang rendah ,tetapi lebih disebabkan oleh guru kurang kreatif dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang terwujud berlangsung pasif, kurang menarik, searah, kurang mampu memotivasi siswa, kurang memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kurang dapat melibatkan keaktifan siswa dan sebagainya, yang pada akhirnya bemuara pada pencapaian hasil belajar siswa yang rendah. Oleh sebab itu, perlu adanya peningkatan kualitas dalam dunia pendidikan, baik itu kurikulum belajar, tenaga pendidik serta strategi dalam pembelajaran. Dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran guru, yakni berupaya mengetengahkan suatu model pemikiran yang dilengkapi dengan seperangkat pedoman dan strategi yang dapat digunakan oleh guru sebagai pedoman atau acuan untuk

mengembangkan gagasan atau ide serta perilaku kreatif dalam menjalankan proses pembelajaran kepada peserta didik. Salah satu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah model *Project Based Learning*. Pembelajaran *Project Based Learning* adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan kegiatan yang kompleks.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menumbuhkan karakter yang sesuai dengan usia siswa kelas IV ialah, kartu gambar atau wayang dan diperankan oleh masing-masing siswa berdasarkan adat yang ada di Sulawesi Selatan dengan maksud dapat menghargai perbedaan yang ada. Kartu gambar digunakan sebagai media pembelajaran karakter dapat terbuat dari berbagai bahan misalkan kulit hewan, kertas dan lain-lain.

Kartu gambar dapat menjadi media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk membelajarkan karakter pada siswa. Kartu gambar sangat dibutuhkan untuk membantu siswa memahami serta melaksanakan karakter yang telah disampaikan oleh guru. Solusi dari kurangnya media pembelajaran ini sebenarnya ada dihadapan kita, yaitu kartu gambar.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang harus disertakan, direncanakan dan diatur oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Peran media dalam proses pembelajaran adalah sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas hasil belajar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SD Inpres Minasa Upa 1, Dari 31 siswa hanya 30% dari 9 siswa yang mencapai KKM. Sedangkan 70% dari 22 siswa belum mencapai KKM. Siswa yang masih kurang percaya diri dalam berbicara, sulit dalam berkreaitivitas dan sulit menarik kesimpulan dari cerita anak. Hal ini disebabkan kurangnya komunikasi antara guru dan siswa selain itu kurangnya guru mengasah kreativitas siswa . Berdasarkan hal tersebut, diperlukan suatu upaya untuk mendorong peserta didik terlibat langsung melakukan karyanya sekaligus memecahkan masalah dalam pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan model *Project Based Learning*. Melalui model *Project Based Learning* diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif, berkomunikasi, menyelesaikan masalah, bekerja sama tim dan dapat menumbuhkan kemampuan kreativitas belajar siswa terhadap materi yang sedang di pelajari sehingga menghasilkan produk atau karya yang dibuat oleh siswa sendiri.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) untuk meningkatkan kemampuan cerita anak siswa kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian ini yaitu: Mendeksripsikan penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) untuk meningkatkan kemampuan cerita anak siswa kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Menambah sumber referensi penelitian yang relevan untuk mata pelajaran khususnya Bahasa Indonesia pada kemampuan bercerita
- b. Sebagai informasi pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan keterampilan berbicara pada anak

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a) Manfaat Bagi Murid**

1. Murid lebih aktif dan semangat terlibat dalam pembelajaran sehingga mudah memahami materi khususnya pada pelajaran cerita anak.
2. Siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dengan menggunakan media berbasis proyek. Selain itu kemampuan berbicara siswa akan meningkat.
3. Membuat hasil belajar lebih bermakna

#### **b) Manfaat Bagi Guru**

1. Hasil penelitian dapat digunakan memberikan informasi kepada guru tentang model *project Based Learning* terhadap kreativitas belajar murid
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan masukan dalam memilih model pembelajaran agar mencapai hasil yang optimal.

#### **c) Manfaat Bagi Peneliti**

1. Mengetahui peningkatan keterampilan anak dalam bercerita menggunakan media berbasis proyek

2. Dapat mengembangkan dan menyebar luaskan pengetahuan yang di peroleh selama perkuliahan kedalam kegiatan pembelajaran

**d) Manfaat Bagi Sekolah**

1. Sekolah akan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas
2. Dapat memberi sumbangan yang baik untuk sekolah dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi murid.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Pengertian Cerita Anak**

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk kebiasaan, sikap, serta kemampuan siswa untuk tahap perkembangan selanjutnya. Selain itu, pembelajaran harus dapat membantu siswa dalam pengembangan kemampuan berbahasa di lingkungannya, bukan hanya untuk berkomunikasi, namun juga untuk menyerap berbagai nilai yang terkandung didalamnya serta pengetahuan yang dipelajarinya (Haslinda, 2022:168). Pada kurikulum disekolah keterampilan berbahasa Indonesia meliputi empat aspek, yaitu: (1) keterampilan menyimak/mendengarkan, (2) terampil dalam berbicara, (3) terampil membaca dan (4) terampil menulis (Syamsuri, 2020:163). Cerita anak merupakan salah satu karya sastra anak. Sastra anak sendiri adalah karya sastra yang ditulis sebagai bacaan untuk anak, yang mana isinya sesuai tingkat perkembangan intelektual serta emosi anak. Cerita anak biasadigunakan sebagai hiburan maupun untuk memberikan anak pendidikan moral. Berdasarkan pendapat di atas maka, dapat disimpulkan jika cerita anak merupakan bacaan untuk anak yang isinya kisah seputar anak-anak yang boleh diceritakan, menghibur, serta sesuai tingkat perkembangan intelektual dan emosi anak. Selain itu, dapat disimpulkan pula jika cerita anak-anak dapat melatih keterampilan berbicara anak pula.

## 2. Unsur Cerita Anak

Cerita anak terdiri dari unsur intrinsik serta unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik sendiri merupakan unsure cerita yang ada di dalam cerita secara langsung, menja dibagian, serta ikut membentuk eksistensi dari cerita seperti tokoh, sudut pandang, dan latar belakang cerita. Sementara unsur ekstrinsik adalah jati diri dari pengarang yang memiliki pandangan hidup bangsa, ideologi, sosial-budaya masyarakat sendiri yang dijadikan sebagai latar dari cerita. Namun, yang akan dibahas di sini kali ini secara lebih lanjut adalah unsur-unsur intrinsic dalam cerita anak. Sebagai berikut;

### a. Tokoh

Tokoh cerita merupakan pelaku yang diceritakan atau dikisahkan di dalam cerita melalui alur. Tokoh dalam cerita anak tidaklah harus manusia, namun juga berupa objek lain dalam bentuk personifikasi manusia ataupun binatang. Tokoh-tokoh cerita anak yang diceritakan sebagai hero atau pahlawan biasanya menjadi yang disukai atau diidolakan oleh anak-anak, misalnya Tsubasa dalam cerita Kapten Tsubasa, kemudian Bawang Putih dalam cerita Bawang Merah dan Bawang Putih.

Tokoh cerita anak juga bias berupa binatang, dimana selain anak dapat lebih mengenal binatang tersebut, mereka juga ikut belajar mengenai berbagiaifakta menarik tentang binatang yang ada dibuku tersebut.

### b. Latar

Latar atau setting bias diartikan sebagai tumpuan dimana berlangsungnya segala peristiwa serta kisah dalam cerita. Latar ini tidak biasa

terjadi tanpa ada kejelasan, terutama dalam cerita anak yang di dalamnya banyak membutuhkan rincian yang menjelaskan apa maupun bagaimana semua peristiwa diceritakan secara onkret. Latar menunjukkan lokasi cerita terjadi, kapan cerita terjadi, serta keadaan masyarakat tempat dimana tokoh berada dan peristiwa terjadi.

### **c. Alur**

Alur dalam teks cerita akan berhubungan dengan segala hal seperti peristiwa, konflik, kalimat sehingga bagaimana cerita itu selesai. Alur sangat berkaitan dengan masalah sebuah peristiwa terjadi, tokoh dan semua sesuatu yang digerakkan, diceritakan sehingga menjadi rangkaian cerita yang menarik dan padu. Tidak hanya itu, alur akan mengatur semua peristiwa serta tokoh di dalam cerita tampil dengan urutan yang tepat, enak, menarik namun tetap terjaga kelogisan di dalam cerita.

Rangkaian peristiwa tersebut terjalin dengan seksama mulai dari pengenalan peristiwa, bagaimana rumitnya keadaan atau suasana, klimaks, hingga penyelesaian dari peristiwa. Alur cerita adalah rangkaian dari segala peristiwa yang terjadi dan menyambung lalu akhirnya menjadi cerita menarik.

### **d. Tema**

Tema secara sederhana bias dipahami sebagai gagasan mengikat sebuah cerita. Sebagai gagasan yang ingin untuk disampaikan tema dijabarkan melalui unsur-unsur intrinsik lain seperti tokoh, latar, dan alur. Pemahaman dari tema dalam sebuah cerita merupakan pemahaman pada makna itu sendiri. Tema adalah gagasan utama.

Tema umumnya akan berkaitan dengan segala masalah kehidupan yang terjadi pada manusia.



Tema yang diangkat dalam suatu cerita akan tergantung dengan kemampuan dari penulisnya, namun sekarang banyak ditemukan tema adalah hal yang mempunyai kaitan dengan interaksi dari sesama.

#### **e. Sudut Pandang**

Sudut pandang adalah cara maupun strategi yang dipilih oleh penulis secara sengaja untuk mengungkapkan gagasannya dan cerita.

#### **f. Moral**

Moral merupakan sesuatu yang ingin disampaikan oleh penulis pada pembaca. Moral mempunyai kaitan dengan masalah baik maupun buruk. Dalam cerita anak, moral bisa dikatakan sebagai mengajarkan sesuatu. Adanya moral di dalam cerita bisa dilihat sebagai saran pada suatu perilaku moral secara praktis, namun bukan petunjuk untuk bertingkah laku.

#### **g. Style**

Setiap penulis atau pengarang cerita mempunyai style penulisan sendiri dan berbeda dari yang lain. Style penulisan haruslah dapat dipahami dengan mudah oleh para pembaca. Di dalam cerita, penulis juga ingin untuk mempengaruhi pembaca, dalam hal ini anak-anak, untuk dapat memberikan sikap mengenai pesan ataupun sebagai mana disampaikan atau diberikan di dalam cerita secara implisit.

### **3. Jenis-jenis Cerita Anak**

#### **a. Cerita Jenaka**

Cerita jenaka adalah cerita yang menghibur serta mampu untuk membuat pembaca ataupun pendengarnya tertawa. Cerita jenaka juga dapat dipahami sebagai cerita lucu yang mampu menghibur baik dari penokohan maupun alurnya.

Ciri-ciri dari cerita ini adalah seperti membentuk corak yang lucu mulaidari judul cerita, nama tokoh, alur cerita hingga sifat dari tokoh, lalu sumber lucu yang paling utama adalah berasal dari tindakan ataupun sifat tokoh utama, kemudian ada tiga golongan watak yang sering ada di cerita seperti

watak pintar, pintar dan bodoh, serta bodoh dan sial, selanjutnya latar keadaan dari kehidupan alamiah atau nyata manusia sehingga mudah untuk dipahami oleh pembaca dan terakhir adalah selain digunakan sebagai hiburan cerita biasanya digunakan juga sebagai kritikan sosial.

#### **b. Fabel**

Fabel memiliki pengertian secara umum sebagai cerita tentang kehidupan dunia binatang yang memiliki nilai moral dan budi pekerti. Penggunaan binatang di dalam cerita fabel adalah sebagai pengganti tokoh manusia, namun digambarkan tetap dapat berpikir, mempunyai perasaan, berinteraksi, bersikap dan bias berbicara.

Jika melihat dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Fabel adalah cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia namun pelaku dari cerita diperankan oleh binatang. Di dalam cerita fable selalu mempunyai pendidikan budi pekerti dan moral. Fabel merupakan salah satu cerita yang paling digemari oleh anak-anak. Alasan utamanya adalah karena cerita ini yang menampilkan binatang menjadi tokoh utama.

Pelajaran budi pekerti serta moral yang terdapat di dalam cerita, bertujuan untuk mengajarkan anak nilai kehidupan yang berhubungan dengan sifat baik maupun buruk manusia di dalam bentuk binatang.

Penggunaan dari tokoh binatang sendiri, dimaksudkan agar pengarang lebih mudah dalam mempengaruhi pembaca (anak-anak) tertarik untuk membaca cerita dan tokohnya. Beberapa ciri dari cerita fable adalah tokoh utama menggunakan binatang, mempunyai penggambaran moral dan karakter yang mirip dengan manusia, binatang di dalam cerita mempunyai tingkah laku seperti manusia, alur cerita umumnya sederhana dan pendek, karakter tokoh diuraikan dengan rinci, kata-kata di dalam cerita mudah untuk dipahami, dan pesan serta tema terkadang ditulis di dalam cerita.

#### **c. Legenda**

Pengertian dari legenda merupakan cerita prosa rakyat yang dianggap atau dipercaya sebagai cerita suatu kejadian yang benar pernah terjadi oleh yang mempunyai cerita. Cerita legenda mempunyai sifat yang keduniawian atau sekuler dan terjadi di masa yang tidak terlalu lampau.

Tokoh dari cerita legenda adalah manusia meski adakalanya yang mempunyai berbagai sifat luar biasa serta cukup sering dibantu oleh makhluk-makhluk yang ajaib. Ciri-ciri dari cerita legenda adalah dipercaya kejadiannya pernah benar-benar terjadi, tokoh umumnya manusia, sifat keduniawian, bersifat berpindah-pindah dan bersifat semihistoris.

Ada beberapa jenis daricerita legend, berikut adalah penjelasannya:

#### **d. Mite**

Mite atau mitos merupakan cerita prosa rakyat yang tokohnya makhluk setengah dewa atau para dewa dan terjadi di dunia yang lain di masa lampau. Mite juga dianggap dan dipercaya oleh yang membuat cerita pernah benar- benar terjadi.

Ada beragam isi dari cerita mite mulai dari kemunculan manusia, kemunculan para dunia, kemunculan para hantu, hingga mitos terbentuknya danau, sungai dan lain sebagainya.

Mite memiliki beberapa ciri seperti dipercaya atau dianggap benar-benar terjadi oleh para penganutnya, cerita yang sederhana dan terdiri dari motif-motif dan plot-plot mudah, latar belakang umumnya di masa lampau dan beberapa lainnya.

#### **4. Manfaat Cerita Anak**

##### **a. Melatih Kemampuan Bahasa Anak**

Cerita anak dapat membantu meningkatkan dan melatih kemampuan Bahasa anak. Anak bias saat mendengar, menyimak, atau membaca sendiri sebuah cerita, mereka akan mungkin mendapatkan kosa kata yang baru.

##### **b. Menumbuhkan Kreativitas Anak**

Ketika membaca ataupun mendengarkan sebuah cerita dengan antusias, mereka akan berimajinasi mengenai jalan cerita tersebut. Contohnya penggambaran dari karakter, latar hingga konflik di dalam cerita. Dengan menanamkan banyak ide pada anak tentu akan menambah kreativitas mereka.

##### **c. Meningkatkan Kecerdasan Anak**

Rasa ingin tahu tinggi yang timbul setelah membaca atau mendengarkan cerita, anak akan mampu untuk mengolah alur cerita dalam pikiran mereka. Biarkan anak untuk memahami berbagai pesan yang ada di dalam cerita setelah selesai membaca atau mendengar ceritanya. Hal ini berguna untuk mengajarkan kepada mereka untuk berbuat baik dan melatih bagaimana mereka untuk berpikir secara kritis.

## 5. Pembelajaran *Project Based Learning*

Menurut Fathurrohman (2016:119) pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Sementara itu Saefudin (2014: 58) berpendapat bahwa *project based learning* merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Dengan demikian, bukan proyeknya yang menjadi inti pokok pembelajaran ini, melainkan pemecahan masalah dan mengimplementasikan pengetahuan baru yang dialami dari aktivitas proyek. *Project based learning* menekankan pada berbagai masalah-masalah kontekstual yang akan dialami oleh peserta didik secara langsung dari proyek atau kegiatan yang mereka lakukan.

Sedangkan menurut Isriani dan Puspitasari (2015: 5) pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikankesempatan pada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Pendapat ini secara implicit menyatakan bahwa *project based learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada murid (*student centered*) yang menetapkan guru sebagai fasilitator.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* adalah model pembelajaran yang

berpusat pada siswa dan berangkat dari suatu latar belakang masalah untuk mengerjakan suatu proyek atau aktivitas nyata yang akan membuat murid mengalami berbagai kendala-kendala kontekstual sehingga harus melakukan investigasi/ inkuiri dan pemecahan masalah untuk dapat menyelesaikan proyeknya sehingga dapat mencapai kompetensi sikap, pengetahuan serta keterampilan.

#### **6. Pengertian *Project Based Learning***

Pembelajaran berbasis proyek dilandasi oleh teori-teori pendahulu yang menjadi rujukan dalam membentuk konstruk pembelajaran berbasis proyek. Metode proyek berasal dari gagasan John Dewey tentang konsep "*learning by doing*", yaitu proses perolehan hasil belajar dengan mengerjakan tindakan tertentu sesuai dengan tujuannya, terutama proses penguasaan peserta didik tentang cara melakukan sesuatu dan mencapai tujuan.

Dalam Donni Juni Priansa John Dewey (2017:208) berpendapat bahwa sekolah harus mencerminkan masyarakat yang lebih besar dan kelas merupakan laboratorium bagi peserta didik agar ia mampu belajar untuk memecahkan berbagai masalah yang dihadapi serta mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan nyata. Dewey menganjurkan guru untuk mendorong murid terlibat dalam proyek atau tugas berorientasi masalah dan membantu mereka menyelidiki masalah masalah intelektual dan sosial.

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning/PjBL*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media.

Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran Berbasis Proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya.

Mengingat bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka Pembelajaran Berbasis Proyek memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik.

Secara teoritis pengertian PjBL menurut Joel L Klein et. Al (dalam Widyantini, 2014: 4) yang telah di sarikan oleh penulis menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah strategi pembelajaran yang memberdayakan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru berdasar pengalamannya melalui berbagai presentasi.

Menurut Buck dalam Ngalimun (2018:271-272), Project-Based Learning adalah model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama (central) dari suatu disiplin, melibatkan siswa dalam

kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang siswa bekerja

Menurut Ridwan Abdullah Sani (2014:172-173), *Project Based Learning* (PjBL) merupakan strategi belajar mengajar yang melibatkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat atau lingkungan. Pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam merancang dan membuat proyek yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan. Pembelajaran Berbasis Proyek didasarkan pada teori konstruktivisme dan merupakan pembelajaran siswa aktif (*student centered learning*). Proses pembelajaran melalui PjBL memungkinkan guru untuk “belajar dari siswa” dan “belajar bersama siswa”. Pembelajaran melalui PjBL juga dapat digunakan sebagai sebuah metode belajar untuk mengembangkan kemampuan murid dalam membuat perencanann, berkomunikasi, menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan.

### **7. Langkah-langkah Model *Project Based Learning***

Dalam menerapkan model *project based learning*, yang perlu diperhatikan adalah bagaimana cara penerapan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Adapun langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek yaitu: Dalam Donni JuniPriansa (2017:216-217), langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek yang dikembangkan oleh *The George Lucas Educational Foundation* adalah sebagai berikut.



**a. Dimulai dengan pertanyaan esensial (*start with the essential question*)**

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat mengeksplorasi pengetahuan awal peserta didik serta memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas.

**b. Mendesain rencana proyek (*design a plan for the project*)**

Perencanaan proyek yang dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peserta didik, dalam menentukan aturan main pengerjaan proyek. Pada tahap ini guru membantu peserta didik untuk menentukan judul proyek yang sesuai dengan materi dan permasalahannya.

**c. Membuat jadwal (*create a schedule*)**

Tahap ketika guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek.

**d. Memonitor peserta didik dan memantau perkembangan proyek (*monitor the students and the progress of the project*)**

Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek.

**e. Menilai hasil (*asses the outcome*)**

Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standard dan tujuan belajar. Mengevaluasi pengalaman (*evaluasi the experience*).

**8. Karakteristik *Project Based Learning***

Karakteristik *Project Based Learning* yaitu gaya belajar yang menuntut siswa menguasai konsep pembelajaran dengan melibatkannya dalam pemecahan masalah berupa proyek yang nyata. Pada hasil analisis

beberapa jurnal penelitian terdahulu, peneliti menemukan informasi mengenai teori karakteristik model Project Based Learning.

Teori pertama dikemukakan oleh Utami, Firosalia, dan Indri (2018:541-552) yang mengatakan bahwa karakteristik *model Project Based Learning* (PjBL) yaitu: 1) Guru hanya sebagai fasilitator dan mengevaluasi produk hasil kerja; 2) Menggunakan proyek sebagai media pembelajaran; 3) Menggunakan masalah yang ada pada kehidupan sehari-hari siswa sebagai langkah awal pembelajaran; 4) Menekankan pembelajaran kontekstual; 5) Menciptakan suatu produk sederhana sebagai hasil pembelajaran proyek.

Teori kedua dikemukakan oleh Wulandari dan Misbahul (2018:793-797) yang menyatakan bahwa karakteristik *Model Project Based Learning* (PjBL) yaitu: 1) Memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan pertanyaan dan permasalahan yang diberikan oleh guru; 2) Menuntut murid untuk merancang proyek, memecahkan masalah, membuat keputusan dan melakukan investigasi; 3) Menuntut murid untuk bekerja dan belajar secara mandiri; 4) Melibatkan murid dalam kegiatan pemecahan masalah; 5) Pada akhir pembelajaran, murid diharuskan menampilkan sebuah produk sebagai hasil dari pembelajaran proyek.

Teori ketiga dikemukakan oleh Natty, Firosalia, dan Indri (2019:1082- 2092) yang menyatakan bahwa karakteristik *Model Project Based Learning* (PjBL) yaitu: 1) Murid dihadapkan pada permasalahan

yang terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa; 2) Diberikan suatu proyek yang berkaitan dengan materi; 3) Murid diminta untuk memecahkan suatu masalah secara mandiri; 4) Membuat suatu proyek atau kegiatan berdasarkan permasalahan; 5) Murid dilatih untuk bekerja secara individu atau kelompok untuk menghasilkan suatu produk.

Teori keempat dikemukakan oleh Dewi, I Gusti dan I Ngh. Suadnyana (2017:1-10) yang menyatakan bahwa karakteristik model *Project Based Learning* (PjBL) yaitu: 1) Pembelajaran berfokus pada konsep dari suatu disiplin; 2) Melibatkan murid secara langsung dalam pembelajaran untuk memecahkan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya; 3) Murid bekerja dan belajar secara mandiri; 4) Menghasilkan produk karya Murid yang bernilai dan realistik.

Teori kelima dikemukakan oleh Diffly dan Sassman (2014) yang menyatakan bahwa karakteristik model *Project Based Learning* (PjBL) sebagai berikut: 1) Murid terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran; 2) Menghubungkan dunia nyata dalam pembelajaran; 3) Pembelajaran dilaksanakan dengan berbasis penelitian terhadap suatu proyek; 4) Membutuhkan banyak sumber belajar; 5) Mengembangkan kemampuan pengetahuan dan keterampilan; 6) Membutuhkan waktu yang cukup lama; 7) Diakhiri dengan menghasilkan sebuah produk tertentu.

## **9. Kelebihan dan Kelemahan Model *Project Based Learning***

### **1. Kelebihan *Model Project Based Learning***

Kelebihan *Model Project Based Learning* yaitu mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sehingga mampu memotivasi siswa untuk belajar dan mendorong kemampuan siswa belajar mandiri serta aktif dan kreatif dalam memecahkan suatu masalah, meningkatkan kemampuan komunikasi dan keterampilan mencari informasi siswa serta memberikan pengalaman dalam mengorganisasi proyek. Pada hasil analisis beberapa jurnal penelitian terdahulu, peneliti menemukan informasi mengenai kelebihan model *Project Based Learning*.

Teori pertama dikemukakan oleh Utami, Firosalia, dan Indri (2018:541-552) yang menyatakan bahwa kelebihan model *Project Based Learning* (PjBL) yaitu mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan siswa mampu mengemukakan pendapat atau gagasannya dalam menciptakan karya atau produk sesuai kreativitas siswa.

Teori kedua dikemukakan oleh Yulia dan Jannah (2018) yang menyatakan bahwa kelebihan *Model Project Based Learning* (PjBL) yaitu:

- a) Mampu meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik lagi;
- b) Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan;
- c) Dapat diterapkan pada pembahasan materi lain;
- d) Mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa.

Teori ketiga dikemukakan oleh Natty, Firosalia, dan Indri (2019:1082- 1092) yang menyatakan bahwa kelebihan *Model Project Based Learning* (PjBL) yaitu: a) Mampu meningkatkan kemampuan murid dalam mengolah informasi; b) Meningkatkan kemampuan memecahkan

masalah yang ada; c) Mengembangkan kreativitas berfikir dalam bentuk produk; d) Menambah motivasi, rasa percaya diri, toleransi, kerjasama dan juga pemahaman materi murid.

Teori keempat dikemukakan oleh Dewi, I Gusti dan I Ngh. Suadnyana (2017:1-10) yang menyatakan kelebihan model Project Based Learning (PjBL) yaitu: a) Meningkatkan motivasi belajar murid; b) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah; c) Meningkatkan kerjasama; d) Meningkatkan kemampuan mengelola sumber.

Teori kelima dikemukakan oleh Cahyadi, YariDwi, dan Nurul (2019:205- 218) yang menyatakan kelebihan *Model Project Based Learning* (PjBL) menurut Abidin dalam Cahyadi, dkk (2019:207) yaitu: a) Mampu mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan membuat keputusan; b) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah; c) Meningkatkan rasa percaya diri; d) Mampu meningkatkan hasil belajar murid karena murid bukan hanya mendapatkan pengetahuan melainkan juga akan mendapatkan keterampilan.

## **2. Kelemahan *Model Project Based Learning***

- a. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
- b. Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
- c. Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, dimana instruktur memegang peran utama di kelas.
- d. Banyaknya peralatan yang harus disediakan.

- e. Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
- f. Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.
- g. Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda dikhawatirkan peserta didik tidak bias memahami topic secara keseluruhan.

Pembelajaran Berbasis Proyek ini juga menuntut murid untuk mengembangkan keterampilan seperti kolaborasi dan refleksi. Menurut studi penelitian, Pembelajaran Berbasis Proyek membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan social mereka, sering menyebabkan absensi berkurang dan lebih sedikit masalah disiplin dikelas. Murid juga menjadi lebih percaya diribercara dengan kelompok orang termasuk orang dewasa.

Pembelajaran Berbasis Proyek juga meningkatkan antusiasme untuk belajar. Ketika anak-anak bersemangat dan antusias tentang apa yang mereka pelajari, mereka sering mendapatkan lebih banyak terlibat dalam subjek dan kemudian memperluas minat mereka untuk mata pelajaran lainnya. Antusias pesertadidik cenderung untuk mempertahankan napa yang mereka pelajari, bukan melupakannya secepat mereka telah lulus tes.

## **10. Keterampilan Berbicara**

### **a. Pengertian Berbicara**

Berbicara merupakan kemampuan atau kesanggupa n seseorang dalam mengucapkan kata kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan gagasan perasaannya secara lisan kepada lawan bicara.

Menurut Tagiran, (2008:16) “berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi bunyi arti kulasi atau kata kata untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.

Menurut Nurgiyantoro, (2010: 399) “berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan bahasa setelah mendengarkan”.

Definisi berbicara juga dikemukakan oleh Brown dan Yule dalam Puji Santosa, dkk (2006:34). Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan.

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan berbicara adalah penguasaan bahan/materi. Sebelum pembicaraan melaksanakan aktivitas berbicara harus mempersiapkan materi pembicaraan dengan matang. Materi tersebut dapat digali dan diperoleh dari aktivitas menyimak dan membaca.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan komunikasi secara lisan dengan menyampaikan gagasan atau ide, pikiran dan perasaan antara pembicara dengan pendengar atau lawan bicara.

#### **b. Keterampilan Berbicara**

Keterampilan berbicara adalah keterampilan yang sangat penting untuk berkomunikasi. Komunikasi dapat berlangsung secara baik dan benar sesuai pedoman umum ejaan bahasa Indonesia (PUEBI) dengan menggunakan bahasa, sedangkan hakikat bahasa adalah ucapan. Kemampuan berbicara yang baik di depan umum dapat membantu untuk mencapai jenjang karier yang baik

(Sukirman, 2016:413). Proses pengucapan tatabunyi bahasa itu tidak lain adalah berbicara.

Keterampilan berbicara adalah suatu proses yang efektif. Dengan keterampilan berbicara kita dapat menyampaikan berbagai macam informasi (fakta, peristiwa, gagasan, ide, tanggapan, dan sebagainya). Kita dapat mengemukakan kemauan dan keinginan, serta mengungkapkan berbagai macam perasaan. Penyampaian berbagai hal dengan keterampilan berbicara tersebut berlangsung dalam berbagai peristiwa komunikasi. Setiap peristiwa komunikasi dengan keterampilan berbicara tentu melibatkan pembicara dan pendengar yang berada dalam interaksi yang bersifat aktif dan kreatif. Selain itu, cara berbicara eratkaitannya dengan karakter atau kepribadian seseorang (Mahadin, 2020:413).

Keterampilan berbicara adalah suatu hasil proses belajar. Setiap pemakai bahasa yang secara fisik dan psikologis normal tentu dapat berbicara. Namun, seseorang yang dapat berbicara belum tentu mempunyai keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara pada hakikatnya adalah kemampuan memiliki dan menata gagasan secara logis dan sistematis, menuangkannya kedalam kode kebahasaan sesuai dengan kaidah bahasa yang digunakan serta konteks komunikasi yang sesuai, dan mengucapkannya dengan lancar dan jelas. Keterampilan berbicara perlu dikuasai oleh para siswa dalam proses belajar-mengajar di sekolah.



## B. Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Diyan Prasetya Purnawan pada tahun 2014, dengan judul “Penerapan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan kemampuan Bercerita padasiswa kelas III SDI Klojen Kidul Kecamatan Klojen Kota Malang” jurusan S1 PGSD , Universitas Negeri Malang.

Penelitian ini merupakan bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subyek penelitian ini adalah guru kelas III dan semua siswa kelas III SDI Klojen Kidul Kecamatan Klojen Kota Malang, yang berjumlah 13 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu observasi dan tes. Teknik analisis data dengan batas ketuntasan individu 75% dan ketuntasan klasikal 75%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan prestasi siswa di setiap siklus, pada setiap pertemuan pada siklus I pertemuan I nilai rata-rata 60,76 dengan presentase ketuntasan 30,76% dan pada pertemuan II nilai rata-rata 68,84 dengan presentase ketuntasan 46,15%. siklus II pertemuan I nilai rata-rata 74,15 dengan presentase 61,53% dan pertemuan II nilai rata-rata 80,76 dengan presentase 69,53%. Dari siklus I sampai dengan siklus II mencapai peningkatan sebesar 13% dari 13 siswa yang tuntas 9 siswa dan yang belum tuntas sebanyak 4 siswa. Karena mereka berlatar belakang dari keluarga broken home dan memiliki keluarga yang tidak berpendidikan sehingga kurang perhatian dalam belajar, selain itu motivasi dan keinginan untuk berprestasi kurang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media gambar seri dapat meningkatkan keterampilan bercerita mata pelajaran bahasa Indonesia. Saran kepada guru hendaknya juga agar memakai model pembelajaran ini agar siswa tidak bosan dan termotivasi. Saran kepada siswa hendaknya meningkatkan hasil dan kemampuannya dengan cara lebih aktif dan kreatif dalam melaksanakan pembelajaran. Agar nilai yang dihasilkan nantinya akan tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Riza Balqis tahun 2019 ,dengan judul “ Penerapan *Model Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV Min 21 Aceh Besar.

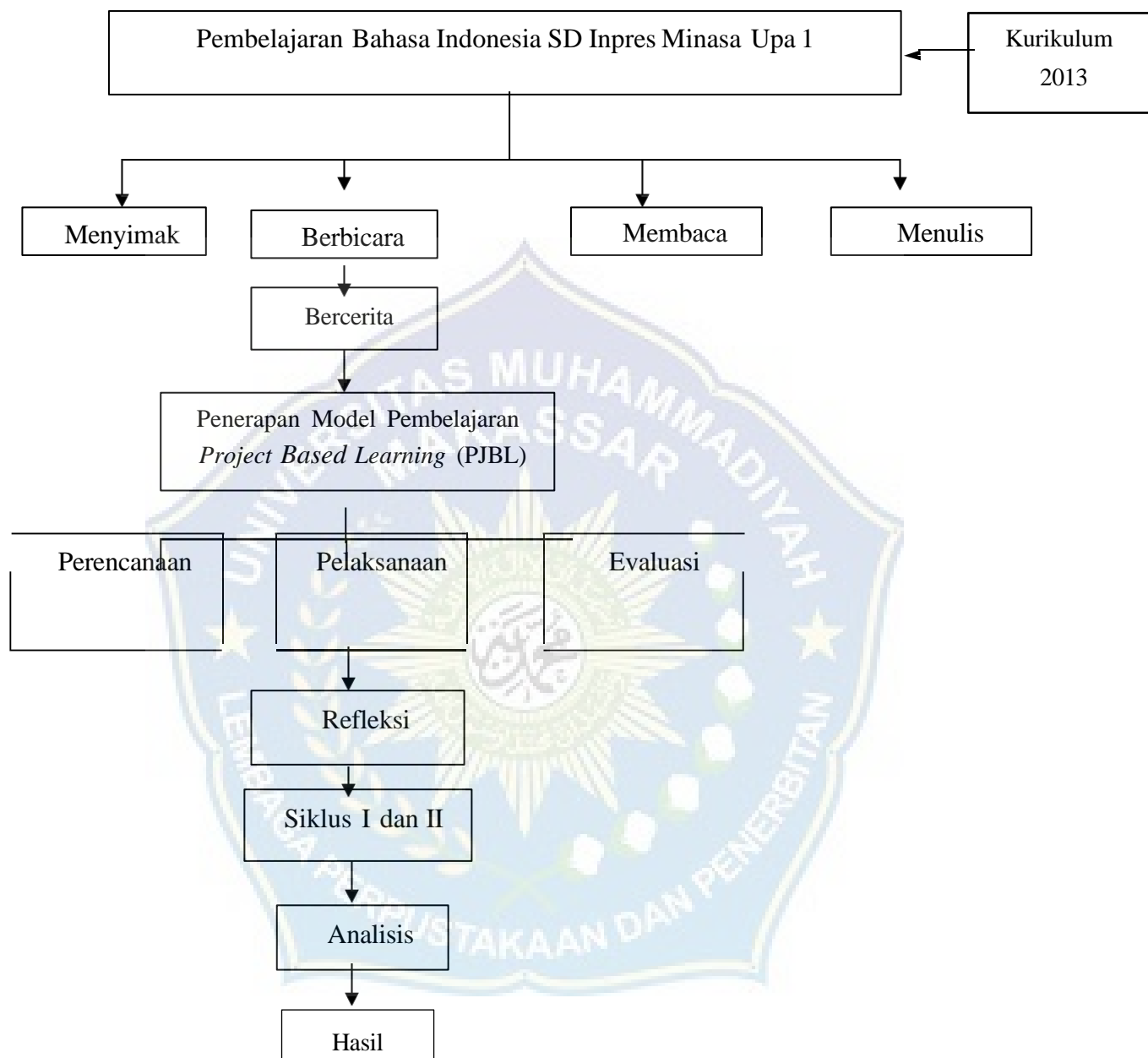
1. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berlangsung dengan Penerapan model *Project Based Learning* dalam tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV MIN 21 Aceh Besar pada siklus I hanya 71.76% dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan mencapai nilai 94.11% dengan kategori baik sekali.
2. Aktivitas siswa yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan penerapan model *Project Based Learning* pada siklus I hanya 70% dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan mencapai 92.5% dengan kategori baik sekali.
3. Penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas Siswa dalam tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV MIN 21 Aceh Besar.

Halini dapat dilihat dari hasil siklus I memperoleh nilai 65.21% dengan kategori cukup kreatif. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh nilai 86.96% dengan kategori kreatif.

Berdasarkan hasil penelitian di atas kedua penelitian menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek masing masing mampu meningkatkan keterampilan bercerita dan kreativitas murid .Penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* tersebut mampu memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar murid yang mana dengan landasan tersebut besar kemungkinan penelitian ini juga akan demikian karena melihat variabel yang sama , baik variable bebas maupun variable terikat).

### **C. Kerangka Pikir**

Kurikulum 2013 pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar terdapat empat aspek keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan bercerita. Adapun yang menjadi aspek penilaian dalam penelitian ini adalah keterampilan bercerita dengan Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) melalui empat tahap penilaian yang dimulai dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi dan tahap refleksi dengan dua siklus. Setelah dilakukan penelitian dengan dua siklus selanjutnya akan dianalisis untuk mengetahui hasil akhir penelitian.



**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir**

#### **D.Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan beberapa teori dan kerangka pikir di atas maka hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah jika Penerapan Model Pembelajaran

Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dilakukan maka kemampuan cerita anak siswa kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1 dapat meningkat.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

PTK merupakan penelitian tindakan yang implementasinya dapat dilihat, dirasakan, dan dihayati kemudian muncul pertanyaan apakah praktik-praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan memiliki efektifitas yang tinggi. Jika dengan analisis itu dapat disimpulkan bahwa prektik-praktik pembelajaran tertentu seperti: pemberian pekerjaan rumah kepada siswa di kelas tidak mampu merangsang siswa untuk berpikir dan sebaliknya maka dapat dirumuskan secara tentatif tindakan tertentu untuk memperbaiki keadaan tersebut dengan melalui prosedur PTK.

#### **B. Lokasi dan Subjek Peneleitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Minasa Upa 1, yang secara Geografis sekolah ini terletak di Komplek Minasa Upa, Jl.Minasa Upa Blok D No.1, Minasa Upa 1, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Peneliti memilih tempat penelitian di SD Inpres Minasa Upa 1 tersebut belum pernah dilakukan penelitian dengan menggunakan media wayang pada keterampilan berbicara anak. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan yang dimana dua kali pertemuan untuk melakukan presentasi dan satu kali pertemuan evaluasi

## **2. Subjek Penelitian**

Siswa yang menjadi subjek penelitian adalah murid kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1 jumlah siswa yang dijadikan subjek penelitian 31 murid. Penentuan kelas didasarkan pada tingkat permasalahan yang dimiliki sesuai dengan hasil wawancara dengan guru yang dilakukan sebelum penelitian, yaitu masih rendahnya pembelajaran keterampilan bercerita. Murid kurang berminat dalam pembelajaran keterampilan bercerita, murid merasa malu, grogi dan tidak adanya ide untuk bercerita.

### **C. Faktor yang di Observasi**

#### **1. Faktor Proses**

Melalui interview dan observasi kepada guru murid kelas IV. Dari hasil interview diperoleh data tentang keterampilan berbicara anak dalam pembacaan cerita anak kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1, yaitu sulit menentukan penggunaan media pembelajaran. Hasil observasi terhadap guru terungkap antara lain;

- a. Guru tidak membimbing murid dengan menggunakan media belajar dengan baik.
- b. Guru tidak melatih keterampilan anak dalam berkreaitivitas.
- c. Guru-guru tidak melatih anak dalam keterampilan berbicara.

#### **2. Faktor Hasil**

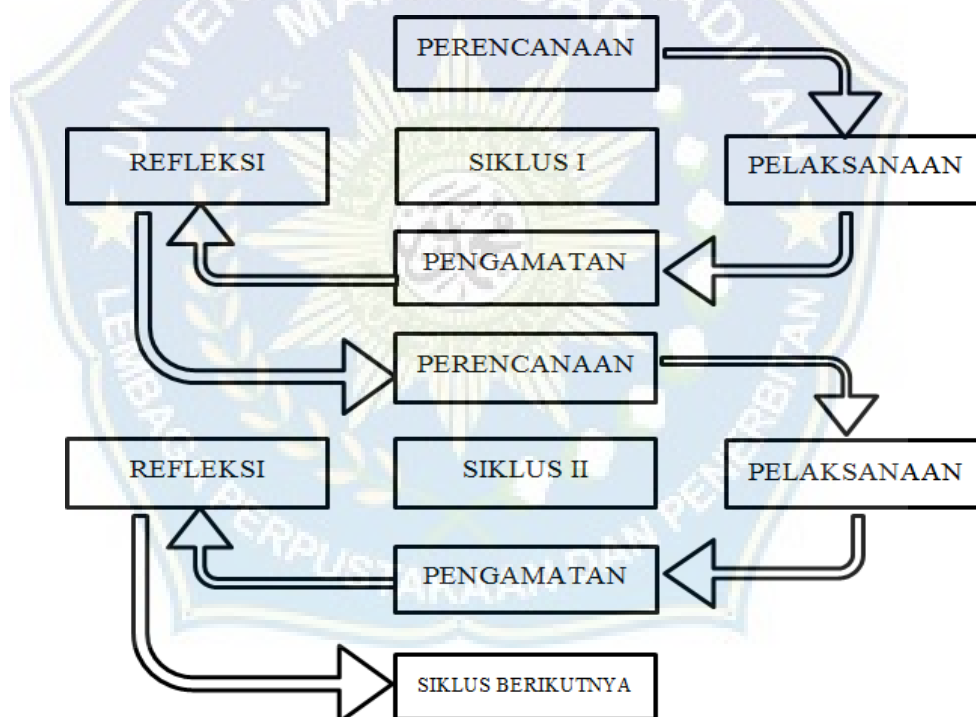
Hasil tes membaca cerita anak pada murid kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1, terungkap:

- a. Murid yang masih malu dalam berbicara

- b. Murid sulit dalam berkreaitivitas
- c. Murid sulit menarik kesimpulan dari cerita anak

#### D. Prosedur Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berdaur ulang (siklus) yang terdiri atas empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Untuk lebih jelasnya digambarkan dalam bentukbagan sebagai berikut:



Skema PTK 2017 Menurut Suharsimi Arikunto bahwa secara garis besar penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui empat langkah utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan,dan refleksi. Model Suharsimi Arikunto dapat digambarkan seperti gambar diatas.



### 1) Tahap Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan adalah persiapan perencanaan pembelajaran menulis dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menyamakan persepsi antara guru dengan peneliti, guru dan teman sejawat tentang penggunaan pendekatan keterampilan proses dalam pembelajaran cerita anak.
- b. Secara leboratif menyusun rencana tindakan pembelajaran.
- c. Menentukan bahan dan media pembelajaran yang digunakan.
- d. Menyusun rambu-rambu instrumen data keberhasilan guru maupun instrumen data keberhasilan murid, berupa data observasi, pedoman wawancara dan tes.
- e. Peneliti memberikan bimbingan kepada guru dan teman sejawat cara mengimplementasikan rencana pembelajaran siklus I sebelum pelaksanaan tindakan.

### 2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Padatahap ini diimplementasikan rencana kegiatan yang telah disusun secara kolaboratif, sehingga pada kegiatan penelitian dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses akan melalui dua siklus kegiatan. Setiap siklus terdiri dari empat fase yaitu: 1) rencanatindakan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, dan 4) refleksi.

### 3) Tahap Observasi

Pada tahap ini dilakukan untuk mengamati serangkaian tindakan dalam penelitian baik selama proses maupun saat selesainya tindakan. Fokus observasi adalah guru dan murid. Aktivitas guru dapat diamati mulai tahap pembelajaran, saat pembelajaran, dan akhir pembelajaran. Data aktivitas guru dan murid diperoleh dengan menggunakan format observasi, pedoman wawancara, dan tes seperti pada lampiran.

### 4) Tahap Refleksi

Tahap refleksi adalah serangkaian tindakan dalam penelitian yang mencakup kegiatan menganalisis, memahami, menyelesaikan, dan menyimpulkan pengamatan hasil dari refleksi menjadi informasi tentang sesuatu yang terjadi yang diperlukan sebagai dasar perencanaan kegiatan berikutnya.

Untuk keberhasilan dapat dilihat dari aspek guru dan murid. Keberhasilan dari guru dapat dilihat dari kemampuan mengimplementasikan perencanaan pembelajaran melalui tiga tahap yaitu, tahap awal, inti, dan akhir kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses.

## E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan untuk 1 peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah sebagai (suharsimi Arikunto, 2010:203). Sebagai upaya untuk

mendapatkan data dan informasi yang lengkap, instrumen yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini yaitu:

- a. Observasi Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2016:203) mengemukakan bahwa,observasi merupakan suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis maupun phisokologis. Observasi disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Observasi dapat dilakukan dengan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba dan pengecap. Pada penelitian ini observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang segala sesuatu yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.

**Tabel 3.1 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1**

No	Aspek yang di amati	Pertemuan				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Siswa yang hadir pada saat proses pembelajaran					
2	Siswa yang aktif dalam kegiatan bercerita					
3	Siswa yang tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran					
4	Siswa yang aktif bertanya dan menjawab					
5	Siswa yang mampu menceritakan kembali cerita anak					

- b. Tes menurut Arikunto (2012:212) tes merupakan alat yang digunakan untuk mengukur dengan aturan yang ditentukan. Adi Suryanto (2012, hlm 13) tes merupakan seperangkat pertanyaan atau tugas yang digunakan untuk memperoleh hasil informasi.

Soal dibuat untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran yang telah dilaksanakan. Tes merupakan sekumpulan butir pertanyaan yang berfungsi untuk mengukur aspek psikologis tertentu. Aspek psikologis itu dapat berupa prestasi belajar yang merupakan kemampuan intelektual. Tes merupakan Instrumen alat ukur untuk pengumpulan data dimana dalam memberikan respons atas pernyataan dalam instrumen, peserta didorong untuk menunjukkan penampilan maksimalnya. Peserta tes diminta untuk mengeluarkan segenap kemampuan yang dimilikinya dalam memberikan responden atau pernyataan dalam tes. Penampilan maksimum yang ditunjukkan memberikan kesimpulan mengenai kemampuan atau penguasaan yang dimiliki.

**Tabel 3.2 Indikator Penilaian Keterampilan Bercerita**

No	Aspek yang Dinilai	Deskripsi Penilaian	Skor
1.	Volume suara	Volume suara terdengar oleh seluruh pendengar di dalam ruangan dan lantang dalam pengucapan	5
		Volume suara terdengar seluruh pendengar di dalam ruangan	4
		Volume suara terdengar tapi hanya sebagian pendengar di ruangan	3
		Volume suara tidak terlalu terdengar dan tidak jelas oleh pendengar di dalam ruangan	2
		Volume suara sama sekali tidak terdengar oleh pendengar di dalam ruangan	1
2.	Pelafalan	Pelafalan fonem sangat jelas, tidak terpengaruh <i>dialek</i> daerah, intonasi sangat jelas	5
		Pelafalan fonem jelas, tidak terpengaruh <i>dialek</i> daerah, intonasi jelas	4
		Pelafalan fonem cukup jelas, sedikit terpengaruh <i>dialek</i> daerah, intonasi cukup jelas	3
		Pelafalan fonem kurang jelas, terpengaruh <i>dialek</i> daerah, intonasi kurang jelas	2
		Pelafalan fonemena tidak jelas, sangat tidak terpengaruh <i>dialek</i> daerah, intonasi tidak jelas	1

3.	Keterampilan mengembangkan ide	Cerita dikembangkan secara kreatif tanpa keluar dari tema yang ditentukan (alur, tokoh, dan setting terkonsep dengan jelas dan menarik), amanat cerita sesuai dengan tema	5
		Cerita dikembangkan secara kreatif tidak keluar dari tema yang ditentukan (alur, tokoh, dan setting terkonsep dengan jelas dan menarik), amanat cerita sesuai dengan tema	4
		Cerita dikembangkan dengan cukup kreatif tidak keluar dari tema yang ditentukan (tokoh dan setting terkonsep dengan jelas namun alur kurang terkonsep dengan jelas), amanat cerita cukup sesuai dengan tema	3
		Cerita dikembangkan dengan kurang kreatif dan tidak keluar dari tema yang ditentukan (alur, tokoh, dan setting belum terkonsep dengan jelas dan menarik), amanat cerita kurang sesuai dengan tema	2
		Cerita tidak dikembangkan dengan baik (alur, tokoh, dan setting tidak terkonsep dengan jelas dan menarik), amanat cerita tidak sesuai dengan tema	1
4.	Sikap penghayatan cerita	Mimik, gerak, dan suara sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan, ada improvisasi terhadap mimik, gerak dan suara, dan improvisasi yang dilakukan sangat tepat dan tidak berlebihan	5
		Mimik, gerak, dan suara sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan, ada improvisasi terhadap mimik, gerak, dan suara	4
		Mimik, gerak dan suara cukup sesuai dengan karakter tokoh, tidak ada improvisasi terhadap mimik, gerak, dan improvisasi	3
		Mimik, gerak, dan suara tidak sesuai dengan karakter tokoh dan tidak ada improvisasi	2
		Mimik, gerak dan suara tidak sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita, tidak ada improvisasi	1
5.	Kelancaran	Berbicara lancar, tidak tersendat-sendat, penempatan jeda sesuai	5
		Berbicara lancar, tidak tersendat-sendat, penempatan jeda belum sesuai	4
		Berbicara lancar, tersendat-sendat, tidak ada jeda	3
		Berbicara kurang lancar, tersendat-sendat, tidak ada jeda	2
		Berbicara tidak lancar, tersendat-sendat, tidak ada jeda	1
6.	Ketepatan ucapan	Pengucapan bunyi-bunyi bahasa tepat sekali sehingga kata yang diucapkan terdengar jelas sekali	5
		Pengucapan bunyi-bunyi bahasa sudah tepat	4

		Pengucapan bunyi-bunyi bahasa sudah cukup Tepat	3
		Pengucapan bunyi-bunyi bahasa kurang tepat	2
		Pengucapan bunyi-bunyi bahasa tidak tepat	1
7.	Pilihan kata	Penggunaan kata-kata, istilah sesuai dengan tema dan karakter tokoh, terdapat variasi yang tepat dalam pemilihan kata	5
		Penggunaan kata-kata, istilah sesuai dengan tema dan karakter tokoh, terdapat variasi yang tepat dalam pemilihan kata	4
		Penggunaan kata-kata, istilah sesuai dengan tema dan karakter tokoh, tidak ada variasi yang tepat dalam pemilihan kata	3
		Penggunaan kata-kata, istilah kurang sesuai dengan tema dan karakter tokoh, tidak ada variasi yang tepat dalam pemilihan kata	2
		Penggunaan kata-kata, istilah tidak sesuai dengan tema dan karakter tokoh, tidak ada variasi yang tepat dalam pemilihan kata	1



## F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir, adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

Untuk memperoleh data yang diinginkan maka dilakukan riset kepustakaan yang dimaksudkan untuk mendapatkan teori-teori yang menunjang terhadap permasalahan yang ada. Adapun teknik dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik observasi dan tes.

1. Observasi Menurut Richard and Lckhart dalam Dadang Iskandar dan Narsim (2015 :49) mendefinisikan observasi adalah cara yang disarankan untuk memperoleh semua informasi tentang pembelajaran. Observasi hendaknya difokuskan pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran dengan cara mengamati setiap perubahan yang terjadi pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran dengan cara mengamati setiap perubahan yang terjadi pada setiap peserta didik. Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang lain ,maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.
2. Tes Menurut Brown dalam buku Dadang Iskandar (2015:48) mengemukakan bahwa tes adalah metode pengukuran keterampilan, serta

pengetahuan atau sikap. Tes menurut pendapat ini digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran dalam tiga ranah, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif.

Menurut Arikunto dalam buku Dadang Iskandar dan Narsim (2015:48) tes yaitu pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dengan kata lain tes merupakan alat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Menurut Nana Sudjana dalam Iskandar dan Narsim (2015:49) mengemukakan bahwa: Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Nana Sudjana menambahkan bahwa tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk dijawab siswa dalam bentuk perbuatan (testindakan).

Teknik pengumpulan data dengan tes bermaksud untuk menilai hasil belajar dalam ranah kognitif. Pada konteks ini teks hanya digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik pada materi yang telah diajarkan oleh guru. Dalam penelitian ini tes bersifat individual karena bertujuan untuk mengukur perkembangan kognitif siswa.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh dari hasil penelitian melalui instrument akan diolah dan dianalisis.



Data ini akan digunakan untuk menguji hipotesis, disinilah akan diketahui apakah hipotesis dapat diterima atau ditolak. Teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

### 1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Analisis data statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif.

Analisis deskriptif adalah metode penelitian dengan cara mengumpulkan data-data sesuai dengan yang sebenarnya kemudian data-data tersebut disusun, diolah dan dianalisis untuk dapat memberikan gambaran mengenai masalah yang ada. Analisis deskriptif merupakan suatu metode analisis statistik yang bertujuan untuk memberikan deskripsi atau gambaran mengenai subjek penelitian berdasarkan data variabel yang diperoleh dari kelompok subjek tertentu.

Analisis deskriptif menggambarkan dan merangkum data yang sebelumnya sudah dikumpulkan dan membantu meringkas data untuk lebih mudah dipahami.

Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a) Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

b) Persentase (%) nilai rata-rata

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

Dimana:

P = Angka persentase

f = frekuensi yang dicari

persentasenya

N= Banyaknya sampel responden.

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan murid dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2014) yaitu:

**Tabel 3.3 Tingkat Penguasaan Materi**

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 54	Sangat Rendah
55 – 69	Rendah
70 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat Tinggi

(Sumber: Depdikbud 2014)

Hasil belajar bahasa indonesia murid dapat dilihat dari keterampilan berbicara secara individual maupun kelompok, kriteria seorang murid dikatakan tuntas ketika memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah sebagai berikut :

**Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Minimum SD Inpres Minasa Upa 1**

Nilai	Kriteria Ketuntasan
$0 \leq x < 78$	Tidak Tuntas
$78 \leq x \leq 100$	Tuntas

(Sumber : SD Inpres Minasa Upa 1)

Kriteria ketuntasan hasil belajar murid dikatakan tuntas apabila memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan oleh sekolah yaitu 70, sedangkan ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 80% murid di kelas tersebut telah tercapai skor ketuntasan minimal. Presentase ketuntasan kemampuan berhitung klasikal dapat dihitung dengan rumus :

$$\text{Ketuntasan belajar klasikal} = \frac{\text{Banyaknya siswa dengan skor} \geq 70}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

## 1. Analisis Data Statistik Inferensial

Analisis Statistik inferensial ini digunakan program *SPSS for windows* versi 21 untuk mengelolanya. Sebelum melakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu peneliti melakukan uji normalitas sebagai uji Prasyarat.

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, pengujian ini bertujuan untuk melihat apakah data kemampuan berhitung murid setelah perlakuan berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam pegujian normalitas populasi digunakan uji *One Sample Kolmogorov-Smirmov* hipotesis sebagai berikut:

H<sub>0</sub> : Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

H<sub>1</sub> : Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

Kriteria yang digunakan dalam uji normalitas ini adalah jika  $p \geq \alpha$  maka H<sub>0</sub> diterima bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan jika  $p < \alpha$  maka H<sub>1</sub> diterima bahwa data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal. Tarafsignifikan  $\alpha = 0,05$ .

#### **b. Uji Hipotesis**

Analisis statistic inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Setelah uji prasyarat dilakukan dan terbukti bahwa data-data yang diolah berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak dengan bantuan SPSS *for windows* versi 21 dengan tarafsignifikan 5%. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji paired sampel t test bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan-perbedaan rata-rata dua sampel (dua kelompok) yang saling berpasangan atau berhubungan. Kriteria pengambilan keputusannya adalah Jika Sig  $\geq 0,05$  maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>1</sub> ditolak berarti penerapan model pembelajaran berbasis proyek tidak berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan terhadap murid kelas IV sedangkan jika Sig  $< 0,05$  maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima berarti penerapan model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan berbicara anak pada pelajaran cerita anak.

## H. Indikator Keberhasilan

1. Lembar Observasi Lembar obsevasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama penerapan pembelajaran berbasi proyek berlangsung saat proses pembelajaran.

No	Nama	Aktivitas						Keterangan
		A	B	C	D	E	F	
1.								
2.								
3.								
Dst.								

(Sumber: Depdikbud )

Keterangan :

A : Murid bertanya sesuaimateri

B= Murid mengungkapkan pendapat materi

C= Murid mencari sumber informasi

D= Murid berdiskusi dengan kelompok

E= Murid membuat langkah kerja program proyek

F = Peserta didik mempresentasikan hasil kerja proyek

## 2. Lembar Penilaian

Lembar penilaian ini digunakan untuk mengetahui hasil dari pengerjaan proyek siswa berupa pertunjukan wayang, yang ditunjukan dari tiga komponen yaitu :

No.	Aspek yang dinilai	Skor	
		Point	Dicapai
Persiapan			
1	Persiapan bahan pembuatan proyek		
2	Persiapan pemilihan cerita		
Isi			
1	Kebenaran proyek		
2	Kebenaran isi atau alur cerita		
Penutup			
1	Keberhasilan pertunjukan kartu gambar/wayang		
2	Keberhasilan memahami alur bercerita		
Jumlah			

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Minasa Upa 1 Blok D6, Gn. Sari, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan cerita anak dengan media kertas gambar atau wayang . Peneliti telah mengumpulkan data yang dilaksanakan dua siklus , yaitu siklus 1 dan siklus 2. sebagai berikut:

#### 1. Deskripsi Hasil Pretest Cerita Anak Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1 sebelum Menggunakan Proyek

##### a. Siklus 1

Data dan Analisis pada siklus 1 meliputi data observasi siswa dari hasil keterampilan berbicara dengan menceritakan pengalaman selama berlibur ramadhan. Data tersebut diperoleh dalam 2 kali pertemuan.

##### 1). Data dan Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa

Pada siklus 1 , data proses pembelajaran diperoleh dari hasil observasi terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. proses pembelajaran pembacaan cerita anak yang dilaksanakan selama dua kali pertemuan setiap pertemuan selama 2 x 35 menit

##### a). Pertemuan Pertama

Pada pertemuan, peneliti menjelaskan langkah langkah pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang akan digunakan yaitu model pembelajaran *Project Based Learning*

Tabel 4.1.

Aktivitas siswa pada pertemuan pertama

No.	Kegiatan Pembelajaran	Proses	Presentase keaktifan %			Jumlah
			Aktif	Kurang Aktif	Tidak aktif	
1	Murid menyimak materi		10 32,25%	12 38,70 %	9 29,03%	31 100%
2	Murid tampil bercerita		7 22,58%	14 45,16%	10 32,25%	31 100%
3	Murid membentuk kelompok		25 80,64%	5 16,12%	1 3,22%	31 100%
4	Murid mengutarakan pendapat		14 45,16%	9 29,03%	8 25,80%	31 100%
5	Murid berdiskusi mengenai presentasi kelompok cerita anak		28 90,32%	2 6,45%	1 3,22%	31 100%

(sumber : data SD Inpres Minasa Upa 1)

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa pada kegiatan pembelajaran, mulai dari kegiatan siswa menyimak materi di dominasi oleh siswa yang kurang aktif sebanyak 12 orang (38,70 %) murid aktif sebanyak 10 orang (32,25%) dan siswa tidak aktif 9 orang (29,03%).



Menurut pengamatan peneliti, banyaknya siswa yang tidak aktif dan kurang aktif dalam menyimak materi pembelajaran dikarenakan siswa masih kurang beradaptasi pada peneliti.

Pada kegiatan pembelajaran siswa tampil bercerita mengenai pengalaman selama liburan murid dominan kurang aktif yang dibuktikan dengan murid yang kurang aktif 14 orang ( 45,16% ), tidak aktif sebanyak 10 orang (32,25%) dan aktif sebanyak 7 orang (22,58%). Menurut peneliti murid dominan belum berani tampil untuk berbicara.

Pada kegiatan siswa membentuk kelompok, diperoleh data 7 siswa aktif (22,58%), 5 murid kurang aktif (16,12%), 1 murid tidak aktif (3,22%). Hal ini disebabkan adanya beberapa siswa yang masih kurang bisa berbaur dengan teman yang jarang ditemani.

Pada kegiatan murid mengutarakan pendapat memperoleh data 14 orang aktif (45,16%), 9 murid kurang aktif (29,03%) 8 siswa tidak aktif (25,80%) . Perolehan data ini murid aktif lebih dominan karena peneliti memberikan kesempatan kepada murid untuk berbagi pengalaman.

Pada kegiatan siswa berdiskusi mengenai presentasi kelompok memperoleh data baik dengan bukti data 28 murid aktif (90,32%), 2 murid kurang aktif(6,45%) dan tidak aktif 1 siswa (3,22%).

#### **b). Pertemuan Kedua**

Berdasarkan perencanaan penelitian yang telah di tetapkan, maka pada pertemuan kedua , materi pembelajaran dan tugas yang diberikan selanjutnya mendiskusikan dan membuat proyek bersama murid terkait tugas yang diberikan selanjutnya memberikan kesempatan murid untuk mempresentasikan atau berdialog dengan teman kelompoknya, dari kelompok 1 sampai kelompok 4 secara bergantian.

Tabel 4.2 Aktivitas murid pada pertemuan kedua

No.	Kegiatan Proses Pembelajaran	Presentase keaktifan %			Jumlah
		aktif	Kurang aktif	Tidak aktif	
1	Murid membuat proyek	25 80,64%	4 12,90%	2 6,45	31 100%
2	Murid berdiskusi	30 96,77%	1 3,22%	0 0%	31 100%
3	Murid mengutarakan kesulitan yang dihadapi	14 45,16%	12 38,70%	5 16,12%	31 100%
4	Murid presentasi berdialog dengan pembagian cerita anak masing masing menggunakan media yang dibuatnya	12 38,70%	15 48,38%	4 12,90%	31 100%
5	Murid bekerjasama dengan baik sampai presentasi selesai	17 54,83%	10 32,25%	4 12,90%	31 100%

Berdasarkan tabel 4.2 kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan murid membentuk proyek di dominasi oleh murid yang aktif 25 orang (80,64%), 4 orang murid kurang aktif (12,90%), 2 orang murid tidak aktif (6,45%). Menurut pengamatan peneliti , siswa yang aktif pada kegiatan pembelajaran ini bertambah karena murid sudah mengetahui akan kelompok masing masing pada pertemuan pertama, sehingga memudahkan mereka bergabung ke kelompok masing masing.

Pada kegiatan pembelajaran murid berdiskusi mengenai proyek dan pembagian tugas masing masing , pada kegiatan ini murid lebih dominan aktif , dengan perolehan data 30 murid aktif (96,77%), murid kurang aktif sebanyak 1 orang (3,22%), murid yang tidak aktif 0 atau tidak ada sama sekali.

Pada kegiatan murid mengutarakan kesulitan yang dihadapi dominan murid aktif dengan bukti perolehan data murid aktif sebanyak 14 orang (45,16%), kurang aktif sebanyak 12 orang (38,70%) dan murid yang tidak aktif 5 orang (16,12%). Hal tersebut dikarenakan siswa sudah mampu dan mulai beradaptasi dengan peneliti.

Pada kegiatan presentasi cerita anak murid dominan kurang aktif dengan perolehan data dibuktikan siswa aktif 12 orang (30,17%), siswa kurang aktif 15 orang (48,38%) dan murid yang tidak aktif sebanyak 4 orang (12,90%). Hal ini disebabkan kurangnya kepercayaan diri murid dalam berbicara.

Kerja sama murid sampai akhir pembelajaran dominan aktif dengan bukti perolehan data 17 murid aktif (58,83%), siswa kurang aktif sebanyak 10 orang (32,25%) dan murid yang tidak aktif sebanyak 4 orang (12,90%). Hal ini dikarenakan tingginya antusias murid dalam belajar menggunakan media wayang kertas .

Observasi pembelajaran cerita anak deskripsi pada siklus pertama dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Adapun aspek yang diamati dalam observasi ini meliputi perilaku yang ditunjukkan murid selama mengikuti pembelajaran. Dari kegiatan ini diperoleh data mengenai kemampuan anak bercerita dan keberanian untuk tampil berbicara, secara keseluruhan proses pembelajaran cerita anak pada siklus pertama masih dikategorikan belum memuaskan.

Melalui observasi pada siklus 1 ada beberapa respon perilaku siswa yang dapat dilihat dalam menerima pembelajaran cerita anak menggunakan media wayang kertas, selama pembelajaran tidak semua murid dapat mengikuti dengan baik. Mereka terlihat masih sibuk dengan kegiatan masing masing. Dalam proses belajar mengajar murid tampak murid tidak siap dalam mengikuti pembelajaran, dan beberapa murid lain pun berbicara saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Minasa Upa 1, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa nilai dari murid kelas IV.

Dari hasil belajar kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1, dapat diketahui, mean (rata-rata) nilai pretest dari murid kelas IV dari 31 murid dapat diketahui terdapat 8 murid (X) yang memperoleh nilai 30 (F) maka diperoleh hasil F.X 240, terdapat 4 murid (X) yang memperoleh nilai 40 (F) maka diperoleh hasil F.X 160, terdapat 12 murid (X) yang memperoleh nilai 50 (F) maka diperoleh hasil F.X 60, terdapat 1 murid (X) yang memperoleh nilai 60 (F) maka diperoleh hasil F.X yakni 60, terdapat 1 murid (X) yang memperoleh nilai 65 (F) maka diperoleh hasil F.X 65, terdapat 3 murid (X) yang memperoleh nilai 70 (F) maka diperoleh hasil F.X 210, terdapat 2 murid (X) yang memperoleh nilai 75 (F) maka diperoleh hasil F.X 150.

Maka jumlah keseluruhan nilai F.X adalah 1485. Dari data di atas, dapat diketahui bahwa nilai dari  $\Sigma fx = 1485$ , sedangkan nilai dari N sendiri adalah 30. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum_{ki=1} fxi}{n} \\ &= \frac{1.485}{30} \\ &= 49,5 \end{aligned}$$

Setelah pelaksanaan pembelajaran cerita anak dengan menggunakan media wayang kertas pada siklus I dapat diketahui bahwa model pembelajaran Project Based Learning yang digunakan cukup banyak disukai siswa. Murid merasa lebih mudah untuk memahami cerita anak. Namun tidak semua murid bersikap seperti yang diharapkan ada beberapa murid yang dasarnya pendiam dan tidak terlalu memperhatikan pembelajaran. Berdasarkan data data tersebut, dinyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* masih perlu diterapkan pada kegiatan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

#### **b. Siklus II**

Data dan analisis pada siklus I meliputi data observasi murid cerita anak data tersebut di peroleh dalam dua kali pertemuan pada siklus II . Pada siklus I, masih terdapat proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang masih dianggap kurang sehingga aktivitas tindakan dilanjutkan pada siklus II , penggunaan model pembelajaran Project Based Learning dan di implementasikan kembali terhadap materi pembelajaran cerita anak. Berdasarkan hasil refleksi di kegiatan pembelajaran siklus 1 peneliti merencanakan pembelajaran siklus II tetap dalam bentuk kelompok.

### 1). Pertemuan Pertama

Berdasarkan perencanaan pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya, maka pada pertemuan pertama guru melakukan pengelolaan kelas dan meminta ketua kelas untuk memimpin teman temannya untuk bersiap mengikuti kegiatan pembelajaran, selanjutnya menjelaskan tujuan pembelajaran dan memulai pembelajaran.

Penyajian materi pembelajaran oleh peneliti pada siklus pertama, materi yang disampaikan lebih ringan dan lebih berfokus pada tujuan yang hendak dicapai dan menciptakan situasi kelas yang tidak menegangkan bagi murid, sehingga murid dapat memahami pembelajaran.

Tabel 4.4 Aktivitas siswa pada pertemuan pertama

NO	Kegiatan Proses Pembelajaran	Presentase Keaktifan %			Jumlah
		Aktif	Kurang aktif	Tidak aktif	
1.	Murid menyimak materi yang disampaikan	26 (83,87%)	4 (12,90%)	1 (3,22%)	31 (100%)
2.	Murid mengutarakan kesulitan yang ditemukan saat pembelajaran berlangsung	15 (48,38%)	7 (22,58%)	9 (29,03%)	31 (100%)
3.	Murid presentasi menggunakan media wayang kertas	28 (90,32%)	2 (6,45%)	1 (3,22%)	31 (100%)

4.	Murid menyimpulkan cerita anak yang di presentasikan	30 (96,77%)	1 (3,22%)	0 (0%)	31 (100%)
5.	Murid mengajukan pertanyaan	8 (25,80%)	20 (64,51%)	3 (9,67%)	31 (100%)

(Sumber: Olah Data)

Berdasarkan pada tabel, diketahui bahwa kegiatan pembelajaran, mulai oleh siswa yang aktif sebanyak 26 orang (83,87%) , siswa kurang aktif 5 orang (12,90%) dan murid tidak aktif 1 orang (3,22%). Menurut peneliti, murid yang aktif pada pembelajaran ini dominan aktif karena murid tambah tertarik dengan pembelajaran yang diberikan, meskipun masih ada beberapa murid yang masih belum aktif, tetapi perolehan data yang dihasilkan sudah lumayan berkembang.

Pada kegiatan pembelajaran berlangsung siswa mengutrakan pendapat terkait kesulitan yang ditemukan saat pembelajaran berlangsung hal ini dibuktikan dengan adanya 15 murid aktif (43,38%) , 7 orang siswa kurang aktif (22,58%), 9 orang murid tidak aktif (29,03%). Menurut peneliti , peningkatan tersebut disebabkan karena banyaknya murid yang semakin tertarik dengan materi pembelajaran yang diberikan.

Pada kegiatan selanjutnya murid melakukan presentasi terkait cerita anak dan dominan aktif dalam pembelajaran tersebut dengan bukti perolehan data murid aktif 28 orang (90,32%), kurang aktif 2 orang (6,45%), dan 1 murid yang tidak aktif (3,22%). Dengan perolehan data ini dapat dilihat bahwasanya antusias murid semakin tinggi dalam mengikuti pembelajaran.

Kegiatan menyimpulkan pembelajaran saat presentasi antusias murid sangat tinggi karena banyak yang aktif dengan perolehan data 30 (96,77%) kurang aktif 1 orang (3,22%) . Dari perolehan data tersebut terbukti murid sangat antusias dalam pembelajaran tersebut.

Siswa mengajukan pertanyaan , memperoleh data 8 orang aktif (25,80%) , murid kurang aktif 20 (64,51%) , 3 murid yang tidak aktif (9,67%). Dalam kegiatan ini murid menonjol kurang aktif dalam bertanya karena sudah memahami pembelajaran.

Metode yang dilakukan selama pelaksanaan siklus I dan siklus II membuat siswa menjadi aktif dalam poses pembelajaran. murid yang dulunya hanya pasif menjadi aktif, mulai berpartisipasi baik itu memberikan pertanyaan dan mengungkapkan pendapat.

## 2). Pertemuan Kedua

Berdasarkan perencanaan pengajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, maka tiap murid diarahkan untuk kembali bergabung dengan kelompok mereka masing masing. Guru memberikan kesempatan murid melakukan presentasi cerita anak , adapun hasil yang di peroleh siswa telah dibuktikan dalam pengolahan data melalui tes.

No	Nilai (X)	Frekuensi (F)	F.X
1	70	2	140
2	80	4	320
3	90	12	1.080
4	100	13	1.300
<b>JUMLAH</b>		31	2.840

(Sumber Olah Data)



Dari hasil belajar kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1 dapat diketahui, mean (rata-rata) nilai pretest dari murid kelas IV dari 31 murid dapat diketahui terdapat 2 murid (X) yang memperoleh nilai 70 (F) maka diperoleh hasil F.X 140, terdapat 4 murid (X) yang memperoleh nilai 80 (F) maka diperoleh hasil F.X 320, terdapat 12 murid (X) yang memperoleh nilai 90 (F) maka diperoleh hasil F.X 1.080, terdapat 13 murid (X) yang memperoleh nilai 100 (F) maka diperoleh hasil F.X yakni 1.300.

Maka jumlah keseluruhan nilai F.X adalah 2.840. Dari data di atas, dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 2.840$ , sedangkan nilai dari N sendiri adalah 31. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum_{ki=1} fxi}{n} \\ &= \frac{2.840}{31} \\ &= 91,61 \end{aligned}$$

Pada kegiatan siklus II ini siswa terlihat ada kemajuan dalam pembelajaran dengan bukti perolehan data diatas sudah mencapai rata rata nilai 91,61. Pada pembelajaran ini siswa dianggap sudah mampu memahami pembelajaran yang diberikan dan adanya peningkatan yang terjadi .

## **B.Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Masing masing siklus di lakukan dua kali pertemuan jadi total pertemuan selama menjalankan penelitian empat kali pertemuan. Berikut ini disajikan pemaparan peningkatan keterampilan cerita anak menggunakan media wayang kertas.

Pada siklus I tidak ada murid yang memperoleh nilai sangat baik. Terdapat 25 orang murid memperoleh nilai sangat rendah (80,64%), selanjutnya 6 murid yang mendapat nilai rendah (19,35%) memperoleh nilai rendah.

Pada siklus II nilai yang diperoleh murid meningkat dengan dibuktikan data yang memperoleh nilai sangat rendah tidak ada, selanjutnya yang memperoleh nilai rendah hanya 2 orang (6,45%), memperoleh nilai sedang sebanyak 4 orang (12,90%), 12 murid memperoleh nilai tinggi (38,70%) dan 13 murid memperoleh nilai sangat tinggi.

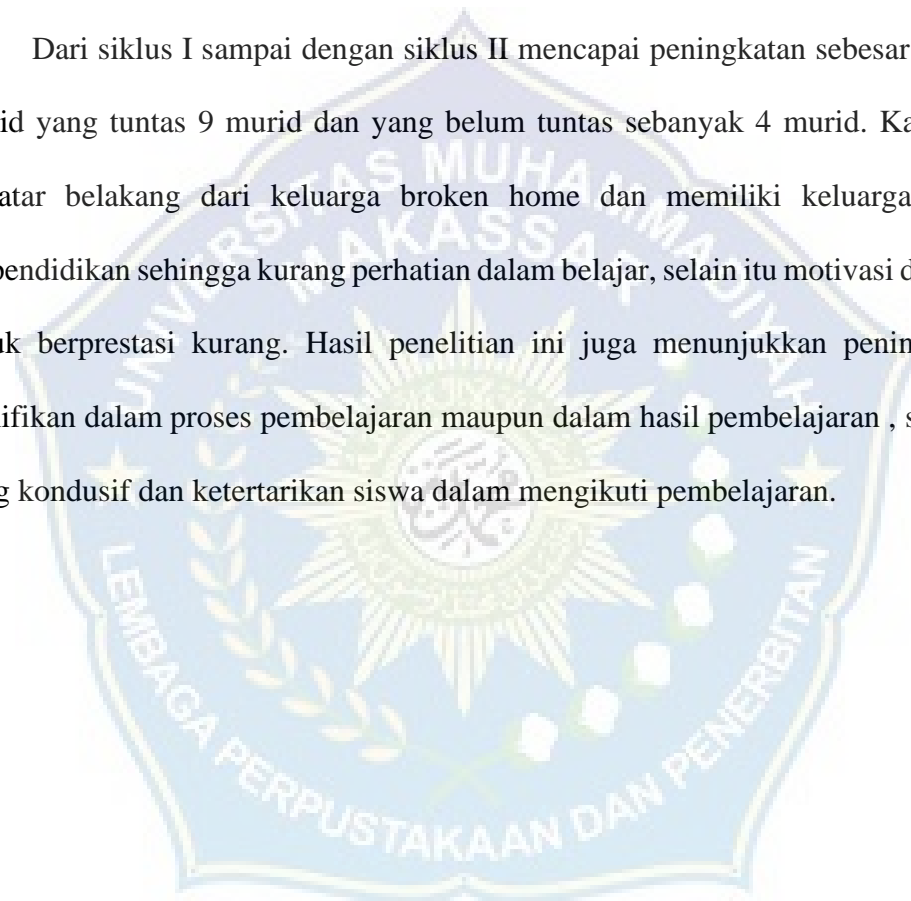
Suasana belajar pada siklus II ini memang lebih kondusif, murid senang mengikuti pembelajaran cerita anak menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*, selain itu manfaat dari pembelajaran ini sangat berpengaruh penting dalam proses pembelajaran murid hal tersebut dibuktikan adanya perkembangan dalam menyampaikan murid pendapat, keberaniannya mengungkapkan pendapat.

Jika dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu Diyan Prasetya Purnawan pada tahun 2014, dengan judul “Penerapan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan kemampuan Bercerita pada murid kelas III SDI Klojen Kidul Kecamatan Klojen Kota Malang” jurusan S1 PGSD, Universitas Negeri Malang.

Penelitian ini merupakan bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subyek penelitian ini adalah guru kelas III dan semua murid kelas III SDI Klojen Kidul Kecamatan Klojen Kota Malang, yang berjumlah 13 murid yang terdiri dari 6 murid laki-laki dan 7 murid perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu observasi dan tes. Teknik analisis data dengan batas ketuntasan individu 75% dan ketuntasan klasikal 75%

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan prestasi murid di setiap siklus, pada setiap pertemuan pada siklus I pertemuan I nilai rata-rata 60,76 dengan presentase ketuntasan 30,76% dan pada pertemuan II nilai rata-rata 68,84 dengan presentase ketuntasan 46,15%. siklus II pertemuan I nilai rata-rata 74,15 dengan presentase 61,53% dan pertemuan II nilai rata-rata 80,76 dengan presentase 69,53%.

Dari siklus I sampai dengan siklus II mencapai peningkatan sebesar 13% dari 13 murid yang tuntas 9 murid dan yang belum tuntas sebanyak 4 murid. Karena mereka berlatar belakang dari keluarga broken home dan memiliki keluarga yang tidak berpendidikan sehingga kurang perhatian dalam belajar, selain itu motivasi dan keinginan untuk berprestasi kurang. Hasil penelitian ini juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam proses pembelajaran maupun dalam hasil pembelajaran, suasana kelas yang kondusif dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan rumusan masalah , hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini disimpulkan bahwa pembelajaran peningkatan kemampuan cerita anak murid kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1 mengalami peningkatan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan prestasi murid di setiap siklus, pada setiap pertemuan pada siklus I pertemuan I nilai rata-rata 60,76 dengan presentase ketuntasan 30,76% dan pada pertemuan II nilai rata-rata 68,84 dengan presentase ketuntasan 46,15%. siklus II pertemuan I nilai rata-rata 74,15 dengan presentase 61,53% dan pertemuan II nilai rata-rata 80,76 dengan presentase 69,53%.

Dari siklus I sampai dengan siklus II mencapai peningkatan sebesar 13% dari 13 murid yang tuntas 9 murid dan yang belum tuntas sebanyak 4 murid. Karena mereka berlatar belakang dari keluarga broken home dan memiliki keluarga yang tidak berpendidikan sehingga kurang perhatian dalam belajar, selain itu motivasi dan keinginan untuk berprestasi kurang. Hasil penelitian ini juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam proses pembelajaran maupun dalam hasil pembelajaran , suasana kelas yang kondusif dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

#### **B. SARAN**

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian bahwa penerapan model Pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan cerita anak pada murid kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1, maka dikemukakan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Kepada siswa, meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, maka diharapkan kepada guru Bahasa Indonesia untuk mempertimbangkan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* sebagai alternatif dalam meningkatkan pembelajaran.
2. Kepada para pendidik, khususnya Guru SD Inpres Minasa Upa 1, disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.
3. Kepada sekolah, hasil penelitian ini agar menjadi masukan untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar dan dapat diberikan alternatif solusi dari masalah pembelajaran yang ada guna meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
4. Kepada peneliti, diharapkan dapat mengembangkan model pembelajaran *Project Based Learning* ini dengan menerapkan pada materi lain untuk dapat mengetahui apakah metode ini cocok untuk materi yang lain demi tercapainya tujuan yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad 2021 Buku Anak Blog. Gramedia Digital  
<https://www.gramedia.com/best-seller/pengertian-cerita-anak/>
- Arikunto Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bahri, Aliem dan Syakur, Abdan. 2017. Keterampilan Berbahasa Indonesia dan Apresiasi Sastra Indonesia di SD. Universitas Muhammadiyah Makassar
- Desi Anwar, *Kamus lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Amelia, 2003), h. 516  
DIDAKTIKA, Vol.9 No.4 November 2020 Keterampilan Berbicara <https://jurnaldidaktika.org>
- Donni Juni Priansa, Pengembangan Strategi Model Pembelajaran, (Bandung: Pustaka setia 2017
- Fathurrohman, M. (2016). Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif desain Pembelajaran Inovatif : Alternatif desain Pembelajaran yang menyenangkan. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group
- Haslinda, Syekh Adiwijaya Latief, Rubianto. (2022). Pengaruh Penguasaan Kosakata Berbantuan Media Kartu Kata Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV UPT SPF SD Rappokalling 67/1. *ELSE (Elementary School Education Journal) Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Volume 6 Nomor 1*
- Hendriyanto, April 2021 Bermain sambil belajar, siswa SD Praktek *Project Based Learning*
- Israini & Puspitasari, D. (2015). Strategi Pembelajaran terpadu: Teori Konsep dan Implementasi. Yogyakarta: Relasi Inti Media Group
- Jakni. 2017. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Alfabeta
- Muh. Rais. (2010). *Model Pembelajaran Project Based Learning* Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Akademik Mahasiswa. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran

Munirah.2012. Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas Awal. Makassar ,  
Universitas Muhammadiyah Makassar

Ngalimun, Strategi Pembelajaran di Lengkapi dengan 65 Model  
Pembelajaran,(Yogyakarta: Penerbit Perama Ilmu,2017) h. 172-  
173

Ridwan Abdullah Sani ,Pembelajaran Sainiik Untuk Implementasi  
kurikulum 2013,(Jakarta: Bumi Aksara,2014) hlm.172-173)

Priyono, Andreas. 2002. Pedoman Praktis Pelaksanaan Penelitian  
Tindakan Kelas (Classroom-Based Action Research). Proyek  
Perluasan dan Peningkatan Mutu SLTP Kantor Wilayah  
Depdiknas Provinsi Jawa Tengah

Syamsuri Sukri Andi, Arif A. Tarman, Marhaeni Syarifah. (2020). Pengaruh  
Penggunaan Metode Konvensional Berbantuan Media Gambar Terhadap  
Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Di Kota  
Makassar. *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia* p-ISSN: 2541-0849  
e-ISSN : 2548-1398 Vol. 5, No. 6



**LAMPIRAN RPP****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan	: SD Inpres Minasa Upa 1
Kelas / Semester	: V / 1 ( satu )
Fase/ Kelas	: B/4
Bab 1	: Sudah Besar
Tema	: Aku
Pembelajaran	3
Alokasi waktu	: 6 x 35 menit

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur , disiplin, tanggung jawab, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga , teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati( mendengar , melihat , membaca ) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya , makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya , dan cerita anak yang pernah didengarnya di rumah ,di sekolah dan tempat bermain .
4. Menyajikan cerita anak untuk membuat siswa menyimak dan menceritakan ulang kembali cerita tersebut.



## B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar

1.1 Menyajikan satu contoh cerita anak

1.1 Menganalisis satu cerita anak dan mencari makna cerita

Indikator

1.1.1 Menyimak cerita anak

1.1.1 Membuat proyek tentang cerita anak yang telah disajikan

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mendengarkan cerita anak, siswa mampu menceritakan kembali cerita tersebut dengan bahasanya sendiri.

2. Setelah menyimak cerita anak. Siswa diminta membuat satu cerita yang berkaitan dengan pengalamannya.

3. Setelah membuat cerita anak, siswa mempresentasikan di depan kelas.

4. Setelah mempelajari cerita anak, siswa diminta membuat proyek berdasarkan cerita anak yang telah disajikan untuk dipresentasikan bersama kelompoknya.

### C. Media , Alat , dan Sumber Pembelajaran

Media: Buku Kurikulum 2013 kelas 5,

Alat: tumbuhan yang ada di lingkungan sekolah

Sumber Pembelajaran: Lingkungan siswa, dan pengetahuan

### D. Materi Pembelajaran

Cerita anak.

### E. Pendekatan , Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *saintific learning*

Model : *Project Based Learning*

Metode pembelajaran : Diskusi , Observasi, Unjuk kerja

### F. Langkah – Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengecek kebersihan kelas</li> <li>2. Guru mengarahkan siswa untuk berdoa sebelum pembelajaran di mulai.</li> <li>3. Guru mengarahkan siswa untuk menyanyikan lagu Indonesia raya</li> <li>4. Guru mengabsen kehadiran siswa</li> <li>5. Guru membagi siswa berdasarkan kelompok</li> <li>6. Guru menjelaskan peraturan untuk pembelajaran hari ini.</li> </ol>	15 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diarahkan unuk mendengarkan cerita</li> <li>2. Siswa menuliskan kembali cerita.</li> <li>3. Siswa kemudian menceritakan didepan kelas.</li> <li>4. Siswa membuat satu cerita berkaitan dengan pengalamannya</li> <li>5. Siswa mempresentasikan hasil dari diskusi kelompoknya didepan kelompok lain</li> <li>6. Guru Memberikan penguatan</li> <li>7. Siswa membuat proyek berdasarkan cerita yang telah disajikan</li> </ol>	180 menit

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi apa yang telah di pelajari.</li> <li>2. Guru memberikan motivasi kepada siswa sebelum meninggalkan kelas</li> <li>3. Guru mengarahkan siswa untuk menyanyikan lagu indonesia raya untuk menanamkan rasa patriotis anak</li> <li>4. Guru mengarahkan siswa untuk memimpin temannya utuk berdoa sesuai dengan keyakinanmereka masing-masing</li> <li>5. Guru dan siswa meninggalkan kelas</li> </ol>	15 menit
---------	---	----------

### G. Teknik Penilaian

Sikap:

Observasi

Pengetahuan : Tes Tulis dan Lisan

Keterampilan : Unjuk Kerja

No	Nama	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	.....												
2	.....												
3	.....												

<b>4</b>	.....																		
<b>5</b>	.....																		
<b>Dst</b>	.....																		

Keterangan:

K (Kurang) : 1,

C (Cukup) : 2,

B (Baik) : 3,

SB (Sangat Baik) : 4

Makassar, 6 Desember 2024

Mengetahui,

Wali Kelas IV,

Mahasiswa

**Hj. Haliah, S.Pd**

NIP. 19691231 199107 2 001

**Yuliani**

NIM. 105401103520

Kepala Sekolah

**Hj. Saniah, S.Pd.M.Adm.SDA**

NIP. 19641231 198306 2 152

## LAMPIRAN CERITA ANAK

### Cerita Dongeng Si Kancil Mencuri Mentimun

Dongeng Si Kancil

Pada suatu siang yang panas, Si Kancil berlari untuk menghindari kebakaran hutan.

Kancil yang merasa kelelahan karena berlari tanpa henti melihat sebuah kebun sayuran milik Pak Tani.

“Sawah-sawah dan buah-buahan? Alhamdulillah. Terima kasih Tuhan,” mata Kancil terbelalak.

Sawah dipenuhi sayur-sayuran dan buah-buahan yang siap panen. Wah, sangat menyenangkan!

“Kebetulan nih, aku haus dan lapar,” kata Kancil sambil menelan ludah.

“Tenggorokanku juga kering dan perutku keroncongan karena ingin diisi. Makan dulu, ah.”

Tanpa rasa berdosa, kancil menyantap hasil kebun milik petani.

“Hmm, enak,” kata Kancil sambil mengelus perutnya yang sudah buncit. “Kalau setiap hari pesta seperti ini, pasti seru.”

Setelah puas, Kancil membaringkan diri di bawah pohon. Angin sepoi-sepoi bertiup, membuatnya mengantuk.

“Oahem, aku jadi ingin tidur lagi,” kata Kancil sambil menguap.

Tanpa terasa Kancil tidur hingga keesokan harinya.

Saat terbangun, ia kembali merasa lapar dan kembali ke sawah milik Pak Tani.

"Nah, pestanya dilanjutkan lagi ya," kata Kancil pada dirinya sendiri.

"Kali ini saya pilih-pilih, ah. Siapa tahu mentimun favorit saya."

Setelah berjalan-jalan, kancil akhirnya menemukan mentimun, makanan favoritnya.

Tanpa berpikir panjang, ia langsung memetik mentimun besar yang sudah siap panen itu.

"Wah, enakya sarapan timun," kata Kancil sambil tersenyum puas.

Puas menyantap makanan kesukaannya, Kancil kembali beristirahat di bawah pohon hingga tertidur karena kekenyangan.

Pak Tani Murka Melihat Ladangnya Berantakan

Setelah Kancil pergi, Pak Tani datang dan terkejut karena ladang sayurannya menjadi berantakan.

"Perbuatan siapa, ya? Pasti ada hama baru yang biadab atau mungkinkah anak nakal atau binatang buas yang mencuri timunku lapar?" ucap Pak Tani.

Ladang mentimun Pak Tani benar-benar berantakan. Banyak pohonnya yang rusak karena diinjak.

Sisa-sisa potongan mentimun juga berserakan di tanah.

"Um, lihat, ya, jika tertangkap! "Gerutu Pak Petani sambil menggoyang-goyangkan sabitnya. "Panen timunku jadi berantakan."

Pak Tani sibuk memperbaiki ladangnya yang sudah dirusak oleh Si Kancil sejak pagi tadi.

Kancil Ingin Kembali ke Ladang

Puas beristirahat, Kancil ingin kembali ke ladang mentimun milik Pak Tani.

Namun, ia tidak memiliki keberanian menghadapi Pak Tani yang wajahnya mengerut sambil menggoyangkan sabitnya.

“Oh, Pak Tani kenapa lama sekali di ladang? Aku sudah lapar,” kata Kancil.

Sore harinya Pak Tani pulang dengan membawa sekeranjang timun di pundaknya.

Ia pulang ke rumah, mengeluh, karena panennya berkurang.

“Ah, akhirnya waktu yang kutunggu pun tiba,” Kancil bangkit dan berjalan ke sawah.

Kancil Tertangkap Pak Tani

Keesokan harinya, Pak Tani murka dan marah melihat ladangnya berantakan lagi.

"Ini keterlaluan!" Kata Pak Tani sambil mengepalkan tangannya. "Ternyata tanaman lain rusak dan dicuri."

Pak Tani berlutut di tanah untuk mencari jejak si pencuri.

“Nah, pencurinya pasti punya binatang,” kata Pak Tani. "Jejak kaki manusia tidak begitu baik."

Pemilik peternakan yang malang itu bertekad untuk menangkap pencuri itu. "Aku harus membuat jebakan untuk menangkapnya!"

Pak Tani kemudian segera meninggalkan lapangan.

Sesampainya di rumahnya, dia membuat boneka yang menyerupai manusia.

Kemudian dia menggosok jebakan untuk ladangnya itu dengan getah nangka yang lengket!

Pak Tani kembali ke lapangan. Boneka-boneka itu dipasang di ladang mentimun.

Bentuknya persis seperti orang yang sedang berjaga-jaga.

**Terkena Jebakan Pak Tani**

Kancil yang mengetahui bahwa orang-orangan sawah itu tidak bisa bergerak pun memukulnya.

Buuuk!

Si Kancil terkejut setelah melakukan pukulan pertama. Tangannya menempel dan tidak bisa dilepaskan.

"Lepaskan tanganku! Jika tidak, aku menendangmu!"

Buuuk!

Sekarang kaki Kancil sebagai ganti badan juga ditempelkan pada wayang itu. "Oh, bagaimana ini?"

Sore harinya Pak Tani kembali ke lapangan. "Nah, ini pencurinya!" Pak Tani senang melihat jebakan berhasil.

"Ternyata kamu telah merusak ladang dan mencuri timunku!" Pak Tani tertawa saat melepaskan Kancil.

"Katanya kancil adalah hewan yang cerdas," cibir Pak Tani. "Tapi alangkah tertipu oleh orang-orangan sawah buatanku. Ha ha ha..... "

Kancil diserahkan saat dibawa kembali ke rumah Pak Tani. Dia dikurung di kandang ayam.

Namun Kancil kaget saat Pak Tani menyuruh istrinya menyiapkan bumbu sate.



“Aku harus keluar malam ini aku juga,” tekad Kancil. "Jika tidak, riwayatku akan segera berakhir."

Kabur dari Kandang

Sore harinya, saat rumah sedang tidur, anjing kancil memanggil Anjing penjaga rumah.

"Ssst... Anjing, sini," bisik Kancil. "Temui aku Kancil. Hewan peliharaan baru Pak Tani. Tahukah kamu? Besok saya akan diundang Pak Tani menghadiri pesta di Pak Lurah. Keren ya?"

Anjing itu terkejut mendengarnya. "Apa?" Saya tidak percaya itu! Saya sudah lama datang Pak Tani tidak pernah disuruh pergi. Eh, sebenarnya kamu diundang."

Kancil tersenyum. "Nah, terserah kalau tidak percaya. Lihat saja besok! Aku tidak bohong!"

Anjing rupanya dipengaruhi oleh perkataan si Kancil. Ia meminta agar Pak Tani Kancil untuk mengajaknya pergi ke pesta.

“Baiklah, saya akan berusaha membujuk Pak Tani,” janji Kancil.

"Tapi malam ini kamu harus menemaniku tidur di kandang ayam. Bagaimana?"

Anjing setuju dengan tawaran Kancil. Dia segera membuka kait pintu kandang, dan masuk.

Dengan sigap, Kancil dengan cepat keluar dari kandang.

"Terima kasih," kata Kancil sambil menutup kembali bautnya.

"Maaf, tahukah, saya harus berbohong. Tolong sampaikan salam saya ya, untuk Pak Tani. Dan tolong sampaikan permintaan maaf saya kepadanya."

Kancil segera kabur dari rumah Pak Tani. Anjing malang itu baru menyadari kebenarannya ketika si Kancil telah menghilang.

### LEMBAR OBSERVASI

No	Aspek yang di amati	Pertemuan				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Siswa yang hadir pada saat proses pembelajaran	31	31	31	31	
2	Siswa yang aktif dalam kegiatan bercerita	9	10	29	31	
3	Siswa yang tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran					
4	Siswa yang aktif bertanya dan menjawab	9	10	29	31	
5	Siswa yang mampu menceritakan kembali cerita anak	15	25	30	31	

**LEMBAR SOAL TES****SOAL TES SISWA**

1. Setelah menyimak cerita anak yang berjudul “Kancil Mencuri Timun”, ceritakanlah kembali sesuai dengan bahasamu!



## LEMBAR JAWABAN TES

Kelas = IVA

No. Nama: JOAN

Date: 2024-2-29

hati itu ada sih kancil yang lari cepat dan dia lemas dan dia melihat sayur" dan dia melihat lubang dia pun masuk ke lubang itu dia suka ~~buah~~ terimakasih buah mentimun mudah kesukaanya itu dan ternyata besok kan harinya dia mencuri lagi mentimun itu dan selama 1 minggu pak tanih sadar bahwa sayur dan buahnya sudah mulai berkurang dan dia pun sadar bahwa pasti si kancil yang mencuri ia pun membuat jebakan yang biasa kancil masuk.

No. \_\_\_\_\_  
Date: Kamis/29-02-2024

Felisa Sidqia Rabhani.

<input type="checkbox"/>	cerita Anak
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Di tengah hutan, ada hewan la hewan
<input type="checkbox"/>	kancil, kancil sangat lapar, kancil melihat
<input type="checkbox"/>	sayur-sayuran kancil sangat suka mengambil
<input type="checkbox"/>	sayur mentimun, 1 minggu kemudian
<input type="checkbox"/>	pak Tani sudah menyadari bahwa mentimun-
<input type="checkbox"/>	nya berkurang.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	pak Tani membuat jebakan untuk
<input type="checkbox"/>	si kancil, kancil tidak peduli siapa pun,
<input type="checkbox"/>	termasuk lubang yang dibuat pak Tani.
<input type="checkbox"/>	lubang yang awalnya biasa dipakai pak
<input type="checkbox"/>	Tani ditutupi dengan dedaunan. Ternyata
<input type="checkbox"/>	kancil terkena jebakan pak Tani.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Si kancil masuk ke dalam lubang
<input type="checkbox"/>	yang sangat dalam. Meskipun nakal,
<input type="checkbox"/>	kancil tetap bisa merasa takut, ia melihat
<input type="checkbox"/>	ke sana ke mari dan ia tidak melihat
<input type="checkbox"/>	jalan keluar. Tidak lama kemudian,
<input type="checkbox"/>	si kancil menemukan ide bahwa
<input type="checkbox"/>	harus ada hewan yang lewat. Tidak
<input type="checkbox"/>	lama kemudian kura-kura lewat dan
<input type="checkbox"/>	berkata apa yang dilakukan <del>kancil</del> kancil
<input type="checkbox"/>	dan kancil berkata bahwa ia berdoa
<input type="checkbox"/>	karena besok kiamat. kura-kura percaya.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

BOS

Di suatu hari ada sang kancil yang sedang berlari kencang dari hutan. Saat kancil melewati kebun, saat kancil melihat ke kebun ada banyak sayuran termasuk buah kesukaannya yaitu mentimun muda. Setiap hari kancil makan disitu selama satu minggu petani disana mulai sadar bahwa sayur<sup>2</sup>nya mulai habis.

Petani: ini pasti ulah si kancil

Kemudian petani ini melihat ke depan pagar ternyata ada lubang yang kancil selalu lewati untuk ke kebun. Petani itu pun membuat lubang baru yang mirip lubang yang dibuat kancil keesokan harinya kancil datang ke kebun itu lagi dia tidak menyadari bahwa lubang itu adalah jebakan saat kancil itu sudah masuk ke lubang di terperosot jauh ke bawah.



**LEMBAR HASIL KERJA PROYEK SISWA**









## DOKUMENTASI



**Menuliskan kembali cerita anak**



**Mengerjakan lembar pretest**



**Menyimak cerita anak yang disajikan**



**Memberikan materi**



Menuliskan kembali cerita yang telah disajikan



Membuat proyek



Mempresentasikan proyek yang telah dibuat



Diskusi Kelompok



Membuat proyek kartu gambar



Menceritakan kembali cerita anak



Memberikan materi cerita anak



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Tlp. (0411) 866972,881593, Fax. (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Yuliani  
Nim : 105401103520  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	3 %	10 %
2	Bab 2	14 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	8 %	10 %
5	Bab 5	3 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 30 April 2024

Mengetahui,

Kepala UPT, Perpustakaan dan Penerbitan,

  
Nurshah S. Num, M.I.P.  
NBM. 964 591

## BAB I YULIANI 105401103520

## ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

www.scribd.com

Internet Source

2%

2

docplayer.info

Internet Source

1%

3

ml.scribd.com

Internet Source

1%

Exclude quotes Exclude bibliography Exclude matches 

## BAB II YULIANI 105401103520

## ORIGINALITY REPORT

<b>14%</b>	<b>13%</b>	<b>2%</b>	<b>2%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	jripto.com Internet Source	<b>9%</b>
<b>2</b>	mgmpjenjasgresik.wordpress.com Internet Source	<b>1%</b>
<b>3</b>	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	<b>1%</b>
<b>4</b>	docplayer.info Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	erizco.wordpress.com Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>7</b>	eprints.uny.ac.id Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	Submitted to Universitas Negeri Malang Student Paper	<b>&lt;1%</b>
<b>9</b>	Fitria Wulandari. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PREDICT-OBSERVE-EXPLAIN TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA	<b>&lt;1%</b>

MAHASISWA PGSD UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH SIDOARJO", JURNAL  
PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2018

Publication

10	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1%
11	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1%
12	www.scribd.com Internet Source	<1%

Exclude quotes  Off

Exclude matches  Off

Exclude bibliography  Off





Diunduh dengan CamScanner

### BAB III YULIANI 105401103520

#### ORIGINALITY REPORT

<b>9%</b>	<b>9%</b>	<b>0%</b>	<b>2%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

#### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>www.scribd.com</b> Internet Source	<b>7%</b>
<b>2</b>	<b>repository.uinjkt.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>



Exclude quotes  On Exclude matches  2%

Exclude bibliography  On

# BAB IV YULIANI 105401103520

## ORIGINALITY REPORT

<b>8%</b>	<b>8%</b>	<b>0%</b>	<b>0%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	repository.um.ac.id Internet Source	<b>4%</b>
<b>2</b>	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<b>3%</b>

Exclude quotes  On Exclude matches  2%

Exclude bibliography  On



# BAB V YULIANI 105401103520

## ORIGINALITY REPORT

**3%**

SIMILARITY INDEX

**3%**

INTERNET SOURCES

**0%**

PUBLICATIONS

**0%**

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

**1**

[ejournal.iainbengkulu.ac.id](http://ejournal.iainbengkulu.ac.id)

Internet Source

**3%**

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches





PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Tuliani f ..... NIM: 10540...11035 20 f .....

Judul Penelitian : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK  
(PROJECT BASED LEARNING) UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN CERITA AMAR SISWA KELAS IV SD Inpres  
Mimasa Upa 1 .....

Tanggal Ujian Proposal : 01 Agustus 2023 f

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	<u>18 Februari 2024</u>	<u>Datang ke sekolah untuk wawancara</u>	<u>f</u>
2.	<u>23 Februari 2024</u>	<u>Pengiriman surat izin penelitian dari disdik</u>	<u>f</u>
3.	<u>26 Februari 2024</u>	<u>Melakukan penelitian (pengantar wali)</u>	<u>f</u>
4.	<u>29 Februari 2024</u>	<u>Observasi kemampuan bercerita (mendengarkan)</u>	<u>f</u>
5.		<u>Membuat proyek (kertas gambar)</u>	<u>f</u>
6.		<u>atau wayang kancil yang menari</u>	<u>f</u>
7.		<u>mentimun, dan dipresentasikan siswa</u>	<u>f</u>
8.	<u>1 Maret 2024</u>	<u>Proses pembelajaran</u>	<u>f</u>
9.	<u>7 Maret 2024</u>	<u>Pemberian tes dan penulisan hasil</u>	<u>f</u>
10.		<u>belajar siswa</u>	

....., ..... 20

Ketua Prodi

Mengetahui,  
Kepala Sekolah...SD Inpres Mimasa Upa 1.....

Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.  
NBM. 11489133



Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Adm. SDA  
NBM. 0641231 198306 2 152

## RIWAYAT HIDUP PENULIS



Yuliani, lahir di Pallapaoe, Desa Baringeng, Kecamatan Lilirilau, Kabupaten Soppeng, Provinsi Sulawesi Selatan. Pada tanggal 6 Desember 2001. Anak ke 3 dari 3 bersaudara daripasangan H.Huding dan Hj. Nursiah.

menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 110 Mappalackae pada tahun 2012. Pada tahun 2017 menyelesaikan pendidikan tingkat menengah pertama di SMP Negeri 2 Salaonro dan tamat di SMA Negeri 7 Soppeng pada tahun 2020, kemudian pada tahun yang sama penulis mendapatkan kesempatan untuk melanjutkan pendidikan Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) di Universitas Muhammadiyah Makassar pada semester 1 sampai dengan 6 kemudian semester 7 melanjutkan pendidikan di Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta dengan jurusan yang sama karena lolos Pertukaran Mahasiswa Merdeka, kemudian pada semester 8 kembali menyelesaikan di Universitas Muhammadiyah Makassar.