

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP
KETERAMPILAN MEMBACA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS IV SDN JEDDIH 4**

SKRIPSI



Desi Rosita

NPM : 1748811004

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP PGRI BANGKALAN

TAHUN 2021

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP
KETERAMPILAN MEMBACA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS IV SDN JEDDIH 4**

PROPOSAL SKRIPSI

**Diajukan Kepada Kepala STKIP PGRI BANGKALAN untuk Memenuhi
Sebagian Persyaratan Memenuhi Gelar Sarjana Pendidikan pada Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Desi Rosita

NPM. 1748811004

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP PGRI BANGKALAN

TAHUN 2021

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMBUNG.....	I
PERSETUJUAN.....	III
DAFTAR ISI.....	IV
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	11
B. Keterampilan Membaca.....	19
C. Penelitian yang Relevan.....	24
D. Hipotesis.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Sumber Data dan Data Penelitian.....	28
C. Variabel Penelitian.....	30
D. Instrumen Pengumpulan.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Teknik Analisis Data.....	35
DAFTAR PUSTAKA.....	39

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Dasar merupakan salah satu bagian komponen penting dalam sistem pendidikan nasional. Dalam undang-undang No.20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan disebut sebagai usaha yang nyata dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik bisa secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Pendidikan terdiri dari beberapa tingkatan, salah satunya adalah pendidikan khususnya tingkat Sekolah Dasar (SD) diselenggarakan untuk memberikan bekal dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat berupa pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan dasar. Menurut Tilaar (2002: 435) menyatakan bahwa “hakikat pendidikan adalah memanusiakan manusia, yaitu suatu proses yang melihat manusia sebagai suatu keseluruhan di dalam eksistensinya”. Mencermati pernyataan dari Tilaar tersebut dapat diperoleh

gambaran bahwa dalam proses pendidikan, ada proses belajar dan pembelajaran. Proses mendidik dan dididik merupakan perbuatan yang bersifat mendasar (fundamental), karena di dalamnya terjadi proses dan perbuatan yang mengubah serta menentukan jalan hidup manusia.

Pendidikan sekolah dasar sebagai sarana yang mempunyai tanggung jawab dalam membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan membaca, dengan kemampuan membaca yang baik peserta didik dapat memperoleh semua pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang diperlukan untuk keberhasilan mereka di sekolah dan di dalam kehidupan sehari-hari.

Hal tersebut tentunya diperoleh dari proses belajar mengajar karena belajar adalah bentuk perubahan kemampuan siswa untuk bertingkah laku secara baru sebagai akibat dari hasil intraksi stimulus dan respon lingkungan yang didapatnya. Belajar merupakan suatu proses perubahan pengembangan atau kegiatan terencana guna untuk merangsang seseorang untuk melakukan suatu kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tujuan.

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang penting di dalam dunia pendidikan, secara umum pembelajaran bahasa indonesia mempunyai tujuan sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara. Bahasa Indonesia merupakan salah

satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Bahasa Indonesia merupakan salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia serta untuk menguasai ilmu dan teknologi. Sebagai masyarakat Indonesia, penting untuk kita mempelajari dan memahami Bahasa Indonesia secara baik dan benar (Afifah, 2012:2). Hal itu sejalan dengan pendapat Cahyani (2012:53) bahwa pembelajaran bahasa indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi dalam bahasa indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis, serta menimbulkan apresiasi terhadap hasil karya sastra Indonesia. .

Jadi dapat disimpulkan dalam bahasa indonesia harus digunakan sesuai dengan kaidah, tertib, cermat, dan masuk akal. Bahasa Indonesia yang dipakai harus lengkap dan baku. Tingkat kebakuannya diukur oleh aturan kebahasaan dan logika pemakaian.

Pembelajaran bahasa indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa indonesia secara baik dan benar dalam pembelajaran bahasa indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Dalman, 2012:3). Keempat

keterampilan itu sangat berkaitan antara keterampilan satu dengan keterampilan yang lainnya yang tidak dapat dipisahkan.

Salah satu aspek yang sangat penting yang ada dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah membaca, dengan membaca kita bisa dapat mengetahui berbagai hal yang belum kita ketahui. Membaca memberikan banyak inspirasi dan manfaat, wawasan dan pengetahuan baru yang senantiasa bertambah bagi pembacanya. Membaca adalah suatu keterampilan paling mendasar bagi semua siswa. Siswa diharapkan memiliki pemahaman yang baik dari suatu teks yang mereka baca terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Didalam buku Reading Power yang ditulis oleh Mikulecky. S. B dan Jeffries. L (2004: 6) bahwa kegiatan membaca mampu meningkatkan kecakapan bahasa Indonesia, antara lain: 1) Membaca ekstensif. 2) Membangun kosakata. 3) Keterampilan pemahaman. 4) Membaca lebih cepat.

Berdasarkan hasil prasurvei terhadap subjek penelitian mengidentifikasi bahwa didapatkan beberapa permasalahan yang ada dalam pembelajaran bahasa Indonesia, permasalahan tersebut antara lain adalah rendahnya keterampilan membaca dikelas IV SDN Jeddih 4 belum terlaksana dengan baik.

Tidak sedikit siswa yang masih mengalami kesulitan dalam melafalkan bacaan yang mereka baca, saat peserta didik membaca dengan perasaan gugup maka intonasi dalam bacaan itu tidak akan jelas dalam membaca. Mengembangkan minat baca pada anak merupakan hal yang sangat penting karena dengan membaca, pengetahuan anak akan bertambah. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya keterampilan membaca, kurangnya pembelajaran membaca dan kemampuan siswa memahami wacana yang belum tepat dan baik. Kelemahan ini disebabkan berbagai faktor di antaranya adalah kurangnya minat baca siswa, metode pembelajaran yang belum mengembangkan pemahaman baca siswa, dan tindakan guru kelas dalam pembelajaran yang belum dikembangkan. Jika kondisi itu di biarkan berlarut-larut, maka keterampilan membaca dikalangan Sekolah Dasar (SD) tidak ada peningkatan sehingga mengakibatkan keterampilan membaca akan terus menurun. Meninjau permasalahan dalam pembelajaran membaca tersebut, maka dilakukanlah penelitian untuk meningkatkan keterampilan membaca di sekolah dasar. Penelitian ini berfokus pada model *role playing* terhadap keterampilan membaca di sekolah dasar dengan subjek siswa kelas IV sekolah dasar.

Mengembangkan minat baca pada anak merupakan hal yang sangat penting karena dengan membaca, pengetahuan anak akan bertambah, minat dalam membaca pada anak dapat mulai melalui lingkungan keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Dengan cara memilih cerita yang menarik maka anak akan senantiasa menumbuhkan minat membacanya, contoh dengan cerita dongeng biasa nya anak akan lebih tertarik untuk membacanya, dengan sering membaca maka anak akan lebih terlatih lagi dalam membaca, anak yang sering membaca akan lebih mengetahui lagi isi cerita, peran tokoh yang ada dalam cerita dongeng tersebut. Di jenjang sekolah dasar, disini anak lebih suka melakukan hal yang sesuai dengan nalurinya, disini anak akan lebih tertarik dengan hal-hal yang berhubungan dengan permainan, keseruan, keceriaan, dan kesenangan.

Dalam hal mengembangkan minat baca anak disini guru harus mampu menciptakan dan mengembangkan lagi model pembelajaran sehingga anak pun akan lebih tertarik untuk membaca. Untuk memperbaiki kondisi pembelajaran tersebut perlu dicarikan solusi, solusi itu di harapkan dapat memecahkan permasalahan yang ada sehingga mampu meningkatkan kemampuan membaca pada siswa itu sendiri, yang dapat dijadikan solusi untuk memecahkan masalah yang ada yaitu dengan menerapkan model yang tepat.

Maka sebab itu perlu dikembangkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan membaca peserta didik. Sebagai salah satu solusinya, penelitian ini menggunakan model *Role Playing* sebagai model pembelajaran keterampilan membaca. Adapun alasan pemilihan model *Role Playing* adalah dengan pertimbangan bahwa model ini dirasa lebih tepat yaitu lebih efektif dan lebih efisien untuk diterapkan dalam permasalahan berbagai penyebab rendahnya keterampilan membaca siswa. Model pembelajaran *Role Playing* dikatakan afektif karena penerapan model ini akan lebih menghemat waktu, hal ini disebabkan karena peserta didik dapat tampil membaca secara baik dengan intonasi yang tepat. Selain itu peserta didik juga dapat menghilangkan perasaan takut dan malu saat membaca dihadapan temannya. Sedangkan dikatakan efisien, dimungkinkan karena proses belajar lebih banyak dilakukan dengan bermain sambil belajar dengan menggunakan media permainan. Permainan adalah hal paling menarik untuk anak-anak usia sekolah dasar.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Perencanaan metode pembelajaran *role playing* untuk mengatasi permasalahan keterampilan membaca pada siswa ditemukan bahwa pada penelitian ini menentukan tingkat keberhasilan yang diharapkan. Menurut Bahtiar dan

Suryarini (2019) hasil dari peneliti menyatakan bahwa dengan metode *role playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap keterampilan bercerita sehingga siswa mampu berkomunikasi secara lisan dengan baik. Adapun juga penelitian yang dilakukan oleh Basri. H (2017) menyimpulkan bahwa Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan dan membantu dalam hasil pembelajaran, karena penggunaan *role playing* dapat memperbaiki hasil belajar siswa siswa, baik secara individu maupun secara klasikal. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah, Sujana, dan Sudin (2016) menyatakan bahwa perencanaan metode pembelajaran *role playing* untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang ditemukan sangat menentukan tingkat keberhasilan yang diharapkan. Gambaran perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dilakukan dengan memperhatikan tahapan *role playing*.

Berdasarkan beberapa pengamatan yang sudah saya temui dari berbagai penelitian sebelumnya maka dapat diasosiasikan bahwa metode *role playing* dapat membantu dan meningkatkan keterampilan membaca siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas IV SD.

B. Rumusan Masalah

Adakah Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan membaca nyaring siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia Kelas IV SDN JEDDIH 4 BANGKALAN?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan membaca nyaring siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN JEDDIH 4 BANGKALAN.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru

Memberikan informasi kepada tenaga pendidik bahwa dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca melalui penerapan model *Role Playing* dan dapat memotivasi pendidik untuk meningkatkan model pembelajaran lain yang inovatif dan kreatif. Guna meningkatkan motivasi, prestasi dan keterampilan membaca peserta didik.

2. Bagi Siswa

Model role playing diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah dapat mendesain pembelajaran yang lebih baik untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan membaca peserta didik agar menjadi lebih baik agar tercapai tujuan dengan maksimal.

E. Definisi Operasional

Berdasarkan buku yang ditulis oleh Mikulecky. S. B dan Jeffrie. L (2004) menyatakan bahwa keterampilan membaca berpusat pada siswa berdasarkan pendekatan keterampilan kognitif sehingga dapat membantu siswa tingkat lanjut menguasai keterampilan membaca yang dibutuhkan untuk keberhasilan akademis. Adapun indikator keterampilan membaca menurut Mikulecky dibagi menjadi empat bagian dari daya baca tingkat lanjut diantaranya: (1) Membaca Ekstensif, (2) Membangun Kosakata, (3) Keterampilan Pemahaman, (4) Membaca Lebih Cepat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model adalah suatu pola atau acuan yang dapat digunakan dalam melakukan sesuatu kegiatan. Menurut Lefudin(2017:171) model merupakan suatu konsepsi untuk mengajar suatu materi dalam mencapai tujuan tertentu. Dalam model mencakup strategi, pendekatan, metode maupun teknik. Banyaknya model pembelajaran membuat guru perlu mempertimbangkan setiap model pembelajaran yang tepat untuk digunakan, dalam menyampaikan materi tertentu supaya tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurrita (2018) menyatakan model pembelajaran yang tepat akan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran secara efektif.

Sedangkan model pembelajaran merupakan suatu perangkat yang menyeluruh. Menurut Afandi, Chamalah, dan Wardani (2013:15) Model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas untuk menentukan

perangkat-perangkat pembelajaran. Adapun menurut Helmiati (2012:19) menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

Jadi dapat disimpulkan model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian proses belajar dan penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran, yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Model pendidikan sendiri memiliki sesuatu yang harus perlu diperhatikan khususnya bagi para pendidik, karena dalam menentukan suatu model yang tepat bisa membuat suatu keberhasilan seorang peserta didik dalam suatu proses pembelajaran.

2. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran penekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Menurut Darmadi (2017:246) Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir orang lain. Model *role*

playing didalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari siswa sesuai dengan peran yang telah ditentukan oleh guru, dimana siswa menirukan situasi dari tokoh-tokoh dengan sedemikian rupa, bertujuan agar lebih mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia.

Pernyataan ini didukung oleh Santoso (2011) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa agar dapat memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Jill Hadfield dalam Santoso (2011) menguatkan bahwa *role playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan unsur senang.

Role playing sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas di mana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Menurut Huda 2013:209). Permainan memainkan peran ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Pada strategi *Role playing*, titik tekannya terletak

pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

Strategi *Role playing* juga diorganisasikan berdasarkan kelompok-kelompok siswa yang heterogen. Masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batas-batas skenario yang diberikan oleh guru.

3. Tujuan dan fungsi Model Pembelajaran *Role Playing*

Model *Role Playing* merupakan dimana siswa bisa berperan langsung dalam suatu drama baik itu masalah sosial/psikologis. Setiap model pembelajaran memiliki tujuan dan fungsinya masing-masing dengan kesamaan untuk mencapai tujuan kompetensi yang diinginkan. Fungsi model *role playing* guna mengetahui kehidupan yang nyata terhadap seseorang. Fungsi model pembelajaran *role playing* itu sendiri sebagai berikut: a) Bisa mempelajari emosi peserta didik. b) Memperlihatkan pengetahuan tentang perbuatan dan pengenalan kepada

peserta didik. c) Menumbuhkan keterampilan dalam menyelesaikan masalah dan tingkah laku. d) Mengeksplorasi obyek pembelajaran dengan cara yang berbeda.

Adapun Tujuan penggunaan dari model *role playing* menurut Djamarah (2013:70) yaitu: a) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain. b) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab. c) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan. d) Menstimulus kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

4. Kelebihan dan Kelemahan Model *Role Playing*

a. Kelebihan Model *Role Playing*

Role playing bisa memberikan pengalaman pembelajaran yang baik dan menyenangkan dan sangat sulit untuk di lupakan oleh peserta didik, karena dalam proses pembelajaran tersebut peserta didik diminta untuk langsung bermain peran sehingga peserta didik mudah mengingat suatu kejadian yang telah dialami. Selain itu peserta didik juga dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan semangat yang tinggi dalam suatu kelompok. Menurut Djumingin (2016:239) terdapat beberapa kelebihan model *role playing* diantaranya yaitu sebagai berikut : 1) Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi

mereka. 2) Bagi siswa, berperan seperti orang lain, mereka dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain, saling mengerti, tenggang rasa dan mempunyai rasa toleransi. 3) Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan. 4) Berpikir dan bertindak kreatif. 5) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya. 6) Dapat menstimulus perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.

Adapun kelebihan model pembelajaran *role playing* menurut Huda (2013:210) sebagai berikut: 1) Memberikan kesan yang kuat dan lama terhadap ingatan peserta didik. 2) Menarik bagi peserta didik, sehingga menjadikan kelas menjadi antusias dan dinamis. 3) Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias. 4) Membangkitkan semangat dalam diri peserta didik serta menumbuhkan kebersamaan. 5) Peserta didik bisa terjun langsung dalam memerankan sesuatu yang hendak dibahas dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat para ahli di atas, bisa dapat disimpulkan bahwa model *role playing* memiliki kelebihan yang sangat banyak setelah model tersebut diterapkan dalam pembelajaran. Model *role playing* ini juga bisa sangat

berguna sekali dalam meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajaran terpadu pada penilaian terhadap keterampilan membaca pada peserta didik.

b. Kelemahan Model *Role Playing*

Selain kelebihan, model *role playing* memiliki kelemahan. Menurut Djumingin (2016:239), adapun kelemahan *role playing* sebagai berikut: 1) Guru harus dapat memahami betul langkah-langkah pelaksanaannya, jika tidak dapat mengacaukan proses pembelajaran. 2) Memerlukan alokasi waktu yang lebih lama. 3) Memerlukan tempat yang cukup luas.

Hal yang sama diutarakan oleh Huda (2013:211), kelemahan model *role playing* yaitu : 1) Banyaknya waktu yang dibutuhkan. 2) Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik. 3) Keidakmungkinan menerapkan rpp jika suasana kelas tidak kondusif. 4) Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga. 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui model pembelajaran ini.

Berdasarkan penjabaran diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kelemahan yang dimiliki dalam model pembelajaran *role playing*, maka

guru harus mengantisipasi agar kelemahan-kelemahan tersebut dapat diminimalisir untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2. Langkah-langkah Model *Role Playing*

Keberhasilan model pembelajaran melalui *role playing* (bermain peran) diikuti oleh prosedur bermain peran dalam pembelajaran. Adapun menurut Fathurrohman (2015:94), langkah-langkah model pembelajaran *role playing* sebagai berikut: 1) Guru menyusun dan mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan dengan model *role playing*, 2) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, 3) Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan 5 orang, 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokkan skenario yang sudah dipersiapkan, 6) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario proses pertunjukan yang sedang diperagakan, 7) Setelah selesai ditampilkan masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian untuk penampilan masing-masing kelompok, 8)

Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum, 10) Evaluasi, 11) Penutup.

B. Keterampilan Membaca

1. Pengertian Keterampilan Membaca

Keterampilan adalah suatu kemampuan dalam melakukan suatu hal yang sedang berlangsung. Seseorang dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan sesuatu yang harus ia lakukan. Dalam KBBI (2007: 1180) keterampilan adalah kecakapan untuk menyeleksi tugas. Sedangkan menurut Tarigan (2008: 7) mendefinisikan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Membaca tidak semudah hanya melafalkan bentuk dan tanda tulisan tetapi juga perlu proses untuk memahami isi bacaan. Sedangkan Suwarjo (2008:94) menyatakan bahwa keterampilan membaca adalah keterampilan reseptif. Disebut reseptif karena dengan membaca seseorang akan memperoleh informasi, memperoleh ilmu dan pengetahuan serta pengalaman-pengalaman baru.

Jadi berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca adalah keterampilan dimana siswa dapat memahami, menafsirkan, membaca dan memecahkan kode bahasa pada teks tertulis. Penggunaan keterampilan membaca pada pembelajaran sangat penting, karena bisa menunjang siswa dalam hal pemahaman materi dan menghindarkan kesalahan pahaman. Dengan adanya keahlian membaca tersebut peserta didik juga mampu dalam menelaah berbagai informasi yang nantinya akan memberikan output berupa wawasan, pengetahuan dan perilaku yang baru.

2. Tujuan Membaca

Suatu kegiatan yang dilakukan hendaknya disertai dengan adanya tujuan. Begitu pula dengan kegiatan membaca, hendaknya pembaca memiliki tujuan sebelum melakukannya. Tujuan Membaca adalah untuk mencari dan memperoleh informasi, mencakup isi, dan pemahaman makna bacaan. Semakin banyak buku yang dibaca, akan semakin banyak pengetahuan yang di dapat sehingga dapat memperluas pengetahuan dan memperdalam pemahaman mengenai sesuatu. Tujuan utama menurut Artati (2008:4) menyebutkan tujuan membaca meliputi :

(1) membaca untuk mengetahui penemuan yang dilakukan tokoh; (2) membaca untuk mengetahui mengapa hal itu merupakan topik yang baik; (3)membaca

untuk mengetahui apa yang terjadi disetiap bagian cerita; (4) membaca untuk menemukan serta mengetahui mengapa para tokoh merasakan; (5) membaca untuk mengetahui apa-apa yang tidak biasa; (6) membaca untuk menemukan apakah tokoh berhasil atau hidup dengan ukuran-ukuran tertentu; (7) membaca untuk menemukan bagaimana cara tokoh berubah.

Selain itu tujuan membaca yang lebih khusus, menurut Taufina (2016:159) yaitu : (1) meningkatkan keterampilan membaca yang lebih mendasar; (2) mendapatkan keterangan yang lebih pantas untuk kekayaan bahan bacaan yang memadai; (3) meningkatkan kesenangan dalam membaca; (4) meningkatkan daya Tarik, sehingga benar-benar menjadi pembaca sukarela; (5) memperoleh keterampilan membaca sebagai jalan menggali kekayaan yang diperlukan amat menarik.

3. Aspek-Aspek Keterampilan Membaca

Membaca merupakan suatu keterampilan yang kompleks dan melibatkan serangkaian keterampilan yang lebih kecil lainnya. Menurut Mikulecky. S. B dan Jeffrie. L (2004:6) menyatakan bahwa keterampilan membaca berpusat pada siswa berdasarkan pendekatan keterampilan kognitif sehingga dapat membantu

siswa tingkat lanjut menguasai keterampilan membaca yang dibutuhkan untuk keberhasilan akademis. Sebagai garis besar keterampilan membaca dibagi menjadi empat bagian dari daya baca tingkat lanjut diantaranya yaitu sebagai berikut :

a. Membaca ekstensif merupakan proses membaca yang dilakukan secara luas dan menyeluruh untuk memperoleh isi atau makna dari teks atau wacana, bahan bacaan yang digunakan bermacam-macam dan waktu yang digunakan singkat dan cepat. Membaca ekstensif disebut juga dengan membaca sekilas atau membaca dangkal. Tujuan dari membaca ekstensif yaitu untuk memperoleh pemahaman umum, atau untuk menemukan hal tertentu dari suatu teks. Semakin banyak membaca, semakin baik pula keterampilan dalam membaca sehingga memiliki kesempatan untuk mengembangkan kebiasaan membaca secara ekstensif. Membaca banyak buku yang kita pilih sendiri akan membantu meningkatkan kelancaran membaca serta meningkatkan pemahaman dan kembangkan kosakata.

b. Membangun kosakata merupakan aspek penting dari kemampuan membaca, sehingga pada bagian ini dapat mengembangkan strategi untuk mengembangkan pengetahuan tentang kosakata terutama pada kalimat yang sering digunakan

dalam teks akademis. Kosakata adalah kata-kata yang dipahami baik maknanya maupun cara penggunaannya oleh seseorang. Kosakata merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi sehingga semakin banyaknya kosakata yang dimiliki seseorang, maka akan semakin baik pula keterampilan berbahasa orang tersebut yang tentunya harus diimbangi oleh pengetahuan tata bahasa, fonetik dan ejaan yang baik pula. Dengan demikian penguasaan kosakata merupakan salah satu hal penting dalam mempelajari suatu bahasa.

c. Keterampilan pemahaman membaca merupakan kegiatan kompleks yang melibatkan banyak hal berbagai keterampilan. Kemampuan untuk memahami dan mengingat apa yang kita baca sangat bergantung sehingga dari kemampuan tersebut kita dapat menerapkan keterampilan pada suatu bacaan. Pada bagian ini berfokus pada sebuah keterampilan membaca penting untuk kita jelajahi dan praktikkan. Di bagian Fokus pada Kosakata di akhir setiap keterampilan, kita juga akan memiliki kesempatan untuk mempelajari beberapa kata akademis.

d. Membaca lebih cepat atau kecepatan membaca merupakan faktor penting dalam akademik kinerja, tetapi salah satu yang sering diabaikan. Membaca lebih cepat memungkinkan kita menghemat waktu tugas membaca. Itu juga membuat

membaca lebih menyenangkan sehingga kita cenderung membaca lebih banyak, dan itu mengarah pada pemahaman yang lebih baik. Di bagian buku ini, kita akan bekerja untuk meningkatkan tingkat membaca.

C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah sebuah hasil yang ditemukan oleh seorang penelitian yang telah melakukan penelitian jauh sebelum penelitian baru dilakukan, namun baik penelitian yang telah dilakukan dan yang akan dilakukan memiliki kesamaan mengenai penelitian yang akan dilakukan. Agar penelitian yang dilakukan ini lebih jelas dan kuat, peneliti melakukan penelusuran terhadap penelitian terdahulu yang terkait dengan objek dalam penelitian ini. Dan berdasarkan pada hasil penelusuran yang peneliti lakukan terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Diantaranya penelitian yang relevan yaitu sebagai berikut :

1. Berdasarkan penelitian Aprinawati (2017) Penerapan metode *role playing* sudah berjalan pada siklus pertama dan kedua dan berdasarkan data hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan dari penelitian tersebut yaitu rata-rata keterampilan membaca siswa pada pra tindakan memperoleh nilai sebesar 53,3

dengan kategori “sangat tidak baik”. Dan rata-rata hasil belajar membaca siswa pada siklus I memperoleh nilai sebesar 73,6 dengan kategori “cukup baik”. Selanjutnya rata-rata hasil belajar membaca siswa pada siklus II meningkat yaitu 80,6 dengan kategori “Baik”. Dengan penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar membaca siswa kelas I SDN 001 Bangkinang.

2. Penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia penelitian ini dilakukan oleh Basri (2017) menyatakan pembelajaran dengan menggunakan *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa, baik secara individu maupun secara klasikal. Adapun peningkatan persentase ketuntasan individu adalah 77,8%, sedangkan peningkatan persentase secara klasikal adalah 91,7%. Pembelajaran *role playing* sangat membantu dalam pembelajaran karena itu penggunaan *role playing* dapat memperbaiki hasil belajar siswa.

3. Selanjutnya penelitian ini dilakukan oleh Nurhasanah, Sujana, Sudin (2016) dengan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya setelah diterapkannya *role playing* pada pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil tes akhir pembelajaran didapat data bahwa pada siklus I siswa yang tuntas mencapai 26,92%, sedangkan siklus II mencapai 57,69%, dan siklus III mencapai 92,31%. maka penerapan metode *role playing* bisa meningkatkan hasil belajar.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu pernyataan yang penting kedudukannya dalam penelitian. Hipotesis dibuat oleh peneliti sebagai jawaban sementara, dikatakan sementara karena kebenarannya masih perlu diuji atau dites kebenarannya dengan data yang asalnya dari lapangan. Maka hipotesis adalah dugaan sementara dari permasalahan yang perlu diuji kebenarannya melalui analisis. Dalam penelitian ini, hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut :

HO : Model *role playing* tidak memberikan pengaruh terhadap keterampilan membaca yang lebih baik pada siswa.

H1 : Model *role playing* memberikan pengaruh terhadap keterampilan membaca yang lebih baik pada siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, metode yang digunakan oleh penelitian ini adalah dengan menggunakan metode eksperimen. Adapun jenis desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Experimental Design. Menurut Sugiono (2015:109) dikatakan pre-experimental design karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variable dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variable independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variable kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random.

Selain daripada itu dalam penelitian ini menggunakan desain satu kelompok yaitu desain one-group pretest-posttest. Desain one-group pretest-posttest disebut juga before-after design. Pada desain ini, diawal penelitian dilakukan pengukuran terhadap variabel terikat yang telah memiliki subjek. Setelah diberikan manipulasi, dilakukan pengukuran kembali terhadap variable

terikat dengan alat ukur yang sama. Adapun gambar desain one-group pretest-posttest sebagai berikut :

$$\boxed{O_1 \quad X \quad O_2}$$

KETERANGAN :

O_1 = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan/treatment)

X = pemberian perlakuan (treatment)

O_2 = nilai posttest (sesudah diberi perlakuan/treatment)

B. Sumber Data dan Data Penelitian

1. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data yang dipilih dalam penelitian ini yaitu menggunakan data primer. Data primer merupakan data yang dibuat oleh penelitian langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian yang akan dilakukan.

2. Data Penelitian

a. Populasi

Populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan sebuah objek/subjek yang dijadikan sebagai sumber data dalam suatu penelitian. Menurut Sugiono (2016:80) mendefinisikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang meliputi objek, subjek,

yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan untuk dipelajari oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi tidak hanya sebatas banyaknya jumlah responden penelitian saja, melainkan seluruh karakteristik atau sifat yang melekat pada diri subjek tersebut. Sejalan dengan definisi populasi tersebut, populasi pada penelitian ini yaitu kelas 4 di SDN Jeddih 4 dengan jumlah laki-laki 10 orang dan perempuan 9 orang. Jadi total keseluruhan pada siswa kelas 4 yaitu sebanyak 19 orang.

b. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dijadikan objek/subjek penelitian. Menurut Sugiono (2016:81) sample merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apabila sampel yang diambil kurang dari 30 orang maka sebaiknya sample yang digunakan adalah keseluruhan dari jumlah populasi. Maka dalam penelitian ini menggunakan sampel seluruh populasi, karena jumlah responden penelitian hanya 19 siswa, akselerasi dan jumlah tersebut kurang dari 30 orang, dengan demikian teknik *sampling* yang digunakan yaitu *sampling jenuh*. Menurut Sugiono (2016:85) menyatakan bahwa *sampling jenuh* merupakan teknik penentuan sampel bila

semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Jadi sample dalam penelitian ini mengambil semua sejumlah populasi yang ada yaitu 19 subjek.

C. Variable Penelitian

Variabel penelitian adalah sesuatu yang menjadi fokus perhatian yang memberikan pengaruh dan mempunyai nilai (value). Menurut Sugiyono (2016:38)

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Berdasar pengertian diatas variabel dalam penelitian ini terdapat beberapa variabel yang digunakan, yaitu :

1. Variabel Bebas (variabel X)

Variabel bebas atau sering disebut variabel independen. Pada prinsipnya variabel ini adalah suatu variabel yang memberi pengaruh terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi sub variabel bebas, yaitu model *role playing*.

2. Variabel Terikat (variabel Y)

Variabel terikat atau sering disebut variabel dependen yaitu variabel variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi sub variabel terikat adalah keterampilan membaca pada siswa kelas IV SDN JEDDIH 4.

D. Instrumen Pengumpulan

Instrument adalah suatu alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara dilakukannya pengukuran. Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat yang digunakan sebagai pengumpulan data berisi soal-soal tes kuesioner berupa angket. Menurut Sugiyono (2016:121) menyatakan bahwa angket dapat digunakan untuk mengungkapkan hal-hal yang rahasia. Data yang diberikan berupa angket ini, berisi pertanyaan atau pernyataan tertulis yang perlu dijawab oleh siswa. Kuesioner yang akan digunakan harus diuji terlebih dahulu menggunakan validitas dan reabilitas untuk mengetahui apakah soal yang akan diberikan layak atau tidak.

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan keadaan yang menggambarkan apakah instrumen yang kita gunakan mampu mengukur apa yang akan kita ukur. Hasil yang diperoleh dari uji validitas adalah suatu instrumen yang valid atau sah. Tingkat validitas yang tinggi adalah yang terbaik. Sebaliknya suatu instrumen yang memiliki validitas rendah merupakan instrumen yang kurang baik atau tidak direkomendasikan bahkan sebaiknya dikeluarkan dari kelompok indikator.

Untuk melakukan uji validitas ini menggunakan program SPSS Windows 21.0. Teknik pengujian yang sering digunakan para peneliti untuk uji validitas adalah menggunakan korelasi *Bivariate Pearson* (Produk Momen Pearson). Analisis ini dengan cara mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total. Skor total adalah penjumlahan dari keseluruhan item. Item-item pertanyaan yang berkorelasi signifikan dengan skor total menunjukkan item-item tersebut mampu memberikan dukungan dalam mengungkap apa yang ingin dianggap Valid. Dalam uji validitas ini, dasar pengambilan keputusannya adalah jika nilai rhitung lebih besar nilai rtabel, maka angket tersebut dinyatakan valid. Namun Jika nilai rhitung lebih kecil nilai rtabel, maka angket tersebut dinyatakan tidak

valid. Hasil uji validitas dengan menggunakan rumus *product momen perason correlation* terdapat pada lampiran 2. Berikut adalah hasil dari data validasi instrumen kuesioner..

Tabel 3.1
Hasil Validitas Instrumen

No	r-hitung	r-tabel	keterangan
1	0,554	0,	Valid
2	0,668	0,468	Valid
3	0,129	0,468	Tidak Valid
4	0,603	0,468	Valid
5	0,688	0,468	Valid
6	0,179	0,468	Tidak Valid
7	0,712	0,468	Valid
8	0,827	0,468	Valid
9	0,706	0,468	Valid
10	0,671	0,468	Valid
11	0,380	0,468	Tidak Valid
12	0,516	0,468	Valid
13	0,588	0,468	Valid
14	0,621	0,468	Valid
15	0,275	0,468	Tidak Valid
16	0,610	0,468	Valid
17	0,626	0,468	Valid

18	0,326	0,468	Tidak Valid
19	0,595	0,468	Valid
20	0,158	0,468	Tidak Valid
21	0,514	0,468	Valid
22	0,778	0,468	Valid
23	0,801	0,468	Valid
24	-0,315	0,468	Tidak Valid

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa dari 24 butir soal kuesioner terdapat 7 butir soal tidak valid yang dianggap gugur dan tidak dapat digunakan pada instrumen pengumpulan data. Maka dalam penelitian ini akan digunakan 17 soal kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data keterampilan membaca.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas diartikan indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Dalam penelitian, reliabilitas adalah sejauh mana pengukuran dari suatu tes tetap konsisten setelah dilakukan berulang-ulang terhadap subjek dan dalam kondisi yang sama. Penelitian dianggap dapat diandalkan bila memberikan hasil yang konsisten untuk pengukuran yang sama. Tidak bisa diandalkan bila pengukuran yang berulang itu

memberikan hasil yang berbeda-beda. Pada penelitian ini uji reliabilitas peneliti menggunakan SPSS 21.0 for Windows untuk memperoleh peneliti dalam pengolahan data. Dasar pengambilan keputusannya adalah, jika nilai Cronbach's alfa $> 0,60$ maka kuesioner atau angket dinyatakan reliabel atau konsisten. Namun apabila nilai Cronbach's alfa $< 0,60$ maka kuesioner atau angket dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten. Adapun hasil uji reliabilitas dari data yang diperoleh dengan menggunakan SPSS 21.0 adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2

Hasil Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,916	17

Dalam gambar output diatas diketahui bahwa nilai Alpha sebesar 0,916 kemudian bandingkan dengan nilai r-tabel dengan Responden sebanyak 18 yaitu 0,468 dengan signifikansi 5%. Karena nilai Alpha lebih besar dari nilai r-hitung atau $0,916 > 0,468$. Maka dapat disimpulkan bahwa item-item angket keterampilan membaca siswa adalah Reabel.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan kuesioner atau angket. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Jenis angket ada dua, yaitu tertutup dan terbuka. Kuesioner yang digunakan dalam hal ini adalah kuesioner tertutup yakni kuesioner yang sudah disediakan jawabannya, sehingga responden tinggal memilih dan menjawab secara langsung.(Sugiyono, 2016: 142). Kuesioner atau angket ini, berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun berupa pretest dan posttest dengan butir soal yang sama. Jika pretest diberikan sebelum dilakukannya treatment, sedangkan posttest diberikan setelah adanya treatment dilakukan.

Selanjutnya kuesioner yang telah dijawab untuk merespon siswa dalam melakukan penilaian diri yaitu menggunakan *skala likert*. Sugiono (2016:93) menyatakan bahwa *skala likert* digunakan untuk mengukur suatu sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu fenomena sosial. Dalam penelitian ini, responden tinggal memilih jawaban yang telah disediakan

dan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan dengan pemberian skor sebagai berikut :

Tabel 3.3

Pedoman skor kuesioner

No.	Simbol	Keterangan	Skor
1	SS	Sangat Setuju	4
2	S	Setuju	3
3	TD	Tidak Setuju	2
4	STS	Tidak Setuju Setuju	1

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data yaitu mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari responden serta menyajikan data tiap variable yang diteliti dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan dalam sebuah penelitian.

1. Uji Prasyarat Analisis

a) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas menggunakan uji *Liliefors* yang merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis. Dalam menghitung uji normalitas, Metode normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *kolmogorov-smirnov* pada program computer. peneliti menggunakan program komputer SPSS Windows 21.0. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas sebagai berikut :

- 1) Jika nilai signifikansi lebih kecil dari $\leq 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi lebih besar dari $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Statistik Hipotesis

a) Uji Regresi Sederhana

Regresi linear sederhana adalah hubungan secara linear antara satu variabel independen/ variable bebas (X) dengan variabel dependen/variable terikat (Y). Analisis ini digunakan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah positif atau negatif serta untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan nilai. Data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasio. Uji regresi sederhana menentukan adanya pengaruh yang signifikan dari variable independen dan variable dependen. Dalam hal ini penelitian menggunakan rumus linear regression dalam program komputer SPSS Windows 21.0. Dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi sederhana yaitu sebagai berikut :

- 1) Jika nilai signifikansi tidak lebih dari nilai probabilitas 0,05 artinya variabel bebas berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat.
- 2) Jika nilai signifikansi lebih dari nilai probabilitas 0,05 artinya variabel bebas tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat.

b) Uji t-test

Untuk menguji hipotesis pada sebuah penelitian ini dilakukan uji *independent sample t-test* pada taraf signifikansi 5%. Uji *independent sample t-test* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata nilai kedua kelompok sampel yang tidak saling berhubungan atau bebas. Uji *independentsample t-test* dapat dihitung menggunakan *software* SPSS versi 21.0.

Dengan langkah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikasi yang diperoleh lebih besar dari $> 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.
- 2) Jika nilai signifikasi yang diperoleh lebih kecil dari $< 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan metode Pre-Experimental jenis One-Group Pretest-Posttest Design. Berdasarkan hasil dari data penelitian yang sudah dilakukan pada kelas IV SDN JEDDIH 4 tahun ajaran 2020/2021 dengan jumlah 19 siswa. Penelitian ini menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* terhadap keterampilan membaca siswa. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 3-4 Juni 2021.

Penelitian ini mengangkat variable penelitian yaitu variable bebas pembelajaran Bahasa Indonesia dengan model *role playing* serta variable terikat yaitu keterampilan membaca siswa. Dalam penelitian ini seluruh populasi dijadikan sampel karena jumlah peserta didik kurang dari 30 orang. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner.

1. Deskripsi Data *Pre-Test* Bahasa Indonesia Murid Kelas IV SDN

JEDDIH 4 Sebelum Diterapkan Model *Role Playing*

Data dari hasil keterampilan membaca siswa kelas 4 SDN

JEDDIH 4 Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan sebelum penerapan

model role playing dapat diketahui sebagai berikut :

Table 4.1

Skor Nilai Pre-Test

No.	Nama Murid	Nilai
1.	Agus Supriadi	35
2.	Alfin Nashrullah	44
3.	Amilatul Umaroh	47
4.	Aminatus Zahroh	43
5.	Andika Annugrah D.P	50
6.	Anisa Firdaus	53
7.	Faizal Fathur Rohim	41
8.	Halimatus Zahroh	41
9.	Hidayati Cahya Kamila	46
10.	Ifan	51
11.	Kamelia	46
12.	Leni Wulan Sari	35

13.	Maulida Audia Putri	50
14.	Moh Namoen Ubaidillah	49
15.	Muhammad Zaironi	44
16.	Rizka Ayu Amelia	50
17.	Saifulloh	50
18.	Thoha Syauqillah	49
19.	Thoriqul Abdiyanti	52

Untuk mencari mean (rata-rata) nilai pre-test dari siswa kelas 4

SDN JEDDIH 4 dapat dilihat melalui table di bawah ini :

Tabel 4.2 Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai pretest

X	F	F.X
35	2	70
41	2	82
43	1	43
44	2	88
46	2	92
47	1	47
49	2	98
50	4	200
51	1	51

52	1	52
53	1	53
Jumlah	19	876

Untuk mendapatkan gambaran tentang rata-rata daya serap siswa sebelum diberikan perlakuan, dapat dilihat dengan menghitung jumlah skor nilai setiap individu. Dari data diatas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum X = 876$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 19. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut: $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$

$$= \frac{876}{19}$$

$$= 46,11$$

Jadi, hasil dari perhitungan diatas maka diperoleh nilai rata-rata pretest yaitu 46,11.

2. Deskripsi Data *Post-Test* Bahasa Indonesia Murid Kelas IV SDN

JEDDIH 4 Setelah Diterapkan Model *Role Playing*

Selama penelitian berlangsung, terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang

datanya diperoleh setelah diberikan post-test. Perubahan tersebut dapat

dilihat dari data berikut ini :

Tabel 4. 3 Skor Nilai Post-Test

No.	Nama Murid	Nilai
1.	Agus Supriadi	51
2.	Alfin Nashrullah	52
3.	Amilatul Umaroh	55
4.	Aminatus Zahroh	47
5.	Andika Annugrah D.P	58
6.	Anisa Firdaus	62
7.	Faizal Fathur Rohim	59
8.	Halimatus Zahroh	58
9.	Hidayati Cahya Kamila	58
10.	Ifan	62
11.	Kamelia	51
12.	Leni Wulan Sari	47
13.	Maulida Audia Putri	62
14.	Moh Namoen Ubaidillah	56
15.	Muhammad Zaironi	55
16.	Rizka Ayu Amelia	62
17.	Saifulloh	62

18.	Thoha Syauqillah	55
19.	Thoriqul Abdiyanti	62

Untuk mencari mean (rata-rata) nilai post-test dari siswa kelas 4

SDN JEDDIH 4 sebagai berikut :

Tabel 4.4 Perhitungan untuk mencari mean (rata-rata) nilai post-test

X	F	F.X
47	2	92
51	2	102
52	1	52
55	3	165
56	1	56
58	3	174
59	1	59
62	6	372
Jumlah	19	1.072

Dari data hasil post-test di atas dapat diketahui bahwa nilai dari

$\sum X = 1072$ dan nilai dari N sendiri adalah 19. Kemudian dapat diperoleh

nilai rata-rata (mean) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum X}{n} \\ &= \frac{1072}{19} \\ &= 56,42\end{aligned}$$

Maka, rata-rata yang diperoleh dari hasil posttest yaitu 56,42.

2. Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang akan digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan SPSS. Hasil dari perhitungan uji normalitas dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		19
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000

	Std. Deviation	3,64120048
	Absolute	,159
Most Extreme Differences	Positive	,131
	Negative	-,159
	Kolmogorov-Smirnov Z	,692
	Asymp. Sig. (2-tailed)	,725

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan data diatas jika diambil keputusan berdasarkan pada angka probabilitas $> 0,05$ maka termasuk dalam distribusi normal. Dapat diketahui bahwa asymp. Sig pada perhitungan diatas adalah 0,725 signifikansi tabel yang telah ditentukan yaitu 0,05. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dikatakan berdistribusi normal karena $0,725 > 0,05$.

5. Uji Statistik Hipotesis

1) Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana ini digunakan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dan variabel dependen apakah positif atau negatif, serta untuk memprediksikan seberapa besar tingkat pengaruh

antara nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan nilai. Untuk itu penulis sajikan hasil uji regresi linear sederhana berdasarkan tabel berikut :

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	263,139	1	263,139	18,744	,000 ^b
Residual	238,650	17	14,038		
Total	501,789	18			

a. Dependent Variable: PRETEST

b. Predictors: (Constant), POSTTEST

Pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa nilai signifikansi uji regresi sebesar 0,000. Maka apabila dibandingkan nilai signifikansi ($0,000 < 0,05$) yang berarti variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat.

2) Uji T-Test

Untuk menguji sebuah penelitian ini dilakukan uji *independent sample t-test* yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat

perbedaan rata-rata nilai kedua sampel yang tidak saling berhubungan atau bebas. Perhitungan uji t-test dalam penelitian ini menggunakan program SPSS Windows 21,0. Data uji *independen sample t-test* dapat dilihat pada tabel dibawah ini sebagai berikut :

Paired Samples Test

		Paired Differences	t	df	Sig. (2-tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference			
		Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-8,566	-11,802	18	,000

Berdasarkan hasil uji *independen sample t-test* tabel di atas diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0,05$. Maka sebagaimana pengambilan keputusan dalam uji *independen sample t-test* dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak.

B. Pembahasan

Pembahasan berikut ini mengacu pada permasalahan yang dimunculkan yaitu apakah langkah pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* dapat berpengaruh terhadap keterampilan membaca pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas 4 SDN JEDDIH 4. Pada pembahasan ini dapat diuraikan hasil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan.

Berdasarkan identifikasi kondisi awal diketahui bahwa kendala dalam proses pembelajaran pada siswa yang cenderung pasif saat pembelajaran, sehingga data yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai rata-rata berdasarkan hasil pre-test yaitu 46,11. Melihat dari hasil yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan membaca siswa sebelum diterapkan model *role playing* tergolong rendah.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti berkolaborasi dengan guru untuk menerapkan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan membaca. Model *role playing* dilakukan untuk menekankan penjelasan materi, agar dapat memotivasi siswa untuk lebih giat membaca, mengarahkan siswa untuk lebih

selalu memperhatikan penjelasan dari guru. Maka dengan penerapan model *role playing* dalam pembelajaran siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati permasalahannya. Selain itu penonton tidak pasif, tetapi juga aktif mengamati. Dari upaya yang dilakukan tersebut, telah terjadi peningkatan pada psikomotor siswa sehingga peneliti melanjutkan pada tahap selanjutnya.

Selanjutnya hasil penelitian dari nilai rata-rata hasil post-test adalah 56,42 jadi keterampilan membaca pada siswa setelah diterapkan model *role playing* mempunyai peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelum penerapan terhadap model *role playing*. Sehingga dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan membaca siswa setelah diterapkan model *role playing* mengalami perubahan.

Setelah diperoleh data dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *independen sample t-test* menunjukkan bahwa hasil data memiliki sig. 0,000 yang berarti nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan dapat pengaruh pembelajaran model *role playing* terhadap keterampilan membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia karena

model pembelajaran ini dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan lebih antusias dalam sebuah proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Deliyana (2019) menyatakan bahwa hasil pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat berlangsung baik dan memacu siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Basri (2017) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat berhasil dalam meningkatkan dan membantu hasil pembelajaran, karena penggunaan *role playing* dapat memperbaiki hasil belajar siswa siswa, baik secara individu maupun secara klasikal.

Implikasi hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat berpengaruh terhadap keterampilan membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga metode ini cocok diterapkan oleh guru untuk membantu dan meningkatkan kualitas dalam pembelajaran karena dapat membantu meningkatkan aktivitas guru dan aktivitas siswa sehingga mampu memperbaiki hasil belajar siswa.

Hal tersebut dapat dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*, menyediakan pelengkap pembelajaran, memvariasikan pembelajaran dengan permainan, dan lain-lain sehingga peserta didik merasa tertarik terhadap model pembelajaran *role playing*. Hasil penelitian ini secara praktis dapat dilihat bahwa model *role playing* lebih efektif dalam pembelajaran.

Keterbatasan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terpacu oleh waktu, karena waktu yang digunakan sangat terbatas. Peneliti hanya meneliti sesuai keperluan yang berhubungan dengan penelitian saja. Walaupun waktu yang digunakan peneliti cukup singkat akan tetapi bisa memenuhi syarat-syarat dalam penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan dari analisis data dan pembahasan pada penelitian ini yang sudah diperoleh bisa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV di SDN JEDDIH 4. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil pre-test dan post-test yang telah dilakukan.

Hasil penelitian dari nilai rata-rata hasil pre-test sebesar 46,11 sementara nilai rata-rata dari hasil post-test sebesar 56,42. Dari kedua nilai tersebut bisa dilihat perbandingan antara keduanya dimana nilai rata-rata post-test lebih tinggi dari pada nilai rata-rata pre-test. Sehingga dapat simpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* berpengaruh terhadap keterampilan membaca karena mampu mengalami peningkatan. Hal ini didukung oleh data dari hasil pengamatan atau observasi yang telah dilakukan oleh peneliti.

Selain itu juga ditunjukkan dari hasil uji T-Test yang diperoleh hasil yakni 0,000 dengan taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$) yang berarti bahwa dapat dikatakan ada pengaruh yang signifikan antara pre-test dan post-test. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran role playing terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV SDN JEDDIH 4.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Diharapkan dalam proses belajar mengajar, guru bisa menerapkan model pembelajaran role playing guna meningkatkan keterampilan membaca peserta didik dan bisa menggunakan model dan media pembelajaran yang lainnya dalam proses belajar mengajar.

2. Bagi Peserta Didik

Dianjurkan kepada peserta didik untuk lebih giat dan semangat lagi dalam mengasah keterampilan membaca.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan kepada pihak sekolah agar dapat melengkapi lagi fasilitas belajar yang ada di sekolah, dan pihak sekolah dapat lebih meningkatkan lagi

kedisiplinan siswa dan guru dalam proses mengajar sehingga proses kegiatan belajar mengajar (KBM) yang dilaksanakan akan lebih berjalan kondusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. & Chamalah, E. & Wardani, P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Anggraeni, K. (2006). *EFEKTIVITAS METODE STEINBERG DENGAN MEDIA BIG BOOK*. *Jurnal Cakrawala Pendas, Vol. 2, NO. 1* .
- Aprinawati, I. (2017). *Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Menggunakan Metode Role Playing*. *Lembaran Ilmu Kependidikan*. Volume 46. Nomor 1.
- Artati, B. (2008). *Terampil Membaca*. Klaten: PT. Intan Pariwara.
- Basri, H. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau* .
- Dalman. (2017). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djumingin, S. (2016). *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Fathurrohman, M. (2015.) *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran, dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mikulecky. S. B & Jeffries. L. (2007). *Advanced Reading Power*. America: Pearson Education, Inc.
- Nurhasana, I., Sujana, A., & Sudin. (2016). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Makhhluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*. Volume 1. nomor 1.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Misykat*. Volume 03. Nomor 01.
- Santoso. (2011). Pengertian Model Pembelajaran Student facilitator and Explaining. <http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/pengertian-model-pembelajaran-student.html>. diakses 25 Februari 2012.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suwarjo. (2008). *Pembelajaran Kooperatif dalam Apresiasi Prosa Fiksi*. Malang: Surya Pena Gemilang.
- Taufina. (2016). *Mozaik Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar*. Bandung: CV Angkasa.
- Tilaar, H. (2002). *Membenahi Pendidikan Nasional*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Skor Validasi responden

no	Nomor item kuesioner																								total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
1	3	2	2	1	2	4	1	1	2	3	4	4	2	1	3	1	1	3	3	3	1	1	2	4	54
2	4	3	3	4	2	2	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	2	2	4	2	4	4	3	3	79
3	3	4	2	2	4	3	3	3	1	3	4	3	4	1	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	72
4	2	3	4	4	3	1	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	82
5	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	1	3	4	4	85
6	3	4	4	3	4	3	2	2	2	3	3	3	4	2	2	3	2	3	3	3	4	2	4	3	71
7	4	3	2	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	2	4	3	3	2	80
8	1	1	2	3	2	3	2	2	2	3	4	2	1	2	2	3	2	3	1	3	3	2	2	3	54
9	4	3	4	1	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	1	1	4	4	3	3	4	3	2	75
10	3	4	1	3	4	2	1	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	1	3	4	3	70
11	4	3	2	4	3	2	3	3	3	4	2	3	3	1	3	4	3	4	4	4	4	3	3	2	74
12	2	3	1	1	3	1	4	4	3	2	3	3	3	4	4	2	4	3	2	3	3	4	3	3	68
13	1	4	3	3	2	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	1	2	4	3	4	2	74
14	2	3	2	2	3	2	4	4	3	2	4	4	4	4	3	1	1	4	2	3	2	4	3	3	69
15	3	2	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	2	84
16	1	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	1	4	3	3	3	3	71
17	3	4	2	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	4	2	84
18	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1	1	4	1	1	2	1	3	1	1	1	3	38

Lampiran 2

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Nomer :

DAFTAR KUESIONER

Mohon untuk memberikan tanda ($\sqrt{\quad}$) pada setiap pernyataan yang anda pilih.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS =Sangat Tidak Setuju

No.	Kriteria	Kategori			
		SS	S	TS	STS
1.	Dapatkah kalian memahami kalimat saat membaca dengan cepat.				
2.	Apakah kalian bisa membaca cepat dengan lancar.				
3.	Apakah kalian dapat menyesuaikan suku kata (bagian kata) saat membaca dengan cepat.				
4.	Adakah pengulangan kata saat membaca dengan cepat.				
5.	Dapatkah kalian membaca cepat dengan tepat dan benar.				
6.	Dapatkah kalian membaca cepat dengan ketepatan penggunaan intonasi (tinggi rendahnya nada) pada bacaan tersebut.				
7.	Dapatkah kalian membangun kosakata (bagian kata) pada kalimat tersebut.				
8.	Mengertikah kalian pada kosakata(bagian kata).				
9.	Dapatkah kalian menyebutkan kosakata (bagian kata).				
10.	Dapatkah kalian menguraikan pengetahuan tentang kosakata (bagian kata).				

11.	Dapatkah kalian menggunakan kosakata (bagian kata) dengan baik dan benar.				
12.	Dapatkah kalian menguasai ejaan/kalimat pada kosakata (bagian kata).				
13.	Dapatkah kalian memahami isi kalimat tersebut.				
14.	Dapatkah kalian mengingat isi kalimat tersebut.				
15.	Dapatkah kalian menentukan isi pada kalimat tersebut.				
16.	Bisakah kalian mempraktikkan isi pada kalimat tersebut.				
17.	Dapatkah kalian membangun pemahaman pada kalimat tersebut.				
18.	Dapatkah kalian menguasai isi bacaan pada kalimat tersebut.				
19.	Dapatkah kalian menghemat waktu saat membaca lebih cepat isi kalimat tersebut.				
20.	Bisakah kalian dengan cepat memahami isi kalimat saat membaca.				
21.	Dapatkah kalian meningkatkan pemahaman saat membaca lebih cepat.				
22.	Dapatkah kalian memajukan tingkat kecepatan informasi saat membaca.				

23.	Bisakah kalian memperoleh pengetahuan secara luas terhadap kecepatan membaca pada kalimat tersebut.				
24.	Dapatkah kalian meningkatkan kecepatan dan kemampuan saat membaca.				

Lampiran 3

Correlations

		soal_1		soal_2		soal_3			
		Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	N	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	N	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)
	soal_1	1		18	,373	,127	18	,095	,707
	soal_2	,373	,127	18	1	,112	18	-,112	,659
	soal_3	,095	,707	18	-,112	,659	18	1	,659
	soal_4	,207	,410	18	,312	,207	18	,078	,760
	soal_5	,456	,057	18	,668*	,002	18	-,060	,814
	soal_6	,133	,599	18	,058	,818	18	-,017	,945
	soal_7	,217	,386	18	,273	,273	18	,130	,606
	soal_8	,276	,267	18	,486*	,041	18	-,036	,887
	soal_9	,233	,353	18	,441	,067	18	-,038	,882
	soal_10	,543*	,020	18	,354	,150	18	,126	,617
	soal_11	-,024	,923	18	,172	,495	18	-,026	,920
	soal_12	,448	,062	18	,295	,234	18	,117	,643
	soal_13	,267	,285	18	,938**	,000	18	-,224	,372
	soal_14	,086	,734	18	,253	,312	18	,090	,721
	soal_15	,099	,697	18	,000	1,000	18	,181	,471
	soal_16	,225	,370	18	,369	,132	18	,000	1,000
	soal_17	,032	,901	18	,389	,111	18	-,166	,512
	soal_18	,263	,291	18	,231	,355	18	,138	,585
	soal_19	,978	,000	18	,376	,124	18	,160	,525
	soal_20	,024	,925	18	-,084**	,742	18	,174	,489
	soal_21	,146	,564	18	,205	,414	18	,061	,810
	soal_22	,276	,267	18	,425	,079	18	-,036	,887
	soal_23	,362	,140	18	,849*	,000	18	,000	1,000
	soal_24	-,073	,773	18	,000	1,000	18	-,077	,762
	skor_tota	,544*	,020	18	,668	,002	18	,129	,609
	-								

soal_7		soal_6		soal_5		soal_4	
N	Sig. (2-tailed)	Pearson Correlation	N	Sig. (2-tailed)	Pearson Correlation	N	Sig. (2-tailed)
18	,386	,217	18	,599	,133	18	,057
18	,273	,273	18	,818	,058	18	,002
18	,606	,130	18	,945	-,017	18	,814
18	,387	,217	18	,782	,070	18	,264
18	,240	,292	18	,621	,125	18	1
18	,780	-,071	18	1	,125	18	,621
18	1	1	18	,780	-,071	18	,240
18	,000	,852**	18	,414	-,205	18	,027
18	,072	,434	18	,605	,131	18	,097
18	,196	,319	18	,268	,276	18	,223
18	,299	,259	18	,038	,492*	18	,268
18	,217	,306	18	,747	,082	18	,202
18	,184	,328	18	,818	,058	18	,008
18	,000	,743**	18	,686	-,102	18	,279
18	,041	,485*	18	,682	-,104	18	,460
18	,375	,223	18	,871	,041	18	,170
18	,084	,418	18	,883	-,038	18	,022
18	,395	,214	18	,740	,084	18	,513
18	,280	,269	18	,834	,053	18	,055
18	,373	,223	18	,851	-,048	18	,145
18	,012	,578	18	,159	,346	18	,514
18	,000	,905	18	,557	-,148	18	,058
18	,119	,381**	18	,268	,276	18	,000
18	,112	-,387	18	,309	-,254	18	1,000
18			18			18	
18	,001	,712	18	,478	,179	18	,002
			18			18	,688
			18			18	,008
			18			18	,603**

soal_1		soal_0		soal_1		soal_9		soal_8			
N	Sig. (2-tailed)	Pearson Correlation	N	Sig. (2-tailed)	Pearson Correlation	N	Sig. (2-tailed)	Pearson Correlation	N		
18	,923	-,024	18	,020	,543*	18	,353	,233	18	,267	,276
18	,495	,172	18	,150	,354	18	,067	,441	18	,041	,486*
18	,920	-,026	18	,617	,126	18	,882	-,038	18	,887	-,036
18	,615	,127	18	,002	,686**	18	,062	,448	18	,086	,415
18	,268	,276	18	,223	,302	18	,097	,404	18	,027	,519*
18	,038	,492*	18	,268	,276	18	,605	,131	18	,414	-,205
18	,299	,259	18	,196	,319	18	,072	,434	18	,000	,852**
18	,231	,297	18	,178	,332	18	,002	,680**	18		1
18	,317	,250	18	,120	,380	18		1	18	,002	,680**
18	,520	,162	18		1	18	,120	,380	18	,178	,332
18		1	18	,520	,162	18	,317	,250	18	,231	,297
18	,401	,211	18	,129	,371	18	,032	,507*	18	,078	,425
18	,495	,172	18	,398	,212	18	,122	,378	18	,041	,486*
18	,224	,301	18	,426	,200	18	,001	,695**	18	,000	,793**
18	,958	-,013	18	,949	-,016	18	,180	,331	18	,110	,389
18	,703	,097	18	,002	,686*	18	,150	,354	18	,084	,418
18	,342	,238	18	,294	,262	18	,029	,516	18	,007	,614*
18	,255	,283	18	,218	,306	18	,299	,259	18	,397	,212
18	,948	,016	18	,009	,598**	18	,336	,241	18	,184	,328
18	,840	-,051	18	,756	,079	18	,712	,094	18	,531	,158*
18	,805	,063*	18	,134	,367	18	,438	,195	18	,149	,354
18	,395	,214	18	,178	,332	18	,006	,618	18	,000	,941**
18	,146	,357	18	,142	,360	18	,009	,593**	18	,008	,607
18	,533	,157	18	,565	-,146	18	,054	-,461	18	,346	-,236**
18			18			18			18		
	,120	,380		,002	,671		,001	,706		,000	,827

soal_1 5		soal_1 4		soal_1 3		soal_1 2	
N	Pearson Correlation	N	Pearson Correlation	N	Pearson Correlation	N	Pearson Correlation
	Sig. (2- tailed)		Sig. (2- tailed)		Sig. (2- tailed)		Sig. (2- tailed)
18	,697	18	,734	18	,285	18	,062
18	1,000	18	,312	18	,938**	18	,234
18	,471	18	,721	18	,372	18	,643
18	,680	18	,470	18	,408	18	,470
18	,460	18	,279	18	,008	18	,202
18	,682	18	,686	18	,818	18	,747
18	,041	18	,000	18	,184	18	,217
18	,110	18	,000	18	,041	18	,078
18	,180	18	,001	18	,122	18	,032
18	,949	18	,426	18	,398	18	,129
18	,958	18	,224	18	,495	18	,401
18	,078	18	,024	18	,234	18	1
18	1,000	18	,222	18	1	18	,234
18	,033	18	1	18	,222	18	,024
18	1	18	,033	18	1,000	18	,078
18	,810	18	,674	18	,401	18	,827
18	,248	18	,153	18	,265	18	,759
18	,944	18	,712	18	,355	18	,873
18	,565	18	,586	18	,281	18	,039
18	,522	18	,824	18	,507	18	,818
18	,431	18	,267	18	,305	18	,546
18	,047	18	,000	18	,041	18	,078
18	,949	18	,129	18	,778*	18	,297
18	,057	18	,119	18	,735	18	,859
18		18		18		18	

,448
,295
,117
,182
,316
,082
,306
,425
,507*
,371
,211
1
,295
,531*
,426
,055
,078
,041
,490
,059
,153
,425
,260
,045*

N	soal_2 3		soal_2 2		soal_2 1		soal_2 0					
	Sig. (2-tailed)	Pearson Correlation	N	Sig. (2-tailed)	Pearson Correlation	N	Sig. (2-tailed)	Pearson Correlation				
18	,140	,362	18	,267	,276	18	,564	,146	,146	18	,925	,024
18	,000	,849**	18	,079	,425	18	,414	,205	,205	18	,742	-,084
18	1,000	,000	18	,887	-,036	18	,810	,061	,061	18	,489	,174
18	,107	,392	18	,290	,264	18	,093	,408	,408	18	,737	,085
18	,000	,832**	18	,058	,454	18	,514	,164	,164	18	,145	,357
18	,268	,276	18	,557	-,148	18	,159	,346	,346	18	,851	-,048
18	,119	,381	18	,000	,905**	18	,012	,578*	,578*	18	,373	,223
18	,008	,607**	18	,000	,941**	18	,149	,354	,354	18	,531	,158
18	,009	,593**	18	,006	,618**	18	,438	,195	,195	18	,712	,094
18	,142	,360	18	,178	,332	18	,134	,367	,367	18	,756	,079
18	,146	,357	18	,395	,214	18	,805	,063	,063	18	,840	-,051
18	,297	,260	18	,078	,425	18	,546	-,153	-,153	18	,818	,059
18	,000	,778**	18	,041	,486*	18	,305	,256	,256	18	,507	-,167
18	,129	,371	18	,000	,843**	18	,267	,276	,276	18	,824	-,056
18	,949	-,016	18	,047	,474*	18	,431	,198	,198	18	,522	-,161
18	,063	,447	18	,289	,265	18	,054	,461	,461	18	,746	,082
18	,012	,576**	18	,032	,507	18	,083	,420	,420	18	,314	,252
18	,384	,218	18	,397	,212	18	,934	,021	,021	18	,634	-,120
18	,148	,355	18	,184	,328	18	,547	,152	,152	18	,937	,020
18	,756	,079**	18	,762	,077	18	,976	,008	,008	18	1	1
18	,134	,367	18	,058	,454	18	1	1	1	18	,976	,008
18	,021	,538	18	1**	1**	18	,058	,454*	,454*	18	,762	,077
18	1**	1**	18	,021	,538**	18	,134	,367	,367	18	,756	,079
18	,565	-,146**	18	,098	-,403**	18	,003	-,657	-,657	18	,940	,019
18	,000	,801	18	,000	,778	18	,029	,514	,514	18	,532	,158

Lampiran 4

INSTRUMEN PENELITIAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA

A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Nomer :

B. Daftar Kuesioner

Mohon untuk memberikan tanda (✓) pada setiap pernyataan yang anda pilih.

Keterangan.

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Kriteria	Kategori			
		SS	S	TS	STS
1.	Dapatkah kalian memahami kalimat saat membaca dengan cepat.				
2.	Apakah kalian bisa membaca cepat dengan lancar.				
3.	Adakah pengulangan kata saat membaca dengan cepat.				
4.	Dapatkah kalian membaca cepat dengan tepat dan				

	benar.				
5.	Dapatkah kalian membangun kosakata (bagian kata) pada kalimat tersebut.				
6.	Mengertikah kalian pada kosakata(bagian kata).				
7.	Dapatkah kalian menyebutkan kosakata (bagian kata).				
8.	Dapatkah kalian menguraikan pengetahuan tentang kosakata (bagian kata).				
9.	Dapatkah kalian menguasai ejaan/kalimat pada kosakata (bagian kata).				
10.	Dapatkah kalian memahami isi kalimat tersebut.				
11.	Dapatkah kalian mengingat isi kalimat tersebut.				
12.	Bisakah kalian mempraktikkan isi pada kalimat tersebut.				
13.	Dapatkah kalian membangun pemahaman pada kalimat tersebut.				
14.	Dapatkah kalian menghemat waktu saat membaca lebih cepat isi kalimat tersebut.				
15.	Dapatkah kalian meningkatkan pemahaman saat membaca lebih cepat.				
16.	Dapatkah kalian memajukan tingkat kecepatan informasi saat membaca.				
17.	Bisakah kalian memperoleh pengetahuan secara luas terhadap kecepatan membaca pada kalimat tersebut.				

Lampiran 4

Cerita tentang “Asal Mula Telaga Warna”

ASAL MULA TELAGA WARNA



Dahulu kala di Jawa Barat, ada Raja dan Permaisuri yang belum dikarunia anak. Padahal, mereka sudah bertahun-tahun menunggu. Akhirnya, Raja memutuskan untuk bertapa di hutan.

Di hutan Raja terus berdoa kepada Yang Maha Kuasa. Raja meminta agar segera dikarunia anak. Doa Raja pun terkabul.

Permaisuri melahirkan seorang bayi perempuan. Raja dan Permaisuri sangat bahagia. Seluruh rakyat juga bersuka cita menyambut kelahiran Putri Raja.

Raja dan Permaisuri sangat menyayangi putrinya. Mereka juga sangat memanjakannya. Segala keinginan putrinya dituruti.

Tak terasa Putri Raja telah tumbuh menjadi gadis yang cantik. Hari itu dia berulang tahun ketujuh belas. Raja mengadakan pesta besar-besaran. Semua rakyat diundang ke pesta.

Raja dan Permaisuri telah menyiapkan hadiah istimewa berupa kalung. Kalung terbuat dari untaian permata berwarna-warni. Saat pesta berlangsung, Raja menyerahkan kalung itu.

"Kalung ini hadiah dari kami. Lihat, indah sekali, bukan? Kau pasti

Raja bersiap mengalungkan kalung itu ke leher putrinya. Sungguh di luar dugaan, Putri menolak mengenakan kalung itu.

"Aku tak suka kalung ini, Ayah," tolak Putri dengan kasar.

Raja dan Permaisuri terkejut. Kemudian, Permaisuri berusaha membujuk putrinya dengan lembut. Permaisuri mendekat dan hendak memakaikan kalung itu ke leher putrinya.

"Aku tidak mau! Aku tidak suka kalung itu! Kalung itu jelek!" teriak Putri sambil menepis tangan Permaisuri.

Tanpa sengaja, kalung itu terjatuh. Permata-permatanya tercerai-berai di lantai. Permaisuri sangat sedih. Permaisuri terduduk dan menangis. Tangisan Permaisuri menyayat hati. Seluruh rakyat yang hadir turut menangis. Mereka sedih melihat tingkah laku Putri yang mereka sayangi.

Tidak disangka, air mata yang tumpah ke lantai berubah menjadi aliran air. Aliran air menghanyutkan permata-permata yang berserakan. Air tersebut mengalir ke luar istana dan membentuk danau. Anehnya, air danau berwarna-warni seperti warna-warna permata kalung Putri. Kini danau itu dikenal dengan nama Telaga Warna.

Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD/MI
Kelas / Semester	: 4 /2
Tema	: 8. Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema	: 1. Lingkungan Tempat Tinggalku
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi waktu	: 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

No	Kompetensi Dasar
3.9	Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.
4.9	Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual

C. TUJUAN

1. Dengan kegiatan membaca teks cerita fiksi, siswa dapat mengetahui cerita rakyat pada suatu daerah dan mencermati tokoh-tokohnya.
2. Dengan kegiatan mengidentifikasi tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi, siswa dapat menjelaskan tokoh protagonis dan antagonis dalam teks cerita fiksi.

D. MATERI

1. Siswa dapat mengetahui cerita rakyat pada suatu daerah dan mencermati tokoh-tokohnya.
2. Siswa dapat menjelaskan tokoh protagonis dan antagonis dalam teks cerita fiksi.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Model : *Role Playing*

Metode : Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Pendahuluan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya sita-cita. 4. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 5. Guru menyampaikan materi yang akan disampaikan hari ini 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
<p>Kegiatan Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi yang ingin disampaikan 2. Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik mengenai drama 3. Guru bertanya kepada siswa mengenai berbagai watak atau karakter, kemudian mendeskripsikannya 4. Siswa diminta membaca cerita rakyat berjudul asal mula telaga warna <p style="text-align: center;">Alternatif kegiatan membaca:</p>	40 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Alternatif 1: Guru memberikan waktu selama 5 sampai 15 menit dan siswa diminta membaca dalam hati. ▪ Alternatif 2: Guru menunjuk siswa untuk membacakan bacaan tersebut dan meminta siswa lain menyimak. ▪ Alternatif 3: Bacaan tersebut dibaca secara bergantian dan bersambung oleh seluruh siswa. <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menjadi pemeran dalam sebuah drama 6. Guru membagikan naskah drama kepada siswa 7. Guru memberikan petunjuk pada sekelompok siswa yang akan memerankan drama 8. Guru membagi siswa yang tidak memerankan drama menjadi beberapa kelompok 9. Guru meminta siswa yang tidak menjadi pemeran drama untuk mengamati kegiatan pemeranan drama 10. Guru memperhatikan dan mengamati pementasan drama. 11. Guru memfasilitasi siswa untuk mengadakan diskusi 	
--	---	--

	<p>12. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti</p> <p>13. Guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan hasil dari kegiatan belajar</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>1. Guru mereview kembali materi yang telah dipelajari</p> <p>2. Guru memberikan tugas rumah pada siswa</p> <p>3. Sebelum mengakhiri pelajaran, guru mempersilahkan siswa untuk berdo'a (mengucapkan hamdallah bersama-sama)</p> <p>4. Guru mengucapkan salam ketika akan meninggalkan ruang kelas</p>	

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 8 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Buku siswa
3. Buku cerita rakyat dari berbagai daerah

Lampiran 6

NASKAH DRAMA “TELAGA WARNA”

Narator: Dikisahkan pada zaman dahulu kala, di Jawa Barat terdapat sebuah kerajaan yang bernama kerajaan Kutatanggeuhan yang dipimpin oleh raja yang arif dan bijaksana yaitu Prabu Suwartalaya dan Ratu Purbamanah. Raakyatnya hidup tenang, makmur, tentram, damai, dan sejahtera. Namun Sayangnya, Prabu Suwartalaya dan Ratu Purbamanah belum dikaruniai seorang anak. Sehingga, ini menjadi kegelisahan sang Prabu Suwartalaya dan Ratu Purbamanah.

Adegan 1

Ratu Purbamanah: (sedang murung dan menangis)

Prabu Suwartalaya: Sudahlah dinda. Jangan murung dan menangis terus. Kalau dinda bersedih terus seperti ini, kanda jadi ikut bersedih.

Ratu Purbamanah: Gimana dinda tidak akan bersedih kanda, sudah bertahun-tahun kita berumah tangga tapi belum dikaruniai seorang anak.

Penasehat: Baginda, supaya Ratu tidak sedih terus bagaimana kalau mengangkat seorang anak saja baginda. Barangkali bisa mengurangi kesedihan Ratu.

Ratu Purbamanah: Tidak! Aku tidak mau punya anak angkat!

Prabu Suwartalaya: Iya, penasehat. Akupun juga tidak setuju jika mengangkat seorang anak. Buat kami, anak kandung adalah lebih baik dari pada anak angkat.

Narator: Ratu Purbamanah masih terus menangis

Prabu Suwartialaya: Sudahlah dinda jangan menangis terus. Kanda akan berusaha lagi. Kanda akan pergi ke hutan untuk bertapa agar kita cepat dikaruniai seorang anak.

Ratu Purbamanah: Baiklah kalau begitu. Jika memang kanda harus pergi ke hutan untuk bertapa, dinda juga turut berdo'a. Hati-hati kanda.

Narator: Pergilah Prabu pergi ke hutan untuk bertapa. Di hutan, sang prabu terus menerus berdo'a agar dikaruniai anak. Beberapa bulan kemudian, keinginan mereka terkabul. Ratu Purbamanahpun mulai hamil. Seluruh rakyat senang sekali. Mereka membanjiri istana dengan hadiah. Sembilan bulan kemudian, Ratu purbanah melahirkan seorang putri.

Adegan 2

Ratu Purbamanah: (Menggendong seorang bayi)

Prabu Suwartialaya: putri kita cantik ya, Dinda. Dan kelihatanya sangat lucu.

Ratu Purbamanah: iya Kanda, kita harus bersyukur akhirnya kita dikaruniai seorang anak.

Prabu Suwartialaya: Iya dinda. Putri kita ini juga manis, dan sangat menggemaskan! Oleh karena itu, bagaimana kalau kita beri nama Gilang Rukmini? Gimana dinda setuju tidak?

Ratu Purbamanah: Dinda setuju setuju saja kanda.

Narator: Sesaat raja dan ratu sedang berbahagia, datanglah penasehat kerajaan.

Penasehat: Ampun baginda. Ini dari rakyat, mengirimkan beraneka hadiah untuk putri baginda. Mereka turut bersuka cita dan mengucapkan selamat atas kelahiran putri baginda.

Prabu Suwartialaya: Terima kasih, Paman

Narator: Tak hanya keluarga istana yang berbahagia, rakyat turut berbahagia mendengar kabar tersebut. Sayangnya, Gilang Rukmini tidak diasuh secara baik oleh Prabu Suwartialaya dan Ratu Purbamanah. Gilang pun tumbuh menjadi gadis yang manja dengan sifat-sifat yang kurang baik. Dia tak segan berkata kasar untuk mendapatkan apa yang diinginkannya. Walaupun begitu, baik Prabu Suwartialaya, Ratu Purbamanah, dan rakyat sangat mencintainya. Hari berlalu, Putri pun tumbuh menjadi gadis remaja tercantik di seluruh negeri. Dalam beberapa hari, Putri akan berusia 17 tahun. Maka para penduduk di negeri itu pergi ke istana. Mereka membawa aneka hadiah yang sangat indah. Prabu mengumpulkan hadiah-hadiah yang sangat banyak itu, lalu menyimpannya dalam ruangan istana. Sewaktu-waktu, ia bisa menggunakannya untuk kepentingan rakyat. Prabu hanya mengambil sedikit emas dan permata. Ia membawanya ke ahli perhiasan.

Adegan 3

Prabu Suwartialaya: Pak, tolong buat kan kalung yang sangat indah untuk putriku.

Tukang perhiasan: Dengan senang hati, Yang Mulia.

Narator: Ahli perhiasan itu lalu bekerja dengan sebaik mungkin, dengan sepenuh hati. Ia ingin menciptakan kalung yang paling indah di dunia, karena ia sangat menyayangi Putri Raja. Hari ulang tahun pun tiba. Penduduk negeri berkumpul di alun-alun istana. Ketika Prabu dan Ratu Purbamanah datang, orang menyambutnya dengan gembira. Sambutan hangat makin terdengar, ketika Putri yang cantik jelita muncul di hadapan semua orang. Semua orang mengagumi kecantikannya.

Adegan 4

Rakyat-rakyat : (teriak dan bertepuk tangan) Horeee!! horeeee!! Horeeee!!! Raja dan Ratu telah datang!

Rakyat 1: Wuaaah cantik sekali ya, putri Prabu Suwartalaya.

Rakyat 2: Iya. Aku jadi iri melihatnya.

Narator: Prabu lalu bangkit dari kursinya. Kalung yang indah sudah dipegangnya. Namun kemudian...

Prabu Suwartalaya: Putriku tercinta ayah sudah mempersiapkan sebua hadiah yang paling indah, ini dia kalung permata yang paling indah di seluruh dunia hanya untuk putri tercintaku. Pakailah kalung ini, Nak.

Narator: Putri menerima kalung itu. Lalu ia melihat kalung itu sekilas. Kemudian...

Gilang Rukmini: Aaahh!! Kalung apa ini?! Kalung ini jelek! Aku tak mau memakainya! (kalung dilempar)

Rakyat: Haaahhhh??? Kalung indah terbuat dari emas permata itu di lempar begitu saja oleh putri. Sungguh ku tak menyangka putri baginda berbuat seperti itu.

Narator: Kalung yang indah pun rusak. Emas dan permatanya tersebar di lantai. Seluruh rakyat yang hadir terkejut. Tak seorangpun bicara, suasana menjadi hening. Tiba-tiba Ratu Purbamanah menangis melihat perilaku putrinya. Rakyatnya pun mengikuti menangis melihat Ratu Purbamanah menangis. Akhirnya, semua pun menetas air mata, hingga istana basah oleh air mata mereka.

Ratu Purbamanah: (menagis) ada apa denganmu nak?

Gilang Rukmini: aku takkan mengenakan kalung itu!

Narator : Sang putri segera membuang kalung itu ke halaman istana, kalung tersebut menjadi rusak dan permataanya tersebar ke seluruh halaman istana. Tiba-tiba muncul mata air dari halaman istana. airnya keluar sangat deras yang makin lama makin banyak.

Rakyat 1: Haaahh?? Ada air! Air! Air!

Rakyat 2: Hahhh? tiba-tiba air ini membentuk kolam kecil!

Rakyat 1: Bukan! Ini banjir! Banjir! Banjiir! Banjiir! Banjiirr!

Narator: Setelah kejadian tersebut, rakyat berteriak teriak kebingungan, panik, ketakutan dan.....

Tiba-tiba Istana pun dipenuhi air bagai danau. Lalu danau itu makin besar dan menenggelamkan istana. Kemudian, terciptalah sebuah danau yang sangat indah. Nama danau itu kini dikenal orang sebagai Telaga Warna. Warna itu berasal dari bayangan hutan, tanaman, bunga-bunga, dan langit di sekitar telaga. Namun, orang mengatakan, warna-warna itu berasal dari kalung Putri Gilang Rukmini yang tersebar di dasar telaga. Tamat.

Lampiran 7

