

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR 3 DIMENSI TERHADAP
HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KONSEP MENANGGAPI
PERISTIWA PADA MURID KELAS V SD INPRES TAMANNYELENG
KECAMATAN BAROMBONG KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh
AMANDA JUANDA
NIM. 10540 8858 13

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JANUARI 2018



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR PENGESAHAN

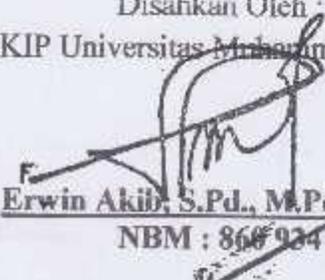
Skripsi atas nama **AMANDA JUANDA**, NIM **10540 8858 13** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 012/Tahun 1439 H/2018 M, tanggal 09 Jumadil Awal 1439 H/26 Januari 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Rabu tanggal 31 Januari 2018.

14 Jumadil Awal 1439 H
Makassar, 31 Januari 2018 M

Panitia Ujian

- | | | |
|------------------|--|---------|
| 1. Pengawas Umum | : Dr. H. Abdul Rahman Asmari, S.E., M.M. | (.....) |
| 2. Ketua | : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. | (.....) |
| 3. Sekretaris | : Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| 4. Dosen Penguji | 1. Dr. Syafruddin, M.Pd. | (.....) |
| | 2. Andi Adam, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | 3. Dr. Drs. Abdul Munir Kondongan, M.Pd. | (.....) |
| | 4. Abdan Syakur, S.Pd., M.Pd. | (.....) |

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM : 866 934



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **AMANDA JUANDA**
NIM : **10540 8858 13**
Jurusan : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar**
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Gambar 3 Dimensi
terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Konsep
Menanggapi Peristiwa pada Merid Kelas V SD Inpres
Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten
Gowa**

Setelah diperiksa dan penelitian yang bersangkutan telah diujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

Makassar, Januari 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Dr. Hj. Rosmini Madcamin, M.Pd.

Pembimbing II

Andi Adam, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Eryin Ahib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Ketua Prodi PGSD

Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.
NBM. 970 635



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : AMANDA JUANDA

NIM : 10540 8858 13

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Gambar 3 Dimensi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Konsep Menanggapi Peristiwa pada Murid Kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Oktober 2017

Yang Membuat Pernyataan

Amanda Juanda



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : AMANDA JUANDA
NIM : 10540 8858 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Oktober 2017

Yang Membuat Perjanjian

Amanda Juanda

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.
NBM: 970 635

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Dan sebaik-baik manusia ialah yang paling bermanfaat bagi orang lain.

(HR. Ahmad, ath-Thabrani, dan ad-Daruqutni)

Maka,

Kesuksesan terbesarku adalah ketika saya mampu bermanfaat bagi orang lain.

Bersangka baiklah pada-NYA, Yang Maha Yang Maha Yang Maha, karena kadang kita tak pernah sadar bahwa doa yang diijabah ialah bentuk dari sebuah pemikiran kita.

(Amanda Juanda)

Ku persembahkan karya sederhana ini sebagai rasa syukurku kepada-Nya.

Sebagai bentuk dedikasi tertinggi kepada kedua orang tuaku

Yang selalu memanjatkan doa untuk kesuksesan anak-anaknya.

Sebagai kado terindah untuk keluargaku tercinta,

Teman seperjuangan di LKIM-PENA dan HMJ PGSD Unismuh Makassar

Yang memberikan sangat banyak pengalaman dan

mengiringi setiap langkah kesuksesanku.

ABSTRAK

Amanda Juanda. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar 3 Dimensi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Konsep Menanggapi Peristiwa pada Murid Kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Rosmini Madeamin dan pembimbing II Andi Adam.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu berpengaruh penggunaan media gambar 3 dimensi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia konsep menanggapi peristiwa pada murid kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar 3 dimensi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia konsep menanggapi peristiwa pada murid kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan bentuk desain *pre-eksperimental designs (nondesigns)*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh murid SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa, dengan sampel murid kelas V sebanyak 36 orang. Instrument penelitian menggunakan soal berbentuk essay. Adapun teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu (1) tes yang meliputi tes awal (*pretest*), pemberian perlakuan (*treatment*), dan tes akhir (*posttest*), serta (2) dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tes awal (*pretest*) dikategorikan sangat rendah, diperoleh 13 murid yang tuntas pada pembelajaran menanggapi peristiwa sebesar 36,11% yang mendapatkan nilai 70 ke atas (memenuhi KKM) dan 23 murid yang belum tuntas sebesar 63,89% yang mendapat nilai 70 ke bawah (belum memenuhi KKM). Sedangkan setelah pemberian perlakuan atau penggunaan media gambar 3 dimensi di peroleh hasil tes akhir (*posttest*) pada kategori tergolong tinggi, diperoleh 32 murid yang tuntas dalam pembelajaran menanggapi peristiwa yaitu sebesar 88,89% yang mendapatkan nilai 70 ke atas dan 4 murid yang belum tuntas sebesar 11,11% mendapat nilai 70 ke bawah.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar 3 dimensi berpengaruh terhadap kemampuan menanggapi peristiwa pada murid kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa.

Kata Kunci: Media Gambar 3 Dimensi, Hasil Belajar, Menanggapi Peristiwa

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah Yang Maha Kuasa, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Shalawat dan salam yang melimpah semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad saw beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya yang *istiqomah* dan setia di jalan Allah, hingga akhir zaman nanti.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat diselesaikan. Segala hormat penuliskan ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta, ayahanda Juanda dan Ibunda Rahmatan yang telah berjuang dengan cucuran keringat dan selalu memberi restu serta do'a untuk kesuksesan penulis. Demikian pula kepada saudara-saudara dan keluarga tercinta yang selalu memberikan perhatian kepada penulis.

Selanjutnya penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada, Dra. Hj. Rosmini Madeamin, M.Pd, pembimbing I dan Andi Adam, S.Pd., M.Pd, pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan saran, arahan, motivasi, serta bimbingan dengan penuh kesabaran dan ketulusan kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.

Tidak lupa pula penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada: (1) Bapak Dr. H. Abd Rahman Rahim, SE., MM, Rektor Universitas Muhammadiyah

Makassar, (2) Bapak H. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, (3) Ibu Sulfasyah, S.Pd., MA., Ph.D, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, (4) Ibu Fitriani, S.Pd., M.Pd, Sekretaris Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala sekolah dan Guru kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa, yang telah memberikan izin dan bantuan selama pelaksanaan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih banyak kepada murid-murid kelas V yang telah aktif berpartisipasi selama penulis melakukan penelitian.

Teristimewa penulis haturkan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada teman seperjuangan Farah Yumna Fudail, St. Riska Muhajra, Ayu Inayah Putri, Asniar, Rahayu Yustianty, dan saudara-saudariku di Laskar Ilmiah VIII, lembagaku tercinta LKIM-PENA, himpunanku HMJ PGSD, sahabat-sahabat kelas L PGSD 013, teman-teman P2K, serta rekan-rekan Magang 3, atas segala saran, dukungan, kebersamaan dan bantuan kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku. Hal yang terbaik dalam hidupku adalah mengenal dan belajar bersama dengan kalian.

Terlalu banyak orang yang berjasa dan mempunyai andil kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar, sehingga tidak akan termuat bila dicantumkan namanya satu persatu, kepada mereka semua tanpa terkecuali penulis ucapkan terima kasih yang teramat dalam dan penghargaan yang setinggi-tingginya. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dengan pahala yang melimpah dan tak terbatas. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin ya robbal 'alamin.

Makassar, Oktober 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang	1
B. Masalah Penelitian	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

PENELITIAN

A. Kajian Pustaka.....	7
1. Penelitian Relevan	7
2. Teori-teori Pendukung	8
a. Media Pembelajaran.....	8
b. Hakikat Pembelajaran	15
c. Pengertian Hasil Belajar	19
d. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.....	21
B. Kerangka Pikir.....	24
C. Hipotesis Penelitian	25

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian	26
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	26
C. Definisi Operasional Variabel	27
D. Instrument Penelitian.....	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	28
F. Teknik Analisis Data.....	29

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	34
1. Deskripsi Hasil <i>Pretest</i>	34
2. Deskripsi Hasil <i>Posttest</i>	38
3. Deskripsi Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia	42
4. Analisis Berpengaruh Tidaknya Penggunaan Media gambar 3 Dimensi terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia.....	44
B. Pembahasan	45

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	48
B. Saran	49

DAFTAR PUSTAKA	50
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Jumlah Keseluruhan Murid SDI Tamannyeleng.....	26
3.2 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia	31
4.1 Perhitungan untuk Mencari <i>Mean</i> Nilai <i>Pretest</i>	35
4.2 Distribusi Frekuensi dan Kategori Nilai <i>Pretest</i> Menanggapi Peristiwa	36
4.3 Tingkat Ketuntasan <i>Pretest</i> Menanggapi Peristiwa.....	37
4.4 Perhitungan untuk Mencari <i>Mean</i> Nilai <i>Posttest</i>	39
4.5 Distribusi Frekuensi dan Kategori Nilai <i>Posttest</i> Menanggapi Peristiwa.....	40
4.6 Tingkat Ketuntasan <i>Posttest</i> Menanggapi Peristiwa.....	41
4.7 Hasil Analisis Aktivitas Belajar Murid	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.2 Bagan Kerangka Pikir	25
4.1 Grafik Kategori Nilai <i>Pretest</i> Menanggapi Peristiwa.....	36
4.2 Grafik Tingkat Ketuntasan <i>Pretest</i> Kemampuan Menanggapi Peristiwa.....	38
4.3 Grafik Kategori Nilai <i>Posttest</i> Menanggapi Peristiwa.....	40
4.4 Grafik Tingkat Ketuntasan <i>Posttest</i> Kemampuan Menanggapi Peristiwa.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Daftar Hadir Murid
2. Nilai *Pretest*, *Posttest*, dan *Defiasi*
3. Nilai Distribusi t Tabel
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
5. Dokumentasi
6. Surat Izin Meneliti
7. Surat Rekomendasi Penelitian
8. Surat Keterangan Meneliti
9. Kartu Kontrol Penelitian
10. Kartu Kontrol Bimbingan Proposal
11. Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi
12. Berita Acara Ujian Proposal
13. Berita Acara Ujian Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peningkatan mutu pendidikan akan tercapai apabila proses belajar mengajar yang diselenggarakan di kelas benar-benar efektif. Proses belajar mengajar yang efektif akan berguna untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran. Sebab pada dasarnya proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pelaksanaan pendidikan secara keseluruhan, berhasil tidaknya tujuan pembelajaran di kelas, banyak ditentukan oleh beberapa faktor, antara lain guru, fasilitas pembelajaran, lingkungan sekolah, serta media pembelajaran.

Guru sebagai pekerjaan profesi secara holistik berada pada posisi tertinggi dalam sistem pendidikan nasional, karena guru dalam melaksanakan tugas profesionalnya memiliki otonomi yang kuat. Sehingga tenaga profesional seorang guru dituntut untuk harus mampu mengelola pembelajaran baik dalam hal merancang pembelajaran, mengelola pembelajaran, dan melaksanakan evaluasi serta tindak lanjut dalam hasil pembelajaran serta optimal untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Guru menempati posisi strategis untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang optimal. Oleh karena itu guru dituntut untuk meningkatkan profesionalnya dan keterampilannya dalam mengelola pembelajaran, sebab hanya dengan modal kompetensi guru mampu melaksanakan tugas dan fungsinya dengan baik. Karena

sebaik apapun sebuah kurikulum (*potential curriculum*) efektivitasnya sangat ditentukan dalam implementasinya di sekolah khususnya di kelas (*actual curriculum*). Guru harus mampu mengelolah pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pendidikan bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia siswa sesuai dengan fungsi bahasa sebagai wahana berpikir dan wahana berkomunikasi untuk mengembangkan potensi intelektual, emosional, dan sosial. Bahasa memiliki banyak fungsi dalam kehidupan manusia, kegiatan sehari-hari yang dilakukan tidak terlepas dari bahasa, karena bahasa merupakan alat komunikasi yang paling efektif. Secara garis besar proses bahasa terjadi dalam dua bentuk, yakni secara lisan dan tulisan. Dalam hal ini peneliti lebih menekankan pada bahasa secara lisan. Sebab dalam penelitian ini kemampuan bahasa secara lisan yang akan diteliti hasil belajarnya. Begitu pentingnya kemampuan berbahasa sehingga masalah kemampuan berbahasa khususnya kemampuan bahasa secara lisan perlu diberikan sentuhan kreativitas yang inovatif dalam proses pembelajaran.

Dari hasil temuan pada observasi awal dapat diungkapkan bahwa proses pembelajaran bahasa Indonesia serta hasilnya belum sebagaimana yang diharapkan. Penyebab pada umumnya mengungkapkan bahwa kegagalan tersebut bersumber pada guru dan metodologi pembelajaran serta sumber daya pendidikan yang kurang menunjang. Hal ini juga dipengaruhi karena guru tidak menggunakan penunjang dalam proses pembelajaran dalam hal ini media pembelajaran. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa belajar lebih baik

dan dapat meningkatkan penampilan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media pembelajaran menjadi faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Seiring dengan berkembangnya dinamika proses belajar, maka pendidik dituntut untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran yang luas sesuai dengan kebutuhan siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam mencapai keberhasilan pada proses pembelajaran. Media memiliki peran yang sangat penting, yaitu sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Sehingga dapat kita pahami bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat dijadikan sarana penghubung untuk mencapai pesan yang harus dicapai oleh siswa dalam kegiatan belajar.

Banyak media pembelajaran yang dapat guru gunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, namun seringkali sekolah terbentur pada kendala kemampuan dalam pengadaannya. Terutama saat dihadapkan pada harga media yang harus dibelanjakan tidak dapat terjangkau oleh sekolah. Menghadapi hal ini sekolah melalui para guru harus memiliki daya kreasi yang tinggi agar dapat menciptakan sendiri media pembelajaran tersebut. Dalam proses belajar mengajar masih ditemui adanya kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang mereka miliki sehingga penggunaan media tiga dimensi diharapkan turut dapat meningkatkan pengetahuan atau keterampilan awal siswa yang dimaksud dengan

pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelum ia memiliki kegiatan instruksional.

Media gambar tiga dimensi dapat digunakan untuk membantu pemahaman siswa terkait materi yang masih abstrak. Sebab media tiga dimensi dapat menunjukkan tampaknya suatu benda yang masih abstrak menjadi suatu benda yang bersifat konkret. Untuk itu, dalam pembelajaran bahasa Indonesia konsep menanggapi peristiwa, kemampuan bahasa secara lisan pada siswa akan lebih optimal jika pada pelaksanaan pembelajarannya guru menggunakan media tiga dimensi. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar 3 dimensi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Konsep Menanggapi Peristiwa pada Murid Kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah pengaruh penggunaan media gambar 3 dimensi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia konsep menanggapi peristiwa pada murid kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa?”.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar 3 dimensi

terhadap hasil belajar bahasa Indonesia konsep menanggapi peristiwa pada murid kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

Dalam suatu penelitian, diharapkan menghasilkan suatu yang bermanfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoretis
 - a. Sebagai karya ilmiah hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya mengenai pengaruh penggunaan media gambar 3 dimensi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia konsep menanggapi peristiwa pada murid kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa
 - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk kegiatan penelitian berikutnya yang sejenis.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa
 - 1) Membantu siswa agar lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran
 - 2) Melatih siswa untuk lebih mengembangkan daya pikir melalui media gambar 3 dimensi dalam pembelajaran
 - 3) Membantu meningkatkan wawasan siswa dalam pembelajaran melalui media gambar 3 dimensi yang menarik sehingga mampu memperjelas materi yang abstrak menjadi lebih konkrit.

b. Bagi guru

- 1) Memberikan informasi kepada guru dalam merencanakan proses belajar yang menarik menggunakan media gambar 3 dimensi.
- 2) Memberikan gambaran kepada guru dalam memanfaatkan media secara efektif agar menciptakan kondisi belajar yang menarik.
- 3) Memberikan pengetahuan kepada guru mengenai seberapa jauh pengaruh penggunaan media gambar 3 dimensi terhadap hasil belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan informasi yang berharga terhadap upaya perbaikan pembelajaran sehingga dapat menunjang tercapainya target kurikulum dan daya serap murid yang diharapkan.

d. Bagi peneliti

Untuk mendapatkan gambaran hasil belajar bahasa Indonesia konsep menanggapi peristiwa dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga dapat di simpulkan pengaruh media gambar 3 dimensi tersebut.

e. Bagi pembaca

Untuk menambah wawasan terkait hasil belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan media gambar 3 dimensi dalam proses pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar 3 dimensi terhadap hasil belajar adalah sebagai berikut, Penelitian yang dilakukan oleh Asrotun (2014) dengan judul “Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa”. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru, tes hasil belajar siswa, dan catatan lapangan bahwa penggunaan media tiga dimensi dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas V MI Terpadu Fatahillah Jl. Raya Bogor Km 31 No. 25 Kel. Cisalak Pasar Kec. Cimanggis Kota Depok.

Penelitian yang dilakukan oleh Ariski Septian dan Jintar Tampubolon (2015) dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) terhadap Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak Kelas Xi Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Meulaboh”. Berdasarkan pengujian hipotesis diperoleh bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak antara siswa yang diajarkan dengan Media Tiga Dimensi (3D) dengan media pembelajaran konvensional berupa PowerPoint, dimana nilai rata-rata Gambar Konstruksi Bangunan siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran Media Tiga Dimensi (3D) yakni 88,60 lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media Konvensional yakni

72,80. Dengan demikian mengajarkan materi Menggambar dengan perangkat Lunak akan lebih baik menggunakan media Tiga Dimensi dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran Konvensional. Penelitian ini dapat memberikan masukan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran 3 dimensi maka pembelajaran menjadi lebih efektif.

Berdasarkan penelitian relevan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar menggunakan media gambar 3 dimensi lebih efektif dan memberikan hasil yang baik bagi murid. Media gambar 3 dimensi ini membantu murid memahami materi yang diajarkan guru dan terjadi peningkatan hasil belajar pada murid setelah menggunakan media gambar 3 dimensi pada proses pembelajaran

2. Teori-teori Pendukung

a. Media Pembelajaran

1) Hakikat media pembelajaran

Menurut Rudi Susilana & Cepi Riyana (2009) mengatakan bahwa secara harfiah kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Lain halnya dengan Ariski Septian & Jintar Tampubolon (2015) yang mengatakan bahwa media adalah alat komunikasi yang digunakan dalam pembelajaran agar berjalan baik, bentuk-bentuk stimulus yang digunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambit bergerak atau tidak, tulisan atau suara yang direkam. Dengan stimulus ini, akan membantu pembelajaran mempelajari bahan ajar atau kata lain bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media adalah suara, lihat, gerakan.

Menurut Hujair Al Sanaky (2013) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan sebagai alat komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio-visual serta peralatan yang dipakai di dalamnya.

Jadi dapat disimpulkan dari beberapa pendapat bahwa media adalah sebuah alat perantara yang digunakan untuk berkomunikasi dengan murid dalam proses pembelajaran dalam hal ini yaitu untuk memudahkan guru menyampaikan materi dalam proses pembelajaran berjalan secara efektif.

2) Fungsi Media Pembelajaran

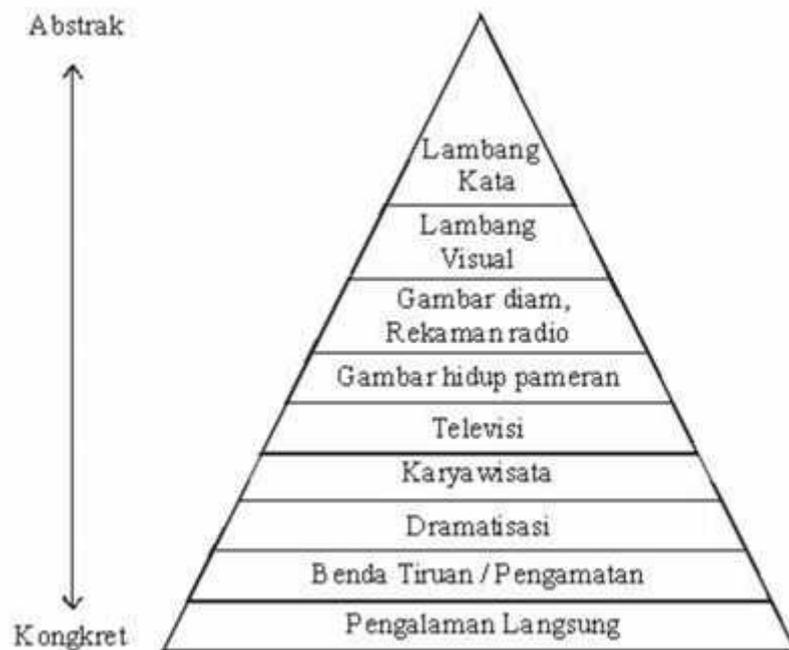
Menurut Bakir (dalam Mulyono, 2013: 23) fungsi media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki beberapa fungsi. Fungsi ini menjadi sangat penting untuk diperhatikan karena berdampak baik bagi murid dan guru. Adapun fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi atensi, yaitu untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk konsentrasi kepada materi pelajaran yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan.
- 2) Fungsi afektif, yaitu untuk menggugah atau menstimulus emosi dan sikap siswa.
- 3) Fungsi kognitif, yaitu memperlancar dan mempermudah memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung.

- 4) Fungsi kompensatoris, yaitu untuk mengakomodasi atau membantu siswa yang lemah atau lambat memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Sedangkan menurut Tarigan (2013: 25) Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Menurut Edgar Dale (dalam Tejo Nurseto, 2011) membuat klasifikasi dalam usaha untuk memanfaatkan media sebagai alat bantu mengajar. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama “kerucut pengalaman” dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu yang paling sesuai dengan pengalaman belajar. Klasifikasi ini dibuat untuk membantu melihat dan mengetahui secara rinci fungsi media pembelajaran. Fungsi media pembelajaran menjadi sangat penting diketahui agar penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat digunakan secara optimal. Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini:



Gambar 2.1 Fungsi Media Pembelajaran

- 1) Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 3) Mempercepat proses belajar.
- 4) Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.
- 5) Mengkonkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang dapat menyukseskan proses pembelajaran. Fungsi media pada proses pembelajaran tidak hanya dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan tetapi dapat juga memberikan

pengalaman yang menyenangkan bagi murid dalam mengikuti proses pembelajaran.

3) Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu proses komunikasi. Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang menonjol yakni metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar, ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran.

- a) media grafis seperti gambar media grafik atau biasa disebut media dua dimensi yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- b) media tiga dimensi, yaitu model padat (solide model, model susun, diorama dan lain-lain).
- c) model film seperti OHP dan lain-lain.

Hal tersebut membuktikan bahwa media adalah salah satu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan untuk merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

4) Media Tiga Dimensi (3D)

Menurut Hujair AH Sanaky (2013) menyatakan dalam bukunya benda asli adalah benda dalam keadaan sebenarnya atau seutuhnya. Media Tiga Dimensi (3D) yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya adalah benda model dan boneka. Model adalah benda tiruan tiga dimensional dari objek nyata yang terlalu besar untuk ditampilkan didalam kelas, atau

mungkin terlalu mahal dan bisa jadi tidak dapat diperjual belikan secara umum. Sebelum menggunakan macam-macam alat audio-visual, benda asli merupakan alat yang paling efektif untuk mengikutsertakan berabagai indra dalam belajar. Hal ini disebabkan benda asli memiliki sifat keasliannya, mempunyai ukuran besar dan kecil, berat, warna dan adakalanya disertai dengan gerak dan bunyi sehingga memiliki daya tarik sendiri bagi pengajar. Sebagai contoh adalah seperangkat alat gambar seperti “rapido” akan tetapi jika rapido tersebut tidak dilengkapi dengan tinta mata pena maka rapido tersebut tidak dapat dikatakan benda asli lagi melainkan sebagian dari padanya. Akan tetapi jika seekor binatang di awet kan itu tidak dapat dikatakan benda asli melainkan *specimen* atau barang contoh.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dibuat sesederhana mungkin, dengan tujuan agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang akan disampaikan. Walaupun demikian media tiga dimensi sebagai alat dan sumber pengajaran tidak dapat menggantikan guru sepenuhnya yang artinya media tersebut tetap memerlukan guru sebagai fasilitator dalam penyampainnya agar dapat meningkatkan kualitas pengajaran dari mata pelajaran matematika.

5) Desain Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Tiga Dimensi

Menurut Rayandra Asyhar (2012), ketersediaan media pembelajaran di berbagai sekolah bisa dikatakan belum merata, hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya; kondisi lingkungan, kemampuan

pengelolaan sekolah dan wilayah keberadaan sekolah dapat mempengaruhi ketersediaan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan banyak ragam media pembelajaran yang digunakan guru sebagai alat untuk menyampaikan materinya. Pada kondisi dimana ragam dan jumlah media pembelajaran yang tersedia masih sangat kurang, maka perlu dilakukan pengembangan dan produksi media pembelajaran secara bertahap oleh guru, baik secara berkelompok, sendiri, atau melibatkan pihak lain (siswa, guru, masyarakat).

Pengembangan media pembelajaran sangat penting artinya untuk mengatasi kekurangan dan keterbatasan media persediaan media yang ada. Disamping itu media yang dikembangkan sendiri oleh guru atau pendidik dapat menghindari ketidaktepatan karena dirancang sesuai kebutuhan, potensi sumber daya dan kondisi lingkungan masing-masing. Lebih dari itu, juga dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan inovasi para guru sehingga lahirlah profesionalitas pendidik. Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya seperti; kurikulum, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan lain-lainnya. Yang artinya setelah dokumen pembelajaran tersebut siap disusun dilanjutkan dengan pengadaan atau persiapan media pembelajarannya sebagai sumber belajar dan alat bantu dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat diaplikasikan dalam proses pengajaran dimana media tiga dimensi yang digunakan haruslah sesuai dan terintegrasi dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Kedudukan media pembelajaran dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk memperbaiki proses interaksi guru-siswa, dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu, fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yakni sebagai penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan oleh guru.

b. Hakikat Pembelajaran

1) Pengertian Belajar

Murid sebagai pelajar memiliki tugas utama yaitu belajar agar dapat meningkatkan kemampuannya dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Melalui belajar, murid diharapkan dapat membekali diri untuk masa depannya. Oleh karena itu, setiap murid yang ingin sukses dalam pendidikan di sekolah seharusnya belajar dengan baik sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang baik dan menunjukkan hasil yang maksimal di sekolah.

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi dalam diri setiap manusia sebagai hasil dari aktivitas yang dilakukan. Belajar secara tradisional diartikan sebagai upaya menambah dan mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Menurut Abdillah (dalam Aunurrahman, 2012: 35) belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan. Definisi yang kedua ini membuat dua unsur penting dalam belajar yaitu, belajar adalah

sebagai upaya menambah pengetahuan dan sebagai perubahan tingkah laku, perubahan yang terjadi adalah karena latihan dan pengalaman.

Menurut Agus Suprijono (2013: 3) bahwa belajar dalam idealisme berarti kegiatan psiko-fisik-sosio menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Namun, realitas yang dipahami oleh sebagian besar masyarakat tidaklah demikian. Belajar menurut psikologi merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Menurut Aunurrahman (2012: 35) ia mengatakan bahwa Bruton dalam sebuah buku "*The Guidance of Learning Activities*" merumuskan belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Pendapat lain seperti dikemukakan H.C. Witherington dalam buku *Educational Psychology* (Aunurrahman, 2012: 35) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa percakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian.

Berdasarkan pendapat di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa belajar merupakan hal-hal yang baru atau peningkatan kemampuan dalam memahami sesuatu sehingga ada perubahan dalam diri seseorang yang mengarah kepada perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan

tersebut diperoleh melalui aktivitas belajar yang dilakukan secara sadar untuk mencapai suatu tujuan, seperti meningkatkan penguasaan materi pelajaran.

2) Indikator Kualitas Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan tingkat sekolah dasar, kualitas pembelajaran dimaksudkan adalah proses pembelajaran yang berjalan dengan efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat diwujudkan dan membina peserta didik. Dalam hal ini, ada 3 indikator yang menjadi tolak ukur kualitas pembelajaran.

Menurut Lapono dkk (2008: 162) bahwa penilaian kualitas pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik, proses yang berlangsung dalam pembelajaran serta respon positif murid terhadap penguatan yang diberikan gurunya. Dari landasarn diatas dapat diuraikan sebagai berikut:

(a) Proses Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Dari proses pembelajaran itu akan terjadi sebuah kegiatan timbal balik antara guru dengan siswa untuk menuju tujuan yang lebih baik. Untuk melakukan sebuah proses pembelajaran, terlebih dahulu harus dipahami pengertian dari kata pembelajaran.

Menurut Rusman (2012: 134) mengemukakan bahwa proses pembelajaran hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung baik kegiatan tatap muka maupun

secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal.

(b) Respon belajar

Respon adalah penguatan terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali perilaku itu. Ada dua cara pemberian penguatan dalam proses belajar mengajar, yaitu secara verbal dan nonverbal. Penguatan verbal merupakan perilaku yang dinyatakan dengan lisan, sedangkan penguatan nonverbal dinyatakan dengan ekspresi wajah, gerakan tubuh, pemberian sesuatu, dan lain-lain.

Respon positif merupakan tindakan meningkatkan dan mempertahankan perilaku positif jika respon tersebut memberikan dampak positif pada perilaku siswa, contohnya memberi pujian kepada siswa. Respon negatif merupakan penurunan pada perilaku siswa yang harus dihentikan atau dihapus pada rangsangan yang tidak menyenangkan, agar respon tersebut tidak diulangi lagi dan bisa berubah menjadi respon yang sifatnya positif, contohnya teguran, peringatan atau sanksi kepada siswa.

(c) Hasil belajar

Hasil belajar mengacu pada segala sesuatu yang menjadi milik siswa akibat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Menurut Angkowo (2007:

47) berpendapat bahwa belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Perubahan persepsi dan pemahaman ini tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang diamati. Belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.

Berbeda halnya dengan yang dikemukakan oleh Arikunto (dalam Purwanto, 2008: 35) bahwa tujuan pendidikan adalah perubahan perilaku yang diinginkan terjadi setelah murid belajar. Tujuan pendidikan dapat dijabarkan mulai dari tujuan nasional, institusional, kurikuler, sampai instruksional.

Untuk dapat mencapai tujuan pendidikan nasional maka tujuan pembangunan nasional dalam sektor pendidikan di turunkan dalam beberapa tujuan pendidikan mulai tujuan nasional hingga tujuan di tingkat pengajaran.

c. Pengertian Hasil Belajar

Sebagai dampak dari aktivitas belajar yang dilakukan, akan meningkatkan kemampuan belajar murid sehingga akan dapat memberikan hasil yang maksimal di sekolah sebagai pencerminan kemampuan belajar murid, yang lazimnya dikenal dengan istilah hasil belajar.

Menurut Gagne (Agus Suprijono, 2013: 5) mengemukakan bahwa hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempersentasikan konsep dan lambang.

- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Pendapat yang dikemukakan oleh Bloom (Agus Suprijono, 2013: 6) tidak jauh berbeda dengan pendapat diatas, bahwa hasil belajar mencakup: kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis*, (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru) dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization*, (karakterisasi). Domain psikomotorik mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, social, manajerial, dan intelektual.

Menurut Aunurrahman (2012: 37) bahwa hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku pada kebanyakan hal merupakan sesuatu perubahan yang dapat diamati (*observable*). Akan tetapi

juga tidak selalu perubahan tingkah laku yang dimaksudkan sebagai hasil belajar tersebut dapat diamati. Perubahan-perubahan yang dapat diamati kebanyakan berkenaan dengan perubahan aspek-aspek motorik. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar juga dapat menyentuh perubahan pada aspek afektif, termasuk perubahan aspek emosional. Perubahan-perubahan pada aspek ini umumnya tidak mudah dilihat dalam waktu yang singkat, akan tetapi seringkali dalam rentang waktu yang relatif lama.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pengertian hasil belajar, maka penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada setiap murid, baik perubahan dari segi aspek motorik, aspek afektif, dan termasuk aspek emosional, dari hasil itu mencakup bagaimana murid berkemampuan mengungkapkan pengetahuan, kemampuan mempersentasikan, kemampuan menyalurkan, kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani, serta kemampuan menerima atau menolak objek. Artinya, hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

d. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan agar murid memiliki kemampuan yang tertera pada peraturan menteri pendidikan nasional No.20 tahun 2006 tentang standar isi menyebutkan bahwa:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.

- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan negara Indonesia.
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Menurut Andayani (2015: 10-12) tujuan pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa di sekolah dasar adalah agar siswa memiliki kemampuan berbahasa bahasa Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa sesuai tingkat pengalaman siswa sekolah dasar. Selain itu, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa adalah untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya. Bagi guru di tingkat sekolah dasar tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk mengembangkan potensi bahasa Indonesia siswa. Selain itu membentuk kemampuan siswa dalam berbahasa agar lebih mandiri, dan dapat menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswa. Dari penjelasan di atas tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat digambarkan sebagai berikut:

- 1) Lulusan sekolah dasar diharapkan mampu menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar yang mencakup tujuan kognitif dan efektif.
- 2) Lulusan sekolah dasar diharapkan dapat memahami komunikasi menggunakan bahasa Indonesia dan menghayati sastra Indonesia.
- 3) Penggunaan bahasa harus sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa sesuai fungsi bahasa sebagai alat komunikasi.
- 4) Pegajaran bahasa Indonesia disesuaikan dengan tingkat pengalaman siswa sekolah dasar.
- 5) Siswa diharapkan dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien baik secara lisan maupun tulis sesuai dengan etika yang berlaku.
- 6) Siswa bangga dan menghargai bahasa Indonesia sebagai bahasa Negara dan pemersatu bangsa Indonesia.
- 7) Siswa mampu memahami bahasa Indonesia serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 8) Siswa mampu menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan social.
- 9) Siswa dapat membaca dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 10) Siswa diharapkan dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia serta menghargai dan bangga terhadap sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual Indonesia.

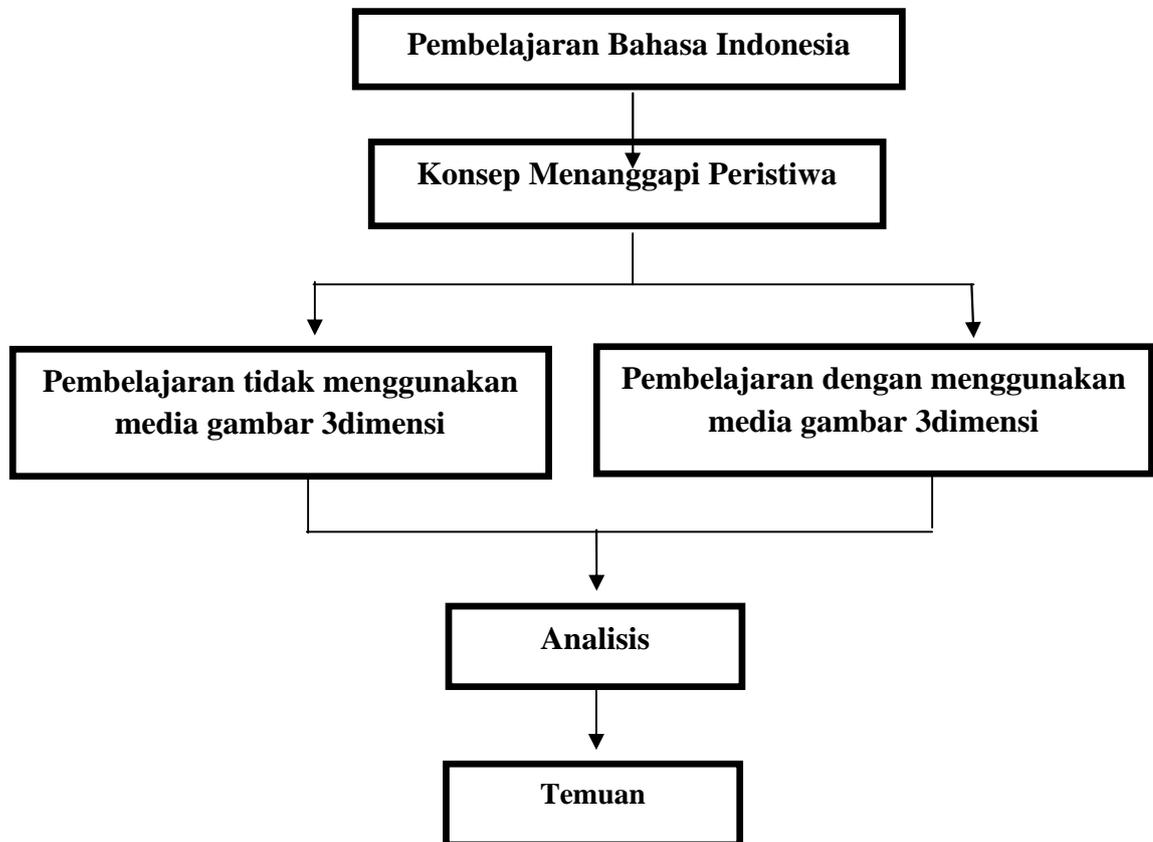
B. Kerangka Pikir

Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan disebutkan bahwa bagi setiap pelaku pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu guru dan peserta didik, agar senantiasa mengarahkan aktivitas belajar bahasa Indonesia di sekolah pada pencapaian hasil belajar sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan minimal). Untuk dapat mencapai hasil belajar yang telah ditargetkan tentunya guru harus bisa memfasilitasi peserta didik, supaya murid lebih mudah menerima dan mengolah materi pembelajaran bahasa Indonesia yang disampaikan. Satu diantaranya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran murid tertarik untuk mengikuti pembelajaran, serta dapat memberi pengalaman yang nyata dalam kehidupan, dan dapat menarik motivasi belajar peserta didik.

Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran, peneliti akan melakukan uji tes yang disebut *pretest* yang akan diberikan sebelum menggunakan media pembelajaran dan tes *posttest* setelah menggunakan media pembelajaran.

Untuk mempermudah memahami alur penelitian ini, maka penulis membuat bagan kerangka pikir yang disesuaikan dengan penggunaan media gambar 3 dimensi. Sehingga hanya dengan melihat gambaran apa saja yang peneliti lakukan di dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi peneliti yaitu rendahnya penggunaan media gambar 3 dimensi terhadap hasil belajar bahasa

Indonesia kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa.



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan dari uraian kajian teoretis dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “terdapat pengaruh penggunaan media gambar 3 dimensi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia konsep menanggapi peristiwa pada murid kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan bentuk *pre-eksperimental designs (nondesigns)*. Bentuk eksperimen ini dipilih karena bentuk desain penelitian ini sesuai dengan teknik pengambilan sampel yang dilakukan oleh peneliti yaitu hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen atau kelas uji coba dengan tujuan untuk mengetahui gambaran pengaruh penggunaan media gambar 3 dimensi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia konsep menanggapi peristiwa pada siswa kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa mulai dari kelas I sampai kelas VI. Berdasarkan data yang diperoleh dari kepala sekolah SD Inpres Tamannyeleng yang terdapat pada tahun ajaran 2017/2018 diperoleh jumlah keseluruhan murid adalah 531 murid. Adapun populasi dari sekolah tersebut dapat ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Jumlah Keseluruhan Murid SDI Tamannyeleng

Kelas	Jumlah		Jumlah Keseluruhan
	Laki-laki	Perempuan	
I	40	29	69
II	46	48	94

III	47	62	109
IV	50	30	80
V	45	44	89
VI	47	43	90
Total			531

Sumber : Papan Potensi SDI Tamannyeleng Tahun ajaran 2017/2018

2. Sampel

Sampel penelitian ini adalah seluruh murid kelas VA SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa. Sampel yang telah ditentukan kemudian dijadikan objek penelitian dalam hal ini meneliti pengaruh penggunaan media gambar 3 dimensi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia konsep menanggapi peristiwa.

Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *sampling incidental* yaitu teknik penentuan sampel yang anggota sampelnya terbentuk secara alamiah artinya tidak digunakan random untuk menentukan sampel atau dapat dikatakan bahwa seluruh anggota sampel yang berada dalam kelas yang telah ditentukan merupakan sampel dalam penelitian ini.

C. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel independen (bebas) dan Variabel dependen (terikat).

1. Variabel independen (bebas) dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media gambar 3 dimensi.

Variabel dependen (terikat) dalam penelitian ini adalah hasil belajar bahasa Indonesia. Hasil belajar adalah istilah suatu keberhasilan murid selama

dan setelah proses belajar yang diukur melalui suatu alat tertentu meliputi aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap. Untuk mengukur variable terikat menggunakan alat bantu berupa tes, baik tes tertulis maupun tes lisan pada murid kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa tahun ajaran 2016/2017.

D. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes hasil belajar bahasa Indonesia. Tes hasil belajar Bahasa Indonesia dengan pembelajaran menanggapi peristiwa yang dibuat sendiri oleh peneliti dalam bentuk pilihan ganda dan essay dengan empat alternatif pilihan jawaban. Salah satu dari keempat pilihan jawaban tersebut merupakan kunci jawaban, sedangkan pilihan jawaban yang lain merupakan jawaban yang salah atau pengecoh dari tiap item soal. Pemberian skor pada instrument adalah skor satu untuk tiap jawaban yang benar dan nol untuk jawaban yang salah.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan instrument tes. Dalam usaha mengumpulkan data sebagai bahan masukan untuk diolah. Maka dipilih teknik sebagai berikut:

1. Tes

Bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis yaitu siswa yang ditugasi menjawab soal mengenai pembelajaran bahasa Indonesia pada konsep menanggapi peristiwa. adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

a. Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum treatment, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh murid sebelum digunakan media gambar 3 dimensi.

b. *Treatment* (pemberian perlakuan)

Dalam hal ini peneliti menggunakan media gambar 3 dimensi pada pembelajaran bahasa Indonesia.

c. Tes akhir (*posttest*)

Setelah *treatment*, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar 3 dimensi.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mencari data melalui peninggalan tertulis seperti arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori dan data yang berhubungan dengan penelitian. Dokumen yang dikumpulkan berupa data-data yang berkaitan dengan penilaian seperti identitas siswa, guru, sekolah, perangkat pembelajaran, serta foto-foto selama kegiatan pembelajaran berlangsung sebagai bukti jika penelitian sudah dilaksanakan.

F. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai

Posttest. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a) Rata-rata (Mean)

$$x = \frac{\sum f \cdot x}{N}$$

b) Persentase (%) nilai rata-rata

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

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Dalam analisis ini criteria yang digunakan untuk menentukan kategori penilaian kemampuan menanggapi peristiwa pada murid kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa.

Tabel 3.2 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
20 – 45	Sangat Rendah
46 – 56	Rendah
66 – 75	Sedang
76 – 85	Tinggi
86 – 100	Sangat tinggi

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini, peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Uji t digunakan untuk menguji nilai rata-rata dari kelas. Apakah kelas tersebut sebelum dan sesudah diberikan perlakuan memiliki perbedaan atau tidak. Adapun kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

- a. Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya penggunaan media gambar 3 dimensi berpengaruh terhadap kemampuan menanggapi peristiwa pada murid.
- b. jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya penggunaan media gambar 3 dimensi tidak berpengaruh terhadap kemampuan menanggapi peristiwa pada murid.

Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis di atas, maka hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 > \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 < \mu_2$$

Keterangan:

H_0 : Penggunaan media gambar 3 dimensi tidak berpengaruh terhadap kemampuan menanggapi peristiwa pada murid kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa.

H_1 : Penggunaan media gambar 3 dimensi berpengaruh terhadap kemampuan menanggapi peristiwa pada murid kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa.

μ_1 : nilai rata-rata tes awal (sebelum diberi perlakuan)

μ_2 : nilai rata-rata tes awal (setelah diberi perlakuan)

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

d = jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = subjek pada sampel

b. Mencari harga “ X^2d ” dengan menggunakan rumus:

$$X^2d = d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

X^2d = jumlah kuadrat deviasi

d = jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = subjek pada sampel

c. Menentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\frac{\sum x^2d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X₁ = kemampuan menanggapi peristiwa sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = kemampuan menanggapi peristiwa setelah perlakuan (*posttest*)

d = deviasi masing-masing murid

X²d = jumlah kuadrat deviasi

N = murid pada sampel

d. Menentukan harga t_{tabel}

Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan

$\alpha = 0,05$ dan $db = n - 1$.

Membuat kesimpulan apakah penggunaan media gambar 3 dimensi berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia konsep menanggapi peristiwa pada murid kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa dengan jumlah 36 murid. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar 3 dimensi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia konsep menanggapi peristiwa pada murid kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa tahun pelajaran 2016/2017. Kegiatan yang dilakukan selama penelitian meliputi kegiatan pemberian *pretest*, pemberian tindakan/ perlakuan dan pemberian *posttest*.

1. Deskripsi Hasil *Pretest* Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa Sebelum Menggunakan Media Gambar 3 Dimensi.

Data hasil *pretest* yang didapatkan dari memberikan 5 butir soal tentang menanggapi peristiwa tanpa memberikan perlakuan terlebih dahulu kepada murid kelas V pada proses pembelajaran. Setiap murid diminta menyimak guru membacakan teks suatu peristiwa kemudian murid diminta menjawab dan mengomentari masalah dari 5 butir soal yang diberikan terkait peristiwa yang telah dibacakan oleh guru. *Pretest* ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal yakni menanggapi peristiwa sebelum diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran.

Data-data dalam penelitian ini diperoleh dari nilai *pretest* kelas V.

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest* bahasa Indonesia konsep

menanggapi peristiwa dari murid kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan barombong Kabupaten Gowa dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest*

X	F	F.X
25	3	75
32	3	96
40	2	80
42	2	84
45	3	135
50	2	100
60	5	300
65	3	195
70	6	420
85	7	595
Jumlah	36	2080

Dari tabel 4.1 dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 2080$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 36. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai *mean* (rata-rata) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} x &= \frac{\sum fx}{N} \\ &= \frac{2080}{36} \\ &= 57,77 \end{aligned}$$

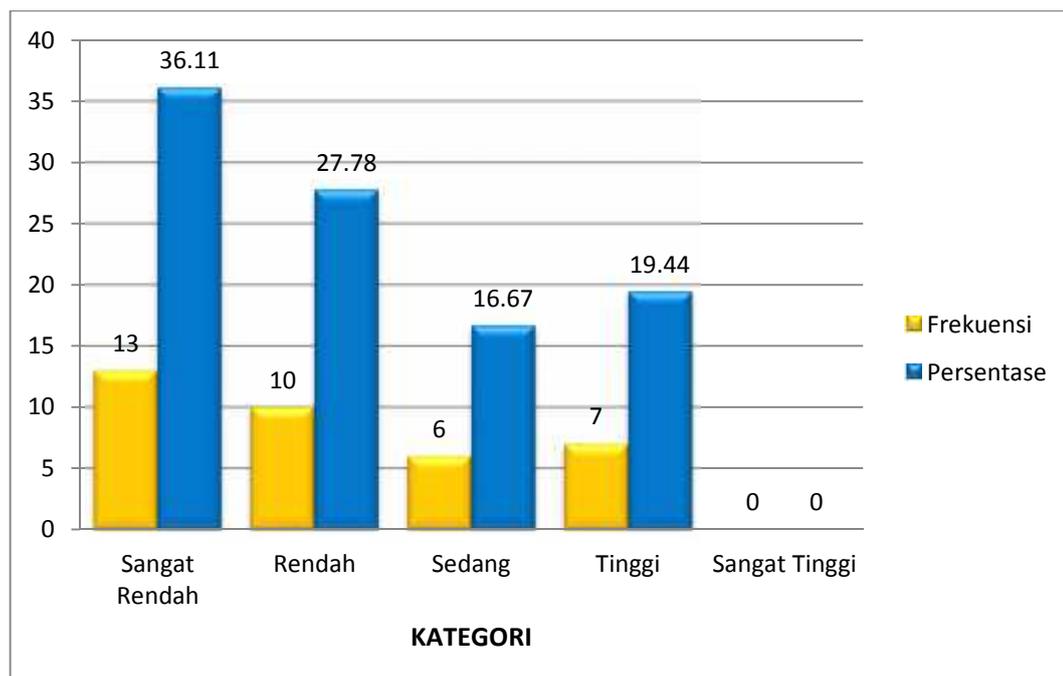
Dari hasil perhitungan di atas, maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas V SD Inpres Tamannyeleng sebelum menggunakan media gambar 3 dimensi yaitu 57,77. Adapun kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori tingkat pemahaman materi penilaian menanggapi peristiwa murid kelas V

SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa sebagai berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Kategori Nilai *Pretest* Menanggapi Peristiwa

No.	Interval	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
1	20-45	13	36,11	Sangat rendah
2	46-65	10	27,78	Rendah
3	66-75	6	16,67	Sedang
4	76-85	7	19,44	Tinggi
5	86-100	-	0,00	Sangat tinggi
Jumlah		36	100	

Tabel di atas dapat pula disajikan dalam bentuk diagram grafik berikut ini:



Gambar 4.1 Grafik Kategori Nilai *Pretest* Menanggapi Peristiwa

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.2 dan gambar 4.1 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah terdapat 13 murid yaitu

36,11%, rendah terdapat 10 murid 27,78%, sedang terdapat 6 murid yaitu 16,67%, tinggi terdapat 7 yaitu 19,44% dan sangat tinggi berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam menanggapi suatu peristiwa pada pembelajaran bahasa Indonesia sebelum menggunakan media gambar 3 dimensi tergolong rendah.

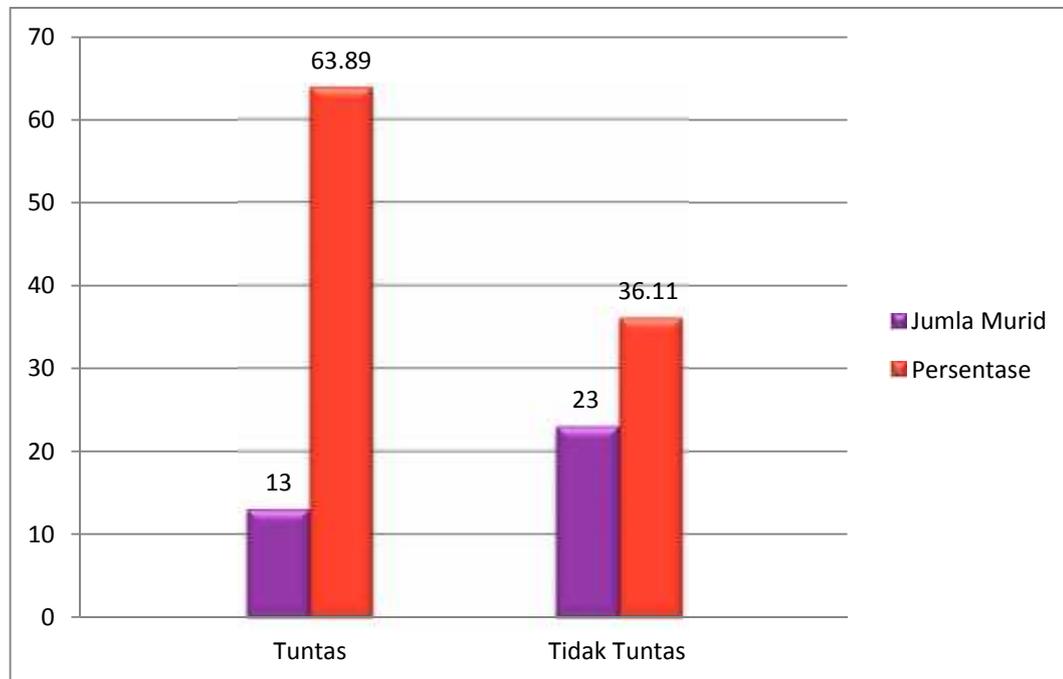
Sesuai hasil analisis data tersebut dapat dikonfirmasi ke dalam kriteria kemampuan menanggapi peristiwa murid kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa sebelum digunakan media gambar 3 dimensi yang telah ditetapkan, yaitu murid dinyatakan mampu apabila jumlah murid mencapai 75% yang memperoleh nilai KKM 70. Sebaliknya, murid dikatakan tidak mampu apabila jumlah murid kurang dari 75% yang memperoleh KKM 70. Untuk menggambarkan pernyataan ini, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Tingkat Ketuntasan *Pretest* Menanggapi Peristiwa

No.	Skor	Uraian	Jumlah Murid	Persentase
1.	70-100	Tuntas	13	36,11 %
2.	0-69	Tidak Tuntas	23	63,89%

Berdasarkan tabel 4.3 tersebut dapat diketahui jumlah murid dan persentase nilai kemampuan menanggapi peristiwa murid pada kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa sebelum digunakan media gambar 3 dimensi, diperoleh 13 murid yang tuntas pembelajaran menanggapi peristiwa sebesar 36,11% yang mendapatkan nilai 70 ke atas dan 23 murid yang belum tuntas sebesar 63,89% yang mendapat nilai 70 ke bawah. Hal

ini berarti murid belum mampu menanggapi suatu peristiwa sebelum digunakan media gambar 3 dimensi. Lebih rinci dapat dilihat pada gambar 4.2 dibawah ini.



Gambar 4.2 Grafik Tingkat Ketuntasan *Pretest* Kemampuan Menanggapi Peristiwa

2. Deskripsi Hasil *Posttest* Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa Setelah Menggunakan Media Gambar 3 Dimensi.

Setelah diberi perlakuan yakni penggunaan media gambar 3 dimensi pada murid kelas V kemudian selanjutnya diberikan *posttest*. Kegiatan *posttest* ini dilakukan untuk melihat hasil pencapaian kemampuan menanggapi peristiwa murid kelas V. Kegiatan ini serupa dengan kegiatan pembelajaran hanya saja dalam kegiatan ini peneliti tidak lagi memberikan materi pelajaran terkait menceritakan suatu peristiwa dan menjelaskan peristiwa tersebut secara detail, peneliti hanya memberikan media gambar 3 dimensi yang memuat gambar-

gambar suatu peristiwa. Kemudian peneliti akan meminta murid mengomentari gambar peristiwa yang mereka lihat pada media gambar 3 dimensi tersebut. Adapun data hasil *posttest* yang diperoleh dari kelas V. Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest* menanggapi peristiwa dari murid kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa dapat dilihat melalui tabel dibawah ini:

Tabel 4.4 Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest*

X	F	x.f
65	4	260
70	2	140
75	3	225
78	3	234
80	7	560
82	4	328
90	6	540
92	3	276
95	4	380
JUMLAH	36	2943

Dari tabel 4.4 di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum f.x$ yaitu 2943, sedangkan nilai dari N itu sendiri adalah 36. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai *mean* (rata-rata) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} x &= \frac{\sum f.x}{N} \\ &= \frac{2943}{36} \\ &= 81,75 \end{aligned}$$

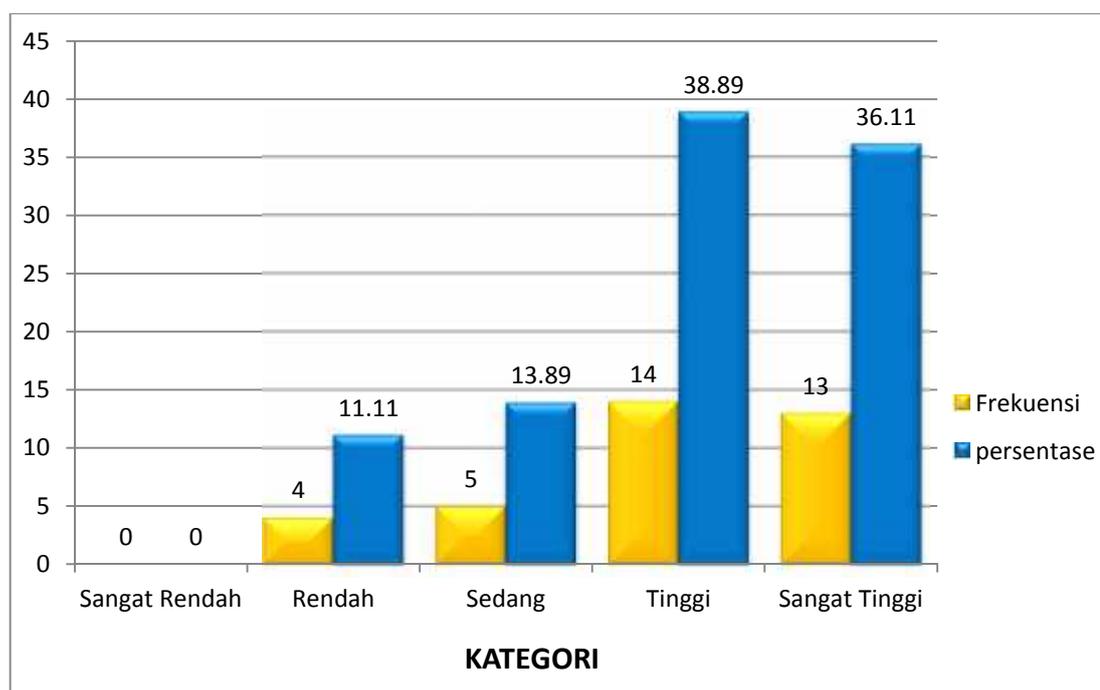
Dari hasil perhitungan di atas, maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil *posttest* kelas V SD Inpres Tamannyeleng setelah digunakan media gambar 3 dimensi yaitu 81,75. Adapun kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori

tingkat pemahaman materi penilaian menanggapi peristiwa murid kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa sebagai berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Kategori Nilai *Posttest* Menanggapi Peristiwa

No.	Interval	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
1	20-45	-	0,00	Sangat rendah
2	46-65	4	11,11	Rendah
3	66-75	5	13,89	Sedang
4	76-85	14	38,89	Tinggi
5	86-100	13	36,11	Sangat tinggi
Jumlah		36	100	

Tabel di atas dapat pula disajikan dalam bentuk diagram grafik berikut ini:



Gambar 4.3 Grafik Kategori Nilai *Posttest* Menanggapi Peristiwa

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.5 dan gambar 4.3, maka dapat disimpulkan hasil belajar murid pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi terdapat 13 murid yaitu 36,11%, tinggi

terdapat 14 murid 38,89%, sedang terdapat 5 murid yaitu 13,89%, rendah terdapat 4 yaitu 11,11% dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam menanggapi suatu peristiwa pada pembelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan media gambar 3 dimensi tergolong tinggi.

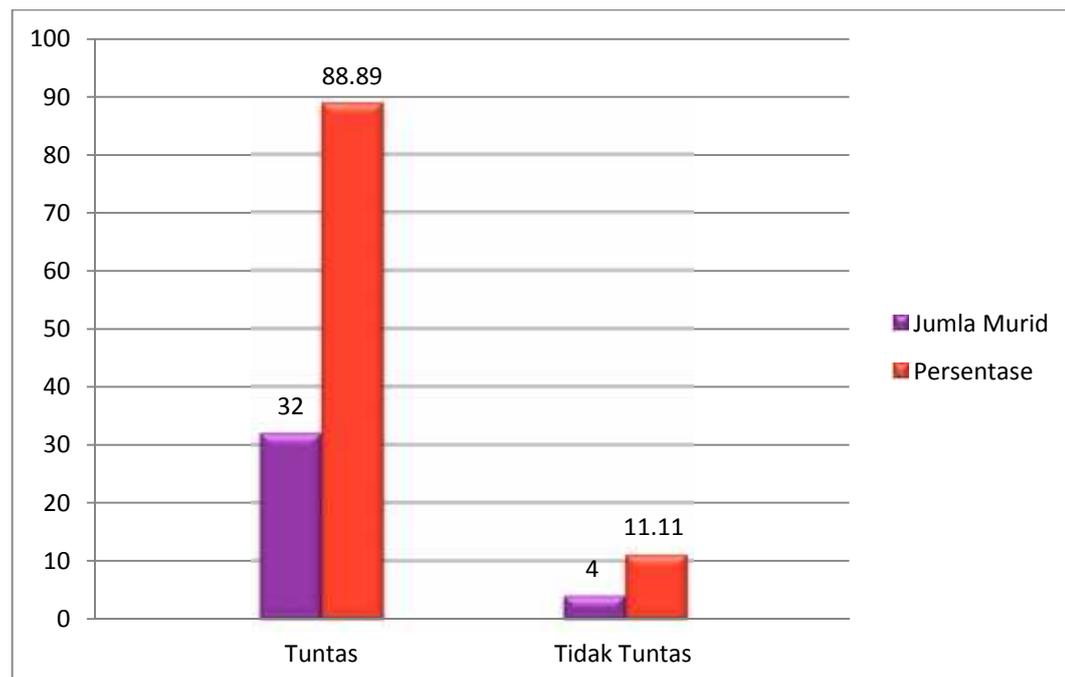
Sesuai hasil analisis data tersebut dapat dikonfirmasi ke dalam kriteria kemampuan menanggapi peristiwa murid kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa setelah digunakan media gambar 3 dimensi yang telah ditetapkan, yaitu murid dinyatakan mampu apabila jumlah murid mencapai 75% yang memperoleh nilai KKM 70. Sebaliknya, murid dikatakan tidak mampu apabila jumlah murid kurang dari 75% yang memperoleh KKM 70. Untuk menggambarkan pernyataan ini, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Tingkat Ketuntasan *Posttest* Menanggapi Peristiwa

No.	Skor	Uraian	Jumlah Murid	Persentase
1.	70-100	Tuntas	32	88,89 %
2.	0-69	Tidak Tuntas	4	11,11%

Berdasarkan tabel 4.6 tersebut dapat diketahui jumlah murid dan persentase nilai kemampuan menanggapi peristiwa murid pada kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa setelah digunakan media gambar 3 dimensi, diperoleh 32 murid yang tuntas dalam pembelajaran menanggapi peristiwa yaitu sebesar 88,89% yang mendapatkan nilai 70 ke atas dan 4 murid yang belum tuntas sebesar 11,11% mendapat nilai 70 ke bawah. Hal ini berarti penggunaan media gambar 3 dimensi terhadap pembelajaran bahasa

Indonesia materi menanggapi peristiwa kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa dikatakan memadai karena telah mencapai standar yang telah ditetapkan yaitu 75% siswa mendapat nilai KKM 70 ke atas. Lebih rinci dapat dilihat pada gambar 4.4 dibawah ini.



Gambar 4.4 Grafik Tingkat Ketuntasan *Posttest* Kemampuan Menanggapi Peristiwa

3. Deskripsi Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa Selama Penggunaan Media Gambar 3 Dimensi.

Hasil analisis aktivitas belajar murid dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan selama 4 kali pertemuan dengan pemberian perlakuan yaitu penggunaan media gambar 3 dimensi dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Analisis Aktivitas Belajar Murid

No.	Aspek yang diamati	Jumlah murid yang aktif pada pertemuan ke-						Rata-rata	Persentase
		1	2	3	4	5	6		
1.	Kehadiran murid selama pembelajaran	P R E T E S T	36	36	36	36	P O S T E S T	36	100
2.	Murid yang memperhatikan penjelasan guru		26	33	36	36		32,75	90,97
3.	Murid yang berani bertanya pada saat proses pembelajaran		17	17	28	30		23	63,89
4.	Murid yang berani menjawab pertanyaan secara lisan		19	19	29	32		24,75	68,75
5.	Murid yang mengerjakan soal		36	36	36	36		36	100
6.	Murid yang berani membacakan hasil tugasnya ke depan teman-temannya		26	28	28	34		29	80,56
7.	Murid yang menanggapi peristiwa dengan benar		21	29	31	32		28,25	78,47

Tabel data 4.7 menunjukkan hasil analisis penelitian di atas terhadap subjek penelitian yang berjumlah 36 orang, didapatkan data hasil analisis aktifitas belajar murid berdasarkan 7 aspek yang diamati. Adapun hasil analisis untuk pertemuan 2, 3, 4, dan 5 menunjukkan bahwa persentase murid yang hadir selama pembelajaran sebesar 100%, persentase murid yang memperhatikan penjelasan guru sebesar 90,97%, persentase murid yang berani bertanya pada saat proses pembelajaran sebesar 63,89%, persentase murid yang berani menjawab beberapa pertanyaan secara lisan sebesar 68,75%, persentase murid yang mengerjakan soal sebesar 100%, persentase murid yang berani membacakan hasil tugasnya ke depan

teman-temannya sebesar 80,56%, dan persentase murid yang menanggapi peristiwa dengan benar sebesar 78,47%.

4. Analisis Berpengaruh Tidaknya Penggunaan Media Gambar 3 Dimensi terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Konsep Menanggapi Peristiwa Pada Murid Kelas V Sd Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa.

Pada bagian ini dilakukan pengujian terhadap hipotesis penelitian yakni apakah ada atau tidak pengaruhnya penggunaan media gambar 3 dimensi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia konsep menanggapi peristiwa pada murid kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa, maka dalam hal ini teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Adapun kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

- c. Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya penggunaan media gambar 3 dimensi berpengaruh terhadap kemampuan menanggapi peristiwa pada murid.
- d. jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya penggunaan media gambar 3 dimensi tidak berpengaruh terhadap kemampuan menanggapi peristiwa pada murid.

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- e. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{863}{36} \\ &= 23,97 \end{aligned}$$

f. Mencari harga $\chi^2 d$ dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}\chi^2 d &= d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 33,857 - \frac{(863)^2}{36} \\ &= 33,857 - 20,688.0277 \\ &= 13,169\end{aligned}$$

g. Menentukan harga t_{hitung} dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}t &= \frac{Md}{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}} \\ t &= \frac{23,97}{\frac{13,169}{36(36-1)}} \\ t &= \frac{23,97}{\frac{13,169}{1,260}} \\ t &= \frac{23,97}{\sqrt{3,23}} \\ t &= \frac{23,97}{1,79} \\ t &= 13,39\end{aligned}$$

h. Menentukan harga t_{tabel}

Untuk mencari t_{tabel} , peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $db = n-1 = 36 - 1 = 35$, maka diperoleh $t_{0,05} = 1,68$

Setelah diperoleh $t_{\text{hitung}} = 13,39$ dan $t_{\text{tabel}} = 1,68$, maka diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $13,39 > 1,68$ sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media gambar 3 dimensi berpengaruh terhadap kemampuan menanggapi peristiwa pada murid kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa.

B. Pembahasan

Pada bagian ini, diuraikan temuan yang diperoleh dari hasil analisis data penelitian berpengaruh tidaknya penggunaan media gambar 3 dimensi dalam

pembelajaran bahasa Indonesia menanggapi peristiwa kelas V SD Inpres Tamannyeleng. Setelah dilakukan pengujian diperoleh bahwa terdapat perbedaan antara hasil kemampuan menanggapi peristiwa sebelum penggunaan media gambar 3 dimensi dan setelah penggunaan media gambar 3 dimensi. Hasil kemampuan menanggapi peristiwa sesudah digunakannya media gambar 3 dimensi lebih tinggi atau lebih baik dibandingkan dengan hasil kemampuan menanggapi peristiwa sebelum digunakan media gambar 3 dimensi. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil *pretest* dan *posttest* murid.

Berdasarkan hasil analisis data secara deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* murid yaitu 57,77 dengan persentase kriteria kemampuan menanggapi peristiwa pada murid yang tuntas sebesar 36,11% dan yang belum tuntas sebesar 63,89%. Hal ini berarti murid belum mampu menanggapi peristiwa secara benar sebelum digunakan media gambar 3 dimensi karena jumlah murid yang mendapatkan nilai di atas KKM (70) dibawah 75%.

Namun, setelah diberi perlakuan, terjadi perubahan nilai yang dapat dilihat dari hasil *posttest* murid. Nilai rata-rata dari *posttest* murid menunjukkan hasil sebesar 81,75 yang berada di atas nilai KKM dengan persentase kriteria ketuntasan menanggapi peristiwa pada murid yang tuntas pembelajaran sebesar 88,89% dan yang belum tuntas sebesar 11,11%, sehingga pembelajaran dengan menggunakan media gambar 3 dimensi dinyatakan berhasil karena jumlah murid yang mendapatkan nilai di atas KKM di atas 75%.

Selain itu, berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 13,39 dengan

db sebesar $36-1 = 35$ pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh $t_{tabel} = 1,68$ sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka disimpulkan H_0 ditolak H_1 diterima yang berarti bahwa penggunaan media gambar 3 dimensi berpengaruh terhadap kemampuan menanggapi peristiwa pada murid kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa.

Hasil analisis data di atas menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media gambar 3 dimensi berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi menanggapi peristiwa pada murid sejalan dengan hasil analisis yang dilakukan. Berdasarkan hasil analisis aktivitas pada murid terdapat perubahan dari awal pertemuan sampai akhir pertemuan, murid yang hadir selama penelitian sebesar 100% yakni dari pertemuan pertama hingga akhir murid berjumlah 36 orang, murid yang memperhatikan penjelasan guru sebesar 90,97%, murid yang berani bertanya pada saat proses pembelajaran sebesar 63,89%, murid yang berani menjawab pertanyaan secara lisan sebesar 68,75%, murid yang mengerjakan soal sebesar 100%, murid yang berani membacakan hasil tugasnya ke depan teman-temannya sebesar 80,56%, dan murid yang menanggapi peristiwa dengan benar sebesar 78,47%.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar 3 dimensi berpengaruh terhadap kemampuan menanggapi peristiwa pada murid kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar 3 dimensi berpengaruh terhadap kemampuan menanggapi peristiwa pada murid kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil *posttest* yang diperoleh dari kemampuan menanggapi peristiwa pada murid setelah digunakan media gambar 3 dimensi lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil *pretest* sebelum digunakan media gambar 3 dimensi. Rata-rata *pretest* yang diperoleh sebelum digunakan media gambar 3 dimensi yaitu 57,77. Setelah dilakukan tindakan dengan perlakuan penggunaan media gambar 3 dimensi, maka diperoleh rata-rata nilai *posttest* yaitu 81,75. Jumlah peningkatan kelas berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 19,94%, demikian pula berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 18,013$ dengan db sebesar $18-1 = 17$ pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh $t_{tabel} = 2,110$ sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$. maka disimpulkan H_0 ditolak H_1 diterima yang berarti bahwa penggunaan media gambar 3 dimensi berpengaruh terhadap kemampuan menanggapi peristiwa pada murid kelas V SD Inpres Tamannyeleng Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media gambar 3 dimensi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia terkait menanggapi peristiwa pada murid. Karena media ini sebagai alat penjelas dan bersifat atraktif sehingga murid tidak merasa bosan selama proses pembelajaran serta pemahaman murid terhadap materi yang disampaikan akan dapat diterima dengan baik.
2. Guru hendaknya memperhatikan kemampuan menanggapi peristiwa pada murid serta melibatkannya lebih banyak dalam pembelajaran agar melatih daya pikir dan kepercayaan diri murid terhadap materi pembelajaran.
3. Bagi peneliti agar dapat dijadikan sebagai ilmu pengetahuan dan dapat lebih ditingkatkan. Selain itu perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengetahui kemampuan menanggapi peristiwa pada murid dengan menggunakan media gambar 3 dimensi kepada murid yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asrotun. 2014. *Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: universitas islam negeri syarif hidayatullah.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Basri, Hasan dkk. 2013. Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, (Online), Vol. 3, No. 1, (http://eprints.unsri.ac.id/3829/1/Pengembangan_Media_Pembelajaran_Berbasis_Komputer.PDF) diakses 01 Agustus 2017
- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif Dan Kualitatif*. Jakarta. PT Rajagrafindo Persada
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Haling Abdul. 2007. *Belajar dan pembelajaran*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Komara, Endang. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Refika Aditama.
- Mega, Fahrizah. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Keterampilan Menulis Puisi pada siswa kelas V di SDIT Az-Zahra Pondok Petir Sawangan Depok*. Depok: Tidak diterbitkan.
- Mudlofir, A & Evi Fatimatur R. 2016. *Desain pembelajaran INOVATIF*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Mulyasa, 2007. *Menjadi Guru Profesional Menciptkan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : Rosda.

- Munir, 2015. *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi Pendidikan*. Bandung: ALFABETA cv.
- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, Volume 8 nomor 1, April 2011.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rahim, Thamrin Paelori. 2013. *Seluk Beluk Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Romis Aisy.
- Sadiman, Arief. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada.
- Sagala Syaiful. 2011. *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sinthaputri, Indasari & Dhiniaty Gularso. 2015. Efektivitas media pembelajaran peta buta berbasis *puzzle* multimedia ditinjau dari prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Kasihan Bantul Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal PGSD Indonesia*, (Online), Vol. 1, No. 1, diakses 01 Agustus 2017.
- Slameto . 2010. *Belajar dan factor yang mempengaruhinya* . Jakarta. Rineka Cipta.
- Suardi. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta barat: PT. Indeks.
- Subana dan Sunarti. 2011. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia, Berbagai Pendekatan, metode, tehnik dan media pengajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudjana, Nana Sudjana. 2010. *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta:Kencana.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Taniredja, T & Hidayati Mustafidah. 2012. *Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

L
A
M
P
I
R
A
N

DAFTAR HADIR MURID

No.	Nama Murid	L/P	Pertemuan Ke-					
			1	2	3	4	5	6
1	Muhammad	L						
2	Rusman	L						
3	Muhammad Nabil Ramadhan	L						
4	Nabil Ahmad	L						
5	Nur Salsabilah	P						
6	Haswindah	P						
7	Fadjri Al Qadri Wantogia	L						
8	Syahrul	L						
9	Sisy Anggreyni	P						
10	Muh. Syukran Nasir	L						
11	Muh Fatir	L						
12	Riswar S	L						
13	Nur Fauzia	P						
14	Nur Auliah	P						
15	Wahyu	L						
16	Keisha Zalfa Rahmadina	P						
17	Saldi	L						
18	Nafisah Salwa Rasyidah	P						
19	Yoenadhir Nur Khilafa R	L						
20	Diva Fadyatullah Setiawan	L						
21	Muh Al Fahri	L						
22	Muhammad Nuriyadi	L						
23	Nurul Fajrih	P						
24	Nurul Inzani Syafar	P						
25	Nafisah Ayyas	P						
26	Resa Putra Pratama S	L						
27	Aura Zahrah	P						
28	Putri Amel	P						
29	Akmal Nazwan S	L						
30	Dwi Ariyanti	P						
31	Muh. Ilham Nurhidayat	L						
32	Syah Yusuf Syam	L						
33	Windi Ariani Safitri	P						
34	Adelia Wulandari Udin	P						
35	Masita	P						
36	Hamka	L						

Makassar, Agustus 2017
Peneliti

Amanda Juanda
NIM. 10540 8858 13

NILAI PRETEST, POSTTEST, DAN DEFIASI

No	Nama Murid	X1 (Pretest)	X2 (Posttest)	d = X2 - X1	d ²
1	Muhammad	45	65	20	400
2	Rusman	25	65	40	1600
3	Muhammad Nabil Ramadhan	32	65	33	1089
4	Nabil Ahmad	85	65	-20	400
5	Nur Salsabilah	60	70	10	100
6	Haswindah	60	70	10	100
7	Fadjri Al Qadri Wantogia	40	75	35	1225
8	Syahrul	25	75	50	2500
9	Sisy Anggreyni	85	75	-10	100
10	Muh. Syukran Nasir	60	78	18	324
11	Muh Fatir	70	78	8	64
12	Riswar S	60	78	18	324
13	Nur Fauzia	32	80	48	2304
14	Nur Auliah	85	80	-5	25
15	Wahyu	60	80	20	400
16	Keisha Zalfa Rahmadina	85	80	-5	25
17	Saldi	25	80	55	3025
18	Nafisah Salwa Rasyidah	42	80	38	1444
19	Yoenadhir Nur Khilafa R	70	80	10	100
20	Diva Fadyatullah Setiawan	45	82	37	1369
21	Muh Al Fahri	42	82	40	1600
22	Muhammad Nuriyadi	65	82	17	289
23	Nurul Fajrih	70	82	12	144
24	Nurul Inzani Syafar	70	90	20	400
25	Nafisah Ayyas	50	90	40	1600
26	Resa Putra Pratama S	32	90	58	3364
27	Aura Zahrah	70	90	20	400
28	Putri Amel	85	90	5	25
29	Akmal Nazwan S	65	90	25	625
30	Dwi Ariyanti	45	92	47	2209

31	Muh. Ilham Nurhidayat	40	92	52	2704
32	Syah Yusuf Syam	65	92	27	729
33	Windi Ariani Safitri	85	95	10	100
34	Adelia Wulandari Udin	70	95	25	625
35	Masita	50	95	45	2025
36	Hamka	85	95	10	100
		2.080	2.943	863	33.857

NILAI DISTRIBUSI t TABEL

Titik Persentase Distribusi t (dk = 1 – 40)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940

20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SD Inpres Tamannyeleng
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/ Semester : V/II
Alokasi Waktu : 35 menit

A. STANDAR KOMPETENSI

2. Mengungkapkan pikiran, pendapat, perasaan, fakta secara lisan dengan menanggapi suatu persoalan, menceritakan hasil pengamatan.

B. KOMPETENSI DASAR

- 2.1 Menanggapi suatu persoalan/ peristiwa dan memberikan saran pemecahannya dengan memperhatikan pilihan kata dan santun berbahasa.

C. INDIKATOR PEMBELAJARAN

- 2.1.1 Mampu menjelaskan pokok permasalahan yang terjadi.
- 2.1.2 Mampu mengemukakan tanggapan dan saran pemecahan terhadap masalah yang terjadi.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menjelaskan pokok permasalahan pada suatu peristiwa yang telah dijelaskan guru.
2. Melalui penjelasan guru, siswa dapat mengemukakan tanggapan dan saran pemecahan suatu masalah.

Karakter siswa yang diharapkan: tekun, toleransi, percaya diri, kreatif, dan keberanian.

E. MATERI AJAR

Memberikan tanggapan dan saran terhadap peristiwa

F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran: Ceramah, Tanya jawab, Penugasan

Metode pembelajaran: Model *Talking Stick*

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Kegiatan	Waktu
1	Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none">👉 Guru memberikan salam.👉 Guru mempersilahkan ketua kelas memimpin siswa lain untuk bersiap dan berdoa.👉 Guru mengabsen siswa, memberikan motivasi dan membimbing siswa menyiapkan alat tulis.👉 Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.👉 Guru melakukan tanya jawab mengenai peristiwa yang telah dialami siswa.	7 Menit
2	Kegiatan Inti	50 Menit
	A Eksplorasi <ul style="list-style-type: none">👉 Guru menjelaskan materi terkait suatu peristiwa👉 Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.👉 Guru menjelaskan kepada siswa teknik kuis menanggapi peristiwa menggunakan <i>talking stick</i>	15 Menit
	B Elaborasi <ul style="list-style-type: none">👉 Sesuai instruksi guru, siswa menjawab soal yang diberikan oleh guru👉 Siswa dibimbing guru secara bergilir mengemukakan pendapatnya di depan kelas. Adapun teknik penunjukan siswa yaitu dengan menggunakan model <i>Talking Stick</i>, Berikut langkah-langkah pelaksanaannya:<ol style="list-style-type: none">a) guru menyiapkan tongkat penunjuk.b) siswa bersama guru menyanyikan sebuah lagu,c) pada saat lagu dinyanyikan, tongkat penunjuk	25 Menit

	<p>bergerak dari satu siswa ke siswa yang lain,</p> <p>d) ketika guru menghentikan lagu, siswa yang memegang tongkat mengemukakan pendapatnya sesuai dengan permasalahan yang ada.</p> <p>👉 Siswa yang belum mendapat giliran memperhatikan jawaban temannya di depan kelas.</p>	
	<p>C Konfirmasi</p> <p>👉 Guru mengkonfirmasi dan mengapresiasi hasil permainan yaitu dengan memberikan tepuk tangan dan pujian kepada murid</p> <p>👉 Siswa melakukan refleksi dengan bimbingan guru dan diingatkan kembali mengenai kegiatan-kegiatan selama pembelajaran berlangsung untuk menggali pengalaman belajar.</p> <p>Dengan menanyakan:</p> <p>Apa saja materi yang kita bahas hari ini?</p> <p>Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan?</p> <p>Apakah ada yang ingin ditanyakan?</p> <p>👉 Siswa yang kurang berpartisipasi aktif diberi motivasi.</p>	10 Menit
3	<p>Kegiatan Penutup</p> <p>👉 Guru memberikan pesan moral yang berkaitan dengan materi.</p> <p>👉 Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.</p>	13 Menit

H. SUMBER BELAJAR DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku paket bahasa Indonesia kelas V
2. Tongkat penunjuk dan iringan lagu

I. PENILAIAN

1. Penilaian Proses : Saat proses pembelajaran berlangsung

2. Penilaian Hasil

- Tes Tertulis :

- ❖ Instrumen Soal

Tulislah pendapat/ komentar kalian mengenai peristiwa berikut ini:

1. Sebaiknya, siswa tak perlu membawa dompet ke sekolah
2. Uang SPP sebaiknya segera diserahkan kepada guru, jangan ditaruh di dompet
3. Kehilangan barang di sekolah adalah tanggungjawab murid
4. Murid yang menemukan dompet itu, tidak perlu mengembalikan kepada pemiliknya
5. Sebaiknya dompet jangan disimpan di saku rok

- Tes Lisan: Mengemukakan pendapat sesuai dengan hasil tugasnya terkait suatu peristiwa

Gowa, 11 Agustus 2017

Guru Kelas V

Peneliti

HASMIAH, S.Pd
NIP . 19580312 198203 2 006

AMANDA JUANDA
NIM 10540 8858 13

Mengetahui,
Kepala SD Inpres Tamannyeleng

MUH. RUSDI, S.Pd., M.Si
NIP. 19621105 198206 1 001

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SD Inpres Tamannyeleng
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/ Semester : V/II
Alokasi Waktu : 35 menit

J. STANDAR KOMPETENSI

2. Mengungkapkan pikiran, pendapat, perasaan, fakta secara lisan dengan menanggapi suatu persoalan, menceritakan hasil pengamatan.

K. KOMPETENSI DASAR

- 2.1 Menanggapi suatu persoalan/ peristiwa dan memberikan saran pemecahannya dengan memperhatikan pilihan kata dan santun berbahasa.

L. INDIKATOR PEMBELAJARAN

- 2.1.1 Mampu menjelaskan pokok permasalahan yang terjadi.
- 2.1.2 Mampu mengemukakan tanggapan dan saran pemecahan terhadap masalah yang terjadi.

M. TUJUAN PEMBELAJARAN

3. Siswa dapat menjelaskan pokok permasalahan pada suatu peristiwa setelah melihat gambar pada media pembelajaran 3 dimensi dan diskusi berpasangan.
4. Melalui media gambar 3 dimensi, siswa dapat mengemukakan tanggapan dan saran pemecahan suatu masalah.

Karakter siswa yang diharapkan: tekun, toleransi, percaya diri, kreatif, dan keberanian.

N. MATERI AJAR

Memberikan tanggapan dan saran terhadap suatu peristiwa

O. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Metode Pembelajaran: Model *Talking Stick*

Model Pembelajaran: Ceramah, Tanya jawab, Penugasan

P. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Kegiatan	Waktu
1	Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none">➤ Guru memberikan salam.➤ Guru mempersilahkan ketua kelas memimpin siswa lain untuk bersiap dan berdoa.➤ Guru mengabsen siswa, memberikan motivasi dan membimbing siswa menyiapkan alat tulis.➤ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.➤ Guru melakukan tanya jawab mengenai peristiwa yang telah dialami siswa.	7 Menit
2	Kegiatan Inti	50 Menit
	A Eksplorasi <ul style="list-style-type: none">➤ Guru menjelaskan materi menggunakan media gambar 3 dimensi➤ Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.➤ Guru menjelaskan kepada siswa teknik kuis menanggapi peristiwa menggunakan <i>talking stick</i> dengan media gambar 3 dimensi tersebut	15 Menit
	B Elaborasi <ul style="list-style-type: none">➤ Sesuai instruksi guru, siswa berpasangan membentuk kelompok kecil.➤ Siswa mendiskusikan lembar diskusi kelompok yang sudah disiapkan guru dan menyelesaikannya sesuai dengan perintah yang tertera dengan	25 Menit

	<p>menggunakan media gambar 3 dimensi yang telah disiapkan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Siswa dibimbing guru secara bergilir mengemukakan pendapat kelompoknya di depan kelas menggunakan media gambar 3 dimensi. Adapun teknik penunjukan siswa yaitu dengan menggunakan model <i>Talking Stick</i> menggunakan media gambar 3 dimensi. Berikut langkah-langkah pelaksanaannya: <ul style="list-style-type: none"> e) guru menyiapkan tongkat penunjuk. f) siswa bersama guru menyanyikan sebuah lagu, g) pada saat lagu dinyanyikan, tongkat penunjuk bergerak dari satu siswa ke siswa yang lain, h) ketika guru menghentikan lagu, siswa yang memegang tongkat mengemukakan pendapatnya sesuai dengan permasalahan yang ada menggunakan media gambar 3 dimensi. ✚ Siswa yang belum mendapat giliran memperhatikan jawaban temannya di depan kelas. 	
C	<p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Guru mengkonfirmasi dan mengapresiasi hasil permainan yaitu dengan memberikan tepuk tangan dan pujian kepada murid. ✚ Siswa melakukan refleksi dengan bimbingan guru dan diingatkan kembali mengenai kegiatan-kegiatan selama pembelajaran berlangsung untuk menggali pengalaman belajar. <p>Dengan menanyakan:</p> <p>Apa saja materi yang kita bahas hari ini?</p> <p>Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan?</p>	10 Menit

	Apakah ada yang ingin ditanyakan?  Siswa yang kurang berpartisipasi aktif diberi motivasi.	
3	Kegiatan Penutup  Guru memberikan pesan moral yang berkaitan dengan materi.  Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	13 Menit

Q. SUMBER BELAJAR DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku paket bahasa Indonesia kelas V
2. Media gambar 3 dimensi
3. Tongkat penunjuk dan iringan lagu

R. PENILAIAN

Prosedur penilaian:

3. Penilaian Proses : Saat proses pembelajaran berlangsung

4. Penilaian Hasil

- Tes Tertulis : Soal Essay
- Tes Lisan : Mengemukakan pendapat/ komentar mengenai suatu peristiwa menggunakan media gambar 3 dimensi.

Gowa, 11 Agustus 2017

Guru Kelas V

Peneliti

HASMIAH, S.Pd
NIP . 19580312 198203 2 006

AMANDA JUANDA
NIM 10540 8858 13

Mengetahui,
Kepala SD Inpres Tamannyeleng

MUH. RUSDI, S.Pd., M.Si
NIP. 19621105 198206 1 001

DOKUMENTASI













RIWAYAT HIDUP



Amanda Juanda, lahir di Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 22 Mei 1995, dari pasangan Ayahanda Juanda dan Ibunda Rahmatan. Anak ke-dua dari tiga bersaudara.

Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2001 di SD Negeri Maradekaya II Kota Makassar dan menyelesaikan pendidikan dasar pada tahun 2007 di SD Negeri Bontokamase Kab. Gowa. Pada tahun 2007 penulis duduk dibangku menengah pertama dan menyelesaikan pendidikan menengah pada tahun 2010 di SMP Negeri 4 Sungguminasa, pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 3 Sungguminasa dan tamat pada tahun 2013. Kemudian Penulis melanjutkan jenjang pendidikan di perguruan tinggi yaitu Universitas Muhammadiyah Makassar yaitu salah satu kampus terbaik yang mengedepankan ajaran islam. Penulis melanjutkan pendidikan pada program strata 1 (S1) program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan selesai tahun 2017.

Selama berstatus sebagai mahasiswa kegiatan penulis bukan hanya kuliah saja melainkan masuk di salah satu dari 10 pilar unit kegiatan mahasiswa (UKM) unismuh Makassar yaitu LKIM-PENA. Selain aktif di UKM, penulis juga aktif di HMJ PGSD. Penulis tidak hanya aktif pada kegiatan kampus tapi juga aktif dikegiatan luar kampus yang sifatnya sosial. Beberapa kegiatan komunitas penulis ikuti sebagai volunteer untuk menambah pengalaman, beberapa komunitas tersebut yaitu, Rintara Jaya Makassar, Koin Untuk Negeri, Sikola Cendekia Pesisir.

Prestasi yang pernah diraih yaitu Tahun 2016 menjadi Finalis LKTI Tingkat Nasional WP (Universitas Muhammadiyah Makassar), Tahun 2015 menjadi Finalis LKTA Tingkat Nasional MAMAQ (Universitas Negeri Malang), Tahun 2015 menjadi Juara 2 LKTI Tingkat Nasional PPDN (Universitas Negeri Makassar), Tahun 2014 menjadi Finalis LKTI Tingkat Nasional PIKIR (Universitas Muhammadiyah Makassar).

Dan prestasi penulis yang sangat berharga yaitu menjadi volunteer, karena bagi penulis sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain. Oleh karena itu, saat ini penulis aktif pada kegiatan sosial. Tahun 2017 penulis ke Pulau Langkai dan Pulau Tanah Keke untuk mengabdikan sebagai volunteer, tidak hanya laut yang diseberangi tetapi gunungpun didaki untuk berbagi bersama mereka yang ada di pelosok negeri yaitu Desa Moncongan Kab. Gowa dan Dusun Bara Kab. Maros. Tahun 2016 penulis mengikuti kegiatan Ekspedisi Nusantara jaya (ENJ) di Pulau Jinato salah satu pulau yang terletak di Kabupaten Kepulauan Selayar. Tahun 2015 Penulis mengabdikan dirinya di salah satu pulau terluar Kab. Pangkep yaitu Pulau Balobaloang dengan mengikuti kegiatan Kementerian Maritim yaitu Ekspedisi Nusantara Jaya (ENJ).