PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *BAMBOO DANCING* DENGAN MEDIA ADIK SIMBA TERHADAP KETERAMPILAN DIALOGIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI BANDUNGAN 01 KABUPATEN SEMARANG

SKRIPSI

Oleh:

Aditya Nur Rahmawati Gunarweni
14.0305.0077

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *BAMBOO DANCING* DENGAN MEDIA ADIK SIMBA TERHADAP KETERAMPILAN DIALOGIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI BANDUNGAN 01 KABUPATEN SEMARANG

SKRIPSI

Oleh:
Aditya Nur Rahmawati Gunarweni
14.0305.0077

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *BAMBOO DANCING* DENGAN MEDIA ADIK SIMBA TERHADAP KETERAMPILAN DIALOGIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI BANDUNGAN 01 KABUPATEN SEMARANG

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi Pada
Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:
Aditya Nur Rahmawati Gunarweni
14.0305.0077

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018

PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *BAMBOO DANCING* DENGAN MEDIA ADIK SIMBA TERHADAP KETERAMPILAN DIALOGIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI BANDUNGAN 01 KABUPATEN SEMARANG

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:
Aditya Nur Rahmawati Gunarweni
14.0305.0077

Magelang, 13 Agustus 2018

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Dr. Riana Mashar, M.Si., Psi	Arif Wiyat Purnanto, M.Pd
NIP/NIK. 037408185	NIP/NIK. 168808157

PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *BAMBOO DANCING* DENGAN MEDIA ADIK SIMBA TERHADAP KETERAMPILAN DIALOGIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI BANDUNGAN 01 KABUPATEN SEMARANG

Oleh:
Aditya Nur Rahmawati Gunarweni
14.0305.0077

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:
Hari : Senin
Tanggal : 13 Agustus 2018

Tim Penguji Skripsi:

1.	Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi.	Ketua	(.....)
2.	Arif Wiyat Purnanto, M.Pd.	Sekretaris	(.....)
3.	Sugiyadi, M.Pd. Kons	Anggota	(.....)
4.	Septiyati Purwandari, M.Pd.	Anggota	(.....)

Mengesahkan,
Dekan FKIP

Drs. Tawil, M. Pd.,Kons.
NIP. 195701108 198103 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama	:	**Aditya Nur Rahmawati Gunarweni**
N.P.M	:	14.0305.0077
Prodi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	:	Pengaruh Model Pembelajaran Bamboo Dancing Dengan Media Adik Simba Terhadap Keterampilan Dialogika Siswa Kelas Iv Sd Negeri Bandungan 01

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya oranglain, saya bersedia memepertanggungjawabkan sesuai dengan autran yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan dtidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 8 Mei 2018

Yang membuat pernyataan,



Aditya Nur Rahmawati G.

HALAMAN MOTTO

Bukan bahagia yang membuat kita bersyukur, tetapi bersyukur yang membuat kita bahagia. MAKIN BERSYUKUR MAKIN BAHAGIA

(Ust. Walyono, S.Pd.I, CT.CM)



“Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kau dustakan?” (Ar-Rahman:13)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orangtua, keluarga, orang-orang terdekat, teman-teman seperjuangan (Fifin, Eva, Ayik, Fajri). Kepada mereka yang selalu mendukung dan mendoakan tanpa henti.
2. Suamiku tercinta dan anak pertamaku yang masih di dalam kandungan, terimakasih sudah menjadi anak yang hebat tidak pernah merepotkan dan bisa diajak kerja keras mamanya.
3. Almamater tercinta PGSD UMMGL terimakasih banyak atas segala pengalaman dan ilmu yang bermanfaat.
4. Dosen pembimbing, terimakasih kepada Pak Arif dan Bu Riana atas segala bimbingan dan arahannya. Semoga Alloh selalu memberikan kebahagiaan kepada beliau.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BAMBOO DANCING DENGAN MEDIA ADIK SIMBA TERHADAP KETERAMPILAN DIALOGIKA

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Bandungan 01 Kabupaten Semarang**)**

Aditya Nur Rahmawati Gunarweni

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Bamboo Dancing* dengan media adik simba terhadap keterampilan dialogika siswa kelas IV SD Negeri Bandungan 01 Kabupaten Semarang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimental Design*) dengan model *Nonequivalen Control Group Design*. Subjek penelitian tidak dipilih secara acak melainkan sudah dalam bentuk satu kelas utuh. Sampel yang dipilih sebanyak 48 siswa terdiri dari 26 kelompok eksperimen dan 22 siswa kelompok kontrol. Metode pengumpulan data dilakukan dengan tes lisan. Uji validitas instrumen menggunakan rumus *product* moment dan validitas konstruk dengan meminta pendapat ahli, sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha* dengan bantuan program *SPSS for Windows versi 22.00.* Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Analisis data menggunakan teknik statistik parametrik yaitu uji *paired sample T-Test* dengan bantuan program *SPSS for Windows versi 22.00.*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Bamboo Dancing* yang berbantuan dengan media Adik Simba berpengaruh terhadap keterampilan dialogika siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis Uji *Paired Sample T-Test* pada kelompok eksperimen dengan probabilitas nilai *sig* (*2-tailed*) 0,000 < 0,05. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan skor *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen yang semula 49,0 menjadi 79,7. Sedangkan pada kelompok kontrol semula 46,7 menjadi 75,5. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Bamboo Dancing* yang berbantuan media Adik Simba berpengaruh positif terhadap keterampilan dialogika siswa.

Kata kunci: model *Bamboo Dancing*, media Adik Simba, keterampilan dialogika

THE EFFECT OF BAMBOO DANCING LEARNING MODEL WITH ADIK SIMBA MEDIA TO DIALOGICAL SKILL

(*Research on Grade IV Students Of Bandungan Primary School 01 Semarang District*)

Aditya Nur Rahmawati Gunarweni

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Bamboo Dancing learning model with Adik Simba media to dialogical skill on grade IV student of Bandungan Primary School 01 Semarang District.

This research method is experimental with nonequivalen control group design model. The subject of the study was not randomly selected but was in the form of a whole class. Samples taken as many as 48 students consisted of 26 students of the experimental group dan 22 students of the control group. Method of data completion is done by using oral test. Test the validity of the instrument using the formula product moment and the validity of the construct by requesting expert opinion, and reliability test using cronbach alpha formula by SPSS for windows version 22.00. test prerequisite analysis, normality test, homogeneity test, and hypothesis test. Data analysis using parametric statistic technique that is paired sample T-test by SPSS for windows version 22.00.

The result of this research shows Bamboo Dancing learning model with Adik Simba media positive mentality to student dialogical skill. This is evidenced from the results of the paired simple T-test analysis in the experimental group with the probability of sig (2-tailed) 0.000<0,05. Based on the results of the analysis and discussion, there are differences in pretest and posttest scores of the experimental group which was originally 49.0 to 79.7. While in the original control group 46.7 to 75.5. The result of this research can be concluded that the use of Bamboo Dancing learning model which is supported by Adik Simba media has a positive effect on students dialogical skills.

Keywords: Bamboo Dancing Learning Model, Adik Simba Media, Dialogical Skill.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, berkah serta hidayah-Nya sehingga penulis mendapat kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan penyusunan skripsi berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* dengan Media Adik Simba Terhadap Keterampilan Dialogika Siswa Kelas IV SD Negeri Bandungan 01 Kabupaten Semarang".

Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang. Penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Muh Widodo, M.T. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang memberikan kesempatan bagi penulis untuk belajar.
2. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi. selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Rasidi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu menebarkan semangat pantang menyerah dan mendukung segala bentuk aktivitas mahasiswa untuk semakin maju berprestasi.
5. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi..dan Arif Wiyat Purnanto M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan II bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

6. Dosen dan Staf Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu dalam kelancaran skripsi ini.
7. Kepala Sekolah SD Negeri Bandungan 01 yang telah memberikan kesempatan menggali pengalaman dan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT kita bertawakal dan memohon hidayah dan inayah. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Magelang, 14 Mei 2018

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL i
ALAMAN PENEGAS ii
PERSETUJUAN iii
PENGESAHAN iv
LEMBAR PERNYATAAN v
HALAMAN MOTTO vi
HALAMAN PERSEMBAHAN vii
ABSTRACT ix
KATA PENGANTAR x
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Pembatasan Masalah 5
D. Rumusan Masalah 5
E. Tujuan Penelitian 5
F. Manfaat Penelitian 6
BAB II KAJIAN PUSTAKA 8
A. Keterampilan Dialogika 8
B. Model Pembelajaran Bamboo Dancing dengan media Adik Simba 18
C. Pengaruh Model Bamboo Dancing yang Berbantuan Media Adik Simba dengan Keterampilan Dialogika 22
D. Penelitian Terdahulu yang Relevan 22
E. Kerangka Berfikir 23
F. Hipotesis Penelitian 24
BAB III METODE PENELITIAN 25

A. Rancangan Penelitian 25
B. Identifikasi Variabel Penelitian 27
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian 28
D. Subjek Penelitian 29
E. Setting Penelitian 30
F. Metode Pengumpulan Data 30
G. Instrumen Penelitian 30
H. Validitas dan Reliabilitas 34
I. Prosedur Penelitian 38
J. Metode Analisis Data 39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....**Error! Bookmark not defined.**
A. Hasil Penelitian .....**Error! Bookmark not defined.**
1. Deskripsi pelaksanaan penelitian .....**Error! Bookmark not defined.**
2. Deskripsi Data Penelitian .....**Error! Bookmark not defined.**
3. Perbandingan Pengukuran Awal (*Prettest*) dan Pengukuran Akhir (*Posttest*) Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol ....**Error! Bookmark not defined.**
4. Uji Prasyarat Analisis .....**Error! Bookmark not defined.**
5. Uji Hipotesis .....**Error! Bookmark not defined.**
B. Pembahasan .....**Error! Bookmark not defined.**
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 72
A. Simpulan 72
B. Saran 73
DAFTAR PUSTAKA 74
LAMPIRAN .....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

3.1. Pedoman Penilaian 32
3.2. Instrumen Keterampilan Dialogika.....33
3.3. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian 37
3.4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian.....38
4.3. Deskripsi Data *Pretest* Kelompok Eksperimen 46
4.4. Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai *Pretest* Kelompok Eksperimen.....47
4.5. Deskripsi Data *Pretset* Kelompok Kontrol.....49
4.6. Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai *Pretest* Kelompok Kontrol 50
4.7. Data Perbandingan Nilai *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol 52
4.8. Deskripsi Data *Posttest* Kelompok Eksperimen.....53
4.9. Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai *Posttest* Kelompok Eksperimen 54
4.10. Deskripsi Data *Posttest* Kelompok Kontrol.....56
4.11. Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai *Posttest* Kelompok Kontrol.....57
4.12. Data Perbandingan Nilai *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol 59
4.13. Data Perbandingan *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol 60
4.14. Hasil Uji Normalitas *Pretest*.....62
4.15. Hasil Uji Normalitas *Posttest*.....63
4.16. Hasil Uji Homogenitas *Pretest* 64
4.17. Hasil Uji Homogenitas *Posttest*.....65
4.18. Hasil Uji T-Test 66

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1. Kerangka Berpikir Penelitian 24
3.1. Desain Penelitian 26
4.1. Ilustrasi Pembelajaran *Bamboo Dancing* 45
4.2. Histogram Nilai *Pretest* Kelompok Eksperimen 48
4.3. Histogram Nilai *Pretest* Kelompok Kontrol 51
4.4. Histogram Nilai *Posttest* Kelompok Eksperimen 55
4.5. Histogram Nilai *Posttest* Kelompok Kontrol 58
4.6. Data Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen . 61
4.7. Data Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol 61
4.8. Proses Pembelajaran Di Kelas Eksperiman 67
4.9. Proses Pembelajaran Di Kelas Kontrol 69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Surat Ijin Penelitian 76
2. Surat Keterangan Pelaksanaan *Try Out* 77
3. Surat keterangan Pelaksanaan Penelitian 78
4. Surat Validasi *Expert Jugdment* 1 79
5. Surat Validasi *Expert Jugdment* 2 80
6. Skor Validasi Instrumen 81
7. Silabus Pembelajaran 1 dan 2 82
8. Rencana Pelasanaan Pembelajaran 1 85
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 2 91
10. Materi Ajar 97
11. Media Adik Simba 106
12. Kisi-Kisi Soal 107
13. Lembar Validasi RPP 108
14. Instrumen Penelitian (*Pretest*) 112
15. Instrumen Penelitian (*Posttest*) 113
16. Rubrik Penilaian Keterampilan Dialogika 114
17. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas 115
18. Deskripsi Data *Pretest* dan *Posttest* Penelitian 117
19. Hasil Uji Prasyarat Penelitian 123
20. Hasil Uji Hipotesis Penelitian 124
21. Lembar Jawab Siswa 125
22. Daftar Nilai 127
23. Foto Dokumentasi 129
24. Buku Bimbingan Skripsi 133

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kualitas pendidikan di Indonesia masih sangat rendah. Terbukti, pada tahun 2015-2016 peringkat pendidikan Indonesia menempati posisi 37 dari 138 negara. Namun, pada tahun 2016-2017 posisi Indonesia turun ke urutan 41 di bawah Malaysia (18), Singapura (2), dan Thailand (32). Selain dari data peringkat diatas, UNICEF juga menyampaikan bahwa pada tahun 2016 Indonesia mempunyai 2,5 juta anak yang tidak menikmati pendidikan lanjutan dengan alasan faktor ekonomi dan budaya (Cahyu, 2017).

Rendahnya pendidikan di Indonesia di pengaruhi oleh enam faktor yaitu: (1) Rendahnya kualitas pendidik atau pengajar; (2) Kurangnya sarana dan prasarana belajar; (3) Kurikulum yang kurang relevan untuk daerah terpencil; (4) Orangtua kurang memperhatikan perkembangan anak; (5) Kurangnya motivasi belajar pada siswa; dan (6) Dampak buruk dari *gagdet* (Yunita, 2014). Rendahnya kualitas pendidik atau pengajar menjadi faktor utama karena nyatanya guru merupakan sebuah muara yang aliran ilmunya diterima oleh siswa. Jika guru atau pengajar memiliki satu hal yang baik, maka setidaknya siswa dapat mencontoh dan mendapatkan kebaikan yang sama dari gurunya.

Berdasarkan hasil wawancara prapenelitian yang dilaksanakan pada tanggal 2 Desember 2017 pada guru kelas IV SD Negeri Bandungan 01 Kabupaten Semarang, keterampilan dialogika pada anak kelas IV SD Negeri

Bandungan 01 masih rendah. Anak-anak hanya sekedar dapat menyampaikan pendapat dan

gagasan bila guru memberikan umpan, dengan kata lain anak-anak belum dapat menyampaikan gagasannya secara mandiri. Rendahnya keterampilan dialogika pada siswa dikarenakan rendahnya rasa percaya diri pada siswa dan kurangnya penguasaan materi pada siswa yang disebabkan oleh sulitnya siswa menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Keterampilan dialogika sendiri merupakan salah satu aspek dari empat aspek capaian dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu aspek berbicara. Aspek berbicara ini sangat penting dikuasai oleh siswa karena terdapat hubungan yang erat antara aspek berbicara dengan aspek yang lain seperti mendengarkan, membaca, dan menulis (Tarigan, 2015:4). Keempat aspek ini penting dikuasai oleh siswa akan tetapi sebelum siswa menguasai aspek-aspek yang lain maka siswa harus menguasai aspek berbicara terlebih dahulu karena aspek berbicara merupakan kunci dari berjalannya ketiga aspek yang lain (Tarigan, 2015:5). Pada kenyataannya siswa masih rendah dalam penguasaan aspek berbicara. Hal ini dikarenakan kurangnya pembiasaan penyampaian gagasan, kurangnya rasa percaya diri dan sedikitnya sumber informasi yang dimiliki siswa. Kemampuan berbicara ini penting dikembangkan karena merupakan keterampilan yang paling utama dalam komunikasi siswa baik di lingkungan sekolah, rumah, dan masyarakat.

Selain keterampilan berbicara dan menyimak ada juga keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan kelanjutan dari kemampuan berbicara. Keterampilan menulis ini sudah dilakukan penelitian dengan menggunakan model *Bamboo Dancing* dan hasilnya mengalami peningkatan. Penelitian itu dilakukan

oleh Ema Rahmawati pada tahun 2016. Selain aspek menulis, *Bamboo Dancing* sendiri dirasa cocok untuk mengukur aspek berbicara. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian terkait *Bamboo Dancing* dan keterampilan berbicara siswa khususnya di bidang dialogika.

Keterampilan dialogika sendiri adalah kemampuan siswa berbicara secara dialog, dimana dua orang atau lebih berbicara atau mengambil bagian dalam satu proses pembicaraan (Hendrikus, 2017:96). Mengingat pentingnya keterampilan dialogika pada siswa, maka guru dapat melatih keterampilan dialogika melalui beberapa cara atau metode. Contoh metode yang dapat digunakan guru adalah menginovasikan model pembelajaran yang akan digunakan guru saat menyampaikan materi. Model pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah model pembelajaran *Bamboo Dancing*. *Bamboo Dancing* adalah suatu teknik dalam pembelajaran yang menekankan pada kemampuan berbicara siswa. Pelaksanaan *Bamboo Dancing* siswa berjajar berpasangan dan berhadapan, kemudian siswa saling memberikan informasi. Siswa berdiri berjajar inilah yang menggambarkan seperti bambu, kemudian siswa berputar searah jarum jam. Perputaran inilah yang disebut dengan *dancing*. (Shoimin, 2014:31)

Model ini cocok untuk pembelajaran yang membutuhkan pengalaman, pikiran, dan informasi antar siswa. Siswa dapat bertukar pikiran melalui model *Bamboo Dancing*. Kegiatan seperti diatas dapat dilakukan dengan berdialog atau wawancara. Dialog adalah salah satu kegiatan antara dua orang atau lebih dalam satu perbincangan. Kegiatan berdialog dapat digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara pada siswa. Berbicara merupakan satu dari empat

kompetensi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemampuan berbicara adalah keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari (Tarigan, 2015:3).

Model *Bamboo Dancing* akan lebih sempurna bila dipadukan dengan media Adik Simba. Media Adik Simba akan lebih baik jika dikolaborasikan dengan model *Bamboo Dancing* karena media ini sederhana dan dapat membantu siswa dalam menyampaikan gagasan atau mengungkapkan pikirannya dengan cara yang lebih rapi dan tertata.

Media Adik Simba ini adalah singkatan dari kata tanya "Apa, Dimana, Kapan, Siapa, Mengapa, dan Bagaimana. Media ini berupa kartu tanya yang nantinya akan digunakan siswa saat bertanya atau menggali informasi pada siswa yang menjadi pasangannya juga sebagai informan. Dengan menggunakan kartu ini siswa akan lebih tertata saat menyampaikan informasi dan membantu siswa mengingat informasi yang akan disampaikan nantinya.

Berdasarkan kajian diatas peneliti terdorong untuk menerapkan model *Bamboo Dancing* untuk meningkatkan keterampilan dialogika siswa sekolah dasar. Maka, disusunlah penelitian dengan judul "Pengaruh model *Bamboo Dancing* dengan Media Adik Simba Terhadap Keterampilan Dialogika Siswa Kelas IV SD Negeri Bandungan 01, Kabupaten Semarang"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Bandungan 01 Kabupaten Semarang sebagai berikut:

1. Keterampilan dialogika siswa masih rendah.
2. Guru belum dapat meningkatkan keterampilan dialogika siswa.
3. Kepercayaan diri siswa rendah saat menyampaikan gagasan karena belum menguasai materi secara penuh.
4. Pembelajaran di SD Negeri Bandungan 01 belum mengenal cara menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing.*

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Keterampilan dialogika siswa masih rendah.
2. Keefektifan penggunaan model *Bamboo Dancing* dengan media Adik Simba pada keterampilan dialogika siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh model *Bamboo Dancing* dengan media Adik Simba terhadap keterampilan dialogika siswa kelas IV SD Negeri Bandungan 01?
2. Bagaimana pengaruh model *Bamboo Dancing* dengan media Adik Simba terhadap keterampilan dialogika siswa kelas IV SD Negeri Bandungan 01?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model *Bamboo Dancing* dengan media Adik Simba terhadap keterampilan dialogika siswa kelas IV SD Negeri Bandungan 01?
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model *Bamboo Dancing* dengan media Adik Simba terhadap keterampilan dialogika siswa kelas IV SD Negeri Bandungan 01?

F. Manfaat Penelitian

1. Teoritis, penelitian ini mengungkap variabel keterampilan dialogika dengan model *Bamboo Dancing* yang diungkap secara eksperimen. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan diskusi dalam ruang perkulihan khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Bandungan 01. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai dan bahan kajian penelitian yang relevan untuk penelitian sejenis.
2. Praktis
    a. Bagi Siswa, diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dengan pembelajaran yang menyenangkan dan aktif melalui model *Bamboo Dancing* dan dapat meningkatkan kompetensi lulusan SD Negeri Bandungan 01 Kabupaten Semarang.
    b. Bagi Guru, memberikan alternatif penyelesaian permasalahan pembelajaran melalui model *Bamboo Dancing*, supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.
    c. Bagi Kepala Sekolah, memberikan masukan pada sekolah untuk membuat kebijakan pengembangan model pembelajaran baru yang lebih

menyenangkan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan dapat mencapai tujuan utama sekolah.

d. Bagi Dinas Pendidikan, dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan pembuatan kebijakan dan dapat digunakan sebagai penunjang mutu pendidikan khususnya di Kabupaten Semarang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Keterampilan Dialogika

Dialogika adalah ilmu tentang seni berbicara secara dialog, dimana dua orang atau lebih berbicara atau mengambil bagian dalam satu proses pembicaraan (Hendrikus, 2017:96). Selain pendapat tersebut Hendrikus juga menyebutkan bahwa dialogika adalah ilmu tentang berbagai hakikat dari dialog dan penerapan praktis ini dalam pembicaraan antar manusia. Dialogika terbagi atas dialogika spesialis, yaitu pembicaraan antara dua sampai tiga orang atau dalam kelompok kecil. Sedangkan dialogika generalis adalah segala bentuk tukar-menukar pikiran dalam kelompok yang lebih besar (Hendrikus, 2017:96).

Jadi, dialogika adalah ilmu tentang berbicara yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dalam menyampaikan pendapat juga menanggapi pendapat. Dialogika terbagi menjadi dua yaitu dialogika spesialis dan dialogika generalis.

Adapun macam-macam dialogika adalah sebagai berikut:

a. Diskusi

Diskusi berasal dari kata bahasa Latin: *discutere*, yang berarti mebeberkan masalah. Dalam arti luas, diskusi berarti memberikan jawaban atas pertanyaan atau pembicaraan serius tentang suatu masalah objektif. Dalam proses ini orang mengemukakan titik tolak pendapatnya, menjelaskan alasan dan hubungan antar masalah. Dalam arti sempit, diskusi berarti tukar

menukar pikiran yang terjadi di dalam kelompok kecil atau besar. Dalam diskusi kelompok pada umumnya dikemukakan banyak pikiran, sebab "sebanyak

kepala yang ada, sebanyak itupula pikiran dan pendapat yang ada". Suatu diskusi tidak harus menghasilkan keputusan. Namun, sekurang-kurangnya pada akhir diskusi, para pendengar atau pemirsa memiliki pandangan dan pengetahuan yang lebih jelas mengenai masalah yang didiskusikan. Sebab itu, diskusi mempunyai hubungan yang erat dengan proses pembentukan pikiran atau pendapat, sebagaimana sering terjadi dalam mass-media.

1) Bentuk-bentuk diskusi

Ada beberapa bentuk diskusi yang dapat dipelajari oleh siswa, diantaranya adalah a) Diskusi Fak, bentuk diskusi ini bertujuan mengolah suatu bahan secara bersama-sama di bawah bimbingan seorang ahli. Diskusi ini diselenggarakan pada akhir suatu ceramah atau makalah yang mengupas tentang suatu masalah dari bidang ilmu tertentu. Pada hakikatnya diskusi fak adalah suatu proses saling menukar pikiran dan pendapat untuk mencapai suatu pengetahuan yang lebih tinggi. Diskusi ini dapat membimbing para peserta kepada proses berpikir secara jelas untuk menemukan argumentasi yang tepat dan jitu; b) Diskusi Podium adalah penjelasan masalah oleh wakil dari berbagai kelompok dan pendapat. Atau diskusi yang diadkan oleh wakil-wakil terpilih bersama dengan atau tanpa plenum. Dalam diskusi podium, masalah-masalah yang bersifat umum dijelaskan secara terbuka. Hal yang harus diperhatikan dalam diskusi podium ialah supaya setiap pembicara berbicara dari sudut pandangnya, sehingga menampilkan pandangan yang berbeda dari pembicara lainnya, sebab diskusi podium akan menjadi lebih menarik, apabila setiap

pembicara menyampaikan pendapat yang berbeda; c) Forum Diskusi adalah salah satu bentuk dialog yang sering digunakan dalam bidang politik. Forum diskusi ini sebenarnya merupakan kombinasi dari beberapa bentuk dialog. Dalam percaturan politik para pemimpin partai sering mengadakanb forum diskusi secara terbuka kepada para pendengar atau pemirsa televisi, untuk menjelaskan program, sikap, dan tujuan partainya; d) Diskusi Kasualis adalah penelitian bersama atas satu masalah konkret atau satu situasi konkret yang mengandung berbagai kemungkinan jalan keluar untuk mencari jalan keluar yang tepat. Demi kelancaran diskusi dapat diundang seorang ahli atau yanag mengetahui masalah itu menjadi pengarah atau pendamping.

2) Persiapan diskusi

Beberapa persiapan diskusi yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut: a) Persiapan Bahan atau isi pembicaraan suatu diskusi diawalidengan membatasi tujuan diskusi. Pembatasan tujuan ini mencakup sasaran dan pokok pikiran untuk kesimpulan,meskipun tidak mengandung isi konkret dari hasil yang ditargetkan. Berdasarkan tujuan diskusi perlu juga dibatasi pokok-pokok penting isi diskusi, sehingga proses diskusi dapat berjalan terarah; b) Persiapan Personal hendaknya dipastikan ahli atau pakar dan jenis kelompok pendengar yang akan diundang untuk mnegambil bagian dalam diskusi. Dalam hal ini perlu diperhatikan bahwa semakin besar jumlah peserta, semakin sulit proses diskusi dan semakin sulit pula untuk memperoleh hasil yang diinginkan. Jumlah peserta yang

ideal adalah 8-12 orang, meskipun tidak tertutup kemungkinan untuk mengorganisasi diskusi dengan kelompok peserta yang besar jumlahnya. Jauh sebelumnya hendaknya dijelaskan kepada pakar yang ditunjuk tentang tujuan diskusi, peranannya dalam diskusi dan diberi informasi secukupnya mengenai jenis, tingkatan pendidikan dan harapan para peserta diskusi. Dengan ini dia dapat menyiapkan bahan yang sesuai dengan situasi dan harapan para peserta diskusi; c) Persiapan Ruangan perlu diperhatikan aspek estetis (keindahan), fungsi dan cara duduk. Aspek-aspek ini sangat menentukan dalam diskusi.

3) Pemimpin diskusi

Cara dan gaya memimpin memainkan peranan yang sangat menentukan dalam diskusi. Pemimpin diskusi harus fleksibel dalam memainkan peranannya, sebab di satu pihak dia bertugas memimpin dan mengarahkan diskusi, namum di lain pihak dia adalah rekan sederajat dari para peserta yang dapat menyumbangkan pikiran dan pendapat. Pemimpin diskusi seharusnya seorang yang dapat diterima oleh kelompok. Tetapi yang harus diperhatikan adalah bahwa dia harus dapat menahan diri, sehingga orang tidak mendapat kesan bahwa dia mau menonjolkan diri dalam diskusi.

4) Proses diskusi

Jalannya proses diskusi dapat melihat fase atau tahapan yang sudah ada, fase-fase tersebut adalah sebagai berikut. a) Fase 1: perkenalan dan ucapan selamat datang; b) Fase 2: pengantar ke dalam diskusi; c) Fase 3:

menciptakan situasi saling percaya; d) Fase 4: penjelasan mengenai jalannya diskusi; e) Fase 5 diskusi; f) Fase 6: rangkuman; g) Fase 7: penutup; h) Fase 8: notulen.

5) Peserta diskusi

Setiap diskusi memiliki sasaran yang berbeda sesuai dengan masalah yang dibicarakan. Oleh karena itu juga memiliki suasana yang berbeda-beda. Tuntutan yang berlaku bagi pemimpin diskusi pada dasarnya dapat juga berlaku bagu peserta. Sikap para peserta sangat mempengaruhi proses diskusi. Sikap agresif hendaknya dihindarkan, terutama dalam diskusi bersama seorang ahli.

b. Tanya Jawab

1) Pengertian tanya jawab

Tanya jawab adalah proses dialog antara orang yang mencari informasi dengan yang memberikan informasi. Pemberi informasi adalah seorang ahli, yang menjadi spesialis dalam satu bidang tertentu, atau yang dianggap mengenal dan mengetahui suatu masalah secara baik. Si penanya mengharapkan informasi yang luas atas apa yang ditanyakan. Oleh karena itu interview disebut juga pembicaraan informatif.

Ada tiga bentuk tanya jawab, yaitu Interview, Konperensi Pers, dan Tanya Jawab Pengadilan. Interview adalah tanya jawab antara wartawan dan seorang pejabat (politik) atau tanya pendapat dengan orang-perorangan dalam hubungan dengan penelitian ilmiah.

Konperensi pers adalah pertemuan informatif dengan seorang pejabat sesudah ceramah, perundingan atau konperensi. Tanya jawab pengadilan (interogasi) adalah dialog penyelidikan antara petugas dan si terdakwa, atau orang yang bersalah.

2) Interview

Interview adalah dialog antara para peliput berita dengan tokoh terkemuka mengenai masalah-masalah aktual atau masalah-masalah khusus yang menarik. Dalam perkembangan terakhir interview mengalami perubahan arti. Dahulu, hanya para wartawan surat kabar yang mengadakan interview. Dewasa ini para peliput berita dari radio maupun televisi juga mengadakan interview. Dahulu, pribadi yang diinterview hanyalah orang-orang terkemuka (misalnya para pejabat), sekarang interview dapat diadakan dengan setiap orang dari segala bidang kehidupan, baik orang-orang terkemuka, berpangkat maupun orang-orang sederhana (Hendrikus, 2017:114).

a) Persiapan Interview

Supaya dapat membuat interview yang baik dan terarah perlu diketahui keterangan-keterangan mengenai pribadi yang akan diinterview dan mengenai tema interview. Orang yang bertanya harus menguasai pokok-pokok yang menjadi bahan interview. Sebaliknya, orang yang ditanya harus menguasai tema tidak hanya secara garis besar, tetapi juga secara mendetail.

b) Aturan Interview

Dalam hubungan dengan interview ada beberapa ketentuan yang perlu diperhatikan baik oleh orang yang bertanya, maupun oleh orang yang ditanya. (1) Penanya harus mengenal pribadi yang ditanya secara tepat; (2) Penanya hendaknya memperhatikan jalan ppikiran atau hubungan logis antara pertanyaan-pertanyaan yang dikemukakan. Adalah kurang baik mengemukakan banyak pertanyaan yang tidak ada hubungan satu dengan yang lain; (3) Untuk tema dan situasi tertentu, sebaiknya penanya memberikan kuessioner kepada orang yang ditanya sebelumnya, sehingga dia dapat menyiapkan diri secara teliti. Di lain pihak seorang pemimpin seharusnya selalu bersedia untuk menghadapi interview; (4) Karena hasil interview itu direkam atau ditulis secara stenografis, maka sebelum dipublikasikan sebaiknya orang yang ditanya membaca hasil rangkuman sekali lagi. Dengan cara ini dia dapat mengoreksi kesalahan rumusan dari apa yang dikatakannya.

3) Teknik Bertanya

Suatu pembicaraan yang bermakna selalu merupakan hasil dari dialog, sebagai suatu proses yang berjalan atas oertanyaan dan

jawaban, bukan karena salah satu pihak berbicara sendiri! Pertanyaan adalah impuls untuk mengaktifkan, alat untuk memberi sugesti, alat untuk membakar semangat, kunci untuk melonggarkan tekanan, sarana untuk membangun inisiatif dan mesin untuk mendorong komunikasi antarmanusia.

Ada dua belas pertanyaan yang dapat membantu setiap orang untuk memulai suatu dialog. Orang dapat bertanya: (1) Tentang masalah-masalah umum; (2) Tentang hal-hal khusus sampai sekecil-kecilnya; (3) Tentang pendapat seseorang; (4) Tentang penilaian seseorang; (5) Tentang keinginan dan kehendaknya; (6) Tentang pengalaman-pengalamannya; (7) Tentang pendidikan seseorang; (8) Tantang gambaran masa depan seseorang; (9) Tentang masalah dan kecemasan hidup; (10) Tentang rekan kerja; (11) Tentang sanak-keluarga; (12) Tentang hobi.

c. Debat

Debat adalah saling adu argumentasi antarpribadi atau antar kelompok manusia, dengan tujuan mencapai kemenangan untuk satu pihak. Dalam debat setiap pribadi atau kelompok mencoba menjatuhkan lawannya, supaya pihaknya berada pada posisi yang benar. Debat merupakan suatu argumen untuk menentukan baik tidaknya suatu usul tertentu yang di dukung oleh satu pihak yang disebut pendukung atau

afirmatif, dan ditolak, disangkal oleh pihak lain yang disebut penyangkal atau negatif (Tarigan, 2015:92).

Dalam bidang politik bentuk percaturan pendapat ini sering dipraktekkan. Debat sesungguhnya adalah satu bentuk pertentangan salam diskusi atau dialog. Dalam proses ini para peserta sungguh-sungguh berbantah lewat argumentasi dan bukan sekedar mau memperoleh pengertian atau pengetahuan baru.

Biasanya ada dua tim yang masing-masing mempunyai tiga orang anggota. Setelah abtasan setiap istilah ditentukan, maka kedua tim tersebut mempersiapkan laporan-laoran singkat mereka yang ada kaitannya dengan masalah-masalah yang bersangkutan. Pembicara pertama mengemukakan kasus bagi afirmatif serta menyatakan masalah-masalah yang harus dipertahankan oleh kedua rekannya. Begitu pula pihak negatif pun membuat persiapan yang sama.

Pembicara, penangkis, atau penyangkal pun dipilih dari tiap pihak, dan setelah pidato-pidato resmi disajikan, para pembicara penangkis pun mengemukakan sangkalan-sangkalan mereka. Suatu persiapan yang matang jelas sangat diperlukan. (Tarigan, 2015:93)

1) Penggunaan Debat

   Dalam masyarakat demokratis, debat memegang peranan penting dalam perungdang-undangan, dalam politik, dalam perusahaan (bisnis), dalam hukum, dan dalam pendidikan.

2) Jenis-jenis Debat

Berdasarkan bentuk, maksud, dan metodenya maka debat dapat diklasifikasikan atas tipe-tipe atau kategori, yaitu: a) Debat parlementer/ majelis (*assembly or parlementary debating*).Tujuan debat majelis adalah untuk memberi dan menambah dukungan bagi undang-undang tertentu dan semua anggota yang ingin mneyatakan pandangan dan pendapatnya; berbicara mendukung atau menentang usul tersebut setelah mendapat izin dari majelis; b) Debat pemeriksaan ulangan untuk mengetahui kebenaran pemeriksaan terdahulu (*cross-examination debating*). Minat orang kerap kali bertambah bessar terhadap perdebatan apabila teknik perdebatan *cross-examination* dipergunakan. Ini merupakan suatu bentuk perdebatan yang lebih sulit dan menuntut persiapan yang lebih matang daripada gaya perdebatan formal. Adapun maksud dan tujuannya adalah mengajukan serangkaian pertanyaan yang satu dan lainnya berhubungan erat, yang menyebabkan para individu yang ditanya menunjang posisi yang hendak ditegakkan dan diperkokoh oleh sang penanya; c) Debat formal, konvensional, atau debatpendidikan (*formal, conventional, or educational debating*). Tujuan debat formal adalah memberi kesempatan bai dua tim pembicara untuk mengemukakan kepada para pendengar sejumlah argumen yang menunjang atau membantah suatu usul. Setiap pihak diberi jangka waktu yang sama bagi pembicara-pembicara

3) Sikap dan Teknik Berdebat

> Seorang pendebat haruslah bersifat rendah hati, wajar, ramah, dan sopan tanpa kehilangan kekuatan dalam argumen-argumennya. Dia harus menghindarkan pertanyaan yang berlebih-lebihan terhadap kasusnya dan mempergunakan kata-kata dan ekspresi yang samar-samar yang tidak dikehendaki oleh fakta-faktanya, dengan perkataan lain justri tidak menunjang kasus yang dikemukakannya.

B. Model Pembelajaran Bamboo Dancing dengan media Adik Simba

Model pembelajaran *Bamboo Dancing* dengan Adik Simba adalah merupakan kombinasi dari model dan media. Pengertian dari masing-masing model dan media adalah sebagai berikut:

a. Model *Bamboo Dancing*

Model pembelajaran *Bamboo Dancing* adalah model pembelajaran yang mengembangkan metode *inside outside circle.* Model *Bamboo Dancing* diawali dengan penentuan topik oleh guru dan dilanjutkan dengan pembagian kelompok. Model *Bamboo Dancing* bertujuan agar siswa saling berbagi informasi bersama-sama dengan pasangan yang berbeda dalam waktu singkat secara teratur. Model ini cocok untuk materi yang membutuhkan pengalaman, pikiran, dan informasi antar siswa. Penggunaan model *Bamboo Dancing* diharapkan dapat mengembangkan struktur kognitif pada siswa, karena siswa dituntut untuk dapat berpikir dalam waktu singkat dan dapat menyampaikan pikirannya dalam bentuk suara atau dengan cara berbicara (Shoimin, 2014:31).

Cara menggunakan model ini adalah dengan siswa yang berdiri sejajar berpasangan dan berhadapan, satu sisi menjadi penanya dan sisi yang

lain menjadi narasumber. Siswa nantinya akan berputar searah jarum jam, maka siswa mendapatkan banyak informasi dengan pasangan yang berbeda. Siswa berdiri sejajar itulah yang disebut dengan *Bamboo* dan perputaran siswa yang disebut dengan *Dancing.* Keunggulan model *Bamboo Dancing* adalah adanya struktur yang jelas yang akan memudahkan siswa berbagi informasi dan menerima informasi (Huda, 2013:249).

Menurut Shoimin (2014:32) langkah-langkah penggunaan model *Bamboo Dancing* adalah:

1) Separuh jumlah siswa dalam satu kelas berdiri berjajar. Jika ada cukup ruang maka gunakan ruang kelas, jika kurang bisa di teras kelas.
2) Separuhnya lagi berdiri berjajar menghadap barisan siswa yang pertama.
3) Siswa dapat berbagi informasi sesuai kebutuhan. Guru bisa memberikan batasan waktu untuk keefektifan kegiatan.
4) Siswa yang sudah mendapat informasi atau saat waktu sudah habis, bisa bergeser atau berputar searah jarum jam dan menggali informasi kepada pasangan yang baru.

Model pembelajaran ini cocok diguanakn untuk materi yang memerlukan pemikiran, pertukaran pikiran, dan pemahaman. Oleh karena itu model ini memiliki kelebihan sebagai berikut: 1) Siswa dapat bertukar pengalaman dan pengetahuan dengan sesamanya dalam proses pembelajaran; 2) Meningkatkan kecerdasan sosial dalam hal kerja sama diantara siswa; 3) Meningkatkan toleransi antara sesama siswa; 4) Meningkatkan kemampuan

berbicara atau menyampaikan pendapat; 5) Dapat ditambahkan berbagai macam media pendukung

Selain memiliki kelebihan model *Bamboo Dancing* juga memiliki beberapa kelemahan yaitu kelompok belajarnya terlalu gemuk sehingga menyulitkan proses belajar mengajar dan membutuhkan banyak waktu dan ruang.

b. Media Adik Simba

Adik Simba adalah singkatan dari enam kata tanya yaitu Apa, Dimana, Kapan, Siapa, Mengapa, dan Bagaimana. Media ini berupa kartu yang akan digunakan siswa untuk bertanya saat proses pembelajaran berlangsung. Media Adik Simba dapat membantu siswa dalam bertanya ataupun menjawab. Dengan media ini siswa nantinya akan lebih terarah dan terstruktur saat melakukan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model *Bamboo Dancing*. Media ini dirasa cocok jika dikombinasikan dengan model *Bamboo Dancing* karena sifat media ini yang sederhana dan fleksibel bisa digunakan dengan berbagai model pembelajaran yang lain. Akan tetapi, peneliti memilih model *Bamboo Dancing* karena dalam proses pembelajaran *Bamboo Dancing* siswa lebih banyak aktivitas berbicara baik bertanya maupun menjawab.

Media adik simba adalah jenis media visual yang berupa kartu. Jenis media visual dapat dengan mudah merangsang tingkat pemahaman siswa karena siswa dapat melihat secara langsung tanpa membayangkan. Beberapa karakteristik dari media jenis visual sebagai berikut: 1) Memberikan ilustrasi;

2) Menarik perhatian dan minat; 3) Menunjukkan adanya penekanan; 4) Memperkenalkan suatu topik

Berdasarkan karakteristik diatas, media adik simba sudah memenuhi beberapa karakteristik dari media visual yang baik. Adapun langkah-langkah penggunaan model *Bamboo Dancing* dengan media adik simba adalah sebagai berikut:

1) Bagi kelas menjadi dua kelompok besar.
2) Pastikan semua anggota kelompok memiliki pasangan.
3) Siswa yang sudah memiliki pasangan, berdiri berhadapan dengan pasangannya.
4) Satu sisi siswa menjadi pemberi informasi dan sisi yang dihadapannya menjadi penanya.
5) Saat siswa menanya siswa dapat menggunakan kartu adik simba untuk memberikan pertanyaan, dan merangkum informasi apa yang disampaikan oleh temannya.
6) Setelah selesai, siswa dapat bergeser searah jarum jam dan bertukar informasi dengan teman yang baru.

Jadi kesimpulan dari model pembelajaran *Bamboo Dancing* dengan media Adik Simba adalah model pembelajaran yang dijalankan oleh siswa, siswa melakukan tanya jawab dengan menggunakan bantuan media kartu tanya yang disebut dengan media Adik Simba. Kegiatan pembelajaran yang dibantu dengan adanya media maka akan lebih efektif dan lebih memudahkan siswa menerima informasi.

C. Pengaruh Model Bamboo Dancing yang Berbantuan Media Adik Simba dengan Keterampilan Dialogika

Bamboo Dancing yang berbantuan media adik simba berpengaruh dengan keterampilan dialogika. Hal ini terbukti dengan pernyataan Huda (2013:249) yang menyebutkan bahwa model *Bamboo Dancing* dapat digunakan siswa untuk belajar menyampaikan dan menerima informasi. Sama halnya dengan keterampilan dialogika yang merupakan proses dialog atau berbicara dua arah antara dua orang atau lebih yang notabene dapat berupa penyampaian dan penerimaan informasi. Model pembelajaran *Bamboo Dancing* yang berbantuan media adik simba pastinya akan lebih membantu, karena media ini berupa kartu tanya yang dapat memudahkan siswa dalam menyampaikan dan menerima informasi. Media adik simba juga dapat membuat penyampaian siswa lebih terarah dan tertata rapi sehingga siswa menjadi lebih siap dalam menyampaikan dan menerima informasi. Jadi, dalam meningkatkan keterampilan dialogika siswa dapat menggunakan model *Bamboo Dancing* yang berbantuan media adik simba.

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Hasil penelitian Ema Rahmawati (2016), yang berjudul " Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Type Bamboo Dancing* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Pada Siswa Kelas IV SDN 4 Serang Tahun Pelajaran 2015/2016", penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN 4 Serang. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Bamboo Dancing* dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi pada siswa kelas IV SDN 4 Serang. Dari penelitain tersebut

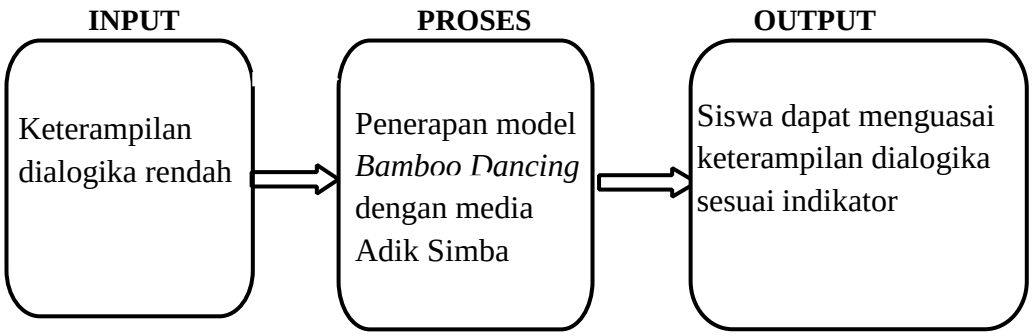
didapatkan hasil data pada siklus I sebesar 54, siklus II sebesar 61, dan siklus III sebesar 76,6. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Bamboo Dancing* dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV SDN 4 Serang.

E. Kerangka Berfikir

Keterampilan dialogika adalah kemampuan yang dibutuhkan anak. Keterampilan ini nantinya akan digunakan saat anak berada di lingkungan masyarakat, sekolah maupaun keluarga. Lingkungan tinggal anak sama-sama membutuhkan keterampilan ini, baik anak dimintai pendapat, diberi pertanyaan oleh orang, dan bertanya kepada oranglain. Keterampilan dialogika terlihat sepele karena hanya bertanya dan menjawab, tetapi nyatanya jika anak tidak mendapat bekal keterampilan ini dengan matang maka anak belum tentu dapat ikut berperan atau ikut andil dalam kehidupan sosial anak.

Sekolah merupakan salah satu lingkungan sosial anak yang juga menjadi tempat belajar anak dalam aspek dialogika. keterampilan dialogika biasanya diajarkan melalui pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri Bandungan 01, Kabupaten Semarang masih menggunakan model pembelajaran yang sederhana dan dampaknya anak belum sepenuhnya menguasai keterampilan dialogika. Oleh karena itu penulis memilih menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing* yang dikombinasikan dengan media Adik Simba sebagai warna baru bagi pembelajaran bahasa Indonesia khususnya. Model *Bamboo Dancing* dirasa cocok karena model ini sangat mudah untuk dikembangkan kembali dan dapat dikombinasikan dengan berbagai media

pembelajaran yang ada, contohnya media Adik Simba. Adapun bagan alur kerangka berpikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1: kerangka berpikir penelitian

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan (Sugiyono, 2016:98). Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_0

   Penerapan model *Bamboo Dancing* dengan media Adik Simba tidak dapat meningkatkan keterampilan dialogika siswa kelas IV SD Negeri Bandungan 01.

2. H_1

   Penerapan model *Bamboo Dancing* dengan media Adik Simba dapat meningkatkan keterampilan dialogika siswa kelas IV SD Negeri Bandungan 01.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang datanya berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan data statistik (Sugiyono, 2016:13). Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan (Sugiyono, 2016:13).

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian laboratorium, walaupun pelaksanaannya bisa dilakukan diluar laboratorium. Akan tetapi, pelaksanaannya menerapkan prinsip-prinsip penelitian laboratorium. Terutama dalam pengontrolan terhadap hal-hal yang mempengaruhi jalannya eksperimen (Hamdi, 2014:8).

Desain penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimental (*Quasi Experimental Design*) yaitu kajian penelitian dimana kontrol terhadap variabel dilakukan tidak dengan penuh, tetapi dengan dikurangi atau ditampilkan beberapa saja. Tujuan dari kuasi eksperimen adalah untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol disamping kelompok eksperimen, namun pemilihan kedua kelompok tersebut tidak dengan teknik random. Desain ini memiliki kelompok kontrol tetapi tidak sepenuhnya dapat

mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi eksperimen (Sugiyono, 2011:114). Bentuk *Quasi*

Experimental Design yang digunakan adalah *Nonequivalen Control Group Design* dengan paradigma sebagai berikut:

O_1	x	O_2
O_3		O_4

Gambar 3.1

Desain Penelitian *Nonequivalen Control Group Design* (Sugiyono, 2011:116)

Keterangan:

O_1 dan O_3	:	Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan
O_2	:	Kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan (X)
O_4	:	Kelompok kontrol setelah diberi perlakuan (X)
X	:	Perlakuan
O_1 dan O_3	:	Kelompok eksperimen dan kontrol diberikan *pretest*
O_2 dan O_4	:	Kelompok eksperimen dan kontrol diberikan postest

Dalam desain ini terdapat dua kelompok eksperimen yang dipilih tidak secara acak. Kelompok yang pertama adalah kelompok eksperimen dan yang kedua adalah kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut nantinya akan diberikan *pretest*, jika hasil *pretest* menunjukkan bahwa perbandingan nilai dari kedua kelas ini tidak berbeda jauh maka kelompok tersebut disebut dengan kelompok yang homogen.

Setalah peneliti mengetahui hasil *prestest* yang menunjukkan tidak ada perbedaan pada kedua kelompok tersebut, selanjutnya peneliti akan memberikan perlakuan (X) berupa model *Bamboo Dancing* dengan media Adik Simba kepada kelompok eksperimen. Sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan (X) sama sekali. Kedua kelas tersebut kemudian diberikan ujian akhir berupa *postest*,

supaya peneliti dapat melihat hasil perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen, apakah mengalami berpengaruh atau tidak?

Penelitian ini dilakukan di kelas IVA SD Negeri Bandungan 01, Kabupaten Semarang dan kelas IVB SD Negeri Bandungan 01, Kabupaten Semarang. Karena pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random, maka ditetapkan kelas IVA SD Negeri Bandungan 01, Kabupaten Semarang sebagai kelompok eksperimen dan kelas IVB SD Negeri Bandungan 01, Kabupaten Semarang sebagai kelompok kontrol. Dalam penelitian ini nantinya kelas IVA akan diberikan perlakuan berupa model *Bamboo Dancing* dan kelas IVB tidak akan diberikan perlakuan melainkan akan diberikan metode ceramah seperti yang dilakukan guru kelas IVB sebelumnya.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu sifat, orang, atribut, atau nilai yang mempunyai variasi tertentu yang ditentukan peneliti untuk dipelajari dan nantinya ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2012:60). Pada penelitian ini ditetapkan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang memberikan yang menjadi sebab timbulnya perubahan pada variabel terikat (Sugiyono, 2011:61). Variabel bebas pada penelitian ini adalah model *Bamboo Dancing* dengan media Adik Simba.

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2011:61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan dialogika siswa kelas IV.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional adalah suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel atau konstrak dengan cara memberikan arti, atau menspesifikasikan kegiatan ataupun memberikan suatu operasional yang diperkuat untuk mengukur konstrak atau variabel tersebut (Nazir, 2009:126). Definisi operasional eksperimental adalah mendefinisikan variabel dengan keterangan-keterangan percobaan yang dilakukan terhadap variabel ataukonstrak tersebut (Nazir, 2009:126).

a. Variabel bebas adalah model *Bamboo Dancing* dengan media Adik Simba. Pembelajaran dengan model ini akan menumbuhkan minat belajar siswa dan kontribusi siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Bamboo Dancing* yang dipadukan dengan media Adik Simba adalah sebuah model pembelajaran yang nantinya siswa akan berdiri berjajar dengan pasangannya kemudian mereka saling bertukar informasi, yang dibantu dengan media Adik Simba. Media Adik Simba adalah media yang berupa kartu tanya yang digunakan siswa saat bertanya maupun saat berbagi informasi dengan pasangannya. Kemudian, siswa akan berputar searah jarum jam, sehingga siswa memiliki pasangan baru. Siswa akan bertukar informasi kembali dengan pasangan yang berbeda. Pengulangan dalam menyampaikan materi akan membuat siswa benar-benar paham dengan materi yang ia sampaikan. Sedangkan siswa yang menerima informasi akan mendapat berbagai macam informasi dalam satu tema yang sama, sehingga siswa akan memiliki lebih banyak pengetehuan dalam waktu yang relatif singkat.

b. Variabel terikat adalah keterampilan dialogika siswa kelas IV. Keterampilan dialogika dapat diukur dengan menggunakan wawancara terstruktur. Peneliti akan menyiapkan beberapa pertanyaan sistematis untuk ditanyakan kepada siswa atau subjek yang akan diteliti. Pelaksanaan penilaian nantinya peneliti akan melakukan pengamatan saat siswa melaksanakan proses pembelajaran. Peneliti akan mengamati satu per satu dengan cara berkeliling. Metode seperti ini membutuhkan waktu yang lama, akan tetapi karena model pembelajaran yang digunakan juga membutuhkan waktu yang lama dan memberikan kesempatan satu per satu kepada siswa untuk menyampaikan pendapat maka waktu yang tersedia akan cukup mumpuni.

D. Subjek Penelitian

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang ditetapkan oleh peneliti kemudian ditarik kesimpulan nantinya (Sugiyono, 2016:117). Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa SD Negeri Bandungan 01, Kabupaten Semarang.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016: 118). Dalam penelitian ini sampelnya adalah siswa kelas IVA dan IVB SD NEGERI Bandungan 01, Kabupaten Semarang.

E. Setting Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di SD Negeri Bandungan 01, Kabupaten Semarang. Sekolah ini berada di jl.sukorini No 4, Bandungan, Kec. Bandungan, Kab. Semarang. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena disana terdapat permasalahan yang akan dikaji atau diteliti. Sekolah ini juga memiliki kelas pararel A dan B yang merupakan salah satu pemenuhan syarat pada desain penelitian yaitu *Quasi Experimental Design.*

F. Metode Pengumpulan Data

Tes banyak digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik di bidang kognitif, seperti pengetahuan, pengalaman, pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis. Tes dalam dunia pendidikan sudah digunakan sejak zaman dahulu kala. Tes memiliki makna tersendiri dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Tes sendiri dibagi menjadi beberapa bagian, ada tes tertulis, tes lisan, dan tes tindakan.

Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes lisan yang bertujuan untuk mengukur dan menilai keterampilan dialogika siswa menggunakan model *Bamboo Dancing* pada siswa kelas IV SD Negeri Bandungan 01.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian. Dalam penelitian ini, untuk mendapatkan data penelitian peneliti

menggunakan instrumen berupa tes lisan. Instrumen ini akan digunakan sebanyak dua kali dalam *prettest* dan *posttest.*

Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Silabus berupa rangkuman materi yang digunakan guru dalam menyusun RPP.
b. Instrumen perlakuan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
c. Instrumen pengumpulan data berupa tes lisan yang digunakan untuk mengukur keterampilan dialogika siswa. Penilaian ini dilakukan sebanyak dua kali pada saat *pretest* guna untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan pada saat *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen penilaian keterampilan berbicara yang akan digunakan sebagai pedoman penilaian keterampilan dialogika. penilaian yang dikembangkan oleh Jakobovist dan Gordon (dalam Nurgiyantoro, 2010:290), yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1

Pedoman Penilaian Menurut Jakobovist dan Gordon

No	Aspek Yang Dinilai	Skala
1.	Keakuratan informasi (sangat buruk---akurat sepenuhnya)	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
2.	Hubungan antara informasi (sangat sedikit---berhubungan sepenuhnya)	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
3.	Kelancaran (terbata-bata--- lancar sekali)	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
4.	Kewajaran urutan wacana (tak normal---normal)	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
5.	Gaya pengucapan (kaku---wajar)	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
		Jumlah skor...

Namun, dalam penelitian ini dimodifikasi karena alasan penyesuaian karakteristik dan kemampuan anak sekolah dasar. Begitupun dengan penskoran dimodifikasi 1-3 untuk memudahkan dalam penskoran, karena kritesia sudah

dibuat dengan singkat dan jelas. Berikut adalah instrumen penilaian keterampilan dialogika yang sudah dimodifikasi.

Tabel 3.2

Instrumen Keterampilan Dialogika

Aspek yang Dinilai	**Deskripsi**	**Skor**	**Kriteria**
Pelafalan, Intonasi, jeda, dan volume	1. Pelafalan fonem jelas, tidak terpengaruh dialek asal, intonasi jelas, volume suara keras	3	Sangat baik
	2. Pelafalan fonem cukup jelas, sedikit terpengaruh dialek asal, intonasi cukup jelas, volume keras tetapi tidak jelas.	2	Baik
	3. Pelafalan fonem kurang jelas, terpengaruh dialek asal, intonasi tidak begitu jelas,volume kurang keras dan tidak jelas.	1	Cukup
Pilihan kata	1. Kata-kata yang digunakan sangat sopan, tidak ambigu, tidak menyinggung perasaan dan sesuai dengan topik	3	Sangat baik
	2. Kata-kata yang digunakan cukup sopan, sedikit membingungkan, tidak menyinggung perasaan dan sesuai dengan topik	2	Baik
	3. Kata-kata yang digunakan kurang sopan, ambigu, sedikit menyinggung perasaan dan tidak sesuai dengan topik	1	Cukup
Percaya diri	1. Tidak malu-malu, tenang, menguasai panggung dan tidak grogi	3	Sangat baik
	2. sedikit malu-malu, tenang, cukup menguasai panggung dan sedikit grogi	2	Baik
	3. malu-malu, panik, kurang menguasai panggung dan grogi	1	Cukup
kelengkapan jawaban	1. jawaban lengkap sesuai materi, dan dapat memberikan contoh konkrit.	3	Sangat baik

	2. Jawaban kurang lengkap, tidak sesuai materi namun dapat memberikan contoh.	2	Baik
	3. Jawaban sangat singkat dan tidak dapat memberikan contoh.	1	Cukup

Instrumen penilaian ini digunakan pada saat pengambilan data *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan alat bantu *voice recorder* untuk memudahkan pengambilan data.

H. Validitas dan Reliabilitas

a. Validitas

Menurut Sugiyono (2011:121) validitas adalah alat ukur yang digunakan untuk menilai apakah suatu konsep telah dijabarkan secara benar. Validitas juga berarti derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian, validitas adalah alat ukur yang digunakan peneliti untuk mengukur keakuratan atau keabsahan data yang diperoleh peneliti dilapangan. Sedangkan data yang dinyatakan valid adalah data yang yang benar-benar sama antara apa yang dilaporkan peneliti dengan apa yang ada di lapangan.

Berdasarkan hal tersebut maka validitas yang digunakan adalah validitas konstruk (*construct validity*). Untuk mengukur validitas konstruk dapat menggunakan pendapat ahli (*expert jugdment*). Dalam hal ini yang dimintai pendapatnya adalah Dra. Lilis Madyawati, M.Si selaku ahli dan Margareta Yusviana Maharani, S.Pd selaku guru kelas IV SD Negeri Bandungan 01.

Selain validitas konstruk, instrumen penelitian dapat diuji dengan rumus korelasi *product moment*. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$R_{xy}=\frac{N\sum Y-(\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\left\{\left(N\sum X^2-(\sum X)^2\right)\right\}\left\{\left(N\sum Y^2-(\sum Y)^2\right)\right\}}}$$

Keterangan:

R_{xy}	:	Koefisien korelasi skor item soal
N	:	Jumlah subjek
X	:	Skor item
Y	:	Skor total

Untuk membantu peghitungan validitas dapat digunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 22 *for Windows Version* yang mana dengan program tersebut data yang kita masukkan akan dengan mudah diketahui hasilnya. Kriteria sebuah data dikatakan valid apabila jumlah r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Berikut ini adalah hasil perhitungan validitas butir soal.

Tabel 3.3

Data Validitas Butir Soal

No Item	**r Hitung**	**r Tabel**	**Keterangan**	**No Item**	**r hitung**	**r Tabel**	**Keterangan**
1.	0,690	0,334	Valid	16.	0,556	0,334	Valid
2.	0,818	0,334	Valid	17.	0,497	0,334	Valid
3.	0,280	0,334	Tidak valid	18.	0,573	0,334	Valid
4.	0,683	0,334	Valid	19.	0,588	0,334	Valid
5.	0,195	0,334	Tidak valid	20.	0,453	0,334	Valid
6.	0,169	0,334	Tidak valid	21.	0,588	0,334	Valid
7.	0,667	0,334	Valid	22.	0,083	0,334	Tidak valid
8.	0,128	0,334	Tidak valid	23.	0,547	0,334	Valid
9.	0,401	0,334	Valid	24.	0,046	0,334	Tidak valid
10.	0,310	0,334	Tidak valid	25.	0,440	0,334	Valid
11.	0,431	0,334	Valid	26.	0,003	0,334	Tidak valid
12.	0,561	0,334	Valid	27.	0,712	0,334	Valid
13.	0,684	0,334	Valid	28.	0,424	0,334	Valid

14.	0,428	0,334	Valid	29.	0,254	0,334	Tidak valid
15.	0,674	0,334	Valid	30.	0,324	0,334	Tidak valid

Berdasarkan tabel diatas, butir soal dikatakan valid apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Ada 20 soal yang valid dengan no item 1, 2, 4, 7, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 25, 27, 28, dan terdapat 10 soal yang tidak valid dengan no item 3, 5, 6, 8, 10, 22, 24, 26, 29, 30.

b. Reliabilitas

Reliabel memiliki arti keajegan atau tetap. Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel apabila dapat digunakan untuk mengukur atau meramalkan hasil data dimana saja dan kapan saja, maka hasilnya akan sama atau tidak berubah Sugiyono, 2017: 173). Untuk dapat mengetahui reliabilitas instrumen dapat digunakan pengujian *internal consistency*. Pengujian ini dilakukan dengan cara mengujikan sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu (Sugiyono, 2016: 185). Rumus yang digunakan dalam menguji reliabilitas instrumen menurut Sugiyono, (2016:186) adalah sebagai berikut.

$$r_1 = \frac{2r_{AB}}{1 + r_{AB}}$$

r_1 : Reliabilitas internal seluruh instrumen
r_{AB} : Korelasi *Product Momen Pearson* antara item ganjil dan genap

Keterangan:

Selain menggunakan rumus tersbut, penghitungan reliabilitas instrumen dapat dengan menggunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 22 *for Windows Version* yang mana jika menggunakan program tersebut maka data yang kita masukkan akan dengan mudah diketahui hasilnya. Kriteria sebuah data dikatakan reliabel apabila nilai α > 0,06 maka dinyatakan reliabel dan sebaliknya.

Tabel 3.4

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,640	30

Berdasarkan tabel diatas bahwa nilai α sebesar 0,640 > 0,06 maka instrumen penelitian ini dinyatakan reliabel atau konsisten dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

I. Prosedur Penelitian

Penelitian eksperimen yang dilakukan peneliti kali ini memiliki alur sebagai berikut:

a. Perencanaan

1) Wawancara prapenelitian yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas IVA SD Negeri Bandungan 01 pada tanggal 2 Desember 2017.

2) Persiapan alat dan bahan
3) Persiapan materi dan perencanaan pembelajaran
4) Persiapan instrumen penelitian

b. Pelaksanaan penelitian

1) Siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa
2) Melaksanakan proses pembelajaran dengan model *Bamboo Dancing* berbantuan media adik simba selama dua kali perlakuan.
3) Pada akhir pembelajaran kedua diberikan *posttest* untuk mengukur hasil atau dampak dari pembelajaran yang menggunakan model *Bamboo Dancing*.

c. Akhir

1) Data yang sudah didapat dianalisis menggunakan statistik yang sesuai
2) Penarikan kesimpulan.

J. Metode Analisis Data

Pada penelitian ini peneliti menganalisis data dengan menggunakan uji analisis deskriptif dan uji analisis inferensial yang didalamnya terdapat uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

1. Uji Analisis Deskripstif

Analisis deskriptif digunakan untuk mendiskripsikan data hasil *pretest* dan *posttest* kedua variabel berupa *mean* (rata-rata), *median* (nilai tenagh), *modus* (nilai yang sering muncul), *range* (rentang nilai), dan *standard* deviation (simpangan baku). Analisis deskriptif pada penelitian

ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 22 *for Windows Version.*

2. Uji Prasyarat Analisis

Analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji T-Test. Sebelum melakukan uji T-Test maka dilakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 22 *for Windows Version* dengan menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov.* Syarat suatau data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansinya > 0,05.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok tersebut memiliki tingkat varian data yang sama atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 22 *for Windows Version* teknik yang digunakan adalah One Way Anova. Syarat suatu sampel dikatakan homogen apabila nilai signifikasnsinya > 0,05.

c. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas dengan hasil bahwa data berdistribusi normal dan sampel bersifat homogen maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Bamboo Dancing* dengan berbantuan Adik Saimba dibandingakan dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 22 *for Windows Version* yaitu dengan teknik analisis *Paired sample T-Test*. Taraf signifikansi uji analisis *Paired sample T-Test* adalah 0,05. Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui adakah perbedaan rata-rata dari hasil *posttest* dua sampel. Jika nilai signifikansi < 0,05 maka hipotesis diterima atau signifikan dan jika nilai signifikansinya > 0,05 maka hipotesisnya ditolak atau tidak signifikan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_0

   Penerapan model *Bamboo Dancing* dengan media Adik Simba tidak dapat meningkatkan keterampilan dialogika siswa kelas IV SD Negeri Bandungan 01.

2. H_1

   Penerapan model *Bamboo Dancing* dengan media Adik Simba dapat meningkatkan keterampilan dialogika siswa kelas IV SD Negeri Bandungan 01.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah berlangsung pada kelas IV SD Negeri Bandungan 01 Kabupaten Semarang dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Melalui penggunaan model pembelajaran *Bamboo Dancing* dengan berbantuan media Adik Simba di kelas IV SD Negeri Bandungan 01 Kabupaten Semarang, model *Bamboo Dancing* dengan berbantuan media Adik Simba berpengaruh terhadap keterampilan dialogika siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SD Negeri Bandungan 01.
2. Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Bamboo Dancing* dengan berbantuan media Adik Simba dapat dilihat dari meningkatnya nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen setelah melewati dua perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing* dengan berbantuan media Adik Simba. Nilai *pretest* kelas eksperimen adalah 49,0 dan setelah mendapat perlakuan sebanyak dua kali nilai *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 79,7.

Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *Bamboo Dancing* dengan berbantuan media Adik Simba berpengaruh terhadap keterampilan dialogika siswa kelas IV SD Negeri Bandungan 01 Kabupaten Semarang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah disebutkan diatas, maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Saran bagi guru
   a. Guru hendaknya membiasakan menggunakan model pembelajaran *Bamboo Dancing* pda kegiatan pembelejaran kurikulum k13 karena model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
   b. Penggunaan model pembelajaran yang inovatif harus terus ditingkatkan supaya dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Saran bagi sekolah
   a. Penggunaan model pembelajaran *Bamboo Dancing* harusnya dapat menjadi salah satu upaya untuk mengembangkan sekolah ke arah yang lebih baik lagi.
   b. Sarana dan prasarana hendaknya ditingkatkan supaya dapat mendukung dengan maksimal proses belajar mengajar.
3. Saran bagi peneliti berikutnya
   a. Pemilihan materi yang tepat sebaiknya diperhatikan karena jika materi yang akan disampaikan terlalu sedikit variasinya model pembelajaran *Bamboo Dancing* kurang cocok.
   b. Pengelolaan jam pembelajaran di kelas selama proses pembelajaran diatur sebaik mungkin supaya tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2007). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: Rineka Cipta.

Cahyu. (2017). *Ketua Lemkaji: Pendidikan Di Indonesia Masih Banyak Persoalan.* Jakarta: Liputan6.com.

Daryanto. (2005). *Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Rineka Cipta.

Ema Rahmawati, W. F. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Type Bamboo Dancing Untuk Meningkatkan Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi Pada Siswa Kelas IV SDN 4 Serang Tahun Ajaran 2015/2016.* pendidikan, 8.

Hamdi, A. S. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan.* Yogyakarta: Deepublish.

Hendrikus, D. W. (2017). *RETORIKA.* Yogyakarta: PT Kanisius.

Huda, M. (2013). *Model-model Pembelajran dan Pengajaran.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

KBBI. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta: Kemendikbud.

Nazir, M. (2009). *Metode Penelitian.* Bogor: Ghalia Indonesia.

Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana Prenada Media Grouf.

Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan.* Jakarta: Kencana Prenada Group.

Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovataif dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan.* Jakakrta: PT Grafindo Persada.

Sugiyono. (2012). *Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pemdekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* . Bandung: Alfabeta.

Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara.* Bandung: Angkasa.

Yunita. (2014). *Penyebab Rendahnya Mutu Pendidikan Di Indonesia*. Jakarta: Kompasiana.com.