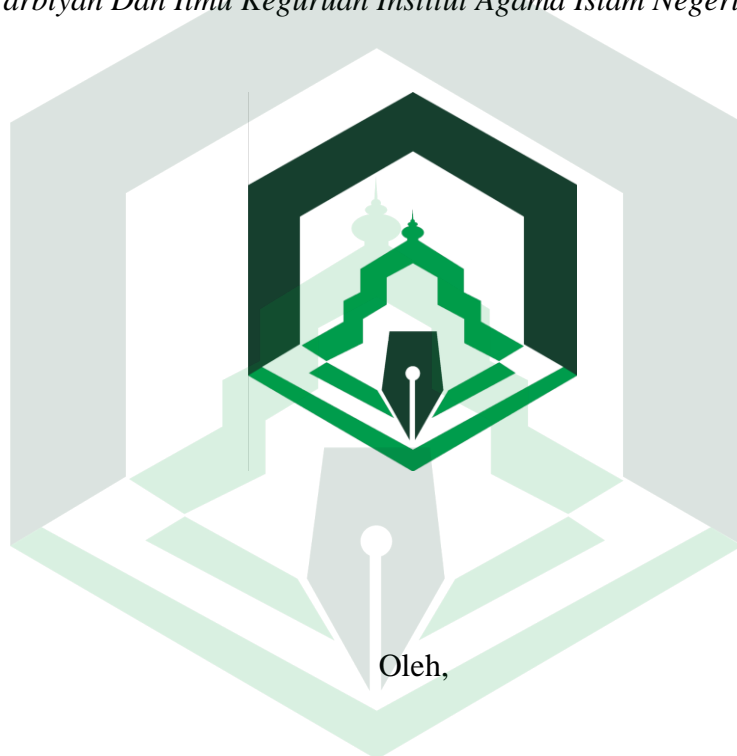


**PENGEMBANGAN MODUL BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA
IDENTIFIKASI DIRI TERINTEGRASI KEGIATAN BERMAIN PERAN
BERBASIS PENGEMBANGAN KARAKTER PADA SISWA KELAS IV
SDN 493 BOSSO KECAMATAN WALENRANG UTARA
KABUPATEN LUWU**

Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Pendidikan guru madrasah Ibtidaiyah Fakultas
Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh,

HIJRIAH

NIM. 16.0205.0057

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU
KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM
NEGERI PALOPO
2021**

**PENGEMBANGAN MODUL BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA
IDENTIFIKASI DIRI TERINTEGRASI KEGIATAN BERMAIN PERAN
BERBASIS PENGEMBANGAN KARAKTER PADA SISWA KELAS IV
SDN 493 BOSSO KECAMATAN WALENRANG UTARA
KABUPATEN LUWU**

Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Pendidikan guru madrasah Ibtidaiyah Fakultas
Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh,

HIJRIAH

NIM. 16.0205.0057

Pembimbing,

- 1. Dr. Baderiah, M.Ag.**
- 2. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU
KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM
NEGERI PALOPO
2021**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Modul Bahan Ajar Bahasa Indonesia Identifikasi Diri Terintegrasi Kegiatan Bermain Peran Berbasis Pengembangan Karakter pada Siswa Kelas IV SDN 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu” yang ditulis oleh Hijriah Nomor Induk (NIM) 16 0205 0057, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang di Munaqasyahkan pada hari Rabu, 10 November 2021, dan telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, Oktober 2021

TIM PENGUJI

- | | | |
|--------------------------------------|---------------|---------|
| 1. Mirawati, S.Pd., M.Pd. | Sidang | (.....) |
| 2. Dr. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. | Penguji I | (.....) |
| 3. Sudirman, S.Ag., M.Pd. | Penguji II | (.....) |
| 4. Dr. Baderiah, M.Ag. | Pembimbing I | (.....) |
| 5. Mirawati, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | (.....) |

Mengetahui :

a.n Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

a.n Sekretaris Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Nurdin K, M.Pd.
NIP. 19681231 199903 1 014



Mirawati, S.Pd., M.Pd.
NIM 16 0205 0057

PERSETUJUAN PENGUJI

Setelah menelaah dengan saksama skripsi berjudul: Pengembangan Modul Bahan Ajar Bahasa Indonesia Identifikasi Diri Terintegrasi Kegiatan Bermain Peran Berbasis Pengembangan Karakter Pada Siswa Kelas IV SDN 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu.

Yang ditulis oleh:

Nama : Hijriah
NIM : 16.0205.0057
Fakultas : Tarbiyah dan ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan dan diujikan pada ujian munaqasyah.

Penguji I

Penguji II



Dr. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd.
NIP. 19670516 200003 1 002



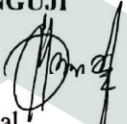





Sudirman, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19710204 200604 1 014

IAIN PALOPO

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul Pengembangan Modul Bahan Ajar Bahasa Indonesia Identifikasi Diri Terintegrasi Kegiatan Bermain Peran Berbasis Pengembangan karakter pada Siswa Kelas IV SDN 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu oleh Hijriah NIM 16. 0205.0057, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari jum'at, tanggal 01 Oktober Tahun 2021 telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan pada sidang ujian *nunaqasyah*.

TIM PENGUJI

1. Mirnawati, S.Pd., M.Pd. ()
Ketua sidang/penguji tanggal : 
2. Dr. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. ()
Penguji I tanggal : 25/10/21
3. Sudirman, S.Ag., M.Pd. ()
Penguji II tanggal : 22/10/2021
4. Dr. Baderiah, M.Ag. ()
Pembimbing I/Penguji tanggal :
5. Mirnawati, S.Pd. ()
Pembimbing II/Penguji tanggal :

IAIN PALOPO

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan saksama skripsi berjudul: Pengembangan Modul Bahan Ajar Bahasa Indonesia Identifikasi Diri Terintegrasi Kegiatan Bermain Peran Berbasis Pengembangan Karakter Pada Siswa Kelas IV SDN 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu.

Yang ditulis oleh:

Nama : Hijriah
NIM : 16.0205.0057
Fakultas : Tarbiyah dan ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan dan diujikan pada ujian munaqasyah. Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I



Dr. Baderiah, M.Ag.
NIP. 1970030 1200003 2 003

pembimbing II



Mirnawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 2003048501

IAIN PALOPO

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp :
Hal : skripsi an

Yth. Dekan Fakultas (Tarbiyah dan ilmu Keguruan)

Di

Palopo

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Hijriah
NIM : 16.0205.0057
Judul Skripsi : Pengembangan Modul Bahan Ajar Bahasa Indonesia Identifikasi Diri Terintegrasi Kegiatan Bermain Peran Berbasis Pengembangan Karakter Pada Siswa Kelas IV SDN 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu.

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

1. Dr. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd.

Penguji I

()
tanggal: 24/10/2021


2. Sudirman, S.Ag., M.P.d

Penguji II

()
tanggal: 29/10/2021

3. Dr. Baderiah, M.Ag.

Pembimbing I/Penguji

()
tanggal:

4. Mirawati, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II/Penguji

()
tanggal:

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Hijriah

NIM : 16 0205 0057

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar hasil karya saya, bukan plagiasi, atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain, yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian skripsi adalah karya saya sendiri, selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab sendiri.

Dengan pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan saya ini tidak benar, maka saya menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Palopo 2021

Yang membuat pernyataan,



Hijriah

NIM 16 0205 0057

PRAKATA

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا
مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Azza Wa Jalla yang telah menganugrahkan rahmat, hidayah kekuatan serta lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Modul Bahan Ajar Bahasa Indonesia Identifikasi Diri Terintegrasi Kegiatan Bermain Peran Berbasis Pengembangan Karakter pada Siswa Kelas IV SDN 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu ”** setelah melalui proses yang panjang.

Shalawat dan salam atas junjungan Rasulullah ﷺ yang merupakan suri tauladan bagi seluruh umat islam selaku para pengikutnya. Semoga menjadi pengikutnya yang senantiasa mengamalkan ajarannya dan meneladani akhlaknya hingga akhir hayat.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis banyak menghadapi kesulitan. Namun, dengan adanya dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini walaupun masih jauh dari kata kesempurnaan.

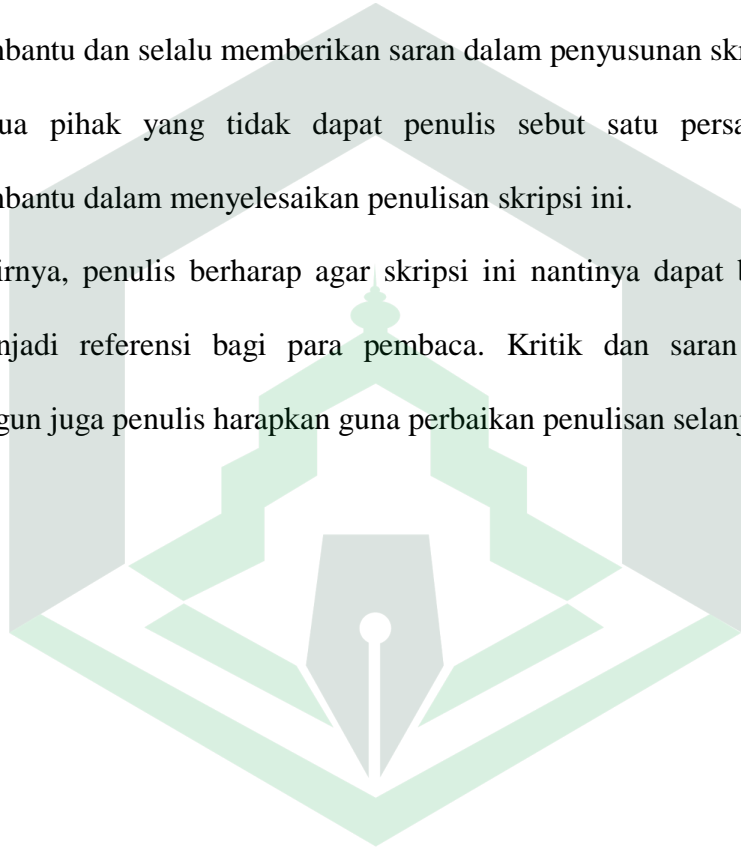
Sehubungan dengan hal tersebut, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada kedua:

1. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag., selaku Rektor IAIN Palopo, Wakil Rektor I Dr. H. Muammar Arafat, M.H., Wakil Rektor II Dr. Ahmad Syarief Iskandar, S.E., M.M., dan Wakil Rektor III Dr. Muhaemin, MA.
2. Dr. Nurdin K., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, beserta Wakil Dekan I Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd., Wakil Dekan II Dr. Hj. A. Ria Warda, M.Ag., Wakil Dekan III Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.
3. Dr. Edhy Rustan, M.Pd., selaku Ketua Program Studi pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di IAIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Baderiah, M.Ag. selaku Pembimbing I dan Mirnawati, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II dalam penyusunan skripsi ini telah meluangkan waktu dalam memberikan arahan dan bimbingan serta tidak henti-hentinya memberikan motivasi, petunjuk, dan saran.
5. Para dosen IAIN Palopo khususnya dosen Program Studi pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo.
6. Orang tuaku yang tercinta Ayahanda Fahrudin dan Ibu Rahmawati yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan selalu mendoakan penulis setiap waktu hingga bisa sampai ditahap sekarang.
7. Kakak saya Ikram dan adek saya Halija, Saleh yang selalu memberikan support kepada saya dalam menyelesaikan kuliah ini.

8. Teman-teman seperjuangan Program Studi pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2016 (kelas A dan B), khususnya teman saya, Mutmainna, Ira Wandayani, Kiki, Sarianti, Nurhalima, Seni, Hasna, Mudarah, Delaputri Melani, Widiyanti Astuti, dan Nurmala Sari, dan terkhusus kepada sahabat saya Harnida yang selama ini setia menemani saya, membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.

9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Akhirnya, penulis berharap agar skripsi ini nantinya dapat bermanfaat dan bisa menjadi referensi bagi para pembaca. Kritik dan saran yang sifatnya membangun juga penulis harapkan guna perbaikan penulisan selanjutnya.



Palopo, 2021

IAIN PALOPO

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ṣa	ṣ	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El

م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>ḍammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي	<i>fathah dan yā’</i>	Ai	a dan i
اُو	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *haulā*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أ إ	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
ي	<i>Kasrah</i> dan <i>yā'</i>	Ī	i dan garis di atas
و	<i>ḍammah</i> dan <i>wau</i>	Ū	u dan garis di atas

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Tā'marbūtah*

Transliterasi untuk *tā'marbūtah* ada dua, yaitu: *tā'marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍamma*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā'marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun transliterasinya adalah [h].

Kalau kata yang berakhir dengan *tā'marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā'marbūtah* itu transliterasinya dengan ha (ha).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-aṭ-fāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. Syaddah (Tasydīd)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجِينَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعم : *nu'ima*

عُدُوْا : *'aduwwun*

Jika huruf *kasrah* (ي) ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ييسى), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *alif lam ma'rifah* (ال). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalah* (*al-zalzalah*)

الفلسفة : *al-falsafah*

البلاد : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta’murūna*

النَّوْءُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai’un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang transliterasinya adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi diatas. Misalnya, kata al-Qur’an (dari *al-Qur’ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Syarh al-Arba’īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri'āyah al-Maṣlahah

9. *Lafz al-Jalālah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului pertikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

بِاللهِ dīnillah billāh

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

فِي رَحْمَةِ اللهِ hum fī raḥmatillāh

10. *Huruf Kapital*

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tmpat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi 'a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fihi al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-Maṣlahah fī al-Tasyrī al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai anak kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau agtar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaī, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd Naṣr Ḥamīd Abū)

SAW. = Sallallahu 'Alaihi Wasallam

AS = 'Alaihi Al-Salam

H = Hijrah

M = Masehi

SM = Sebelum Masehi

l = Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja)

QS .../...: 4 = QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali 'Imran/3: 4

HR = Hadis Riwayat

DAFTAR TABEL

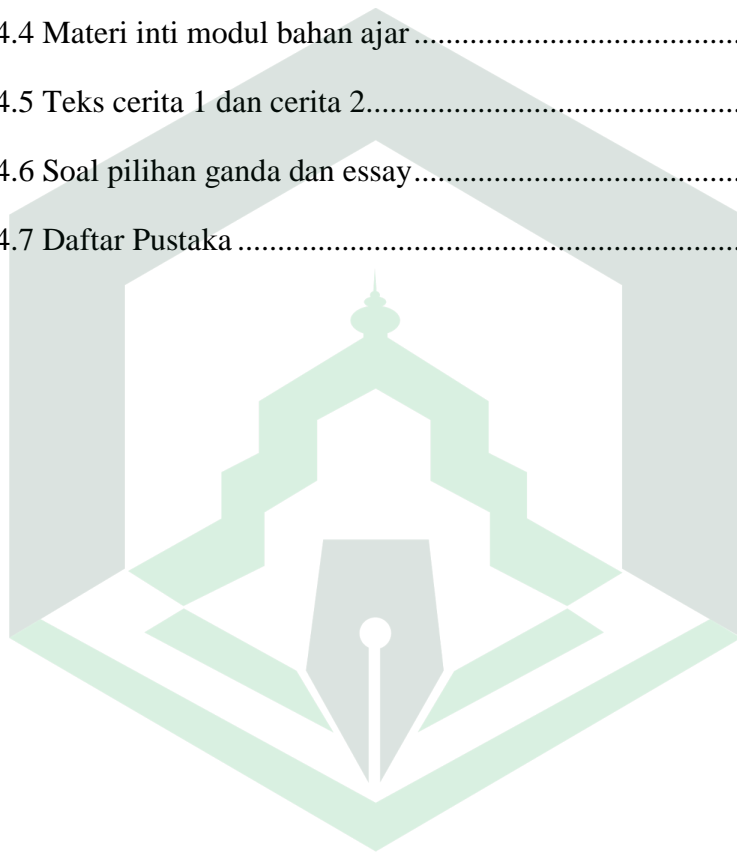
Tabel 3.1 Kriteria kelayakan produk.....	40
Tabel 4.1 Nama-nama pakar validator.....	56
Tabel 4.2 Hasil validasi ahli bahasa.....	57
Tabel 4.3 Ikhtisar data penilaianreview ahli bahasa.....	58
Tabel 4.4 Hasil validasi ahli materi.....	58
Tabel 4.5 Ikhtisar data penilaian review ahli materi.....	59
Tabel 4.6 Hasil validasi ahli desain.....	60
Tabel 4.7 Ikhtisar data penilaian review ahli desain.....	61



IAIN PALOPO

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan kerangka pikir	31
Gambar 4.1 Penjabaran modul bahan ajar	46
Gambar 4.2 Sampul depan dan sampul belakang	47
Gambar 4.3 Kata pengantar, daftar isi, kompetensi dasar dan tujuan	48
Gambar 4.4 Materi inti modul bahan ajar	50
Gambar 4.5 Teks cerita 1 dan cerita 2	52
Gambar 4.6 Soal pilihan ganda dan essay	54
Gambar 4.7 Daftar Pustaka	55



IAIN PALOPO

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	-
PERSETUJUAN PENGUJI	-
PERSETUJUAN PEMBIMBING	-
NOTA DINAS PENGUJI	-
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	-
PRAKATA	i
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR ISI	xiii
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	5
D. Manfaat Pengembangan	6
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	9
B. Deskripsi Teori	13
1. Konsep Pengembangan Model	13
2. Pengembangan Modul Bahan Ajar	16
3. Identifikasi Diri	20
4. Bermain Peran	22
5. Penanaman Karakter	24
C. Kerangka pikir	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	28
C. Subjek dan Objek Penelitian	28
D. Prosedur Pengembangan	28
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Teknik Analisis Data	32
G. Jadwal Penelitian	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Hasil Penelitian	36
1. Analisis Kebutuhan Pembelajaran Bahasa Indonesia	36
2. Analisis Data Pengembangan Modul Bahan Ajar Bahasa Indonesia di SDN 493 Bosso	58
B. Pembahasan	59
1. Kebutuhan Bahan Ajar	59

2. Deskripsi Produk awal	60
BAB V PENUTUP	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



IAIN PALOPO

ABSTRAK

Hijriah, 2021, *Pengembangan Modul Bahan Ajar Bahasa Indonesia Indentifikasi Diri Terintegrasi Kegiatan Bermain Peran Berbasis Pengembangan Karakter Pada Siswa Kelas IV 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo, Pembimbing (I) Dr. Baderiah, M.Ag., Pembimbing (II) Mirnawati, S.Pd., M.Pd.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan modul bahan ajar bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain peran berbasis pengembangan karakter pada siswa kelas IV 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu. Penelitian ini diharapkan agar siswa memiliki sikap kritis dalam menyikapi segala sesuatu, jika menemukan konsep yang tidak jelas, kurang dipahami, dan membingungkan dalam modul yang dibacanya, hendaknya segera menanyakan guru atau dapat pula dengan mencari dan membandingkannya dengan sumber lain. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) yang berupa modul bahan ajar bahasa Indonesia yang mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan pengembangan. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, penilaian ahli, dan dokumen. Kelayakan media pembelajaran yang dilakukan melalui penilaian ahli, dan uji efektivitas. Penelitian dilaksanakan di SDN 493 Bosso pada kelas IV yang terdiri dari 24 siswa. Pengembangan modul bahan ajar bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain peran berbasis penanaman karakter pada siswa yang diberikan kepada ahli mendapatkan hasil penilaian berdasarkan rumus presentase yang dipergunakan untuk mengukur kevalidan modul bahan ajar bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain peran berbasis penanaman karakter pada siswa. Berdasarkan hasil validasi produk oleh ahli materi mencakup kriteria “Cukup Valid” dengan dengan persentase yang diperoleh 75% hasil penilaian pada ahli bahasa mencakup kriteria “Valid” dengan persentase yang diperoleh 87% dan hasil penilaian pada ahli desain mencakup kriteria “Valid” dengan presentase yang diperoleh 87%.

Kata Kunci : *Modul Bahan Ajar Bahasa Indonesia, Bermain Peran, dan Karakter Siswa*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya bertujuan memberikan bekal keterampilan berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia secara efektif dan efisien, baik lisan maupun tulis kepada peserta didik. Keterampilan yang ditekankan dalam pembelajaran bahasa adalah keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 33 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Bahasa Indonesia sebagai bahasa negara menjadi bahasa pengantar dalam pendidikan nasional. Berdasarkan undang-undang tersebut bahwa Bahasa Indonesia memiliki peran yang penting dalam pendidikan khususnya untuk pendidikan dasar.¹

Pendidikan juga berpengaruh dalam kehidupan manusia. Dari sudut pandang manusia pun seseorang yang berpendidikan mendapatkan derajat yang lebih tinggi dari pada yang tidak berpendidikan. Dengan demikian Allah swt, mengistimewakan bagi orang-orang yang memiliki ilmu sebagaimana firman-Nya dalam QS. Mujadalah/58 : 11

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

¹ Undang-Undang.20 Tentang Pendidikan Formal. 2003. Diakses pada tanggal 28 November 2019.

Terjemahnya:

Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.²

Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan ayat tersebut untuk memenuhi tuntunan maka peningkatan kualitas pendidikan merupakan kebutuhan yang urgen. Proses pendidikan sudah dimulai sejak manusia itu dilahirkan dalam lingkungan keluarga, dan dilanjutkan dengan jenjang pendidikan formal.

Dalam perspektif Islam, tahapan-tahapan pendidikan karakter dimulai sedini mungkin. Sebagaimana dijelaskan oleh Rasulullah saw dalam haditsnya :

عَنْ عَمْرِو بْنِ شُعَيْبٍ عَنْ أَبِيهِ عَنْ جَدِّهِ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مُرُوا أَوْلَادَكُمْ بِالصَّلَاةِ وَهُمْ أَبْنَاءُ سَبْعِ سِنِينَ وَاصْرِبُوهُمْ عَلَيْهَا وَهُمْ أَبْنَاءُ عَشْرِ وَفَرِّقُوا بَيْنَهُمْ فِي الْمَضَاجِعِ
(أَخْرَجَهُ ابُو دَاوُدَ فِي كِتَابِ الصَّلَاةِ)

Artinya:

Dari Amar bin Syu'aib, dari ayahnya dari kakeknya ra., ia berkata: Rasulullah saw. Bersabda: "perintahlah anak-anakmu mengerjakan salat ketika berusia tujuh tahun, dan pukullah mereka karena meninggalkan salat bila berumur sepuluh tahun, dan pisahlah tempat tidur mereka (laki-laki dan perempuan)!" (HR.Abu Daud dalam kitab sholat).³

Penguasaan bahasa merupakan langkah awal untuk memahami segala macam informasi. Undang-Undang RI No 20 tahun 2003 pada pasal 37 juga

² Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an terjemah dan Tajwid*, (Bandung: Sygma Examedia Arkanleema, 2014), h. 543

³ Al-Albani, Muhammad Nashiruddin, *Shahih Sunan Abu Dawud Seleksi Hadis Shahih dari Kitab Sunan Abu Dawud*:. Terj. Ahmad Yuswaji, jilid I. Jakarta: Pustaka Azam, 2012.

disebutkan kurikulum dasar dan menengah wajib memuat bahasa.⁴ Kurikulum yang dimaksud pada pendidikan dasar mencakup standar kompetensi dan kompetensi inti. Standar kompetensi dan kompetensi dasar tingkat SD atau MI tersebut terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 yang berisi tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, standar kompetensi merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi siswa untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global.⁵

Suatu pembelajaran memerlukan bahan ajar sebagai modul bahan yang memudahkan siswa untuk memahami suatu materi dan sebagai panduan guru menyampaikan materi. Dengan menggunakan modul siswa dapat mengukur tingkat penguasaannya terhadap materi yang dibahas tiap modul. Modul merupakan jenis bahan ajar cetak yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sesuai dengan tingkat pengetahuan agar mereka dapat belajar mandiri dengan bantuan bimbingan guru.

Dari asumsi tersebut maka selayaknyalah, keberadaan bahan ajar yang sudah menjadi kelayakan pembelajaran di sekolah secara terus-menerus harus mendapatkan perhatian dari semua pihak untuk terus dikaji ulang dengan tujuan

⁴ Undang-Undang.20 Tentang Pendidikan Formal. 2003. Diakses pada tanggal 28 November 2019.

⁵ Randi Stone, *Cara-cara Terbaik untuk Mengajar Reading*, (Jakarta: PT. Indeks, 2013), h. 15.

pemenuhan kualitas yang diharapkan sehingga bahan ajar bisa terus memberikan pencerahan dan wawasan serta nilai-nilai, budaya, dan karakter kepada siswa secara mendalam. Karakter menjadi penting mengingat pada keberadaan Bahan Ajar Modul tersebut tidak hanya menjadi bahan ajar melainkan menjadi penuntun pada hakikat keindonesiaan yang majemuk. Hakikat tersebut adalah nilai-nilai luhur Pancasila sebagai jiwa bangsa Indonesia dan kepribadian serta jati diri bangsa Indonesia. Oleh karena itu, kajian modul ini diarahkan pada pengembangan isi Modul Bahasa Indonesia di sekolah dasar berbasis penanaman karakter diri, nilai, budaya, dan karakter bangsa Indonesia.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada SDN 493 Bosso khususnya siswa Kelas IV ditemukan sementara bahwa keterampilan dalam bermain peran yang berbasis pengembangan karakter setiap siswa masih rendah, yakni sebagian siswa Kelas IV belum dapat memahami bermain peran terhadap penanaman karakter individu dan ekspresi yang sesuai karakter tokoh.⁶ Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu, peneliti memilih lokasi penelitian ini sekalipun adalah salah satu Sekolah Dasar Negeri, akan tetapi sekolah ini belum pernah menggunakan modul dalam pembelajaran sebelumnya, selain memberikan motivasi pada siswa agar terbiasa membaca bahan ajar. Peneliti juga ingin mengenalkan bahan ajar dalam pembelajaran siswa di SDN 493 Bosso serta melatih mereka untuk belajar secara mandiri dengan menggunakan modul bahasa Indonesia. Peneliti memilih Kelas IV

⁶ Observasi Awal pada SDN 493 Bosso bulan Januari 2020 (Sebelum masa Pandemi).

karena termasuk kelas yang secara kognitif sudah dikatakan mampu melakukan penalaran, berpikir logis, dan analisis secara mandiri.

Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian skripsi dengan judul *Pengembangan Modul Bahan Ajar Bahasa Indonesia Identifikasi Diri Terintegrasi Kegiatan Bermain Peran Berbasis Pengembangan Karakter Pada Siswa Kelas IV SDN 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu*. Hal ini didasarkan pada alasan bahwa: (1) Bahan Ajar Modul merupakan suatu hal yang penting dan menarik untuk dikembangkan, karena Modul Bahan Ajar merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, (2) siswa lebih termotivasi, terbimbing dan terkontrol arah pembelajarannya dengan adanya Bahan Ajar Modul, sehingga peneliti tertarik untuk menyumbangkan produk pengembangan Modul Bahan Ajar yang dapat meningkatkan kemenarikan dan keefektifan pembelajaran bahasa Indonesia

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan yaitu :

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap bahan ajar Bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain peran berbasis pengembangan karakter pada siswa kelas IV SDN 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu?
2. Bagaimanakah prototype bahan ajar berupa produk bahan ajar Bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain peran berbasis

pengembangan karakter pada siswa kelas IV SDN 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu?

3. Bagaimanakah kevalidan dari modul bahan ajar Bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain peran berbasis pengembangan karakter pada siswa kelas IV SDN 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu?

C. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dalam pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap bahan ajar Bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain peran berbasis pengembangan karakter pada siswa kelas IV SDN 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu.

2. Untuk mengetahui prototype bahan ajar berupa produk modul bahan ajar Bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain peran berbasis pengembangan karakter pada siswa kelas IV SDN 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu.

3. Untuk mengetahui kevalidan dari modul Bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain peran berbasis pengembangan karakter pada siswa kelas IV SDN 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu.

D. Manfaat Pengembangan

1. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan agar siswa memiliki sikap kritis dalam menyikapi segala sesuatu, jika menemukan konsep yang tidak jelas, kurang

dipahami, dan membingungkan dalam modul yang dibacanya, hendaknya segera menanyakan guru atau dapat pula dengan mencari dan membandingkannya dengan sumber lain.

2. Bagi Guru

Dengan penelitian ini, diharapkan agar para guru dapat selektif dalam menggunakan Modul sebagai sumber belajar bagi siswa. Dengan diketahui layak tidaknya isi Modul yang disajikan dengan indikator yang ada, diharapkan guru semakin aktif dan kreatif dalam mencari berbagai macam sumber belajar yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan. Sehingga guru pun tidak hanya mengandalkan penggunaan Modul dari satu sumber saja melainkan berusaha mencari informasi sebanyak banyaknya mengenai konsep yang akan diajarkan pada siswa untuk mengantisipasi hal-hal yang tidak dikehendaki.

c. Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini, diharapkan sekolah dapat memberikan sarana dan prasarana yang sesuai untuk mengembangkan kekreativitas guru dalam menyampaikan pembelajaran Modul Bahasa Indonesia.

IAIN PALOPO

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Produk yang akan dikembangkan berupa modul bahan ajar Bahasa Indonesia pokok bahasan indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain peran berbasis pengembangan karakter pada siswa Kelas IV SDN 493 Bosso.

2. Modul bahan ajar ini diperuntukkan bagi siswa IV SDN 493 Bosso di Kecamatan Walenrang Utara sebagai sumber belajar tambahan dan untuk menambah pengetahuan bagi pendidik untuk menambah wawasan.

3. Menggunakan kurikulum 2013.

4. Materi yang yang dipilih yaitu pokok bahasan Tema indentifikasi diri.

5. Dilengkapi gambar-gambar menarik yang sesuai dengan materi.

6. Bahan ajar pokok bahasan indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain peran berbasis pengembangan karakter, disusun dengan mengacu pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Kelas IV.

7. Berbentuk bahan ajar cetak (modul) dengan menggunakan ukuran kertas A4, dengan warna yang terang agar kelihatan lebih menarik bagi siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan bahan ajar modul bahan ajar ini ada beberapa keterbatasan dalam pengembangan yaitu :

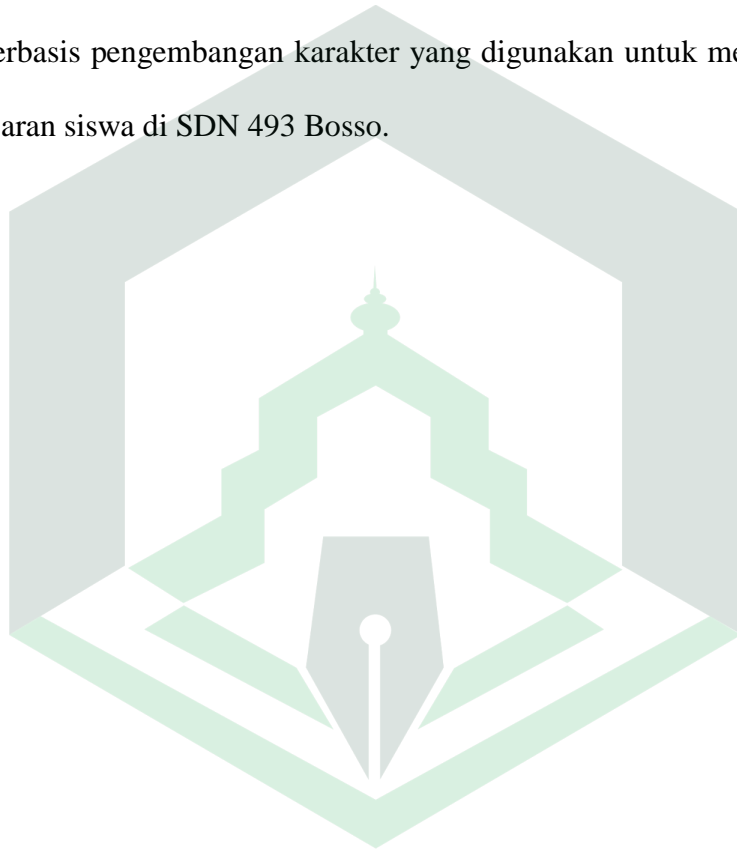
1. Asumsi Pengembangan

a. Modul bahan ajar yang dikembangkan digunakan untuk memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri.

b. Pengembangan modul bahan ajar Bahasa Indonesia pokok bahasan indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain peran berbasis pengembangan karakter ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan modul pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa terhadap bahan ajar di SDN 493 Bosso pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV.
- b. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa modul berbasis pengembangan karakter yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran siswa di SDN 493 Bosso.



IAIN PALOPO

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan hasil penelusuran diidentifikasi beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya dan dianggap memiliki arah masalah yang sama dengan apa yang akan diteliti, tetapi memiliki kefokusannya yang berbeda terhadap masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini.

1. Zauwana, membahas tentang pengembangan modul bahasa Indonesia berbasis karakter di MIN Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung 2017/2018.⁷ Hasil penelitian ini, nilai karakter di sekolah sebagai nilai-nilai utama yang diambil dalam mata pelajaran yang ditargetkan untuk diinternalisasi oleh peserta didik: 1) Nilai karakter dalam hubungannya dengan Tuhan Religius. 2) Nilai karakter dalam hubungannya dengan diri sendiri. 3) Nilai karakter dalam hubungannya dengan sesama. 4) Nilai karakter dalam hubungannya lingkungan: peduli sosial dan lingkungan. 5) dan nilai kebangsaan.

Penelitian ini peneliti bermaksud untuk mengembangkan modul pembelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan identifikasi diri kegiatan bermain peran berbasis pengembangan karakter pada siswa Kelas IV SDN 493 Bosso. Peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan karena untuk mengembangkan produk yang telah ada, menguji kelayakan produk modul

⁷ Zauwana, *Pengembangan Modul Bahasa Indonesia Berbasis Karakter di MIN Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018*, (Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung).

pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis nilai-nilai karakter, dan mengetahui kemenarikan produk modul Bahasa Indonesia berbasis pengembangan karakter individu siswa.

2. Miftah Farid, membahas tentang pengembangan modul bahasa Indonesia berbasis nilai-nilai Islam tema “kegiatanku” kelas V SDN Marindi.⁸ Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul bahasa Indonesia berbasis nilai-nilai Islami memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi, hal ini berdasarkan hasil angket yang diukur setelah uji coba lapangan untuk mengetahui tanggapan penilaian dan peserta didik kelas V SDN 1 Marindi menunjukkan persentase penilaian peserta didik terhadap semua komponen mencapai 85,5% dengan kriteria sangat menarik.

Berdasarkan hasil analisis yang diberikan kepada pendidik dan siswa yang berupa wawancara, angket, dan observasi modul bahan ajar bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain peran berbasis pengembangan karakter pada siswa yang berwarna dan bergambar. Dari hasil angket menyatakan 24 siswa rata-rata siswa menyukai modul yang berwarna dan bergambar.

3. Nurwanti, dkk., dalam jurnal *pengembangan modul bahasa Indonesia Berbasis life skills untuk kelas X SMK di Kota Metro*, pada program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Masalah dalam penelitian ini ialah belum adanya modul bahasa Indonesia untuk kelas X SMK sasaran implementasi kurikulum 2013 yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa yang telah teruji validitasnya. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan modul yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas X SMK, yaitu modul yang berbasis *life skills*

⁸ Miftah Farid, *Pengembangan Modul Bahasa Indonesia Berbasis Nilai-nilai Islam Tema “Kegiatanku” Kelas V SDN Marindi*, (Magister PGMI Program Pascasarjana, UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang Tahun 2017).

dan mengetahui kelayakannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul hasil pengembangan memiliki nilai validitas desain sebesar 94,91; nilai validitas substansi materi sebesar 95,27; persentase manfaat sebesar 91,11; persentase efisiensi sebesar 91,00; tingkat keterbacaan sesuai dengan tingkat atau kelas X SMK dengan jumlah kalimat rata-rata 6,61 per teks dan suku kata 240,8 per 100 kata; dan pengakuan kelayakan sebagai suplemen dan bahan ajar oleh publik dalam forum MGMP bahasa Indonesia SMK di kota Metro.⁹

Frita Devi Asriyanti, Jurnal Pena SD Program Studi PGSD STKIP PGRI Tulung Agung. Modul merupakan salah satu jenis bahan ajar cetak yang dapat digunakan untuk siswa sebagai bahan belajar mandiri. Modul terdapat dua bagian penting yakni: (a) modul untuk siswa, berisi kegiatan belajar yang dilakukan siswa; (b) modul untuk guru, berisi petunjuk guru, tes akhir modul, dan kunci jawaban tes akhir modul. Bahasa dalam modul harus memenuhi kriteria sebagai berikut: (a) gunakan bahasa percakapan, bersahabat, komunikatif; (b) buat bahasa lisan dalam bentuk tulisan; (c) gunakan sapaan akrab yang menyentuh secara pribadi; (d) pilih kalimat sederhana, pendek, tidak beranak cucu; (e) hindari istilah yang sangat asing dan terlalu teknis; (f) hindari kalimat pasif dan negatif ganda; (g) gunakan pertanyaan retorik; (h) sesekali bisa digunakan kalimat santai, humor, ngetrend; (i) gunakan bantuan ilustrasi untuk informasi yang abstrak; (j) berikan ungkapan pujian, dan memotivasi; (k) ciptakan kesan modul sebagai bahan belajar yang hidup. Pembelajaran bahasa Indonesia terdiri dari pembelajaran fonologi, ejaan dan morfologi bahasa Indonesia Sekolah Dasar dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi SD mata pelajaran bahasa Indonesia, bukan merupakan aspek tersendiri, tetapi

⁹ Nurwanti, dkk., *Pengembangan Modul Bahasa Indonesia Berbasis Life Skills untuk Kelas X SMK di Kota Metro*, J-Simbol (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya) Agustus 2015.

merupakan bagian penunjang dari aspek-aspek bahasa Indonesia yang ada (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis) setara aspek kebahasaan dan apresiasi bahasa dan sastra. Hal ini sejalan dengan rambu-rambu mata pelajaran bahasa Indonesia bahwa, pembelajaran bahasa SD yaitu belajar berkomunikasi baik lisan atau tulisan.

Penelitian yang dilakukan peneliti, tahapan penyusunan modul bahan ajar bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain peran berbasis penanaman karakter pada siswa telah direvisi terkait dari beberapa aspek, (a) unik mudah dibawah (b) tampilan sesuai materi (c) tata letak (d) warna, font (e) lebih memperhatikan tulisan (f) tambahkan di dalam kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran (g) tampilan gambar real, dan menggunakan model ADDIE yang merupakan model yang cocok dalam mengembangkan modul bahan ajar. Adapaun tahapan akhir pengembangan modul pembelajaran yaitu uji kevalidan yang dilakukan oleh tiga pakar ahli.

Relevansi antara beberapa penelitian terdahulu, dimana penelitian ini adalah sama-sama akan mengkaji tentang pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia dan relevansinya metode bermain peran. Perbedaan penelitian terletak pada fokus penelitian, penelitian ini memfokuskan pada proses pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia yang dikhususnya pada pokok bahasan identifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain peran berbasis pengembangan karakter pada siswa yang meliputi pemahaman, penerapan dan hambatan serta solusi dari proses tersebut.

B. Deskripsi Teori

1. Konsep Pengembangan Model

Model pengembangan merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk berdasarkan teori pengembangan yang sudah ada. Dalam melakukan suatu pengembangan, ada beberapa konsep yang dapat digunakan diantaranya :

a. Model ADDIE

Model *Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation* (ADDIE). Muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda.¹⁰ Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.

Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Selain itu, model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Istilah ini hampir identik dengan pengembangan sistem instruksional. Ketika digunakan dalam pengembangan, proses ini dianggap berurutan tetapi juga interaktif, di mana hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran ke tahap sebelumnya. Hasil akhir dari suatu tahap merupakan produk awal bagi tahap selanjutnya.

Berikut penjabaran kelima tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE:

¹⁰ <https://grafispaten.wordpress.com/2016/01/02/model-pengembangan-media-pembelajaran-addie/> Diakses pada tanggal 20 September 2020.

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Oleh karena itu, output yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan. Pada tahap ini membagi fase menjadi tiga segmen yaitu: analisis pebelajar, analisis pembelajaran (termasuk maksud dan tujuan pembelajaran), dan analisis modul pengiriman online.

2. *Design* (Rancangan)

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (*blue print*). Tahapan yang perlu dilaksanakan pada proses rancangan yaitu: pertama merumuskan tujuan pembelajaran yang SMART (*spesifik, measurable, applicable, dan realistic*). Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan modul yang dapat kita pilih dan tentukan yang paling relevan. Disamping itu, pertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lain-lain

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* atau desain tadi menjadi kenyataan. Pada tahap ini dikembangkan *e-learning* mata pelajaran TIK

yang berbasis web. Hal pertama yang dilakukan dalam pengembangan produk adalah menganalisis pengguna sistem dan hal-hal apa saja yang bisa dilakukan pengguna dan hal-hal apa saja yang bisa dilakukan pengguna pada sistem.

4. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan system pembelajaran yang dikembangkan. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan di-*instal* atau di-*setting* sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Tahap implementasi pada penelitian ini, dilaksanakan dengan mengujicobakan modul secara langsung. Uji coba modul dilaksanakan sebanyak dua tahap yaitu: tahap pertama uji validitas oleh ahli isi mata pelajaran, ahli modul pembelajaran, ahli desain pembelajaran. Tahap kedua uji kepraktisan oleh kelompok perorangan, kelompok kecil, kelompok besar, dan guru mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi pada penelitian ini dilaksanakan sampai evaluasi formatif bertujuan untuk kebutuhan revisi. Berdasarkan hasil review para ahli dan uji coba lapangan yang sudah dilakukan pada tahap implementasi selanjutnya dilakukan dua tahap analisis data yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dipergunakan untuk mengolah data berupa masukan, kritik dan saran dari ahli dan uji lapangan untuk selanjutnya dilakukan revisi bertahap untuk pengembangan modul menjadi lebih baik. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari penilaian responden dalam bentuk angka pada angket yang

diberikan. Semua tahapan evaluasi ini bertujuan untuk kelayakan produk akhir. Layak dari segi isi, desain dan *user friendly*.

2. Pengembangan Modul Bahan Ajar

a. Pengertian Modul Bahan Ajar

Daryanto, Modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan di desain untuk membantu siswa menguasai tujuan belajar yang spesifik. Modul minimal memuat tujuan pembelajaran, materi atau substansi belajar, dan evaluasi. Modul berfungsi sebagai sarana belajar yang bersifat mandiri, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dengan kecepatan masing-masing.¹¹

Menurut Asyhar menjelaskan modul adalah salah satu bentuk bahan ajar berbasis cetakan yang dirancang untuk belajar secara mandiri oleh peserta pembelajaran, karena itu modul dilengkapi dengan petunjuk untuk belajar mandiri.¹² Modul pembelajaran meliputi seperangkat aktifitas yang bertujuan mempermudah siswa untuk mencapai seperangkat tujuan pembelajaran.

b. Tujuan Penyusunan Modul Bahan Ajar

Modul memiliki banyak arti berkenaan dengan kegiatan belajar mandiri. Siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja secara mandiri. maka kegiatan belajar itu sendiri juga tidak terbatas pada masalah tempat, bahkan orang yang berdiam di tempat yang jauh dari pusat penyelenggaraan pun bisa mengikuti

¹¹ Daryanto, *Menyusun Modul Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), h. 9.

¹² Asyhar, dkk., "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Entrepreneurship di SMK", *Jurnal Pendidikan IPA* Vol. 3 No. 2, Juli 2014. h. 22

belajar seperti ini. Terkait dengan hal tersebut, modul memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal.
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indra, baik siswa maupun guru.
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti untuk meningkatkan motivasi dan gairah belajar mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya yang memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- 4) Memungkinkan siswa dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

c. Karakteristik Modul Bahan Ajar

Untuk menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi belajar, pengembangan modul harus memperhatikan karakteristik yang diperlukan, yaitu:

1) *Self instruction*

Merupakan karakteristik yang penting dalam modul, untuk memenuhi karakter *self instruction*, maka modul harus:

- a) Memuat tujuan pembelajaran yang jelas, dan dapat menggambarkan pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar.
- b) Memuat materi pembelajaran yang dikemas dalam unit-unit kegiatan yang kecil/spesifik, sehingga memudahkan dipelajari secara tuntas.

c) Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran.

d) Terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan untuk mengukur penguasaan siswa.

d) Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana, tugas atau konteks kegiatan dan lingkungan siswa.

e) Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif.

f) Terdapat rangkuman materi pelajaran.

g) Terdapat instrument penilaian, yang memungkinkan siswa melakukan penilaian mandiri (*self assessment*).

h) Terdapat umpan balik atas penilaian siswa, sehingga siswa melalui mengetahui tingkat penguasaan materi.

i) Terdapat informasi tentang rujukan/ pengayaan/refrensi yang mendukung materi pembelajaran dimaksud.

2) *Self contained*

Modul dikatakan *self contained* bila seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan siswa mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi belajar dikemas dalam satu kesatuan yang utuh. Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi atau kompetensi inti, harus dilakukan dengan hati-hati dan memperhatikan kelulusan standar kompetensi/kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa.

3) Berdiri sendiri (*stand alone*)

Stand alone atau berdiri sendiri merupakan karakteristik modul yang tidak tergantung pada bahan ajar/modul lain, atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar/modul lain. Dengan menggunakan modul, siswa tidak perlu bahan ajar yang lain, untuk mempelajari atau mengerjakan tugas pada modul tersebut.

4) Adaptif

Modul hendaknya memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan adaptif jika modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel/luwes digunakan sebagai perangkat keras (*hardware*)

5) Bersahabat/akrab (*user friendly*)

Modul hendaknya juga memenuhi kaidah *user friendly* atau bersahabat dengan pemilikinya. Setiap intruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah di mengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan, merupakan salah satu bentuk *user friendly*.¹³

3. Identifikasi Diri

Identitas diri adalah mengenal dan menghayati dirinya sebagai pribadi sendiri serta tidak tenggelam dalam peran yang dimainkan, misalnya sebagai

¹³ Ismu Fatikhah, *Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Bermuatan emotion Quotient Pada Pokok Bahasan Identifikasi Diri*". Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia Vol. 3 No. 2 Desember 2015. h. 49.

anak, teman, pelajar, atupun teman sejawat. Identifikasi diri muncul ketika anak muda memilih nilai dan orang tempat dia memberikan loyalitasnya, bukan sekadar mengikuti pilihan orangtuanya. Orang yang sedang mencari identitasnya adalah orang yang ingin menentukan siapakah atau apakah yang dia inginkan pada masa mendatang.

Identitas diri merupakan prinsip kesatuan yang membedakan diri seseorang dengan orang lain. Berdasarkan identitas ini, setiap orang mempunyai derajat kesadaran diri dan pengetahuan tentang kemampuan-kemampuannya. Identitas diri merupakan prinsip kesatuan yang membedakan diri seseorang dengan orang lain. Individu harus memutuskan siapakah dirinya sebenarnya dan bagaimanakah peranannya dalam kehidupan nanti

Perkembangan mental siswa di sekolah dasar antara lain, meliputi kemampuan untuk bekerja secara abstraksi menuju konseptual. Implikasinya pada pembelajaran, harus memberikan pengalaman yang bervariasi dengan metode yang efektif dan bervariasi. Pembelajaran harus memperhatikan minat dan kemampuan siswa.

Menurut Fatimah pada dasarnya, identifikasi diri memiliki dua aspek yaitu identifikasi pribadi dan identifikasi sosial.¹⁴ 1) Identifikasi pribadi adalah kemampuan seseorang untuk menerima diri demi tercapainya hubungan yang harmonis antara dirinya dan lingkungan sekitarnya. Ia menyatakan sepenuhnya “siapa” dirinya sebenarnya, “apa” kelebihan dan kekurangannya dan mampu bertindak obyektif sesuai kondisi dan potensi dirinya. 2) Identifikasi sosial dalam

¹⁴ Enung Fatimah, *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta didik)*, Bandung: Pustaka Setia, 2016), h. 207-208.

kehidupan masyarakat terjadi proses saling mempengaruhi satu sama lain yang terus-menerus dan silih berganti. Dari proses tersebut, timbul suatu pola kebudayaan dan pola tingkah laku yang sesuai aturan, hukum, adat istiadat, nilai, dan norma sosial yang berlaku dalam masyarakat. Proses ini dikenal dengan istilah proses identifikasi sosial. Identifikasi sosial terjadi dalam lingkup hubungan sosial di tempat individu itu hidup dan berinteraksi.

Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan bahwa aspek-aspek identifikasi diri terdiri dari dua yaitu identifikasi pribadi dan identifikasi sosial. Dalam penelitian ini, skala psikologis dikembangkan dari aspek-aspek identifikasi diri yang mencakup di dalamnya konsep identifikasi diri; (1) identifikasi pribadi, merupakan kemampuan individu untuk menerima dirinya, sehingga ia mampu mengatasi konflik dan tekanan dan menjadi pribadi yang matang, bertanggungjawab dan mampu mengontrol diri sendiri. (2) identifikasi sosial, merupakan kemampuan individu untuk mematuhi norma dan peraturan sosial yang ada sehingga ia mampu menjalin relasi sosial dengan baik dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dalam penelitian ini identifikasi terjadi dalam lingkup hubungan sosial di sekolah, baik dengan kepala sekolah, guru, warga sekolah maupun teman-teman sekolah.

Beberapa faktor penting dalam perkembangan identitas diri siswa. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:¹⁵ (1) Rasa percaya diri yang telah diperoleh pada tahun-tahun pertama harus senantiasa dipupuk dan dikembangkan. Hal-hal yang dapat mengurangi rasa percaya diri, baik itu dari segi jasmaniah, segi mental

¹⁵ Panut Panuju dan Ida Umami, *Psikologi Remaja*, (Yogyakarta: Tiara Wicana, 2015), h. 92-94.

maupun sosial haruslah bisa dihindarkan dengan seminimal mungkin. (2) Sikap berdiri sendiri telah dimulai pada tahun kedua dan ketiga ketika anak mulai menjelajahi lingkungan sekitarnya dan mulai banyak memperlihatkan keinginan. Dalam hal ini banyak orang tua maupun pendidik diharapkan tidak banyak memberikan larangan kepadanya yang bisa menghambat perkembangan dinamikanya. Akan tetapi larangan diberikan karena melindunginya dari bahaya atau kecelakaan. (3) Keadaan keluarga dengan faktor-faktor yang menunjang terwujudnya identifikasi diri. Perlu adanya suasana yang baik antara kedua orang tua dengan anak-anaknya yang menginjak usia remaja. Dengan adanya hubungan timbal balik yang harmonis maka akan terjadi identifikasi orang tua terhadap anaknya. Dari lingkungan keluarga ini pula maka remaja akan memperoleh sejumlah kebiasaan penyesuaian diri, yang memungkinkannya untuk segera menyesuaikan diri dengan sebagian situasi yang dihadapinya sehari-hari. (4) Kemampuan remaja itu sendiri, taraf kemampuan intelektual para remaja, menentukan derajat penanggapan mereka terhadap lingkungan. Hal ini penting justru dalam memilih tokoh-tokoh atau idola identifikasi dari lingkungan keluarga. Kemampuan intelektualitasnya akan menentukan apakah ia dapat memperoleh pengertian akan sifat-sifat dan pandangan yang patut diambilnya atau yang harus ditolaknya.

4. Bermain Peran

Bermain peran atau *Role playing* adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang mereka peragakan dan

berinteraksi dengan temannya.

Metode ini dapat digunakan untuk mempraktikkan isi pelajaran yang baru, mereka diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk menjadi pemeran sehingga menemukan kemungkinan masalah yang dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya. Metode ini menuntut guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang diperagakan siswa.

Dalam bermain peran, siswa mengeksplorasi masalah hubungan manusia dengan memberlakukan situasi masalah, kemudian mendiskusikan *enactments* (keadaan, situasi atau hukum yang berlaku) secara bersama, siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan strategi dalam pemecahan masalah. Bermain peran sebagai model pembelajaran memiliki akar di kedua pribadi dan dimensi dan sosial pendidikan. Ia mencoba untuk membantu individu menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan untuk mengatasi dilema pribadi dengan bantuan dari kelompok sosial. Dalam dimensi sosial, memungkinkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi sosial, terutama antar pribadi, dan dalam mengembangkan cara-cara yang layak dan demokratis untuk mengatasi situasi ini. Kami telah menempatkan metode bermain peran dalam keluarga sosial karena kelompok sosial memainkan peran seperti yang diperlukan, karena kesempatan pengembangan pribadi manusia penting dan unik yang menawarkan permainan peran untuk menyelesaikan dilema interpersonal dan sosial.

Bermain peran sebagai metode pembelajaran yang berpusat pada dimensi pendidikan, metode ini semaksimal mungkin membantu peserta didik untuk

menemui makna atau jati dirinya. Dalam dimensi sosial siswa dapat berdiskusi dan menganalisa situasi sosial terutama antar masalah pribadi mereka, dengan demikian metode bermain peran ini sangat baik sekali diterapkan untuk menggali lebih jauh potensi yang ada dalam diri peserta didik, serta permasalahan apa yang sebenarnya dialami oleh siswa yang dapat dijadikan dasar bagi guru untuk mencapai tujuan pendidikan.

a. Tujuan dan Asumsi Bermain peran

Inti dari bermain peran adalah keterlibatan peserta dan pengamat dalam situasi masalah yang nyata dan keinginan untuk resolusi dan pemahaman yang menimbulkan keterlibatan ini. Proses *role-playing* menyediakan contoh hidup dari perilaku manusia yang berfungsi sebagai wahana bagi siswa untuk: (1) mengeksplorasi perasaan mereka, (2) mendapatkan informasi tentang sikap, nilai-nilai, dan persepsi mereka, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam pemecahan masalah mereka, dan (4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang bervariasi.

Sebagai sebuah kesimpulan, di mana hakikat atau intisari dari metode bermain peran ini adalah terletak pada keterlibatan peserta didik dan pengamat dalam situasi permasalahan yang nyata, dan keterlibatan tersebut akan membuat personal menjadi paham akan permasalahan yang diungkapkan. Bermain peran yang menyediakan contoh hidup dari perilaku manusia (tampilan berbagai ekspresi dari tokoh yang diperankan) dapat berfungsi sebagai sarana bagi siswa untuk mewujudkan perasaan mereka. Siswa mendapatkan informasi tentang sikap, nilai-nilai dan persepsi mereka, serta mengembangkan keterampilan dalam pemecahan

masalah mereka, dan tidak kalah pentingnya adalah dapat mengeksplorasi (menyampaikan) materi pelajaran dengan cara yang bervariasi.

b. Metode Pembelajaran Bermain Peran

Pertama, pemanasan (*warm up the group*). Dalam tahap ini, guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya.

Kedua, memilih partisipan (*select participants*). Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya.

Ketiga, menata panggung (*set the stage*). Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan, penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks.

Keempat, menyiapkan pengamat (*prepare observers*). Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan tersebut.

Kelima, memainkan peran (*enact*). Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan.

Keenam, diskusi dan evaluasi (*discuss and evaluate*). guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.

Ketujuh, memainkan peran ulang (*reenact*). Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario. Siswa dan guru bisa berbagi penafsiran baru dan memutuskan kapan individu baru harus bermain.

Kedelapan, diskusi dan evaluasi (*discuss and evaluate*). pembahasan diskusi dan evaluasi lebih di arahkan pada realitas. Mengapa demikian? Karena pada saat permainan peran dilakukan. banyak peran yang melampaui batas kenyataan.

Kesembilan, berbagi pengalaman dan kesimpulan (*share experience and generalize*). Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Bermain peran (*role playing*) perlu digunakan di dalam kelas karena *role playing* dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, di mana terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin di eksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi (skenario).

5. Pengembangan Karakter

Karakter adalah sebuah cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menjadi ciri khas seseorang yang menjadi kebiasaan ditampilkan adalah kehidupan di masyarakat. Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara terencana dalam mengembangkan potensi siswa, agar memiliki sistem berpikir, sistem nilai,

sistem moral, dan keyakinan yang diwariskan oleh masyarakat untuk dikembangkan pada kehidupan masa kini dan masa mendatang. Karakter adalah watak, tabiat, akhlaq, atau kepribadian seorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak.¹⁶ Pendekatan *virtues* dalam pendidikan moral dibedakan menjadi dua, yaitu *virtues* dalam arti luas dan *virtues* dalam arti sempit. *Virtues* dalam arti luas menempatkan semua *virtue* itu sebagai sentral dari tujuan pendidikan, sedangkan tujuan pendidikan moral ditegaskan di atas etika *virtue* yang ada dalam arti luas. Pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang, dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu siswa memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan adat istiadat.¹⁷

Pendidikan karakter adalah usaha menanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik sehingga peserta didik mampu bersikap dan bertindak berdasarkan nilai-nilai yang telah menjadi kepribadiannya. Dengan kata lain, pendidikan karakter harus melibatkan pengetahuan yang baik, perasaan yang baik, dan perilaku yang baik, sehingga terbentuk perwujudan kesatuan perilaku dan sikap hidup siswa. Sedangkan pendidikan budaya dan karakter bangsa dimaknai sebagai pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa pada diri siswa

¹⁶ Marzuki, *Prinsip Dasar Akhlak Mulia: Pengantar Studi Konsep-konsep Dasar Etika dalam Islam*, Yogyakarta: Debut Wahana Press-FISE UNY, 2019), h. 22.

¹⁷ Koesoema, Doni, *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*, (Jakarta: Grasindo, 2017), h. 10.

sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai dirinya, sebagai anggota masyarakat, dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif dan kreatif.

Pendidikan karakter bertujuan mengembangkan nilai-nilai yang membentuk karakter bangsa yaitu Pancasila, meliputi : (a) mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik; (b) membangun bangsa yang berkarakter Pancasila; (c) mengembangkan potensi warga negara agar memiliki sikap percaya diri, bangga pada bangsa dan negaranya serta mencintai umat manusia.

Pendidikan karakter didefinisikan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik agar memiliki nilai-nilai luhur dan perilaku berkarakter yang meliputi ranah olah pikir, olah hati, olah raga (*kinesthetic*), dan olah rasa.¹⁸ Jika dicermati, model pendidikan karakter yang mencakup empat ranah ini adalah mengacu pada karakter kepribadian atau akhlaq Rasulullah Muhammad saw yang mencakup, fathonah (cerdas) sebagai hasil dari olah pikir, siddiq (jujur) sebagai hasil dari olah hati, amanah (bertanggung jawab) sebagai hasil dari olah kinesthetic, dan tabligh (peduli) sebagai hasil dari olah rasa. Adopsi terhadap karakter (akhlaq) Rasulullah ini memiliki pedoman yang kuat yang didasarkan pada firman Allah swt dalam surat Al Ahzab (33) : 21

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ

اللَّهُ كَثِيرًا ﴿٣١﴾

¹⁸ Kementerian Pendidikan Nasional, *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan, (2011), h. 3.

Terjemahnya :

Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah.¹⁹

Secara rinci, ruang lingkup model pendidikan karakter tersebut di atas mencakup :

1. Olah pikir, untuk mengembangkan kecerdasan intelektual (*fathonah* atau *smart*).
2. Olah hati, untuk mengasah kecerdasan spiritual sehingga membentuk karakter yang jujur (*siddiq*).
3. Olah raga, untuk melatih kecerdasan sosial dan kebiasaan hidup sehat serta bersih.
4. Olah rasa, untuk mengembangkan kecerdasan emosional dan mengasah karakter yang peduli (*care*).
5. Olah karsa, untuk mengelola kepeduliannya terhadap orang lain dan lingkungan di sekitar.

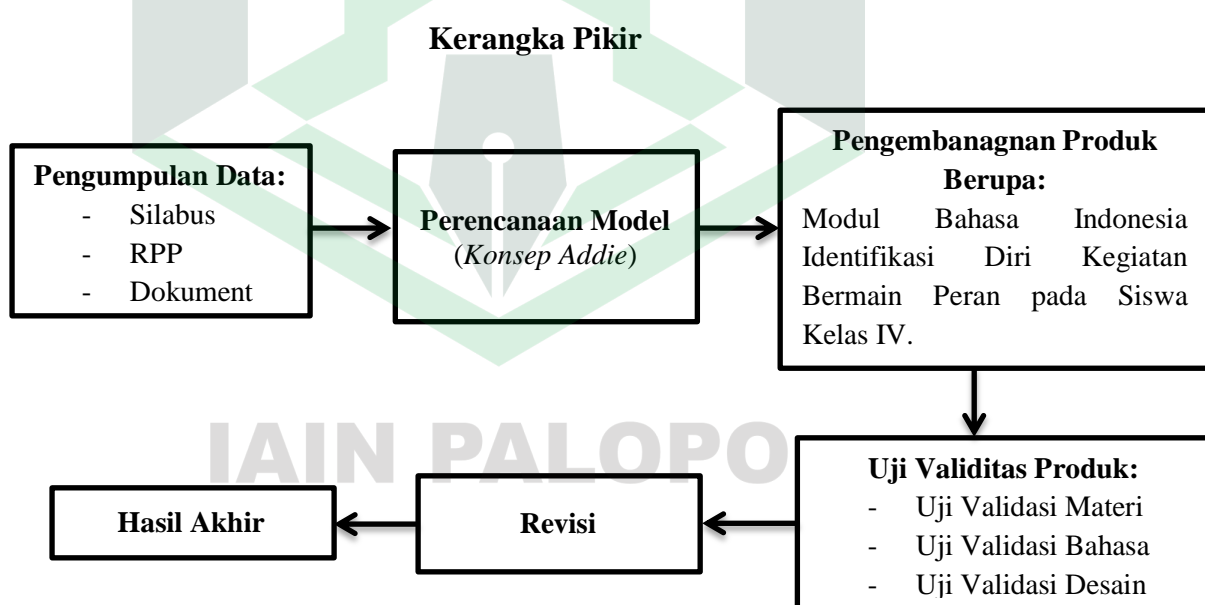
Berkaitan dengan kenyataan tersebut, maka definisi dan ruang lingkup pendidikan karakter kemungkinan besar dapat berbeda baik dalam jumlah maupun jenis pilar karakter mana yang akan lebih menjadi penekanan. Jumlah dan jenis pilar yang dipilih tentu akan dapat berbedda antara satu sekolah yang satu dengan yang lain, tergantung kondisinya masing-masing. Sebagai contoh pada saat ini adalah pilar toleransi, kedamaian, dan kesatuan dipandang menjadi sangat penting untuk ditonjolkan karena potensi kemajemukan bangsa dan Negara yang pada

¹⁹ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an terjemah dan Tajwid*, Bandung: Sygma Examodul Arkanleema, 2014.

akhir-akhir ini menyebabkan kekhawatiran. Tawuran antar warga, tawuran antar-etnis, bahkan tawuran antar siswa (mahasiswa atau pelajar sekolah menengah pertama/atas) masih menjadi fenomena yang sering kita lihat dalam kehidupan kita. Selain itu perbedaan jumlah dan jenis pilar karakter tersebut juga terjadi karena pandangan dan pemahaman yang berbeda terhadap masing-masing pilar.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dalam penelitian ini yang dikembangkan adalah model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) dan disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 1 : Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan (*Research and development* atau R&D). Syaodih dalam bukunya menjelaskan penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R & D) sebagai sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik.²⁰ Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.²¹

Pada penelitian ini peneliti bermaksud untuk mengembangkan modul bahan ajar Bahasa Indonesia identifikasi diri kegiatan bermain peran berbasis pengembangan karakter pada siswa Kelas IV SDN 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu. Peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan karena untuk mengembangkan produk yang telah ada, menguji kelayakan produk modul pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis nilai-nilai karakter, dan mengetahui kemenarikan produk modul Bahasa Indonesia berbasis penanaman karakter individu siswa.

²⁰ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Cet. IX; Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), h. 164

²¹ Sugiono, *Metode Penelitian Administrasi dilengkapi dengan Metode R&D*, (Cet. II; Bandung: Alfabeta, 2013), h. 333.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi

Lokasi tempat penelitian di Sekolah Dasar Negeri No. 493 Bosso, yang beralamat di Jalan Trans Sulawesi KM 20 Desa Buntu Awo Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu Provinsi Sulawesi Selatan.

b. Waktu penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada tanggal 1 Juni 2021 sampai 31 Juli 2021, dan akan dikondisikan dengan situasi masa pandemi.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas IV SDN 493 Bosso Tahun Ajaran 2020/2021 yang berjumlah 24 orang, terdiri atas 10 orang siswa putra dan 14 orang siswa putri dan 2 orang guru

Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah pengembangan modul bahan ajar Bahasa Indonesia identifikasi diri kegiatan bermain peran berbasis pengembangan karakter pada siswa Kelas IV SDN 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu dengan menggunakan metode bermain peran.

D. Prosedur Pengembangan

Sesuai dengan model pengembangan Addie yang digunakan, prosedur pengembangan terdiri atas lima tahap, sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analysis*). Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan modul bahan baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan modul bahan baru. Berdasarkan tahap analisis yang

dilakukan peneliti adalah wawancara kepada guru dan siswa, modul bahan yang digunakan tidak variatif yaitu hanya berupa buku teks dan LKS saja sehingga membuat siswa kurang bersemangat saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan modul bahan ajar yang lebih variatif dan menarik. Berdasarkan data yang diperoleh selanjutnya peneliti akan merancang penanganan yang efektif dengan mengembangkan modul bahan ajar bahasa Indonesia Pokok Basahan Identifi.

b. Tahap Desain (*Design*). Pada tahap ini desain modul yang dikembangkan digambarkan dalam tahap-tahap berikut:

- 1) Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh bahwa SDN 493 Bosso lebih banyak menggunakan modul buku teks dan LKS.

- 2) Menyusun rencana pembuatan modul bahan ajar yang diawali dengan menyusun kerangka pembuatan modul. Acuan dalam penyusunan modul bahan ajar adalah spesifikasi produk yang telah dibuat. Langkah kedua menyusun kerangka pembuatan modul, setelah itu peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan dan mendesain gambar.

c. Tahap Pengembangan (*Development*). Desain produk yang telah disusun, dikembangkan berdasarkan tahap-tahap berikut:

- 1) Peneliti menggabungkan bahan-bahan yang sudah terkumpul sesuai dengan pembuatan modul. Setelah itu, peneliti mengoreksi ulang hasil pengembangan sebelum divalidasi, jika sudah sesuai selanjutnya produk telah siap untuk divalidasi.

2) Membuat angket validitas produk untuk ahli modul dan ahli materi, angket untuk respon guru dan siswa. Angket validitas produk ahli terdiri dari aspek pewarnaan, pemakaian kata atau bahasa, grafis, dan desain. Angket validitas materi terdiri dari aspek pembelajaran, kurikulum, isi materi, interaksi, umpan balik, penanganan kesalahan. Angket respon guru terdiri dari beberapa aspek penilaian yang meliputi: aspek pembelajaran, kurikulum, isi materi, interaksi, umpan balik, penanganan kesalahan. Sedangkan angket respon siswa terdiri dari pengoperasian atau penggunaan modul, reaksi pemakaian, dan fasilitas pendukung atau tambahan.

3) Validasi desain modul bahan ajar yang dilakukan oleh ahli modul dan ahli materi. Tujuan dilakukan validasi untuk mendapatkan penilaian dan saran dari ahli materi serta ahli modul mengenai kesesuaian materi dan tampilan modul. Setelah mendapat masukan dari para ahli dan divalidasi, maka diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki produk yang dikembangkan. Produk yang sudah direvisi dan mendapat predikat baik, maka produk tersebut dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*). Tahap implementasi dilakukan pada Kelas IV SDN 493 Bosso sebanyak 24 siswa. Selama uji coba berlangsung, peneliti membuat catatan tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk tersebut diimplementasikan, selain itu siswa juga diberi angket respon mengenai penggunaan modul bahan ajar. Siswa juga diberikan soal tes setelah penggunaan modul untuk mengetahui keefektifan modul.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Evaluasi adalah proses untuk menganalisis modul pada tahap implementasi masih terdapat kekurangan dan kelemahan atau tidak. Apabila sudah tidak terdapat revisi lagi, maka modul layak digunakan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh data berupa gambaran proses praktik bermain peran selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, sikap siswa, interaksi yang terjadi antara siswa dan guru, serta perlakuan dan tindakan guru dari awal hingga akhir pelajaran berlangsung.

b. Lembar Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pandangan guru dan siswa terhadap kemampuan bermain peran, metode, dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Lembar wawancara ini untuk mempertegas data awal yang telah diperoleh dari hasil observasi mengenai penggunaan bahan ajar.

c. Angket

Instrumen ini disusun berdasarkan indikator yang dapat mengungkapkan pengetahuan dengan pengembangan karakter siswa, khususnya dalam bermain peran. Lembar angket ini untuk memperoleh informasi dari responden dan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen Modul, ketepatan materi dan kelayakan dari Bahan Ajar Modul.

d. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa dokumentasi foto. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan teknik ini berupa gambar kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung. Peristiwa yang didokumentasikan dan dapat mewakili setiap kegiatan dalam bermain peran.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran, dan tanggapan. Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian untuk memberikan kritik, saran, masukan dan perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan yang berupa produk Bahan Ajar Modul. Data yang diperoleh melalui instrumen uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksud untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel.

Analisis data ini dilakukan untuk memperoleh kelayakan dari modul bahan yaitu Modul Bahasa Indonesia berbasis Karakter yang sudah di revisi. Hasil yang diperoleh digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki Modul. Pengembangan ini menggunakan teknik analisis data yaitu dengan menganalisis deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data hasil penilaian kelayakan adalah dengan perhitungan rata-rata. Sebagaimana data-data yang terkumpul dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu: data kuantitatif yang berupa angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata. Data kualitatif akan dianalisis secara logis dan bermakna, sedangkan data kuantitatif akan dianalisis

dengan perhitungan rata-rata. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan dari produk pengembangan berupa Pengembangan Modul Bahan Ajar Bahasa Indonesia Identifikasi Diri Terintegrasi Kegiatan Bermain Peran Berbasis Pengembangan Karakter pada Siswa Kelas IV SDN 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu.

Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk Modul yang dikembangkan. Data mengenai pendapat atau respon pada produk yang terkumpul melalui angket dianalisis dengan statistik deskriptif. Instrumen non tes berupa angket menggunakan skala Likert. Angket validasi ahli terkait kegrafikan, penyajian, kesesuaian isi, kebahasaan. Modul Berbasis Karakter memiliki 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat validasi Modul dengan pendekatan Karakter.

Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk mengetahui kelayakan produk adalah sebagai berikut²²,

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase tingkat kevalidan

$\sum x$: Jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$: Jumlah jawaban tertinggi

100 : Bilangan Konstanta

Hasil dari skor penilaian dari masing-masing validator ahli materi dan ahli modul tersebut kemudian dicari rata-ratanya untuk menentukan kevalidan dan

²² Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, 2017, h. 118.

kelayakan Modul pelajaran Bahasa Indonesia. Berikut kriteria kelayakan analisis rata-rata ditampilkan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 1 Kriteria Validasi

Skor Kualitas	Kriteria Kelayakan	Keterangan
80 % - 100 %	Valid	Tidak Revisi
60 % - 79 %	Cukup Valid	Revisi sebagian
40 % - 59 %	Kurang Valid	Revisi sebagian & pengkajian ulang materi
0 % - 39 %	Tidak Valid	Revisi Total ²³

Setelah lembar validasi diisi, selanjutnya dihitung validitas masing-masing instrumen. Formula presentase untuk menghitung *content-validity coefficient* yang didasarkan pada hasil penilaian dari panel ahli sebanyak xi orang terhadap suatu item dari segi sejauhmana item tersebut mewakili konstruk yang diukur.²⁴ Nilai koefisien presentase berkisar antara 0-1.

Angket respon siswa terhadap penggunaan produk memiliki 4 pilihan jawaban sesuai konten pernyataan. Pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat kesesuaian produk bagi pengguna. Skor penilaian dari tiap pilihan jawaban dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2 Skor Penilaian Validasi Ahli

Skor Pilihan Jawaban	Keterangan
4	Sangat baik / sangat menarik
3	Baik / menarik
2	Kurang baik / kurang menarik
1	Sangat tidak baik / Sangat Tidak Menarik

²³ Azwar Saipuddin, *Reabilitas dan Validitas* (Yogyakarta: Cet. III; Pustaka Pelajar, 2017).

²⁴ Azwar Saipuddin, *Reabilitas dan Validitas* (Yogyakarta: Cet. III; Pustaka Pelajar, 2017).

Sedangkan data kualitatif berupa data lembar pengisian saran dan komentar dari validator. Data kualitatif ini akan digantikan sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan modul bahan ajar.



IAIN PALOPO

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu.

1. Analisis Kebutuhan Pembelajaran Bahasa Indonesia

a) Gambaran Kinerja

Berdasarkan wawancara dengan ibu Nurlia, S.Pd., selaku kepala sekolah dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia menyatakan bahwa :

Kurangnya bahan ajar dan kurangnya minat siswa di sekolah dalam proses Pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga dari 24 siswa 10 siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung, hal ini dikarenakan kami selaku guru hanya berfokus pada buku paket yang materinya terbatas. Kemudian dari 24 siswa 12 cenderung bosan pada saat proses pembelajaran identifikasi diri terintegrasi bermain peran dikarenakan pada saat proses pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan media/alat peraga yang mampu meningkatkan minat belajar siswa.²⁵

Hasil wawancara diatas peneliti memberikan masukan agar lebih mengembangkan bahan ajar mata pelajaran Bahasa Indonesia agar meningkatkan minat belajar siswa, serta mencapai tujuan pembelajaran dan dapat menambah pengetahuan siswa mengenai identifikasi diri terintegrasi bermain peran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat minat belajar terhadap siswa kelas IV SDN 493 Bosso.

²⁵ Nurlia, S.Pd., Kepala Sekolah, "Wawancara", SDN 493 Bosso, Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu, Bosso, 14 Juni 2021.

b) Gambaran Fungsi Tugas

Berdasarkan wawancara dengan ibu Wati Kamaruddin, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, menyatakan bahwa:

Kami selaku guru di sekolah menghadapi beberapa permasalahan dalam arah fungsi tugas dalam pembelajaran yaitu, kami selaku guru melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas guru menggunakan RPP dan silabus dari sekolah akan tetapi kebanyakan guru disini hanya membawakan materi tanpa ada panduan dari RPP dan silabus yang sudah ada sebelumnya, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan sesuai dengan kebutuhan yang sudah ada dalam RPP dan silabus.²⁶

Dari hasil arah fungsi tugas diatas peneliti memberikan masukan agar guru lebih memperhatikan RPP dan silabus yang telah dibuat sebelumnya, agar pada proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan ketentuan yang sudah ada di dalam RPP dan silabus.

c) Gambaran penilaian performance

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan,

Kami selaku guru kurang tepat dalam menggunakan modul pada saat proses pembelajaran identifikasi diri terintegrasi bermain peran serta kurang memberikan suasana yang nyaman dan santai pada saat proses pembelajaran.²⁷

Hasil wawancara tersebut, peneliti menyarankan guru untuk lebih memperhatikan modul yang digunakan dalam proses pembelajaran serta kondisi belajar siswa.

²⁶ Wati Kamaruddin, S.Pd., Guru Bahasa Indonesia, "Wawancara", SDN 493 Bosso, Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu, Bosso, 14 Juni 2021.

²⁷ Wati Kamaruddin, S.Pd., Guru Bahasa Indonesia, "Wawancara", SDN 493 Bosso, Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu, Bosso, 14 Juni 2021.

d) Gambaran tujuan

Berdasarkan dokumen dan tes hasil siswa tentang analisis tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dengan menggunakan RPP dan silabus tentang modul pembelajaran yang ada di lapangan dan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran.

Hasil dokumen atau tes hasil siswa, peneliti memberikan masukan agar guru lebih mampu mengembangkan lagi bahan ajar sekreatif mungkin dalam bentuk modul pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk membuat siswa lebih berminat dalam proses pembelajaran.

e) Gambaran Instruksional

Berdasarkan wawancara dengan ibu Nurlia, S.Pd., Kepala Sekolah dan guru Bahasa Indonesia, menyatakan bahwa :

Berdasarkan hasil wawancara tentang lingkungan belajar siswa, guru kurang memberikan nuansa yang menarik pada proses pembelajaran yang diinginkan siswa sehingga dari 24 siswa 12 siswa merasa jenuh dan bosan dengan nuansa atau suasana belajar yang diterapkan guru dalam belajar mengajar. Dikarenakan guru tidak kreatif dalam memilih prosedur mengajar.²⁸

Dari hasil wawancara tersebut, peneliti menyarankan agar guru lebih memerhatikan nuansa atau suasana belajar siswa agar siswa tidak merasa jenuh atau bosan terhadap suasana belajar.

1) Perancangan (*Design*) Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Identifikasi diri terintegrasi bermain peran.

²⁸ Nurlia, S.Pd., Kepala Sekolah, "Wawancara", SDN 493 Bosso, Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu, Bosso, 14 Juni 2021.

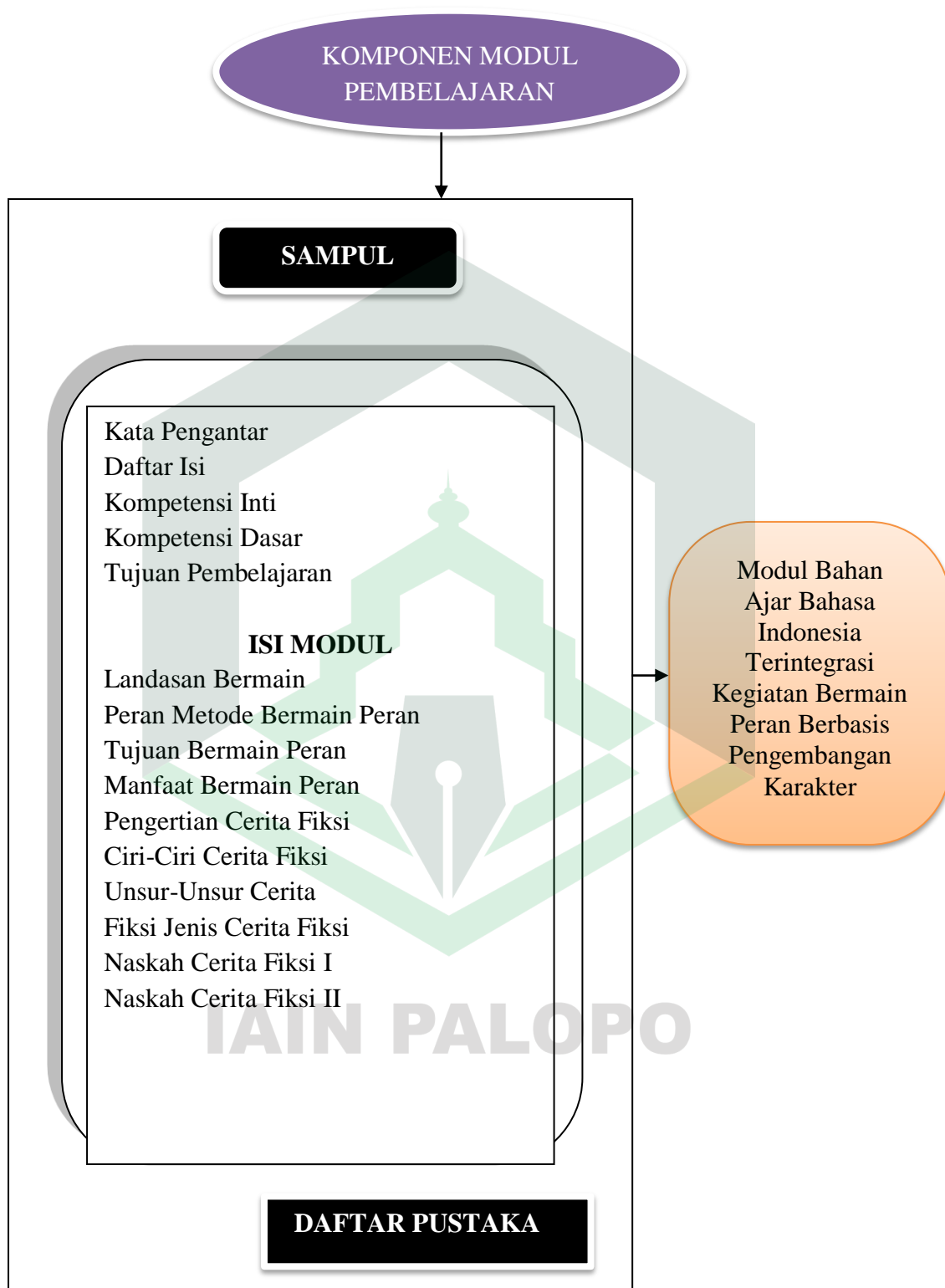
Langkah selanjutnya yang dilakukan setelah analisis kebutuhan adalah melakukan desain atau perancangan untuk mengembangkan produk. Desain atau perancangan produk dilakukan dengan beberapa proses yaitu:

a). Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan setelah menganalisis standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator serta bahan ajar yang lainnya. Pengumpulan data berupa materi dapat dilihat pada buku ajar atau buku siswa yang dilakukan guru dalam mengajar siswa pada materi identifikasi diri terintegrasi bermain peran.

b). Tahap Rancangan

Pada tahap ini untuk merancang sebuah produk bahan ajar berupa modul bahan ajar bahasa Indonesia identifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain berbasis pengembangan karakter yang telah dipersiapkan oleh peneliti yang dapat memudahkan siswa dalam belajar identifikasi diri terintegrasi bermain peran. Ada beberapa hal yang harus dipersiapkan peneliti yaitu: tes acuan patokan, pemilihan format, rancangan awal sampai dengan pembuatan produk bahan ajar seperti modul pembelajaran.



Gambar 4.1 Penjabaran Modul Bahan Ajar

(1) Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini bahan ajar yang berupa modul bahan ajar yang telah dibuat harus melewati tahap validasi yang dilakukan oleh para ahli yang sesuai dengan bahan ajar yang dikembangkan.

Adapun dalam pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran memiliki beberapa komponen yang dapat dilihat dan dipelajari, untuk lebih lanjut dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

(a) Tampilan awal

Tampilan utama modul bahan ajar salah satunya sampul media buku berisi tentang penjelasan mengenai modul bahan ajar bahasa Indonesia terintegrasi kegiatan bermain peran berbasis penanaman karakter siswa.



Gambar 4.2 Sampul Depan dan Belakang Modul

3

Daftar Isi

Kata Pengantar
 Daftar Isi
 Kompetensi Inti
 Kompetensi Dasar
 Tujuan Pembelajaran
 Landasan Bermain Peran
 Metode Bermain Peran
 Tujuan Bermain Peran
 Manfaat Bermain Peran
 Pengertian Cerita Fiksi
 Ciri-Ciri Cerita Fiksi
 Unsur-Unsur Cerita Fiksi
 Jenis cerita Fiksi
 Naskah Cerita Fiksi I
 Naskah Cerita Fiksi II
 Daftar Pustaka

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala Puji bagi Allah SWT karena memberikan rahmat dan hadiahnya sehingga "modul Bahasa Indonesia mengidentifikasi diri dengan kegiatan bermain peran" jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Guru ini dapat diselesaikan sebaik mungkin. Modul ini dibuat untuk panduan dalam melakukan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di SDN 493 Bosso.

Semoga modul ini dapat membantu siswa lebih semangat belajar, dan memahami pembelajaran dengan baik. dalam pembuatan modul ini masih jauh dari kata-kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menerima kritikan dan saran untuk menjadikan modul ini lebih baik lagi di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu secara langsung atau pun tidak langsung.

Palopo, 10 Mei 2021

Penyusun

4

Kompetensi Inti (KI)

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 (mendengarkan, melihat dan membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan keinginannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis dan gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar dan Indikator**Kompetensi Dasar**

1. Mengamati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.
2. Menyampaikan hasil identifikasi sesuai dengan tokoh-tokoh yang diperankan dalam teks fiksi secara lisan, tulisan, dan visual.

Bahasa Indonesia

- Siswa dapat menyebutkan tokoh, tema, dan latar dalam teks fiksi.
- Siswa dapat menuliskan tokoh, tema, dan latar dalam teks fiksi sesuai dengan yang diperankan.

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan mengidentifikasi diri sesuai dengan yang diperankan, siswa dapat memahami tokoh-tokoh dalam sebuah cerita.
2. Dengan kegiatan membaca cerita fiksi, siswa diharapkan dapat menentukan tokoh-tokoh dalam sebuah cerita fiksi.



Gambar 4.3 Kata Pengantar, Daftar Isi, Ranah Kompetensi dan Tujuan

9



Materi



A. Pengertian cerita fiksi

Cerita fiksi adalah kisah imajinasi atau tidak nyata. Kisah-kisah cerita fiksi diproduksi atas dasar imajinasi dan kreativitas penulis saja, dalam cerita fiksi umumnya menggambarkan dampak, pengalaman seseorang. Meskipun dalam bentuk cerita imajinasi, karya sastra cerita fiksi terbukti sangat diminati dari kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Banyak orang menikmati cerita fiksi, seperti cerita pendek, novel, dan dongeng, dan lainnya



10



B. Ciri-Ciri Cerita Fiksi

Karakteristik cerita fiktif adalah:

1. Bersifat imajinasi seorang penulis atau pengarang
Sesuai dengan kisah-kisah cerita fiksi yang ada di pikiran penulis.
2. Ada kebenaran yang tidak nyata
Kisah-kisah fiksi dibuat berdasarkan imajinasi penulis, maka kebenaran cerita fiksi ini tidak ada. Oleh karena itu, cerita fiksi disebut juga memiliki kebenaran relatif, atau tidak mutlak atau juga dapat disebut sebagai tidak nyata.
3. Gunakan bahasa konotasi
Konotasi bahasa atau bahasa yang berisi berbagai makna. Menggunakan bahasa yang konotatif, makna cerita tidak sesuai dengan kenyataannya.
4. Cerita fiksi dilakukan untuk mempengaruhi emosi pembaca
Tujuan penulisan cerita dengan bahasa konotatif dan hiperbola adalah mempengaruhi emosi pembaca, misalnya menjadi bahagia, sedih, bahkan menangis.
5. Menghibur pembaca

11



C. Unsur-Unsur Cerita Fiksi

Unsur-unsur cerita fiksi dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik berperan untuk membangun cerita dalam cerita fiksi, di mana cerita terjadi karena unsur intrinsik. Unsur intrinsik dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

- a. Tema adalah ide utama sebuah cerita fiksi
- b. Tokoh adalah peran dalam sebuah cerita.
- c. Latar belakang, pada latar belakang benar-benar mencerminkan waktu, tempat dan suasana.
- d. Alur/plot adalah jalan cerita, setiap cerita memiliki alur yang berbeda, ada yang menggunakan alur maju, mundur atau pun campuran.
- e. Konflik yang merupakan peristiwa penting, yang di butuhkan dalam pengembangan alur/plot.
- f. Klimaks yaitu ketika konflik telah mencapai tingkat tertinggi, maka tidak bisa dihindari.
- g. Sudut pandang menunjukkan kehidupan seseorang, di mana penulis tampaknya bertindak semata-mata hanya sebagai pengamat.
- h. Amanat adalah pesan yang terkandung dalam sebuah cerita.

13



D. Jenis- Jenis Cerita Fiksi

1. Novel

Novel adalah narasi prosa yang dibuat dengan durasi panjang yang cukup beberapa kerumitan.

2. Cerpren

Sebuah cerita pendek yang memiliki bagian di mana ada struktur lengkap dari pengenalan, masalah, dan penyelesaian masalah.

3. Roman

Roman adalah jenis karya sastra yang . Dalam pengembangannya roman telah menjadi pekerjaan sastra yang sangat populer. Biasanya, Roman menceritakan kisah sosok kelahiran sampai mat.



12

2. Unsur Ekstrinsik Cerita Fiksi

Unsur Ekstrinsik adalah salah satu unsur yang mempengaruhi si penulis dalam cerita tersebut. Ada beberapa unsur Ekstrinsik yaitu :

- Keadaan subjektivitas individu penulis yang memiliki sikap.
- Kepercayaan.
- Visi kehidupan secara keseluruhan akan mempengaruhi teks yang ditulisnya.
- Psikologi, baik dalam bentuk psikologi penulis, seperti ekonomi, politik dan masyarakat, juga akan mempengaruhi pekerjaan sastra.
- Pemandangan kehidupan suatu negara
- Berbagai karya seni lainnya.



IAIN PALOPO

Gambar 4.4 Materi Inti Modul Bahan Ajar

14

Teks cerita 1 Upin Ipin dan penggembala domba

LIAT : Ehem ... di zaman dahulu, ada penggembala domba. Setiap hari, dia akan menjaga domba di tepi bukit.
JARJIT : Saya seorang penggembala domba, saya sangat menjaga domba-dombamari kita istirahat
DOMBA : Kita domba-domba si Jarjit setiap hari makan rumput Bersama-sama di atas bukit menikmati dunia yang indah
EHSAN : Saya domba paling sehat
FIZI : Dia bilang aku lemah



Sumber: Dailyandia.com

MEI-MEI : Saya domba yang paling cantik (saya suka, saya suka) (Beryayi Bersama) Mari mari dengar cerita kami kisah penggembala dan domba.....
LIAT : Penggembala menjaga domba setiap hari. Dari hari ke hari, dia mulai bosan dengan kerjanya. Tetapi suatu hari ...
JARJIT : Saya tahu, saya tahu! Hahaha
LIAT : Jangan!

15

JARJIT : Tolong! Tolong! Ada serigala di sini! Tolong!
Tolong! Selamatkan domba-domba saya!



Sumber: upinipin.fandom.com

UPIN : Serigala? serigala ?
IPIN : Di mana, di mana? ayo kita Tolong!
UPIN : Di mana serigala?
JARJIT : Hahahahaha!
UPIN : Kenapa kamu ketawa?
JARJIT : Hahaha! Domba ada sana, serigala tidak ada.
UPIN IPIN : Hah? Tidak ada? Hemm! (kembali)
JARJIT : Jangan marah, tidak boleh?
LIAT : Penggembala tidak merasa bersala dengan perbuatannya.
JARJIT : Hahaha, asik juga. Panggil sekali lagi?
BUNGA : Jangan!
JARJIT : Tolong! Tolong! Ada serigala di sini!
UPIN : Serigala?
IPIN : Serigala?

16

UPIN IPIN : Di mana, Di mana? Ayo kita Tolong!
JARJIT : Hahaha!
UPIN : Oh, kamu berbohong lagi!
JARJIT : Hahaha, saya hanya main-main saja!
UPIN : Oo penggembala! Jika kamu memanggil kami lagi, kami tidak percaya lagi!
IPIN : Betul, betul, betul! Pembohong!
JARJIT : Hahaha, saya sakit perut. Baiklah! Saya tidak akan melakukannya lagi hahahahaha
LIAT : Upin, Ipin pulang dengan perasaan marah
MAIL : Grr! Aawool! Grr! Saya serigala yang lapar! Saya mau domba! Nyam, nyam! Hahaha!



Sumber: m.facebook.com

JARJIT : Tolong! Tolong! Ada serigala di sini! Tolong! Tolong! Domba saya!
UPIN : Serigala?
IPIN : Serigala?
UPIN : Kami tidak percaya lagi, dia selalu mempermainkan kami, biarkan saja.
IPIN : kita lanjutkan pekerja lagi. Ayo!
MAIL : hahaha! Gemuknya domba! Kenyanglah aku!

17

EHSAN : Tolong! Mbee! Tolong!
MEI-MEI : Tolong! Mbee! Saya tidak mau dimakan!
UPIN : Ada apa dengan kamu penggembala?
JARJIT : Domba saya sudah habis dimakan serigala, kamu tidak datang, tinggal saya seorang diri.



Sumber: m.facebook.com

IPIN : Itulah orang yang sering berbohong.
UPIN : Orang tidak akan mempercayai kita lagi.
JARJIT : Huhuhu ... Maafkan saya, saya menyesal!
UPIN : Teman-Teman, kita tidak boleh berbohong ya, jika kita berbicara benar, orang tidak akan percaya lagi.
IPIN : Betul, betul, betul!
SEMUA : Tamatlah cerita ini, terima kasih dan jumpai jumpai!



Sumber: python-bela-jar.gitlab.io

18

Teks Cerita 2
Kura-Kura dan Kelinci yang Sombong

Di hutan kecil di tepi desa, ada kelinci yang sangat sombong. Dia suka mengolok-olok binatang yang lebih lemah seperti kura-kura, siput, semut dan hewan kecil lainnya, tidak ada yang suka dengan kelinci sombong. Suatu hari, kelinci berjalan dengan angkuh mencari lawan yang lemah untuk diejek. Kebetulan, dia bertemu kura-kura.

KELINCI : Hei kamu kura-kura lambat, kamu hanya berjalan saja lari begitu, biar cepat sampai.

KURA-KURA : Biarkan kelinci, memang jalan saya lambat yang penting sampai dengan selamat dari pada lari cepan nanti jatuh dan terluka.

KELINCI : Hei kura-kura, bagaimana jika kita bertarung.

KURA-KURA : Wah, bagaimana saya bertarung denganmu, kamu saja larinya cepat.

KELINCI : Kamu tidak bisa menolak tantanganku, Saya akan menghubungi Pak Beruang untuk wasit dan saya akan meminta teman-teman untuk melihat pertandingan kita.



Sumber: Daringceritakayak.com

19

kura-kura hanya bisa terdiam dan ke esokan harinya, kelinci sombong menunggu di bawah pohon beringin. Pak Beruang juga datang untuk menjadi wasit, monyet juga datang untuk melihat perlombaan. Setelah kura-kura datang pak Beruang berkata....

Pak Beruang: Aturannya seperti ini, kalian mulai dari garis star dan berlari mengelilingi hutan ini satu kali putaran dan kegaris finis. Kalian mengerti!

KELINCI : Oke.....

KURA-KURA : Oke.....

PAK BERUANG : Nah siapa yang bisa datang pertama ke garis finis, itulah yang menjadi pemenangnya. "Oke, satu....dua....tiga. Mulai!



Sumber: Daringceritakayak.com

KELINCI : Ayo kura-kura lari cepat! Baiklah, saya menunggumu di sini ...

Kelinci duduk di bawah pohon dan bernyanyi, angin bertiup perlahan-lahan dan membuatnya mengantuk dan segera tertidur.

POHON : Tidurlah tidurlah kelinci ayo tidur.

20

Setelah kelinci tidur perlahan-lahan, kura-kura berlari sekuat mungkin. Diam-diam, dia melewati kelinci yang sombong. Beberapa langkah lagi akan menyentuh garis finis



Sumber: yprindonesia.wordpress.com

POHON : Ayo kura-kura lari cepat, cepat, cepat.

Kelincipun bangun karena dia mendengar suara yang ribut. Sejauh ia melihat kura-kura hampir mencapai garis finis dan melompat untuk mengejar kura-kura. Tapi sudah terlambat, kaki kura-kura telah menyentuh garis finis dan Pak Beruang memutuskan bahwa pemenangnya adalah kura-kura. Kelinci yang sombong itu diam, seolah-olah dia tidak percaya dia bisa tertidur.

KELINCI : jadi, siapa pemenangnya, kura-kura!




Sumber: Poskata.com

MONYET : Kamu hebat kura-kura.

KURA-KURA :Terima kasih.

Gambar 4.5 : Teks Cerita 1 dan Cerita 2

21




Soal Pilihan Ganda

➤ Berikan tanda (x) pada huruf a, b, c atau d untuk memilih jawaban yang benar!!!

- Siapakah pemeran utama dalam teks cerita satu?
 - Ijat
 - Ehsa, Mei-Mei
 - Upin dan Ipin
 - Jarjit
- Pemeran utama di dalam cerita disebut?
 - Alur
 - Tokoh Utama
 - Tema
 - Latar
- Dalam cerita Upin, Ipin terdapat tokoh yang memiliki sifat jahat (tidak baik) disebut?
 - Tokoh antagonis
 - Tokoh utama
 - Tokoh pragonis
 - Tokoh tambahan
- Latar/tempat yang terdapat dalam cerita Upin dan Ipin adalah?
 - Danau
 - Sungai
 - Sawah
 - Tepi bukit
- Pesan yang disampaikan di dalam teks cerita disebut?
 - Amanat
 - Latar
 - Alur
 - Sudut pandang

22



SOAL ESSAI

➤ Isilah jawaban di bawah ini dengan tepat!

- Siapa yang menjadi tokoh Pragonis dalam teks cerita dua, kura-kura dan kelinci?
- Apa yang membuat kelinci sangat sombong?
- Siapakah yang menjadi tokoh tambahan dalam teks cerita dua, kura-kura dan kelinci?
- Tugas apakah yang diberikan kelinci untuk pak beruang?
- Apa makna yang terkandung dalam teks cerita dua, kura-kura dan kelinci?

23

Jawaban untuk Pilihan Ganda:

- c
- b
- a
- d
- a

Jawaban untuk Essai:

- Kura-kura
- Karena ia bisa berlari cepat
- Pohon
- Menjadi wasit
- Kita tidak boleh menyombongkan diri dan merendahkan orang lain.

IAIN PALOPO

Gambar 4.6 : Soal Pilihan Ganda dan Soal Essay

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, *et al.*, (2008). *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan siswa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Flanning, F. E (2011). *Engaging learners, techniques to make training stick, professional safety*. <http://www.asse.org>. Diunduh 07 Desember 2016
- Manorom, K., & Pollock, Z., (2006). Role play as a teaching method: A practical guide. *Journal of Role Playing As A Teaching Method*, 84, 5-10.
- Shafiel, F and Shafiel, G. (1982). *Role playing in the curriculum*. USA: Prentice-Hall Inc
- Tarnoto, N. (2013). Peningkatan karakter peduli lingkungan melalui metode bermain peran "aku sayang bumiku" pada siswa pra sekolah. *Jurnal Humanitas*, 11 (1), 41-55.
- Wood, E., & Cook, J. (2009). Gendered discourses and practices in role play activities: A case study of young children in the English Foundation Stage. *Educational & Child Psychology*, 26 (2), 19-30.

Gambar 4.6 : Daftar Pustaka

IAIN PALOPO

(b) Penilaian para ahli

Pada tahapan ini peneliti telah menemukan tiga pakar validasi yang akan memberikan penilaian mengenai bahan ajar modul bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti adapun pakar validasi tersebut diantaranya dapat dilihat pada tabel nama pakar validator.

Tabel 4.1 Nama-nama Pakar Validator

No	Nama Validator	Jabatan
1	Ummu Qalsum S.Pd., M.Pd.	Dosen IAIN palopo
2	Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.	Dosen IAIN palopo
3	Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd.	Dosen IAIN palopo

(1) Validasi Produk

Validasi terhadap modul bahan ajar bahasa Indonesia identifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain peran berbasis pengembangan karakter pada siswa kelas IV SDN 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu yang dilakukan oleh validator ahli dilaksanakan pada hari Senin tanggal 14 Juni 2021. Data berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Untuk angket validasi ahli materi/isi, ahli desain, dan ahli mata pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV, kriteria penskoran nilai adalah sesuai yang dicantumkan dalam materi. Berikut adalah penyajian data penilaian angket oleh ahli materi/isi, ahli desain modul bahan ajar beserta kritik dan saran.

a. Validasi ahli bahasa modul bahan ajar

Sukmawaty, S.Pd., M.Pd., validasi ahli bahasa.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Kriteria Penilaian	X	Xi	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Kemenaarikan pengemasan desain modul bahan ajar bahasa Indonesia terintegrasi kegiatan bermain peran	4	4	80%-100%	Valid	Tidak Revisi
2.	Kesesuaian isi gambar desain modul bahan ajar bahasa Indonesia	3	4	60%-79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
3.	Kemenaarikan visualisasi modul bahan ajar bahasa Indonesia terintegrasi kegiatan bermain peran	3	4	60%-79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
4.	Komposisi warna pada tampilan modul bahan ajar bahasa Indonesia terintegrasi kegiatan bermain peran	3	4	60%-79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
5.	Kemenaarikan ilustrasi gambar pada modul bahan ajar bahasa Indonesia terintegrasi kegiatan bermain peran	4	4	80%-100%	Valid	Tidak Revisi
6.	Kejelasan tulisan dan ukuran huruf dalam bahan ajar bahasa Indonesia terintegrasi kegiatan bermain peran	4	4	80%-100%	Valid	Tidak Revisi
7.	Kemenaarikan tampilan isi materi pada modul bahan ajar bahasa Indonesia kegiatan bermain peran	3	4	60%-79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
8.	Efisiensi penggunaan modul dalam kaitannya dengan intensif	4	4	80%-100%	Valid	Tidak Revisi

9.	Efisiensi penggunaan modul dalam kaitannya dengan waktu	3	4	60%-79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
10.	Kesesuaian materi Dengan karakteristik siswa	4	4	80%-100%	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		35	40			

Tabel 4.3 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Bahasa

Komentar dan Saran
Tanda bacanya diperhatikan lagi Gunakan huruf kapital setelah tanda petik dua

b. Validasi ahli materi modul bahan ajar bahasa Indonesia

Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd validasi ahli materi

Tabel 4.4 hasil Validasi Ahli Materi

No	Kriteria	X	Xi	P (%)	Tingkat Kevaliditaan	Keterangan
1.	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar, Indikator, dan tujuan pembelajaran	3	4	60%-79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
2.	kesesuaian materi dengan indicator	3	4	60%-79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
3.	Materi mudah dipahami	3	4	60%-79%	Valid	Tidak Revisi
4.	Sistematika penyajian materi	2	4	40%-59%	Kurang Valid	Revisi Sebagian

5.	Kesesuaian latihan soal dengan materi	3	4	60%-79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
6.	Kesesuaian gambar / bagan dengan materi	4	4	80%-100%	Valid	Tidak Revisi
7.	Kejelasan uraian materi	4	4	80%-100%	Valid	Tidak Revisi
8.	Kejelasan uraian materi dengan gambar	4	4	80%-100%	Valid	Tidak Revisi
9.	Kejelasan petunjuk belajar	2	4	40%-59%	Kurang Valid	Revisi Sebagian
Jumlah		27	36			

Tabel 4.5 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Materi

Komentar dan Saran
Unsur Intrik berperan atau unsur intrinsik berperan ? (hal 11)

c. Ahli desain modul bahan ajar

Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd validasi ahli desain.

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Desain

No	Kriteria	X	Xi	P (%)	Tingkat Kevaliditaan	Keterangan
1.	Kemenarikan pengemasan desain modul bahan ajar bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain	4	4	80%-100%	Valid	Tidak Revisi
2.	Kesesuaian isi gambar desain modul bahan ajar bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain	3	4	60%-79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
3.	Kemenarikan visualisasi modul bahan ajar bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain	4	4	80%-100%	Valid	Tidak Revisi
4.	Komposisi warna pada tampilan modul bahan ajar bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain	4	4	80%-100%	Valid	Tidak Revisi
5.	Kemenarikani lustrasi gambar pada modul bahan ajar bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain	4	4	80%-100%	Valid	Tidak Revisi
6.	Kejelasan tulisan dan ukuran huruf dalam bahan ajar bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi	3	4	60%-79%	Cukup Valid	Tidak Revisi

	kegiatan bermain					
7.	Kemenarikan Tampilan isi materi pada modul bahan ajar bahasa Indonesia identifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain	4	4	80%- 100%	Valid	Tidak Revisi
8.	Efisiensi penggunaan metode dalam kaitannya dengan intensif	3	4	60%- 79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
9.	Efisiensi penggunaan metode dalam kaitannya dengan waktu	3	4	60%- 79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
10.	Kesesuaian materi Dengan karakteristik peserta didik	3	4	60%- 79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
Jumlah		35	40			

Tabel 4.7 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Desain

Komentar dan Saran
Perbaiki sampul

2. Analisis Data Pengembangan Modul Bahan Ajar Bahasa Indonesia di SDN 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu

Pembelajara bahasa Indonesia khususnya pada kelas IV SDN 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu memenuhi kriteria valid dan tidak perlu revisi.

a. Analisis hasil validasi ahli bahasa

Analisis selanjutnya kemudian dilakukan mulai dari adanya data hasil validasi ahli bahasa modul bahan ajar bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain peran dengan menggunakan pendekatan kontekstual melalui angket validasi yang diberikan kepada validator. Berdasarkan hasil penelitian ahli bahasa terhadap media cerita fiksi bergenre wawasan kedaerahan sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel skala 4, maka dapat dihitung persentasi tingkat validasi modul bahan ajar bahasa Indonesia, sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{40} \times 100\% = 87\%$$

b. Analisis hasil validasi ahli materi/isi

Analisis kedua kemudian dilakukan mulai dari adanya data hasil validasi ahli materi /isi modul bahan ajar bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain peran dengan menggunakan pendekatan kontekstual melalui angket validasi yang diberikan kepada validator. Berdasarkan hasil penelitian ahli materi/isi sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel skala likert 4, maka dapat dihitung persentasi tingkat validasi modul bahan ajar bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain peran sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{27}{36} \times 100\% = 75\%$$

c. Analisis data validasi ahli desain

Analisis dimulai dari adanya data hasil penelitian produk modul bahan ajar bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain peran dengan menggunakan pendekatan kontekstual melalui angket validasi yang diberikan kepada validator. Berdasarkan hasil penelitian ahli desain modul Bahan ajar Bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain peran sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel skala likert, maka dapat dihitung persentasi tingkat validasi modul bahan ajar bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{40} \times 100\% = 87\%$$

B. Pembahasan

Bahan ajar bahasa Indonesia merupakan unsur penting dan merupakan bagian kurikulum yang merupakan rincian spesifikasi isi yang memberikan panduan bagi guru dalam hal intensitas cakupan dan jumlah perhatian yang dituntut oleh isi tertentu atau tugas-tugas pedagogis. Bahan ajar merujuk kepada segala sesuatu yang digunakan guru atau siswa untuk memudahkan belajar bahasa Indonesia, untuk meningkatkan pengetahuan atau pengalaman berbahasa. Sedangkan pengembangan bahan ajar adalah apa yang dilakukan penulis, guru, atau siswa untuk memberikan sumber masukan berbagai pengalaman yang dirancang untuk meningkatkan belajar bahasa Indonesia.

Pendidikan karakter tidaklah sama dengan mengajarkan teori tentang karakter seseorang. Siswa di sekolah tidak hanya diajarkan untuk mengembangkan pengetahuan intelektual. Pendidikan tidak lagi cukup mengajar peserta didik membaca, menulis, dan berhitung kemudian lulus ujian, dan akhirnya mendapat suatu pekerjaan yang layak. Guru perlu menyadari bahwa siswa SD pada khususnya memerlukan bimbingan dari guru dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotoriknya. Setiap siswa memiliki potensi yang tidak sama, potensi siswa akan berkembang dengan baik jika didukung relasi khusus antara guru dengan lingkungan siswa.

Hal ini menunjukkan bahwa suatu pengembangan membutuhkan langkah-langkah yang sistematis agar perangkat pembelajaran yang dibuat dapat membantu perkembangan seseorang. Salah satu model yang mengakomodasi pengembangan perangkat pembelajaran merupakan suatu lingkaran yang kontinum. Tiap-tiap langkah pengembangan berhubungan langsung dengan aktivitas revisi. Pengintegrasian tersebut memunculkan beberapa unsur-unsur pengembangan dalam identifikasi masalah, analisis siswa, analisis tugas, merumuskan indikator, penyusunan instrumen evaluasi, strategi pembelajaran, pemilihan media atau sumber pembelajaran, pelayanan pendukung, evaluasi, revisi perangkat pembelajaran.

1. Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa

Analisis kebutuhan dilakukan dalam rangka memperoleh informasi mengenai mengenai kebutuhan bahan ajar bahasa Indonesia yang terintegrasi dengan pendidikan karakter. Data kondisi riil diperoleh dengan cara melakukan

wawancara kepada guru kelas IV SDN 493 Bosso yang menjadi subjek uji coba penelitian ini. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar guru menyadari pentingnya pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah. Para guru merasa bahwa usia dini merupakan saat yang paling tepat untuk menanamkan karakter. Menurut Santander yaitu Perlu untuk mempertimbangkan dua hal untuk diperhitungkan dalam pengembangan materi untuk mengembangkan karakter siswa, untuk memberikan banyak perhatian pada aspek karakter di setiap subjek dan untuk mengembangkan isi yang signifikan melalui pengetahuan kontekstual.²⁹

Pengalaman yang diperoleh anak pada usia SD akan sangat menentukan keberhasilan siswa pada usia selanjutnya. Oleh karena itu, suatu pembelajaran yang dapat mengakomodasi pendidikan karakter dalam kelas menjadi suatu hal yang harus dipikirkan oleh guru. Akan tetapi, sebagian besar guru mengatakan bahwa pengintegrasian pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia tidaklah semudah membalik telapak tangan. Guru mengaku mengalami kesulitan apabila akan mengembangkan bahan ajar tersebut secara mandiri. Kesulitan ini ada dikarenakan dalam pengembangan bahan ajar yang terintegrasi dengan pendidikan karakter, terlebih dahulu guru harus memahami secara benar pendidikan karakter itu sendiri. Selain itu, beban mengajar yang banyak dan bahan yang dipersiapkanpun juga cukup rumit.

Para guru mengungkapkan bahwa belum tersedianya bahan ajar yang dapat mengakomodasi pendidikan karakter dan mampu mengaktifkan siswa juga

²⁹ Santander, B. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Dengan Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sd Kelas IV. No Title, 87(1,2), 149–200.

menjadi alasan kesulitan guru dalam mengintegrasikan pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, para guru membutuhkan suatu bahan ajar bahasa Indonesia yang terintegrasi dengan pendidikan karakter. Bahan ajar yang dibutuhkan juga diharapkan mampu mengaktifkan siswa melalui berbagai aktivitas-aktivitas yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Pada akhirnya, bahan ajar tersebut akan membantu dan memudahkan proses penanaman karakter pada siswa kelas IV SDN 493 Bosso oleh guru dalam proses pembelajaran.

2. Prototype Bahan Ajar

Bahan ajar yang dikembangkan menggunakan program Microsoft Word 2010. Aplikasi program Microsoft Word 2010 memiliki kelebihan mampu mengintegrasikan background, gambar, teks, serta memiliki banyak pilihan dalam pewarnaan. Pengembangan bahan ajar ini secara lebih spesifik memiliki pewarnaan ceria sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV. Bahan ajar yang dikembangkan memiliki beberapa komponen. Komponen tersebut adalah (1) sampul halaman depan. Dalam sampul halaman depan bahan ajar terdapat judul buku. Sasaran yang dituju yaitu kelas IV SD, nama penyusun bahan ajar, dan keterangan bahan ajar terintegrasi pendidikan karakter, (2) Isi. Halaman awal pada tiap pertemuan terdapat penjabaran standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator. Kemudian dilanjutkan dengan bagian-bagian pokok bahan ajar yang terdiri dari motivasi, apersepsi, orientasi, uraian materi, kegiatan siswa, post tes, refleksi, tindakan siswa, dan pekerjaan rumah. Diakhir pertemuan terdapat rangkuman materi, evaluasi, dan glosarium. Bagian kegiatan siswa diarahkan

untuk membentuk karakter yang akan dicapai, (3) Penilaian dan Kunci Jawaban. Menurut Raharjo prototipe modul memiliki beberapa komponen yaitu: 1) Halaman beranda berisi judul yang dimaksudkan untuk modul, nama kompuler, nama dosen, logo agensi. 2) Bagian menu utama adalah bagian di mana ada kompetisi dasar yang harus dicapai siswa, materi, naskah cerita dan pertanyaan.³⁰ Penilaian terdiri dari penilaian kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kunci jawaban merupakan jawaban dari soal-soal yang terdapat dalam bahan ajar, (4) Glossarium. Glosarium berisi daftar alfabetis istilah atau kata sukar yang terdapat dalam bahan ajar dan dilengkapi dengan definisinya, (5) Daftar Pustaka. Daftar pustaka berisi uraian referensi yang digunakan dalam penyusunan bahan ajar. (6). Validasi Pakar dan Revisi Produk Validasi produk dilakukan oleh 2 orang pakar (1 dosen Bahasa Indonesia dan 1 dosen Pendidikan Karakter) dan 1 guru Bahasa Indonesia kelas IV SDN 493.

3. Kevalidan Bahan Ajar

Menurut Sriwahyuni Penelitian bertujuan untuk mengetahui hasil uji validasi bahan ajar. Memberikan evaluasi, kritikan dan saran yang terkait dengan produk yang telah dikembangkan.³¹ Kevalidan dilakukan untuk menilai kualitas dan kelayakan bahan ajar dengan memberikan penilaian serta kritik dan saran terkait dengan produk yang telah dikembangkan. Aspek yang digunakan untuk

³⁰ Raharjo, M. W. C., Suryati, S., & Khery, Y. (2017). Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Ikatan Kimia Untuk Mendorong Literasi Sains Siswa. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 5(1), 8. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v5i1.102>

³¹ Sriwahyuni, I., Risdianto, E., & Johan, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Alat-Alat Optik Di Sma. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(3), 145–152. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.145-152>

validasi adalah (1) tujuan dan pendekatan, (2) desain dan pengorganisasian, (3) isi, (4) keterampilan berbahasa, (5) topik, (6) metodologi. Berdasarkan validasi lapangan diperoleh data-data yang menunjukkan bahwa bahan ajar yang sudah disusun termasuk dalam kategori rata-rata. Dengan demikian, bahan ajar yang dihasilkan dapat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu. Hasil validasi pakar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa produk yang berupa bahan ajar layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Peneliti merevisi produk sesuai dengan kritik dan saran dan pakar bahasa Indonesia supaya hasil produk menjadi lebih baik sehingga layak untuk digunakan.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa bahan ajar Bahasa Indonesia yang terintegrasi dengan pendidikan karakter mendapat respon positif dari guru dan siswa. Hal ini tampak dari antusiasme siswa dan guru untuk mendapatkan bahan ajar yang telah dikembangkan. Guru merasa bahan ajar yang dapat membantu mereka mengembangkan karakter masih sangat terbatas, sehingga dengan adanya bahan ajar ini akan membantu atau memberi gambaran bagi guru untuk melaksanakan pendidikan karakter dengan baik.

IAIN PALOPO

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian pengembangan modul bahan ajar bahasa Indonesia.

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diberikan kepada pendidik dan siswa yang berupa wawancara, angket, dan observasi modul bahan ajar bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain peran berbasis penanaman karakter pada siswa yang berwarna dan bergambar. Dari hasil penelitian bahwa siswa rata-rata siswa menyukai modul yang berwarna dan bergambar.

2. Prototype Pengembangan bahan ajar ini secara lebih spesifik memiliki pewarnaan ceria sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV. Bahan ajar yang dikembangkan memiliki beberapa komponen. Komponen tersebut adalah (1) sampul halaman depan. Dalam sampul halaman depan bahan ajar terdapat judul buku. Sasaran yang dituju yaitu kelas IV SD, nama penyusun bahan ajar, dan keterangan bahan ajar terintegrasi pendidikan karakter, (2) Isi. Halaman awal pada tiap pertemuan terdapat penjabaran standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator. Kemudian dilanjutkan dengan bagian-bagian pokok bahan ajar yang terdiri dari motivasi, apersepsi, orientasi, uraian materi, kegiatan siswa, post tes, refleksi, tindakan siswa, dan pekerjaan rumah. Diakhir pertemuan terdapat rangkuman materi, evaluasi, dan glosarium. Bagian kegiatan siswa diarahkan

untuk membentuk karakter yang akan dicapai, (3) Penilaian dan Kunci Jawaban. Penilaian terdiri dari penilaian kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kunci jawaban merupakan jawaban dari soal-soal yang terdapat dalam bahan ajar, (4) Glossarium.

3. Untuk menguji kevalidan modul yang diberikan pada tiga pakar ahli yaitu dari ahli bahasa mendapatkan skor 87% yang berarti valid, ahli materi/isi mendapatkan skor 75% yang berarti cukup valid, dan ahli desain modul pembelajaran mendapatkan skor 87% yang berarti valid. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa bahan ajar Bahasa Indonesia yang terintegrasi dengan pendidikan karakter mendapat respon positif dari guru dan siswa. Hal ini tampak dari antusias siswa dan guru untuk mendapatkan bahan ajar yang telah dikembangkan. Guru merasa bahan ajar yang dapat membantu mereka mengembangkan karakter masih sangat terbatas, sehingga dengan adanya bahan ajar ini akan membantu atau memberi gambaran bagi guru untuk melaksanakan pendidikan karakter dengan baik.

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

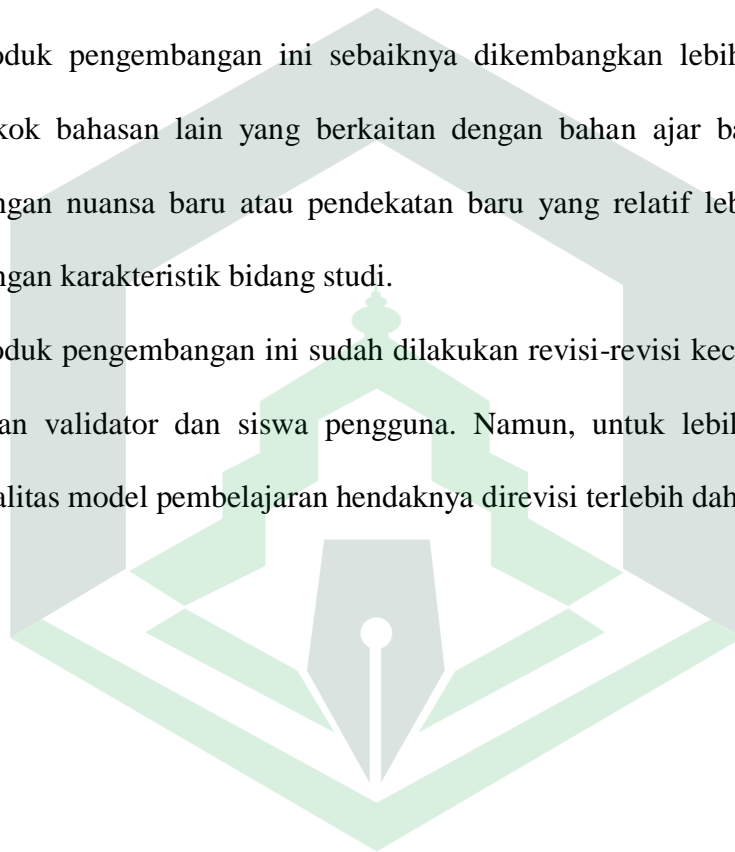
- a) Modul pembelajaran ini disusun sesuai dengan unsur modul bahan ajar, sehingga dapat digunakan dalam proses belajar-mengajar.

- b) Siswa diharapkan lebih aktif dan termotivasi terhadap apa yang disampaikan guru setelah membaca buku atau sumber belajar terkait lainnya, sehingga dapat menambah pengetahuan tentang materi yang dipelajari.

2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut :

- a) Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan pokok bahasan lain yang berkaitan dengan bahan ajar bahasa Indonesia dengan nuansa baru atau pendekatan baru yang relatif lebih segar sesuai dengan karakteristik bidang studi.
- b) Produk pengembangan ini sudah dilakukan revisi-revisi kecil sesuai dengan saran validator dan siswa pengguna. Namun, untuk lebih meningkatkan kualitas model pembelajaran hendaknya direvisi terlebih dahulu.



IAIN PALOPO

LAMPIRAN

- Lembar validasi instrument
- Wawancara guru
- Wawancara siswa
- Angket guru
- Bahan ajar modul Bahasa Indonesia identifikasi diri kegiatan bermain peran
- Lembar validasi bahan ajar
- Surat izin penelitian
- Surat keterangan penelitian
- Surat keterangan bebas mata kuliah
- Riwayat hidup



IAIN PALOPO

**LEMBAR PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MODUL BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA IDENTIFIKASI
DIRI TERINTEGRASI KEGIATAN BERMAIN PERAN BERBASIS PENANAMAN
KARAKTER PADA SISWA KELAS IV SDN 493 BOSSO KECAMATAN WALENRANG
UTARA KABUPATEN LUWU**

Nama Sekolah : SDN 493 BOSSO
Alamat Sekolah : BOSSO
Nama Guru Kelas : Klati Kamaruddin, S.Pd
Hari/Tgl Wawancara : Kamis 10-3-2021

Pedoman Wawancara untuk Guru Kelas IV SDN 493 Bosso

1. Apa saja masalah-masalah yang Ibu hadapi pada proses pembelajaran menceritakan tokoh yang terdapat pada teks fiksi?
Jawab: Siswa tidak menguasai materi sehingga siswa kurang atau sulit memahami materi yang diajarkan
2. Bagaimana cara Ibu menyampaikan materi cerita fiksi agar siswa mudah mengerti?
Jawab: Dengan cara menyalakan materi dengan metode yang digunakan dan menggunakan media atau bahan ajar
3. Bagaimana proses pembelajaran yang disukai oleh siswa saat Ibu mengajar?
Jawab: Siswa menyukai pembelajaran dengan cara belajar sambil bermain (sesuai dengan materi yang diajarkan).
4. Apakah factor penyebab kesulitan siswa dalam memahami pembelajaran?
Jawab: Kurangnya minat belajar siswa dan kurangnya bahan ajar yang digunakan
5. Apakah Ibu menggunakan alat bantu untuk menyampaikan materi cerita fiksi?
Jawab: Iya, kadang-kadang

IAIN PALOPO

6. Apa saja sumber pembelajaran yang Ibu gunakan dalam mengajar?

Jawab: Buku dan sumber belajar lainnya (media)

7. Apakah media sudah dimanfaatkan secara maksimal?

Jawab: Iya

8. Apakah ada pengawasan dari kepala sekolah terhadap pemanfaatan media pembelajaran?

Jawab: Iya, Kepala Sekolah melakukan pengawasan dari luar kelas

9. Bagaimana bentuk pengawasan yang dilakukan kepala sekolah?

Jawab: Supervisi akhir tahun

10. Apakah siswa aktif dalam memberikan pertanyaan dan tanggapan?

Jawab: Iya, sesuai dengan pemahaman siswa apabila dalam mengikuti pelajaran siswa tersebut memperhatikan materi yang diajarkan.

IAIN PALOPO

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MODUL BAHAN AJAR
BAHASA INDONESIA IDENTIFIKASI DIRI TERINTEGRASI KEGIATAN BERMAIN
PERAN BERBASIS PENANAMAN KARATER PADA SISWA KELAS IV 493 BOSSO
KECEMATAN WALENRANG UTARA KABUPATEN LUWU**

Nama Sekolah : SDN 493 Bosso
Alamat Sekolah : Bosso
Nama ^{Siswa} Kelas : Feisyah Putri
Hari/ tanggal wawancara : Kamis 10-3-2021

Angket untuk Siswa Kelas IV SDN 493 Bosso

Pengantar :

Kepada adik-adik kelas IV yang peneliti banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar materi mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi (pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN 493 Bosso). Untuk partisipasi dari adik-adik, peneliti ucapkan terima kasih.

Petunjuk :

1. Periksa dan bacalah dengan saksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan dengan alat tulis yang ada!
3. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban.

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Anda datang di sekolah sebelum pelajaran dimulai?	✓	
2.	Apakah guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada saat mengajar?	✓	
3.	Apakah guru memotivasi Anda sebelum memulai pembelajaran?	✓	
4.	Apakah guru melakukan apresiasi yang sesuai dengan materi pembelajaran?	✓	
5.	Apakah Anda menyukai pembelajaran di dalam kelas dan diluar kelas?	✓	
6.	Apakah anda senang belajar bahasa Indonesia materi cerita fiksi?	✓	
7.	Jika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran, apakah Anda mengikuti dengan baik?	✓	
8.	Apakah Anda menyukai media/buku yang bergambar?	✓	
9.	Jika mengerjakan tugas apakah Anda berusaha untuk mengerjakanya dengan tepat waktu?		✓

**LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN PENGEMBANGAN
MODUL BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA IDENTIFIKASI DIRI TERINTEGRASI
KEGIATAN BERMAIN PERAN BERBASIS PENANAMAN KARAKTER PADA SISWA
KELAS IV 493 BOSSO KECEMATAN WALENRANG UTARA KABUPATEN LUWU**

Nama Sekolah : SDN 493 Bosso
Alamat Sekolah : Bosso
Nama Siswa : Prisyia Putri
Hari/ tanggal wawancara : Kamis 18-3-2021

Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Siswa Kelas IV SDN 493 Bosso

1. Menurut Anda, apakah bahasa Indonesia materi cerita fiksi sulit untuk dipelajari?
Jawab: ya
2. Apakah Anda aktif dalam proses pembelajaran di kelas?
Jawab: ya
3. Media apa yang sering digunakan Ibu guru dalam mengajar bahasa Indonesia materi cerita fiksi?
Jawab: buku
4. Apakah anda menyukai media yang bergambar?
Jawab: ya
5. Apakah anda menyukai media yang digunakan Ibu guru dalam mengajar?
Jawab: ya
6. Apakah proses pembelajaran mengenai materi cerita fiksi menyenangkan atau tidak?
Jawab: ya
7. Metode apa yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran?
Jawab: berbicara
8. Apakah guru kalian melakukan evaluasi setelah pembelajar menggunakan media?
Jawab: ya
9. Bagaimana bentuk soal yang diberikan Ibu guru pada saat mengajar?
Jawab: pilihan ganda
10. Apakah guru memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah?
Jawab: tidak

IAIN PALOPO

**LEMBAR PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MODUL BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA IDENTIFIKASI
DIRI TERINTEGRASI KEGIATAN BERMAIN PERAN BERBASIS PENANAMAN
KARAKTER PADA SISWA KELAS IV SDN 493 BOSSO KECAMATAN WALENRANG
UTARA KABUPATEN LUWU**

Nama Sekolah : SDN 493 Bossa
Alamat Sekolah : Buntu Awa
Nama Kepala Sekolah : NURLIA S.Pd.
Hari/Tgl Wawancara : Kamis 10-3-2021

Pedoman Wawancara untuk Kepala Sekolah SDN 493 Bossa

1. Bagaimana pengadaan modul bahan ajar Bahasa Indonesia pada materi cerita fiksi di b SD?
Jawab: Menerima paket dari Dinas, membeli sendiri dengan dana BOS
2. Apakah guru menggunakan modul bahan ajar Bahasa Indonesia pada saat proses pembelajaran?
Jawab: Tidak
3. Apakah Ibu selalu melakukan pengawasan terhadap pemanfaatan media oleh guru?
Jawab: Iya
4. Bagaimanakah bentuk pengawasan yang Ibu dilakukan sekolah?
Jawab: Monitoring ke kelas / super visi

IAIN PALOPO

5. Selain Ibu, adakah pihak lain yang melakukan pengawasan pemanfaatan media?

Jawab: *Ada survei dari dinas, tapi mengawasi pembelajaran secara keseluruhan*

6. Adakah hambatan dalam pemanfaatan media pembelajaran?

Jawab: *Ada*

7. Adakah keluhan dari guru dalam modul bahan ajar Bahasa Indonesia pada materi cerita fiksi?

Jawab: *Ada yaitu tidak pelatihan atau sosialisasi penggunaan media*

8. Apakah modul bahan ajar Bahasa Indonesia pada materi cerita fiksi sudah dimanfaatkan secara maksimal?

Jawab: *Belum*



IAIN PALOPO

Modul Bahasa Indonesia Identifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain peran

ORIGINALITY REPORT

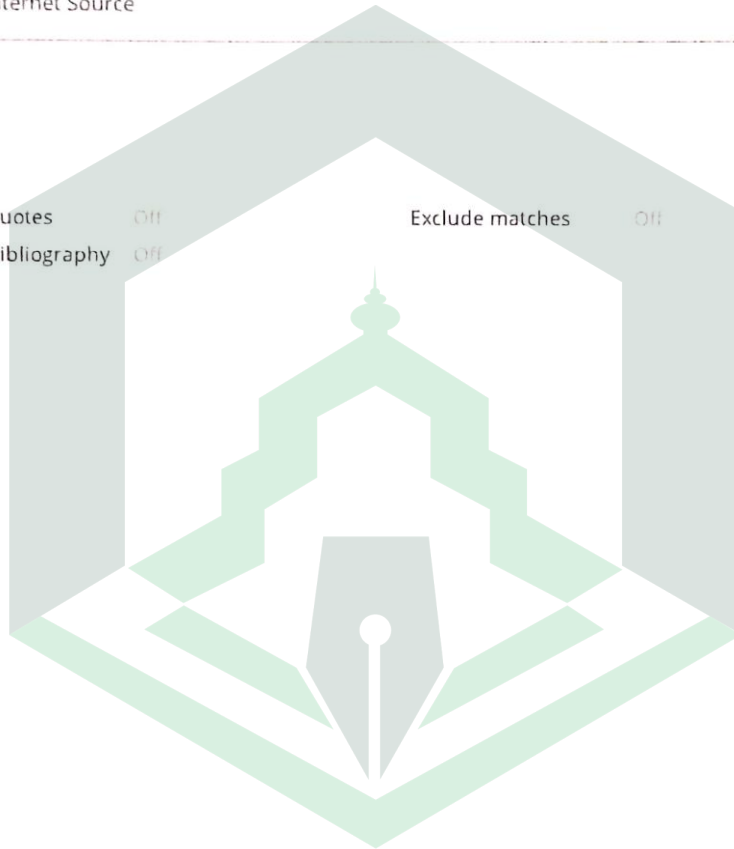


PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	7%
2	www.videoranked.com Internet Source	4%
3	text-id.123dok.com Internet Source	2%
4	kumpulantulisan25.blogspot.com Internet Source	1%
5	www.ilmubindo.com Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
7	pt.scribd.com Internet Source	1%
8	id.123dok.com Internet Source	<1%

9	Internet Source	<1 %
10	pakdosen.pengajar.co.id Internet Source	<1 %
11	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
12	qdoc.tips Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off Exclude matches Off
Exclude bibliography Off



IAIN PALOPO



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2021

MODUL BAHASA INDONESIA

IDENTIFIKASI DIRI KEGIATAN BERMAIN PERAN



Oleh:

HIJRIAH

NIM. 16.0205.0057

Pembimbing :

1. Dr. Baderiah, M.Ag.

2. Mirnawati, S.Pd., M.Pd.



KATA PENGANTAR

Segala Puji kepada Allah swt karena memberikan rahmat dan kemudahannya sehingga "modul Bahasa Indonesia mengidentifikasi diri dengan kegiatan bermain peran" jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Guru dapat diselesaikan sebaik mungkin. Modul ini dibuat untuk panduan dalam melakukan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di SDN 493 Bosso.

Semoga modul ini dapat membantu siswa lebih semangat belajar dan memahami pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu, penulis menerima kritikan dan saran dari pihak mana pun untuk menjadikan modul ini lebih baik lagi diri modul-modul sebelumnya. Akhir kata, penulis banyak berterima kasih kepada semua dosen, orang tua, teman dan sahabat yang telah membantu baik secara materi maupun dengan doa, langsung atau pun tidak langsung.

IAIN PALOPO

Palopo, 10 Mei 2021

Hijriah

Nim:16.020.0057

Daftar Isi

1. Kata Pengantar	i
2. Daftar Isi ii
3. Kompetensi Inti	1
4. Kompetensi Dasar	2
5. Tujuan Pembelajaran	2
6 Landasan Bermain Peran	3
7. Metode Bermain Peran	4
8. Tujuan Bermain Peran	5
9. Pengertian Cerita Fiksi	6
10. Ciri-Ciri Cerita Fiksi	7
11. Unsur-Unsur Cerita Fiksi	8
12. Jenis cerita Fiksi	9
13. Naskah Cerita Fiksi I	10
14. Naskah Cerita Fiksi II	16
15. Soal	21
16. Daftar Pustaka	24

Kompetensi Inti (KI)

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 (mendengarkan, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan keinginannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis daam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.



IAIN PALOPO

Kompetensi Dasar dan Indikator



Kompetensi Dasar

1. Mengamati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.
2. Menyampaikan hasil identifikasi diri sesuai dengan tokoh-tokoh yang diperankan dalam teks cerita fiksi secara lisan, tulisan, dan visual.

Bahasa Indonesia

1. Siswa dapat menyebutkan tokoh, tema, dan latar dalam teks fiksi.
2. Siswa dapat menuliskan tokoh, tema, dan latar dalam teks fiksi sesuai dengan yang perankan.

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan mengidentifikasi diri sesuai dengan yang diperankan, siswa dapat memahami tokoh-tokoh dalam sebuah cerita.
2. Dengan kegiatan membaca cerita fiksi, siswa diharapkan dapat menentukan tokoh-tokoh dalam sebuah cerita fiksi.

KONSEP BERMAIN PERAN

Guru harus memperhatikan beberapa hal untuk bermain peran, yaitu:



1. Bermain peran yaitu siswa diajarkan untuk mengeksplorasi pengalaman dan berdiskusi sesuai dengan pikiran mereka sendiri. Di dalam cerita hanyalah gambaran tentang pengantar adegan dan siswa harus menghafal dialog dalam skenario.
2. Ada hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan pemain yaitu setiap siswa berhak untuk menjadi pemain. Guru memprioritaskan siswa yang ingin berperan tanpa harus di tunjuk oleh guru. Guru harus dapat berkomunikasi dengan baik ketika memilih peran untuk siswa, sehingga siswa tidak merasa rendah diri, dan tidak percaya diri.
3. Bermain peran dapat diulang lagi setelah berdiskusi dengan tema, dengan begitu guru dapat mengundang siswa yang belum mendapatkan kesempatan untuk tampil bermain peran.

METODE BERMAIN PERAN

Bermain peran siswa juga diharuskan untuk merasa, berpikir, kemudian membuat keputusan dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Metode bermain peran mencakup delapan langkah, yaitu: pemanasan kelompok, pemilihan peserta, persiapan penonton, persiapan adegan, pemutaran peran, diskusi tentang isi tema dan evaluasi, memainkan peran.



IAIN PALOPO

TUJUAN BERMAIN PERAN



1. Siswa di ajarkan untuk memulai persahabatan di lingkungan sekitar.
2. Siswa dapat menerima orang lain untuk bermain.
3. Bermain peran dapat mendalami perasaan siswa.
4. Siswa dapat bekerja sama dengan teman-teman mereka ketika bermain.
5. Guru dan orang tua bisa mendapatkan gambaran tentang perilaku, nilai, dan persepsi yang terkandung dalam bermain Peran.
6. Siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah.
7. Guru mengeksplorasi materi pembelajaran dengan cara berbeda.



MATERI



A. Pengertian cerita fiksi

Cerita fiksi adalah kisah imajinasi atau tidak nyata. Kisah-kisah cerita fiksi diproduksi atas dasar imajinasi dan kreativitas penulis saja, dalam cerita fiksi umumnya menggambarkan dampak, pengalaman seseorang. Meskipun dalam bentuk cerita imajinasi, karya sastra cerita fiksi terbukti sangat diminati dari kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Banyak orang menikmati cerita fiksi, seperti cerita pendek, novel, dan dongeng, dan lainnya.

B.Ciri-Ciri Cerita Fiksi



Karakteristik cerita fiktif adalah:

1. Bersifat imajinasi seorang penulis atau pengarang atau sesuai dengan kisah-kisah cerita fiksi yang ada di fikiran penulis.
2. Ada kebenaran yang tidak nyata. Kisah-kisah fiksi dibuat berdasarkan imajinasi penulis, maka kebenaran cerita fiksi ini tidak ada. Oleh karena itu, cerita fiksi disebut juga memiliki kebenaran relatif, atau tidak mutlak atau juga dapat disebut sebagai tidak nyata.
3. Gunakan bahasa konotasi. Konotasi bahasa atau bahasa yang berisi berbagai makna. Menggunakan bahasa yang konotif, makna cerita tidak sesuai dengan kenyataannya.
4. Cerita fiksi dilakukan untuk mempengaruhi emosi pembaca. Tujuan penulisan cerita dengan bahasa konotatif dan hiperbola adalah mempengaruhi emosi pembaca, misalnya menjadi bahagia, sedih, bahkan menangis.
5. Menghibur pembaca.

C. unsur-unsur cerita fiksi



1. Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik berperan untuk membangun cerita. di mana cerita terjadi karena unsur intrinsik. Ada pun Unsur intrinsik di bagimenjadi beberapa bagian, yaitu:

- a) Tema adalah ide utama sebuah cerita fiksi.
- b) Tokoh adalah peran dalam sebuah cerita.
- c) Latar belakang, pada latar belakang benar-benar menceritakan waktu, tempat dan suasana.
- d) Alur/plot adalah berupa jalan cerita, dari awal, tengah, hingga mencapai klimaks dan akhir cerita.
- e) Konflik yang merupakan peristiwa penting, yang di butuhkan dalam pengembangan alur/plot.
- f) Klimaks yaitu ketika konflik telah mencapai tingkat tertinggi maka tidak bisa dihindari.
- g) Sudut pandang menunjukkan kehidupan seseorang, di mana penulis tampaknya bertindak semata-mata hanya sebagai pengamat.
- h) Amanat adalah pesan yang terkandung dalam cerita.

a. Unsur Ekstrinsik

Adapun unsur-unsur ekstrinsik, yaitu:



- a. Hubungan penulis dengan dunia sastra.

Biasanya itu termasuk konteks kehidupan penulis yang mempengaruhi kondisi psikologis, konteks penulis dalam kehidupan masyarakat.

- b. Hubungan ide penulis dengan sastra dalam bentuk pemikiran, prinsip, pengetahuan dan teknologi.

- c. Hubungan sastra dengan zaman serta bagaimana sang pengarang menceritakan

D. Jenis-Jenis Cerita Fiksi

1. Novel

Novel yaitu narasi prosa yang dibuat dengan durasi panjang yang cukup beberapa kerumitan.

2. Cerpen

Sebuah cerita pendek yang memiliki bagian di mana ada struktur lengkap dari pengenalan, masalah, dan penyelesaian masalah.

3. Roman

Roman adalah jenis karya sastra yang sangat populer. Biasanya, roman menceritakan kisah sosok kelahiran sampai kematian.

Teks cerita 1

Upin Ipin dan pengembala domba

- IJAT** :Ehem ... di zaman dahulu, ada pengembala domba. Setiap hari, domba-domba di bawah ke kaki bukit.
- JARJIT** :Saya seorang pengembala domba, saya sangat menjaga domba-dombamari kita istirahat.
- DOMBA** :Kita domba-domba si Jarjit setiap hari makan rumput bersama-sama di atas bukit menikmati dunia yang indah.
- EHSAN** :Saya domba paling sehat
- FIZI** :Dia bilang aku lemah



Sumber: Dailymotion.com

MEI-MEI : Saya domba yang paling cantik (saya suka)

(Bernyayi Bersama) ayo kawan dengar cerita kami kisah pengembaladan domba.....

IJAT :Pengembala menjaga domba setiap hari, dari hari ke hari pengembala mula bosan mengembala akan tetapi pada suatu hari ...

JARJIT :Saya tahu! Hahahahahahaha

IJAT :Jangan!

JARJIT :Tolong! Ada serigala di sini! Tolong!
Selamatkan domba-domba saya!



Sumber:upinipin.fandom.com

- UPIN** :Serigala? serigala ?
- IPIN** :Di mana, di mana? ayo kita Tolong!
- UPIN** :Di mana serigala?
- JARJIT** :Hahahaha!
- UPIN** :Kamu kenapa ketawa?
- JARJIT** :Domba ada sana, serigala tidak ada. Hhhhhh!
- UPIN IPIN** :Tidak ada? Hemm! (kembali)
- JARJIT** :Jangan marah, tidak boleh?
- IJAT** :Pengembala tidak merasa bersala dengan perbuatannya.
- JARJIT** :Hahaha, asik juga. Panggil sekali lagi!
- BUNGA** :Jangan!
- JARJIT** :Tolong! saya ada serigala di sini!
- UPIN** :Serigala?
- IPIN** :Serigala?

- UPIN IPIN** :Di mana? Di mana? Ayo kita Tolong!
- JARJIT** :Hahahahahahaha!
- UPIN** :Oh, kamu berbohong lagi?
- JARJIT** :Hahaha, saya hanya bercanda saja!
- UPIN** :Oh pengembala! Jika kamu memanggil kami lagi, kami tidak percaya lagi!
- IPIN** :Pembohong!
- JARJIT** :Hahahahaha saya sakit perut. Baiklah saya tidak akan melakukannya lagi hahahaha
- IJAT** :Upin Ipin pulang dengan perasaan marah
- MAIL** :Grrrr! Aawooo! Grrrr! Saya serigala yang lapar! Saya mau makan domba! Nyam, nyam! Hahahahaha!



Sumber: m.facebook.com

- JARJIT** :Tolong! Tolong! Ada serigala di sini! Domba saya!
- UPIN IPIN** :Serigala?
- UPIN** :Kami tidak percaya lagi, dia selalu mempermainkankami, biarkan saja.
- IPIN** :Kita lanjutkan kerja lagi. Ayo!
- MAIL** :Hahaha! Gemuknya domba! Kenyanglah aku!
- EHSAN** : Tolong! Mbee! Tolong!
- MEI-MEI** : Tolong! Mbee! Saya tidak mau dimakan!
- UPIN** : Ada apa dengan kamu pengembala?
- JARJIT** : Domba saya suda dimakan serigala! kamu tidakdatang! tinggal saya seorang diri!



Sumber: [m.facebook.com](https://www.facebook.com)

- I PIN** : Itulah orang yang sering berbohong.
- U PIN** : Orang tidak akan mempercayai kita lagi.
- JARJIT** : Huhuhu ... Maafkan saya, saya menyesal!
- U PIN** : Teman-Teman, kita tidak boleh berbohong ya, jika kita berbicara benar, orang tidak akan percaya lagi.
- I PIN** : Betul, betul, betul!
- SEMUA** : Tamatlah cerita ini, terima kasih dan jumpai jumpa!



Sumber: [python-belajar.github.io](https://github.com/python-belajar)

Teks Cerita 2

Kura-Kura dan Kelinci yang Sombong

Di dalam hutan hiduplah seekor kelinci yang sangat sombong. Dia mengejek teman-temannya yang lebih lemah seperti kura-kura, siput, semut dan hewan kecil lainnya, tidak ada yang menyukainya. Kelinci berjalan-jalan dengan angkuh untuk mencari temannya yang ingin di ejek, di jalan kelinci bertemu kura-kura.

KELINCI :Hei kura-kura lambat! kamu hanya berjalan Saja! ayo lari begini biar cepat sampai.

KURA-KURA :Memang jalan saya lambat yang penting sampai dengan selamat dari pada lari cepan nanti jatuh dan terluka.

KELINCI :Bagaimana jika kita bertarung.

KURA-KURA :Wah, bagaimana saya bertarung denganmu. Kamu saja larinya cepat.

KELINCI :Kamu tidak bisa menolak tantanganku, saya akan hubungi beruang untuk menjadi wasit dan akan meminta teman-teman untuk melihat pertandingan kita.



Sumber: Dongengceritarakyat.com

Kura-kura hanya bisa terdiam dan ke esokan harinya kelinci sombong menunggu di bawah pohon beringin. Sesuai dengan permintaan kelinci, Beruang datang untuk menjadi wasit. Kelinci juga memanggil monyet datang untuk melihat perlombaan. Setelah Kura-kura datang Beruang berkata....

BERUANG :Aturannya seperti ini, kalian start di garis finis dan berlari mengelilingi hutan, siapa yang pertama sampai di garis finis dia pemenangnya? kalian mengerti!

KELINCI :Oke.....

KURA-KURA :Oke.....

BERUANG :Oke satu...dua...tiga...Mulai!



Sumber: Dongengceritarakyat.com

KELINCI

:Baiklah, saya menunggu di sini.

Kelinci duduk di bawah pohon dan bernyanyi, angin bertiupperlahan-lahan dan membuatnya mengantuk dan segera tertidur.

POHON

:Tidurlah tidurlah kelinci ayo tidur.

Setelah Kelinci tidur, Kura-kura diam-diam melewati kelinci yang sombong itu, Kura-kura berlari sekuat mungkin dan beberapa langkah lagi akan menyentuh garis finis.



Sumber: yprindonesia.wordpress.com

POHON : Ayo kura-kura cepat lari cepat, cepat.

Kelinci pun bangun karena dia mendengar suara yang ribut. Kelinci melihat bahwa Kura-kura hampir mencapai garis finis dan berlari untuk mengejar Kura-kura. Sudah terlambat karena kaki Kura-kura sudah menyentuh garis finis dan Beruang memutuskan bahwa pemenangnya adalah kura-kura. Kelinci itu diam seolah-olah dia tidak percaya bisa di kalahkan oleh kura-kura



Sumber: Poskata.com

MONYET

: Kamu hebat kura-kura.

KURA-KURA

: Terima kasih

IAIN PALOPO

Soal Pilihan Ganda



- **Berikan tanda silang (x) untuk memilih jawaban yang benar!!!**
- Siapakah pemeran utama dalam teks cerita satu?

a. Ijat dan Ipin	c. Upin
b. Ehsa, Mei-Mei	d. Jarjit
 - Pemeran utama di dalam cerita disebut?

a. Alur	c. tema
b. Tokoh Utama	d. Latar
 - Dalam cerita Upin dan Ipin, Jarjit menggambarkan watak yang buruk dan negatif disebut?

a. Tokoh antagonis	c. Tokoh pratagonis
b. Tokoh utama	d. Tokoh tambahan
 - Latar/tempat yang terdapat dalam cerita Upin dan Ipin adalah?

a. Danau	c. Sawah
b. Sungai	d. Tepi bukit
 - Pesan yang disampaikan di dalam teks cerita Upin dan Ipin disebut?

a. Amanat	c. Alur
b. Latar	d. Sudut pandang

Soal Essay



1. Siapa yang menjadi tokoh Pragonis dalam teks cerita dua ?
2. Apa yang membuat kelinci sangat sombong?
3. Siapakah yang menjadi tokoh tambahan dalam teks cerita dua ?
4. Tugas apakah yang diberikan kelinci untuk pak beruang?
5. Apa makna yang terkandung dalam teks cerita dua, kura-kuradan kelinci?

IAIN PALOPO

Kunci Jawaban Untuk Pilihan Ganda dan Essay

1. c
2. b
3. a
4. d
5. a
6. Kura-kura
7. Karena ia bisa berlari cepat
8. Pohon
9. Menjadi wasit
10. Kita tidak boleh menyombongkan diri dan merendahkan oranglain



IAIN PALOPO

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, *et.al.*. (2008). *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan siswa* .

Jakarta: Universitas Terbuka.

Flanning, F. E (2011). *Engaging learners, techniques to make training stick. profesional afety*. <http://www.asse.org>.

Diunduh 07 Desember 2016

Manorom, K., & Pollock, Z., (2006). Role play as a teaching method: A practical guide. *Jaournal of Role Playing As A Teaching Method*. 84, 5- 10.

Shaftel, F and Shaftel, G. (1982). *Role playing in the curriculum*. USA: Prentice-Hall Inc

Tarnoto, N. (2013).

Peningkatan karakter peduli lingkungan melalui metode bermain peran “aku sayang bumiku” pada siswa pra sekolah. *Jurnal Humanitas*. 11 (1), 41-55.

Wood, E., & Cook, J. (2009). Gendered discourses and

practices in role play activities: A case study of young

children in the English Foundation Stage. *Educational & Child Psychology*. 26 (2), 19-



Penulis bernama Hijriah, lahir di desa Buntu Awo, kecamatan Walenrang Utara, Kabupaten Luwu, Sulawesi Selatan, lahir di desa Buntu Awo 28 juli 1998, anak kedua dari pasangan Bpk. Fahrudin dan Ibu Rahmawati, memiliki tiga saudara, dua laki-laki dan satu perempuan.

Penulis tengah menempuh jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo.

Adapun pendidikan yang pernah penulis tempuh yaitu lulus tahun 2010 dari SDN 393 Bosso, tahun 2013 lulus dari SMPN 2 Lamasi, dan lulus tahun 2016 dari SMAN Bosso dan sekarang suda berganti nama dengan SMAN 9 Luwu tahun.

Dengan ketekunan dan motivasi dari dosen dan teman-teman penulis telah berhasil menyelesaikan tugas buku dan salah satu tugas akhir skripsi. Semoga dengan adanya buku ini dapat membantu bagi dunia pendidikan.

Motto Hidup:

**Libatkan Allah dalam setiap urusanmu,
kesibukanmu, dan pekerjaanmu,
maka Allah akan membantumu
dalam situasi apa pun.**

IAIN PALOPO

8

**LEMBAR VALIDASI
PENGEMBANGAN AHLI MATERI**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV/(Empa)

Pokok Bahasan : Identifikasi Diri

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: “Pengembangan Modul Bahan Ajar Bahasa Indonesia Identifikasi Diri Terintegrasi Kegiatan Bermain Peran Berbasis Pengembangan Karakter pada Siswa Kelas IV 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu Utara”, peneliti menggunakan instrumen Buku *Pembelajaran* bahasa Indonesia. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap buku yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek \checkmark pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

IAIN PALOPO

Keterangan Skala Penilaian:

Nilai Angka	Presentase	Tingkat Kevalidan
1	0 % - 39%	Tidak Valid/ Revisi
2	40% - 59%	Kurang Valid/ Revisi Sebagian
3	60% - 79%	Cukup Valid/ Tidak Revisi
4	80% - 100%	Valid/ Tidak Revisi

Keterangan table penilaian :

- X** = skor jawaban oleh responden (Validator)
Xi = skor jawaban tertinggi



IAIN PALOPO

No	Kriteria	X	Xi	P (%)	Tingkat Kevaliditaan	Keterangan
1.	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi dan Indikator, dan tujuan pembelajaran	3	4	60%-79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
2.	kesesuaian materi dengan indikator	3	4	60%-79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
3.	Materi mudah dipahami	3	4	60%-79%	Valid	Tidak Revisi
4.	Sistematika penyajian materi	2	4	40%-59%	Kurang Valid	Revisi Sebagian
5.	Kesesuaian latihan soal dengan materi	3	4	60%-79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
6.	Kesesuaian gambar / bagan dengan materi	4	4	80%-100%	Valid	Tidak Revisi
7.	Kejelasan uraian materi	4	4	80%-100%	Valid	Tidak Revisi
8.	Kejelasan uraian materi dengan gambar	4	4	80%-100%	Valid	Tidak Revisi
9.	Kejelasan petunjuk belajar	2	4	40%-59%	Kurang Valid	Revisi Sebagian
Jumlah		27	36			

IAIN PALOPO

Penilaian Umum:

1. Belum Dapat Digunakan
2. Dapat Digunakan Dengan Revisi Besar
3. Dapat Digunakan Dengan Revisi Kecil
4. Dapat Digunakan Tanpa Revisi

Saran-Saran:



Palopo, 12 Juli 2021
Validator

Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd
NIP: 19821206 200801 2 007

IAIN PALOPO

LEMBAR VALIDASI
PENGEMBANGAN AHLI BAHASA

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV/(Empat)

Pokok Bahasan : Idenifikasi Diri

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: “**Pengembangan Modul Bahan Ajar Bahasa Indonesia Indentifikasi Diri Terintegrasi Kegiatan Bermain Peran Berbasis Pengembangan Karakter pada Siswa Kelas IV 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu Utara**”, peneliti menggunakan instrumen Buku *Pembelajaran* bahasa Indonesia. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap buku yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek ✓ pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

IAIN PALOPO

Keterangan Skala Penilaian:

Nilai Angka	Presentase	Tingkat Kevalidan
1	0% - 39%	Tidak Valid/ Revisi
2	40% - 59%	Kurang Valid/ Revisi Sebagian
3	60% - 79%	Cukup Valid/ Tidak Revisi
4	80% - 100%	Valid/ Tidak Revisi

Keterangan table penilaian :

X = skor jawaban oleh responden (Validator)

Xi = skor jawaban tertinggi

IAIN PALOPO

No	Kriteria Penilaian	X	Xi	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Kemenarikan pengemasan desain modul bahan ajar bahasa Indonesia terintegrasi kegiatan bermain peran	4	4	80%-100%	Valid	Tidak Revisi
2.	Kesesuaian isi gambar desain modul bahan ajar bahasa Indonesia	3	4	60%-79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
3.	Kemenarikan modul bahan ajar bahasa Indonesia terintegrasi kegiatan bermain peran	3	4	60%-79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
4.	Komposisi warna pada tampilan modul bahan ajar bahasa Indonesia terintegrasi kegiatan bermain peran	3	4	60%-79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
5.	Kemenarikan ilustrasi gambar pada modul bahan ajar bahasa Indonesia terintegrasi kegiatan bermain peran	4	4	80%-100%	Valid	Tidak Revisi
6.	Kejelasan tulisan dan ukuran huruf dalam bahan ajar bahasa Indonesia terintegrasi kegiatan bermain peran	4	4	80%-100%	Valid	Tidak Revisi
7.	Kemenarikan tampilan isi materi pada modul bahan ajar bahasa Indonesia kegiatan bermain peran	3	4	60%-79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
8.	Efisiensi penggunaan modul dalam kaitannya dengan intensif	4	4	80%-100%	Valid	Tidak Revisi
9.	Efisiensi penggunaan modul dalam kaitannya dengan waktu	3	4	60%-79%	Cukup Valid	Tidak Revisi

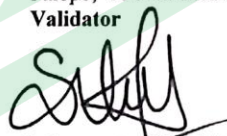
10.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	4	4	80%-100%	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		35	40			

Penilaian Umum:

5. Belum Dapat Digunakan
6. Dapat Digunakan Dengan Revisi Besar
7. Dapat Digunakan Dengan Revisi Kecil
8. Dapat Digunakan Tanpa Revisi

Saran-Saran:

Palopo, 10 Juni c2021
Validator



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd
NIP: 19880326 2020012 2 0011

IAIN PALOPO

**LEMBAR VALIDASI
PENGEMBANGAN AHLI DESAIN**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : IV/(Empat)

Pokok Bahasan : Identifikasi Diri

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "**Pengembangan Modul Bahan Ajar Bahasa Indonesia Identifikasi Diri Terintegrasi Kegiatan Bermain Peran Berbasis Pengembangan Karakter pada Siswa Kelas IV 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu Utara**", peneliti menggunakan instrumen Buku *Pembelajaran* bahasa Indonesia. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

5. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap buku yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
6. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek \surd pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
7. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
8. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

IAIN PALOPO

Keterangan Skala Penilaian:

Nilai Angka	Presentase	Tingkat Kevalidan
1	0% - 39%	Tidak Valid/ Revisi
2	40% - 59%	Kurang Valid/ Revisi Sebagian
3	60% - 79%	Cukup Valid/ Tidak Revisi
4	80% - 100%	Valid/ Tidak Revisi

Keterangan table penilaian :

X = skor jawaban oleh responden (Validator)

Xi = skor jawaban tertinggi

IAIN PALOPO

No	Kriteria	X	Xi	P (%)	Tingkat Kevaliditaan	Keterangan
1.	Kememarikan pengemasan desain modul bahan ajar bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain	4	4	80%-100%	Valid	Tidak Revisi
2.	Kesesuaian isi gambar desain modul bahan ajar bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain	3	4	60%-79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
3.	Kememarikan visualisasi modul bahan ajar bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain	4	4	80%-100%	Valid	Tidak Revisi
4.	Komposisi warna pada tampilan modul bahan ajar bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain	4	4	80%-100%	Valid	Tidak Revisi
5.	Kememarikan lustrasi gambar pada modul bahan ajar bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain	4	4	80%-100%	Valid	Tidak Revisi
6.	Kejelasan tulisan dan ukuran huruf dalam bahan ajar bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan	3	4	60%-79%	Cukup Valid	Tidak Revisi

	bermain					
7.	Kemenaikan Tampilan isi materi pada modul bahan ajar bahasa Indonesia indentifikasi diri terintegrasi kegiatan bermain	4	4	80%-100%	Valid	Tidak Revisi
8.	Efisiensi penggunaan metode dalam kaitannya dengan intensif	3	4	60%-79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
9.	Efisiensi penggunaan metode dalam kaitannya dengan waktu	3	4	60%-79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
10.	Kesesuaian materi Dengan karakteristik peserta didik	3	4	60%-79%	Cukup Valid	Tidak Revisi
	Jumlah	35	40			

IAIN PALOPO

Penilaian Umum:

9. Belum Dapat Digunakan
10. Dapat Digunakan Dengan Revisi Besar
11. Dapat Digunakan Dengan Revisi Kecil
12. Dapat Digunakan Tanpa Revisi

Saran-Saran:

Palopo, 15 Juli 2021
Validator



Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd
NIP: 19930201 202012 1 012

IAIN PALOPO



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bora 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id / Web: www.ftik-iainpalopo.ac.id

Nomor : 0419 /In.19/FTIK/HM.01/04/2021
Lampiran : -
Penhal : *Permohonan Surat Izin Penelitian*

Palopo, 07 April 2021

Yth. Kepala BP3M Kab. Luwu
di -
Belopa

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa mahasiswa (i) kami, yaitu :

Nama	: Hijriah
NIM	: 16 0205 0057
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester	: X (Sepuluh)
Tahun Akademik	: 2020/2021

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi pada lokasi SDN 493 Bosso Kecamatan Walenra,ig Utara Kabupaten Luwu dengan judul: **"Pengembangan Modul Bahan Ajar Bahasa Indonesia Indentifikasi Diri Terintegrasi Kegiatan Bermain Peran Berbasis Penanaman Karakter pada Siswa Kelas IV 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu"**. Untuk itu kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan menerbitkan Surat Izin Penelitian.

Demikian surat permohonan ini kami ajukan.atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Dekan,

Nurdin K, M.Pd
NIP19681231 199903 1 014

IAIN PALOPO



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat: Jl. Opu Daeng Risaju No. 1, Belopa Telpom : (0471) 3314115

Nomor : 080/PENELITIAN/19.06/DPMTSP/IV/2021
Lamp : -
Sifat : Biasa
Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Ka. SDN 493 Bosso
di -
Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Institut Agama Islam Negeri Palopo : 0419/In.19/FTIKI/HM.01/04/2021 tanggal 07 April 2021 tentang permohonan Izin Penelitian.

Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Hijriah
Tempat/Tgl Lahir : Buntu Awo / 28 Juli 1998
Nim : 16.0205.0057
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Alamat : Dsn. Bosso Bawah
Desa Buntu Awo
Kecamatan Walenrang Utara

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

**PENGEMBANGAN MODUL BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA IDENTIFIKASI DIRI
TERINTEGRASI KEGIATAN BERMAIN PERAN BERBASIS PENANAMAN KARAKTER PADA
SISWA KELAS IV 493 BOSSO KECAMATAN WALENRANG UTARA KABUPATEN LUWU**

Yang akan dilaksanakan di **SDN 493 BOSSO**, pada tanggal **09 April 2021 s/d 09 Juli 2021**

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



1 2 0 2 1 1 9 3 1 5 0 0 0 8 2



Diterbitkan di Kabupaten Luwu
Pada tanggal 09 April 2021
Kepala Dinas



Tembusan

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa.
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa.
3. Dekan Institut Agama Islam Negeri Palopo.
4. Mahasiswa (i) Hijriah.
5. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 493 BOSSO
JL. Poros Palopo Masamba

SURAT KETERANGAN

Nomor : 243/SDN.493/VI/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : NURLIA S.Pd.
NIP : 196903051992102001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN 493 Bosso

Menerangkan bahwa :

Nama : HIJRIAH
NIM : 16 0205 0057
Asal Perguruan Tinggi : IAIN
Jurusan : PGMI

Telah melakukan penelitian di SDN 493 Bosso pada tanggal 09 April 2021 s.d. 09 Juli 2021 untuk memperoleh data guna penyusunan skripsi dengan judul "Pengembangan modul bahan ajar bahasa Indonesia idenfikasi diri terintegrasi kegiatan bermain peran berbasis penanaman karakter pada siswa kelas IV SDN 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Buntu Awo 29 Juni 2021

Kepala Sekolah



NURLIA, S.Pd

NIP. 196903051992102001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Agatis Kel. Balandi Kec. Bara Kota Palopo 91914
e-mail: pgmi iainpalopo@gmail.com

SURAT KETERANGAN BEBAS MATA KULIAH

No.0281/In.19/PGMI/PP.09/09/2021

Yang bertandatangan dibawah ini, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan menerangkan bahwa :

Nama : Hijriah
NIM : 16 0205 0057
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adalah mahasiswa Angkatan 2016 yang sudah menyelesaikan beberapa kegiatan akademik antara lain :

1. Lulus mata kuliah semester I s/d VIII
2. Lulus mata kuliah PPL
3. Lulus mata kuliah KKN
4. Lulus Ujian Komprehensif

Demikian surat keterangan bebas mata kuliah ini diberikan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mengetahui:
Ketua Program Studi



M. H. Sidiq, M.Pd.
NIP. 19761210200501048501

Palopo, 15 / 09 / 2021
Penasehat Akademik,

Hj. Saifulan, S. Kom., MT.
NIP 19761210 200501 2 001

RIWAYAT HIDUP



Hijriah, lahir pada tanggal 28 Juni 1998 di Desa Buntu Awo, Kecamatan Walenrang Utara, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan, yang merupakan anak ke-2 (dua) dari pasangan Ayah yang bernama Fahrudin dan ibu bernama Rahmawati, yang menempu jenjang awal pendidikan di SDN 493 Bosso pada tahun 2004 -2010.

Setelah lulus di lanjutkan kembali kejenjang menengah pertama di SMP Negeri 2 Lamasi pada tahun 2010-2013 Setelah lulus dilanjutkan kembali kejenjang menengah atas di SMA Negeri 1 Bosso dan sekarang sudah berganti nama menjadi SMA Negeri 9 Luwu Pada tahun 2013-2016. Setelah lulus di lanjutkan kejenjang Perguruan Tinggi lebih Tepatnya di **Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo**, pada program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, dan pada akhir Studinya menulis skripsi dengan “**Pengembangan Modul Bahan Ajar Bahasa Indonesia Identifikasi Diri Terintegrasi Kegiatan Bermain Peran Berbasis Pengembangan Karakter Pada Siswa Kelas IV SDN 493 Bosso Kecamatan Walenrang Utara Kabupaten Luwu**” memilih produk sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang Strata satu (S1). Penulis berharap agar ilmu yang telah di dapatkan bisa bergu di masyarakat dan semoga kedepanya penulis bisa membahagiakan kedua orang tua. Aamiin