

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL  
BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA MATERI CERITA  
ANAK SD KELAS V SD INPRES LASEPANG  
KABUPATEN BANTAENG**



**SKRIPSI**

*Skripsi ini diajukan untuk Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Oleh:**

**NURRAHMAYANTI A.**

**10540 8769 13**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR S1  
2017**



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

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **NURRAHMAYANTI A.**, NIM **10540 8769 13** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 126/Tahun 1438 H/2017 M, tanggal 23 Syawal 1438 H/17 Juli 2017 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Selasa tanggal 25 Juli 2017.

Makassar, 01 Dzulqaidah 1438 H  
25 Juli 2017 M

**Panitia Ujian :**

- |                    |   |                  |
|--------------------|---|------------------|
| 1. Pengawas Umum : | Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M. (.....) | <i>Dktul</i><br> |
| 2. Ketua           | : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)     |                  |
| 3. Sekretaris      | : Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd. (.....)        |                  |
| 4. Dosen Penguji   | : 1. Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D. (.....)    |                  |
|                    | 2. Dr. H. Bahrun Amin, M.Hum. (.....)         |                  |
|                    | 3. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. (.....)          |                  |
|                    | 4. Haslinda, S.Pd., M.Pd. (.....)             |                  |

Disahkan Oleh :  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar  
  
Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
NIM : 860 934



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

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Nama Mahasiswa : **NURRAHMAYANTI A.**  
NIM : 10540 8769 13  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar  
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Hasil  
Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Cerita Anak  
Kelas V SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim  
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar.

Makassar, Juli 2017

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.

  
Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

  
Dekan EKI  
Universitas Muhammadiyah Makassar  
  
Ekwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
NBM: 860 937

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

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

*“Hai orang-orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalatmu sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”*

*(QS. Al-Baqarah:153)*

*“Pahlawan bukanlah orang yang berani meletakkan pedangnya ke pundak lawan, tetapi pahlawan sebenarnya ialah orang yang sanggup menguasai dirinya dikala ia marah”*

*(Nabi Muhammad Saw)*

*“Belajarliah dari kesalahan orang lain . Anda tak dapat hidup cukup lama untuk melakukan semua kesalahan itu sendiri”*

*(Martin Vanbee)*

Dengan segala cinta dan kasih sayang kupersembahkan karya sederhana ini untuk orang-orang yang akan selalu berharga dalam hidupku, kedua orang tuaku tercinta yang selalu berdoa untuk keberhasilanku, adik-adikku dan seluruh keluargaku yang selalu membuatku bersemangat untuk belajar, para pendidikku yang membimbingku sehingga dapat melihat dunia dengan ilmu, serta sahabat-sahabatku yang selalu menemani suka dan duka.

## ABSTRAK

**NURRAHMAYANTI.A. 2017.** Pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi cerita anak sd kelas v SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Sulfasyah dan Pembimbing II Aliem Bahri.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada materi cerita anak siswa kelas V SD Inpres Lasepang Tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini melibatkan populasi sebanyak 30 siswa. Sampel terdiri dari 15 siswa kelas kontrol dan 15 siswa kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik sampling jenuh. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik memilih sampel dengan menggunakan prinsip probabilitas untuk memilih kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yaitu jenis praeksperimen dengan desain perbandingan grup statis dan tes yang dilakukan dalam bentuk posttest pada lembar petunjuk kerja. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan program SPSS.22 uji *t independent samples test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai rata-rata siswa. Pada siswa kelas kontrol tanpa menggunakan video animasi memperoleh nilai rata-rata 69,4. Pada siswa kelas eksperimen dengan menggunakan video animasi memperoleh nilai rata-rata 80,13 berarti sudah memenuhi standar KKM. Diketahui bahwa pada nilai  $t_{hitung} = 2,662$  dengan  $Sig (2-tailed) = 0,013$  dan nilai  $t_{tabel} = 1,70113$  maka,  $t_{hitung} = 2,662 > t_{tabel} = 1,70113$  berarti  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Berdasarkan temuan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres Lasepang Tahun ajaran 2016/2017. Media ini mampu membuat siswa merasa antusias dalam mengikuti pembelajaran dikelas sehingga termotivasi untuk memperhatikan apa yang di sampaikan oleh guru.

**Kata kunci:** Hasil belajar bahasa Indonesia, Media video animasi, Cerita anak.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Cerita Anak Siswa Kelas V SD Inpres Lasepang Tahun Ajaran 2016/2017” dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SWT yang kita nantikan syafa’atnya fi yaumul qiyamah, beserta keluarganya, sahabatnya dan kepada seluruh umat Islam di seluruh alam.

Karya tulis yang sederhana ini diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unismuh Makassar sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa ridho yang diberikan oleh Allah SWT serta bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Dr. H. Abd. Rahman Rahim, S.E.,MM., yang telah memberikan kesempatan menimba ilmu di Universitas Muhammadiyah Makassar dalam mewujudkan masa depan.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Dr.H. Andi Syukri Syamsuri, M. Hum., yang telah memberikan izin penelitian dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Ibu Sulfasyah, S.Pd., MA., Ph.D., yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk memaparkan gagasan skripsi ini dan memberikan ijin penelitian.
4. Bapak Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing II dan Ibu Sulfasyah, S.Pd., MA., Ph.D., dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, senantiasa memberi motivasi, dan ilmu secara tulus dan penuh kesabaran dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan ilmu-ilmu yang bermanfaat.
6. Kepala SD Inpres Lasepang, Bapak Misbahuddin, S.Pd yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Bapak Ibu guru SD Inpres Lasepang, yang turut serta memberikan informasi dan bantuan dalam memperlancar penulis dalam penelitian skripsi ini.
8. Siswa kelas V SD Inpres lasepang yang telah bersedia sebagai subjek dalam pelaksanaan penelitian.
9. Bapak dan Ibu tercinta, Amri Abdullah dan Rahmaniah, terimakasih atas doa, kasih sayang, dukungan, perhatian dan pengorbanan banyak hal yang telah diberikan sepanjang hidup sampai saat ini.
10. Sahabat-sahabat BJB (Ade,Ayu, Ita, Ira, Maryam, Nago, Egi, Tari, Titin, Wulan) dan Kelas PGSD J 2013 yang selalu menemaniku suka dan duka, serta seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Angkatan 2013 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis.

11. Kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan, dukungan, dan pengorbanan yang diberikan kepada penulis menjadi amal yang dapat diterima dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak.

Makassar, Mei 2017

Penulis

NURRAHMAYANTI.A

## DAFTAR ISI

	Hal.
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	iv
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	v
<b>SURAT PERJANJIAN</b> .....	vi
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS</b>	
A. Penelitian Relevan .....	6
B. Kajian Pustaka .....	7
C. Kerangka Pikir.....	23
D. Hipotesis Penelitian .....	25

<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
A. Jenis Penelitian .....	26
B. Lokasi Penelitian .....	27
C. Populasi dan Sampel.....	27
D. Variabel Penelitian .....	28
E. Instrumen Penelitian .....	29
F. Teknik Pengumpulan Data .....	29
G. Teknik Analisis Data .....	30
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>33</b>
A. Hasil Penelitian.....	33
1. Analisis Statistik Deskriptif.....	33
a. Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	33
b. Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol .....	35
2. Hasil Analisis Statistika Inferensial .....	36
a. Uji normalitas .....	36
b. Uji Homogenitas.....	37
c. Uji T-Test .....	38
B. Pembahasan .....	40
<b>BAB V. SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan.....	43
B. Saran .....	43
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>45</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
Tabel.3.1.	Desain Penelitian.....	26
Tabel 3.2	Populasi Penelitian .....	27
Tabel 3.3	Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Cerita Anak	29
Tabel 4.1	Data Distribusi Frekuensi <i>Post-test</i> Hasil belajar bahasa Indonesia materi cerita anak Kelas Kontrol.....	33
Tabel 4.2	Data Distribusi Frekuensi <i>Post-test</i> Hasil belajar bahasa Indonesia materi cerita anak Kelas Eksperimen .....	35
Tabel 4.3	Output Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen pada SPSS .....	36
Tabel 4.4	Output Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol pada SPSS .....	37
Tabel 4.5	Output Hasil Uji Homogenitas pada SPSS .....	38
Tabel 4.6	Interpretasi Output SPSS Uji Independent Sample T-Test.....	49

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
Lampiran 1	: Identitas Siswa Kelompok Eksperimen.....	50
Lampiran 2	: Identitas Siswa Kelompok Kontrol .....	51
Lampiran 3	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	52
Lampiran 4	: Skor Posttest Kelompok Eksperimen .....	64
Lampiran 5	: Skor Posttest Kelompok Kontrol.....	65
Lampiran 6	: Analisis Deskriptif dan Inferensial SPSS 22 .....	66
Lampiran 7	: Persuratan	

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
Gambar 4.1	: Diagram Batang Nilai <i>Post-test</i> Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	34
Gambar 4.2	: Diagram Batang Nilai <i>Post-test</i> Hasil Belajar Kelas Eksperimen	36

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat dan bangsa” (Thomas, 2015: 1).

Berdasarkan UU Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 diatas, salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi dan keterampilan siswa sehingga potensi dan keterampilan siswa juga semakin berkembang. Dengan berkembangnya potensi dan keterampilan siswa, maka berbagai bidang dalam kehidupan juga ikut berkembang.

Peningkatan mutu pendidikan formal di sekolah dipengaruhi oleh keberhasilan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tersebut dipengaruhi oleh berbagai komponen yang mendukung dan saling berkaitan satu sama lain, yaitu guru, siswa, media, dan metode pembelajaran. Diantara komponen tersebut masing masing mempunyai peranan yang mempengaruhi optimalnya proses pembelajaran. Seorang guru dikatakan berhasil jika dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik.

Salah satu dari sekian banyak mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah ialah Bahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran

bahasa Indonesia secara umum adalah mengembangkan keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa, baik untuk kemampuan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Salah satu kegiatan berbahasa Menyimak. Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki urgensi yang tinggi untuk memperoleh keterampilan-keterampilan yang lain.

Menyimak tidak dapat dipisahkan dari keterampilan berbahasa yang lain, yaitu keterampilan berbicara, membaca, dan menulis. Proses pembelajaran menyimak lebih besar jika dibandingkan dengan kegiatan keterampilan berbahasa lainnya. Hasil penelitian Burhan (dalam Septiana, 2015 : 2) menyatakan bahwa pada umumnya setiap hari orang menggunakan waktu komunikasinya 45% untuk mendengarkan, 30% untuk berbicara, 16% untuk membaca, dan 9% untuk menulis.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa waktu yang digunakan untuk menyimak lebih banyak dibandingkan dengan waktu yang digunakan untuk berbicara, membaca, dan menulis. Hal ini membuktikan bahwa dalam kehidupan sehari-hari, kita tidak pernah lepas dari kegiatan menyimak, baik menyimak cerita, berita, laporan, iklan, dan lain-lain.

Faktanya di berbagai sekolah dasar kondisi pembelajaran menyimak cerita masih terkesan monoton, sehingga kualitas keterampilan berbahasa siswa masih kurang. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa di kelas, tidak semua siswa dapat aktif selama kegiatan pembelajaran cerita anak. Apabila anak sudah mengetahui isi dan jalan cerita, ditambah guru dalam bercerita kurang menarik akan mengakibatkan suasana kelas kurang kondusif.

Selain itu, masih banyak terdapat guru yang mengambil materi pembelajaran keterampilan menyimak dari buku ajar yang sudah dimiliki siswa, baik materi tentang menyimak cerita, menyimak pidato, menyimak petunjuk, menyimak ceramah, maupun materi menyimak yang lain. Hal ini berdampak pada produksi bahasa mereka. Kemampuan dalam menuangkan ide atau gagasan melalui tulisan masih kurang, hal ini bisa dilihat dari pendeknya tulisan siswa kalau siswa disuruh menceritakan kembali isi cerita.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran menyimak cerita siswa supaya lebih efektif perlu adanya media pembelajaran yang baik. Penggunaan media juga merupakan alat bantu bagi guru sehingga siswa lebih mudah dalam memahami isi atau pesan yang terkandung dalam suatu mata pelajaran, apalagi bagi anak usia sekolah dasar yang dalam perkembangannya masih berada dalam tahap operasional kongkrit. Keberadaan media pembelajaran akan sangat membantu belajar anak-anak diusia tersebut.

Menurut Piaget (dalam Chusnul, 2015: 5) penggunaan media video sangat penting karena anak pada usia SD, usia 7-12 tahun berada pada fase operasional konkret. Dengan penggunaan media video akan mampu mencapai efektivitas proses pembelajaran, mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi menarik, serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa tentang suatu kejadian atau peristiwa. Selain itu penggunaan media Video animasi dalam pembelajaran sangat memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir yang diharapkan.

Kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dapat mempersiapkan sumber daya manusia melalui pendidikan yang berkualitas. Melalui media Video animasi diharapkan ada peningkatan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam hal peningkatan pembelajaran menyimak cerita. Atas dasar tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengaruh Video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi cerita anak siswa kelas V SD Inpres Lasepang”.

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

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah pengaruh video animasi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada materi cerita anak siswa kelas V SD Inpres Lasepang ?”

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

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada materi cerita anak Kelas V SD Inpres Lasepang.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Setelah dilaksanakan penelitian ini, peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan antara lain :

## 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menambah ilmu pengetahuan bagi pembaca terkait dengan masalah dalam penelitian ini.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Menambah wawasan dan pengetahuan guru mengenai media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa yaitu media video pembelajaran.

### b. Bagi Siswa

- 1) Membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran bahasa Indonesia.
- 2) Siswa menjadi lebih tertarik untuk memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 3) Meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia.

### c. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

#### A. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Evi Nur Eka Purnamasari yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tamansari dan SD Negeri 2 Karanggude, Karanglewas, Banyumas”, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media video pembelajaran terhadap pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Tamansari dan SD Negeri 2 Karanggude, Karanglewas, Banyumas. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil rata-rata post test yang berbeda dari 2 KD yaitu 65 dan 60,27 untuk kelompok kontrol, dan 80,34 untuk kelompok eksperimen.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Nym. Widiantari, H. Syahrudin, I W. Widiana dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD di Gugus V Kecamatan Buleleng”, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara kelas yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video dan model pembelajaran Konvensional ( $t_{hitung} = 7,90$ ;  $t_{tabel} = 2,00$ ) di mana rata-rata skor hasil belajar IPA kelas yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan media video adalah 22,26 yang berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan kelas yang mengikuti

pembelajaran dengan model pembelajaran Konvensional adalah 13,56 yang berada pada kategori cukup.

3. Penelitian yang dilakukan oleh widha Rahayu dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Bandut Tahun 2011/2012”, hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar IPS siswa dengan hasil post test kelas eksperimen sebesar 73,26 dan kontrol sebesar 63,04, sehingga dapat diketahui bahwa pembelajaran yang menggunakan media video memiliki hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar.

## **B. Kajian Pustaka**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Arsyad (2011: 5) mengungkapkan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Rusman (2012: 162) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah untuk mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu atau media pembelajaran.

Kustandi (2013: 8) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan guru, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Media pembelajaran mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil instruksional secara efektif dan efisien, serta tujuan instruksional dapat dicapai dengan mudah. Wuri & Fathurrohman (2012: 76) menyatakan media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mempermudah sampainya materi pelajaran kepada siswa.

Dari berbagai pendapat tentang media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dan dapat membantu mencapai tujuan pendidikan. Media pembelajaran dalam penelitian ini digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia kepada siswa, agar materi Bahasa Indonesia lebih mudah disampaikan.

## **2. Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Rohman (2013:152) jenis terdapat macam-macam media pembelajaran, yaitu 1) media visual, 2) media audio, 3) media proyeksi diam, 4) media audio visual, 5) media cetak. Menurut Ibrahim (dalam Daryanto, 2013: 18), media pembelajaran dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima

kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, media proyeksi, televisi, video, dan komputer.

Sedangkan Menurut Sanjaya (dalam Thomas, 2015: 14) mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam beberapa klasifikasi. Dilihat dari sifatnya, media pembelajaran dibagi ke dalam :

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti : radio dan rekaman suara.
- 2) Media visual : media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Misalnya foto, lukisan, gambar, dan media grafis.
- 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Misalnya: rekaman video, film, slide suara. Kemampuan media ini dianggap lebih menarik sebab mengandung unsur suara dan unsur gambar.

Dari beberapa uraian pengelompokkan media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran itu secara umum dibagi atas media cetak, media audio, media visual, dan media audio-visual. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah kategori audiovisual yaitu berupa video pembelajaran.

### **3. Manfaat Media Pembelajaran**

Wuri & Fathurrohman (2012: 77-76), mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran juga dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Nana & Rivai (2011: 2) mengungkapkan bahwa media pengajaran itu dapat mempertinggi proses

belajar siswa dan dapat mempertinggi hasil belajar siswa. Selain itu, media pengajaran juga memiliki banyak manfaat yaitu:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa
- b. Metode mengajar akan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak bosan dan tidak hanya menggunakan komunikasi verbal.
- c. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan.

Kustandi (2013: 23) mengungkapkan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran diantaranya yaitu: media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar sertameningkatkan proses dan hasil belajar siswa, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, media pembelajaran akan memberikan interaksi yang lebih langsung antara siswa dan guru, siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran itu memiliki banyak manfaatnya dalam proses pembelajaran termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan menjadi lebih termotivasi untuk belajar,

lebih memperhatikan, dan lebih mudah dalam memahami materi, sehingga akan mempertinggi proses dan hasil belajar siswa.

#### **4. Kriteria Pemilihan Media**

Kustandi (2013: 80-81) menyatakan beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yaitu: sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran, bersifat praktis luwes dan tahan lama, guru terampil menggunakannya, pengelompokkan sasaran, dan mutu teknis.

Nana & Rivai (2011: 4-5) mengungkapkan beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu: ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakan media, tersedia waktu untuk menggunakannya, sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Sedangkan Indriana (2011: 28) mengungkapkan beberapa faktor yang menentukan untuk memilih media yaitu kesesuaian tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan materi yang diajarkan, kesesuaian dengan fasilitas pendukung, kesesuaian dengan karakteristik siswa, kesesuaian dengan gaya belajar siswa, dan kesesuaian dengan teori yang digunakan.

Wuri & Fathurrohman (2012: 76) mengungkapkan dalam memilih media pembelajaran ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru, yaitu: kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, mendukung materi pelajaran yang disampaikan, mudah tidaknya mendapatkan media, keterampilan guru

menggunakan media tersebut, ada waktu menggunakannya, dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan berpikir siswa.

Dari beberapa kriteria pemilihan media di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam memilih perlu mempertimbangkan beberapa kriteria yaitu kesesuaian dengan materi yang diajarkan, sesuai dengan karakteristik siswa, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru menggunakan media, bersifat praktis, luwes dan tahan lama.

Penelitian ini memilih menggunakan media video pembelajaran karena media tersebut sesuai untuk menyampaikan materi Bahasa Indonesia mengenai cerita anak. Video juga mudah didapatkan dan sebagian guru saat ini sudah bisa mengoperasikan laptop sehingga media video mudah dalam penggunaannya, video juga praktis dan tahan lama dalam penggunaannya.

## **5. Media Video Pembelajaran**

Kustandi (2013: 64) mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap. Sedangkan Sadiman (2009: 74) menyatakan video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.

Sukiman (2012: 187-188) menyatakan media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan

gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Daryanto (2013: 88), mengungkapkan media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial.

Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Media video paling baik dalam menyajikan materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu.

Contohnya perubahan kepompong menjadi kupu-kupu akan terlihat detail dan dramatis kalau divisualisasikan lewat teknologi modern.

Dari beberapa uraian pengertian media video pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran adalah suatu media audio visual yang menyajikan materi pelajaran, menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep, mengajarkan keterampilan kepada siswa dalam bentuk gambar dan suara.

## **6. Kelebihan Media Video Pembelajaran**

Hamzah (2011: 135) mengungkapkan manfaat dalam penggunaan media video pembelajaran, yaitu video dapat memanipulasi waktu dan ruang sehingga siswa dapat diajak melanglang buana ke mana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas. Video juga dapat menampilkan

objek objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh siswa.

Kemampuan media video juga dapat diandalkan pada bidang studi yang mempelajari keterampilan motorik dan melatih kemampuan kegiatan. Rusman (2012: 220) mengungkapkan beberapa kelebihan yang dimiliki media video, yaitu: video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa, video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan, serta memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Kustandi (2013: 64), mengungkapkan beberapa keuntungan apabila menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika siswa berdiskusi, membaca, dan praktik.
- 2) Video dapat menunjukkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat, seperti kerja jantung ketika berdenyut.
- 3) Mendorong dan meningkatkan motivasi siswa serta menanamkan sikap dan segi afektif lainnya.
- 4) Video mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- 5) Video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kelompok kecil dan kelompok yang heterogen atau perorangan.

Daryanto (2013: 90-91) mengungkapkan beberapa keuntungan bila menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, video bahan ajar non cetak yg kaya informasi dan lugas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Ada tiga alasan mengapa perlu menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Pesan yang disampaikan lebih menarik perhatian, perhatian inilah yang penting dalam proses belajar, karena adanya perhatian akan timbul rangsangan/motivasi belajar
- 2) Pesan yang disampaikan lebih efisien. Gambaran visual dapat mengkomunikasikan pesan dengan cepat dan nyata, oleh karena itu dapat mempercepat pemahaman pesan secara lebih komprehensif
- 3) Pesan visual lebih efektif dalam arti penyajian visual dapat membuat siswa lebih berkonsentrasi.

Sadiman (2009: 74-75) mengungkapkan beberapa kelebihan media video dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsanganluar lainnya.
- 2) Penonton atau siswa dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli atau spesialis.

- 3) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian siswa pada penyajiannya.
- 4) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
- 5) Bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak atau objek yang berbahaya.
- 6) Keras lemahnya suara bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.
- 7) Guru bisa mengatur di mana akan menghentikan gerakan gambar yang akan diperjelas informasinya.
- 8) Ruang tidak perlu digelapkan waktu menyajikannya.

Arsyad (2011:24) mengungkapkan beberapa manfaat penggunaan media video pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan demonstrasi, memamerkan, dan lain-lain.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan bila digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi cerita anak.

## **7. Kelemahan Media Video Pembelajaran**

Kustandi (2013: 64-65), mengungkapkan beberapa keterbatasan dalam menggunakan media video pembelajaran yaitu: pengadaan video umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak, pada saat diputar video gambar dan suara akan berjalan terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut, video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Daryanto (2013: 90) mengungkapkan beberapa kelemahan media video pembelajaran, yaitu:

- 1) *Fine details*, tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya.
- 2) *Size information*, tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.
- 3) *Third dimention*, gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi.

- 4) *Opposition*, artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.
- 5) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya.
- 6) Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Dari beberapa pendapat diatas selain memiliki banyak kelebihan, media video juga memiliki kelemahan atau keterbatasan. Dalam penelitian video tidak dapat menampilkan ukuran objek yang sebenarnya, material pendukung video juga membutuhkan alat proyeksi seperti LCD proyektor, komputer/laptop, speaker, roll kabel, dan memerlukan biaya yang tidak sedikit bila membuat media ini atau mengadakan media video pembelajaran ini.

## **8. Belajar dan Pembelajaran**

### **a. Pengertian Belajar**

Siregar & Hartini (2014: 5) mengungkapkan belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan yang bersifat relatif konstan. James O. Whittaker (dalam Aunurrahman 2010: 35) mengemukakan belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Sedangkan Aunurrahman (2010: 35) menyatakan belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap. Sedangkan Sugihartono (2012: 74) mengungkapkan bahwa belajar

merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Dari berbagai pengertian belajar diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh berbagai kecakapan, pengetahuan, keterampilan dan sikap. Pengertian belajar dalam penelitian ini adalah belajar pada materi Cerita Anak.

#### **b. Pengertian Pembelajaran**

Menurut Permendikbud nomor 103 tahun 2014 pembelajaran adalah proses interaksi antarsiswa dan antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan Sadiman, (2009: 11-12) menyatakan pembelajaran/proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan.

Sanjaya (2006: 162) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi. Yang melibatkan 3 komponen utama yaitu pesan (guru), penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri biasanya berupa mata pelajaran. Sugihartono (2012: 81) menyatakan pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal.

Asy'ari (2006: 37) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan salah satu tindakan edukatif yang dilakukan guru di kelas. Tindakan dapat dikatakan bersifat edukatif bila berorientasi pada pengembangan diri atau pribadi siswa secara utuh, yaitu pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dari pernyataan di atas guru seharusnya lebih kompeten dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan ketiga aspek tersebut.

Siregar & Hartini (2014: 14) menyatakan pembelajaran itu lebih luas daripada pengajaran, pembelajaran harus menghasilkan belajar pada siswa dan harus dilakukan suatu perencanaan yang sistematis. Dari beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi penyampaian pesan dari pendidik kepada siswa melalui media dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dalam penelitian ini adalah proses penyampaian materi Bahasa Indonesia kepada siswa melalui media video pembelajaran.

## **9. Film Animasi**

Menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 53) animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian tulisan atau gambar yang digerakkan secara mekanis elektronik sehingga tampak dilayar menjadi gerak.

Dari definisi di atas, tampak bahwa animasi sebenarnya merupakan teknik dan proses memberikan gerakan yang tampak pada objek mati. Animasi sering dihasilkan dari seni bentuk yang berurutan. Gerak gambar

animasi dihasilkan dari suatu rangkaian gambar tak hidup yang tersusun dengan urut dalam perbedaan gerak yang minim pada setiap *frame*. *Frame* adalah struktur gambar dasar pada suatu gerakan animasi atau gambar-gambar berkesinambungan sehingga menghasilkan gerak yang baik di dalam film maupun video.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media film animasi adalah media audio visual berupa rangkaian gambar tak hidup yang berurutan pada *frame* yang diproyeksikan secara mekanis elektronik sehingga tampak hidup pada layar.

Penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Indonesia di beberapa SD siswa kelas V masih monoton sampai saat ini. Oleh karena itu, pemilihan media film animasi dapat didayagunakan sebagai alternatif dalam proses pengajaran untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran terutama mata pelajaran bahasa Indonesia.

## **10. Media Film Animasi**

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses penyampaian informasi atau perantara untuk menyampaikan pesan, informasi, materi ajar kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minatnya dalam suatu proses pembelajaran yang dilakukan.

Film sebagai media audio visual merupakan sederetan gambar dengan ilusi gerak, sehingga terlihat hidup dalam frame yang diproyeksikan melalui proyektor dan diproduksi secara mekanis sehingga dapat dilihat dan

didengar. Animasi dihasilkan dari suatu rangkaian gambar tak hidup yang tersusun dengan urut dalam perbedaan gerak yang minim pada setiap *frame*.

Frame adalah struktur gambar dasar pada suatu gerakan animasi atau gambar-gambar berkesinambungan sehingga menghasilkan gerak yang baik di dalam film maupun video. Jadi media film animasi adalah suatu perantara audio visual untuk menyampaikan pesan, informasi, materi ajar kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minatnya dalam suatu proses pembelajaran yang dilakukan yang tersusun dari rangkaian gambar tak hidup yang berurutan pada *frame* yang diproyeksikan secara mekanis elektronis sehingga tampak hidup pada layar.

#### **11. Pembelajaran Menyimak Cerita dengan Media Audio visual (Video Animasi)**

Langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media film animasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Guru dan peneliti menyiapkan laptop, LCD proyektor, layar proyektor, dan CD/VCD cerita anak.
- b. Siswa diminta untuk mengkondisikan diri dengan duduk rapih.
- c. Siswa ditayangkan film animasi cerita anak sebanyak satu kali.
- d. Siswa diminta untuk mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerita seperti penokohan, tema, latar, dan amanat cerita.
- e. Salah satu siswa diminta untuk membacakan hasil dari tugas yang diberikan oleh guru di depan kelas.

### **C. Kerangka Pikir**

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk mengaktualisasikan potensi yang dimiliki oleh setiap individu dengan berbagai upaya demi penyiapan dirinya di masa yang akan datang. Potensi yang dikembangkan atau diaktualisasikan meliputi cipta, rasa, dan karsa atau potensi yang berhubungan dengan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

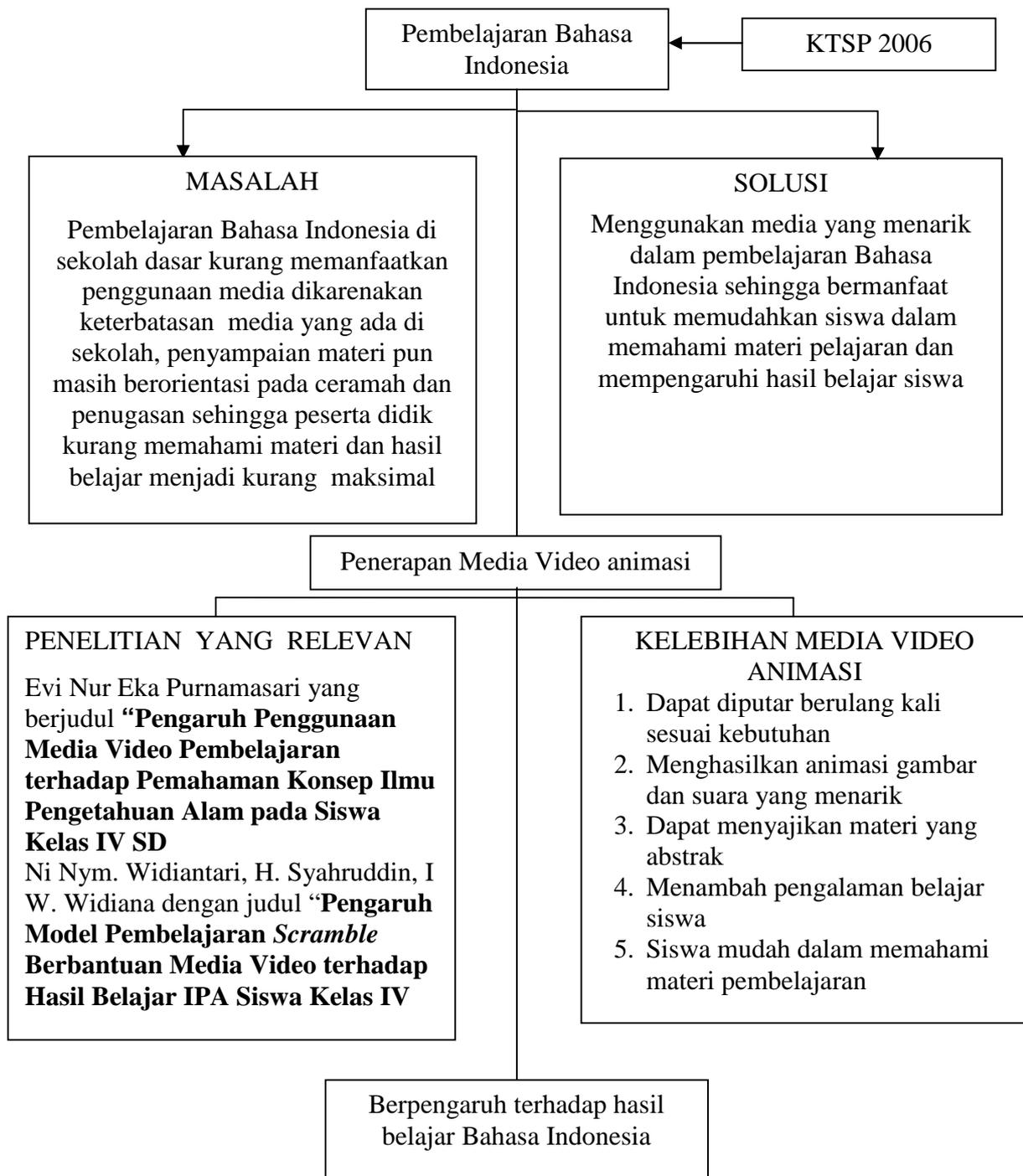
Peran seorang pendidik dalam membantu siswa mengoptimalkan dan mengaktualisasikan potensinya sangat tinggi. Pendidik bertugas mengemas proses pembelajaran termasuk dalam hal ini menciptakan kondisi belajar yang kondusif, menyenangkan, membangkitkan motivasi, dan menggairahkan tentu menjadi sebuah keniscayaan. Dalam mata pembelajaran bahasa Indonesia misalnya, karena bahasa Indonesia bukan ilmu pasti seperti matematika, maka pendidik yang cenderung menggunakan metode ceramah atau hafalan yang menjadikan siswa cenderung bosan, ditambah lagi dengan tidak adanya upaya untuk mengoptimalkan pemanfaatan media belajar.

Kebosanan ini menimbulkan rendahnya minat dan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran (aktivitas belajar). Jika kedua hal tersebut terus menerus terjadi maka bukan tidak mungkin prestasi siswa juga ikut turun, dan tujuan pembelajaran yang tertuang dalam standart kompetensi lulusan tidak dapat dipenuhi. Oleh karena itu, berdasarkan asumsi sementara ada kecenderungan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media Video animasi pada pembelajaran menyimak cerita lebih efektif dibandingkan dengan tanpa media atau pembelajaran konvensional. Ada keyakinan bahwa

pembelajaran menyimak cerita dengan media Video animasi lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian di atas maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

Bagan Kerangka pikir



#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian pustaka, hasil penelitian yang relevan dan kerangka pikir di atas, hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan yaitu penggunaan video animasi dapat mempengaruhi hasil belajar bahasa Indonesia pada materi cerita anak siswa kelas V SD Inpres Lasepang.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

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

Dalam Penelitian ini Peneliti menggunakan *posttest only control design* yaitu dua kelompok dipilih, satu di antaranya menerima perlakuan dan satu yang lainnya tidak menerima perlakuan. Suatu skor posttest ditentukan untuk mengukur perbedaan setelah perlakuan antara dua kelompok. Studi ini tidak melibatkan pretest dan oleh karena itu, perbedaan antara kedua kelompok sebelumnya tidak diketahui.

Sugiyono (2016: 107) menyatakan bahwa “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Sugiyono (2016: 112) menyatakan bahwa dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara Random. Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Pengaruh adanya perlakuan (treatment) adalah ( $O_1:O_2$ ). Adapun desain penelitian dijelaskan dalam tabel di bawah ini:

**Tabel.3.1. Desain Penelitian**

<b>R</b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>
<b>R</b>		<b>O<sub>4</sub></b>

(sumber: Sugiyono, 2016: 112)

## B. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi Penelitian ini ialah di SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng tepatnya di kelas V. Alasan mengambil tempat penelitian ini adalah sekolah tersebut di dalam proses pembelajarannya masih menggunakan pembelajaran konvensional.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Menurut Sugiyono (2011:80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD inpres Lasepang.

Berdasarkan survey yang telah di lakukan peneliti dan informasi yang di sampaikan guru kelas, jumlah seluruh siswa 30 orang yang terdiri dari dua kelas yaitu VA dan VB. Berikut perincian Populasi dapat di lihat melalui tabel berikut :

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

NO	KELAS	JUMLAH SISWA
1.	V A	15
2.	V B	15

(sumber: Data Sekolah 2017)

## 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2011:81) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Sampling Jenuh*. *Sampling Jenuh* (Total Sampling) adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Adapun sampel dari penelitian ini ialah kelas VA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 15 orang dan VB sebagai kelas kontrol yang berjumlah 15 orang.

### **D. Variabel Penelitian**

Dalam penelitian ini ada dua variabel yaitu variabel bebas disebut juga sebagai variabel penyebab atau independen variabel dan variabel terikat atau dependen variabel.

#### 1. Variabel Bebas

Variabel bebas (Sugiyono,2016) adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Pada penelitian ini variabel bebasnya adalah media videoAnimasi.

#### 2. Variabel Terikat

Variabel terikat (Sugiyono,2016) adalah merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas Variabel terikat (variabel Y) adalah variabel yang dipengaruhi variabel lain. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar Siswa kelas V SD Inpres Lasepang yang ditunjukkan dengan hasil belajar, pada mata

pelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan pembelajaran konvensional dan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi di SD Inpres Lasepang.

### E. Instrumen Penelitian

Tes Hasil belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Cerita Anak digunakan untuk mengukur pada siswa kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes uraian dengan kompetensi dasar Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat). Adapun kisi-kisi soal tes hasil belajar bahasa Indonesia pada Materi Cerita Anak dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.3. Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Cerita Anak

No.	Indikator	No. Soal	Jumlah Soal	Jumlah Skor
1.	Menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan.	2,3	2	40
2.	Menentukan tema cerita anak	1	1	20
3.	Menentukan latar cerita anak	4	1	10
4.	Menentukan amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita anak	5	1	30
Jumlah				100

### F. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah instrumen berupa tes. Tes ini disusun untuk mengetahui hasil belajar siswa. Instrumen tes dalam penelitian ini berupa tes essay. Kelas kontrol menerima materi pembelajaran tanpa memperoleh perlakuan, dan

kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media video animasi. Setelah itu, kedua kelas diberi posttes untuk mengetahui hasil akhir siswa. Hasil akhir kedua kelas ini kemudian dianalisis untuk mengetahui perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Instrumen tes yang digunakan terlebih dahulu diuji untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda instrumen. Adapun instrumen tes ini diuji coba pada kelas V SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng. Instrumen yang valid, reliabel, dan memiliki tingkat kesukran serta daya pembeda yang baik kemudian akan digunakan dalam penelitian

## **G. Teknik Analisis Data**

Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial yang bertujuan untuk mengetahui apakah media video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

### **1. Analisis statistik deskriptif**

Analisis statistik deskriptif adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menggambarkan data hasil penelitian dengan menggunakan metode pengolahan data menurut sifat kuantitatif sebuah data. Data diperoleh dalam penelitian ini dianalisis deskriptif, untuk mendeskripsikan pelaksanaan Media Video animasi terhadap hasil belajar siswa dan hasil pelaksanaan tanpa menggunakan media video animasi.

## 2. Analisis statistik inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t dengan data sama. Namun sebelumnya dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan uji homogenitas.

Data yang sudah terkumpul dikelola dan dianalisis menggunakan bantuan *software* SPSS 22 (*Statistical Package for Social Sciences* (SPSS) *versi 22 for windows*).

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan *One-sample Kolmogorov-Smirnov* pada *software* SPSS 22 for windows. Data dikatakan berdistribusi normal jika pada output *Kolmogorov-Smirnov* harga koefisien *Asymptotic Sig* > dari nilai *alpha* yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Sebaliknya jika harga koefisien *Asymptotic Sig* < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini memiliki variansi yang sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas ini menggunakan Uji *Levene* pada *software* SPSS 22 for windows. Data dikatakan homogen jika pada output Uji *Levene* > nilai tabel, atau harga koefisien *Sig* > dari nilai *alpha* yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Sebaliknya jika Uji

*Levene* < nilai tabel, atau harga koefisien *Sig* < 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen.

**c. Uji Hipotesis**

Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji-t (*t-test*), dengan ketentuan sebagai berikut:

a. Taraf Signifikansi ( ) = 0,05 atau 5%

b. Kriteria yang digunakan dalam Uji-t adalah :

Ho diterima apabila  $Sig > 0,05$ , atau  $t_{hitung} < t_{tabel}$

Ho ditolak apabila  $Sig < 0,05$  atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada 08 Mei sampai 20 Mei 2017. Hari pelaksanaan tes dilakukan Senin 15 Mei 2017 di kelas eksperimen dengan menggunakan media video animasi. Kemudian tes dilakukan pada Sabtu 17 Mei 2017 di kelas kontrol tanpa menggunakan media video animasi.

##### 1. Analisis Statistik Deskriptif

##### a. Data *Post-test* Hasil belajar bahasa Indonesia pada materi cerita anak Kelas Kontrol

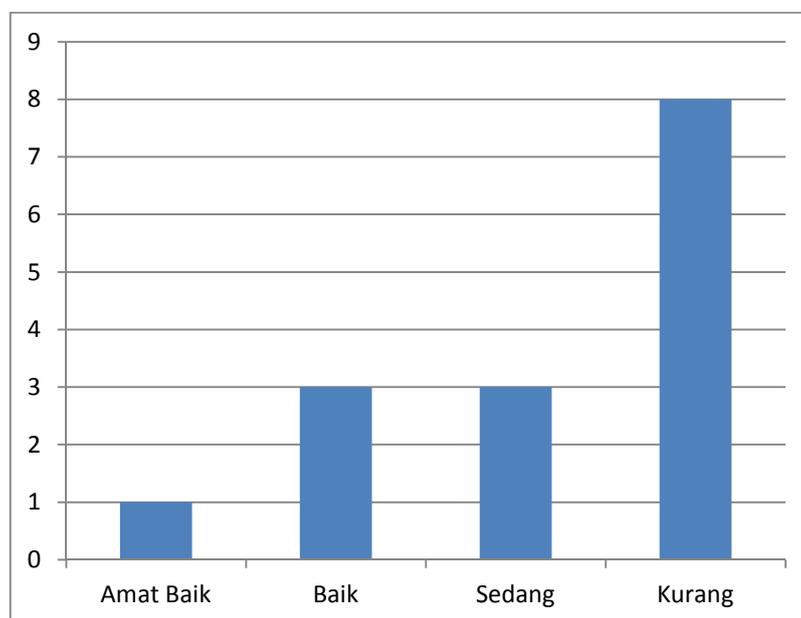
Rincian data distribusi frekuensi *Post-test* Hasil belajar bahasa Indonesia pada materi cerita anak Kelas Eksperimen dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.1. Data Distribusi Frekuensi *Post-test* Hasil belajar bahasa Indonesia pada materi cerita anak Kelas Kontrol

No.	Kriteria	Jumlah / Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1.	90 – 100 (Amat Baik)	1 Siswa	6.66
2.	80 – 89 (Baik)	3 Siswa	20
3.	70 – 79 (Sedang)	3 Siswa	20
4.	< 70 (Kurang)	8 siswa	53.33
<b>Jumlah</b>		<b>15 Siswa</b>	<b>100</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>69.4</b>	
<b>Nilai Tertinggi</b>		<b>90</b>	
<b>Nilai terendah</b>		<b>55</b>	

(Sumber: Data primer yang diolah lihat lampiran halaman 64-65)

Berdasarkan data pada tabel 4.2, diketahui bahwa *post-test* hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi cerita anak kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 69.4. Nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 55. Siswa yang memperoleh kriteria nilai sangat baik sebesar 6.66%, kriteria baik dan sedang sebesar 20% serta kriteria kurang sebesar 53.33 %. Dalam pembelajaran di kelas kontrol, siswa terlihat kurang memperhatikan cerita yang disampaikan guru, banyak siswa yang ramai sendiri. Sehingga, nilai *post-test* kelas kontrol lebih rendah bila dibandingkan dengan nilai kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran. Data nilai *post-test* hasil belajar Bahasa Indonesia kelas kontrol selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.1 Diagram Batang Nilai *Post-test* Hasil Belajar Kelas Kontrol

**b. Data *Post-test* Hasil belajar bahasa Indonesia pada materi cerita anak Kelas Eksperimen**

Rincian data distribusi frekuensi *Post-test* Hasil belajar bahasa Indonesia pada materi cerita anak Kelas Eksperimen dapat dilihat dalam tabel berikut.

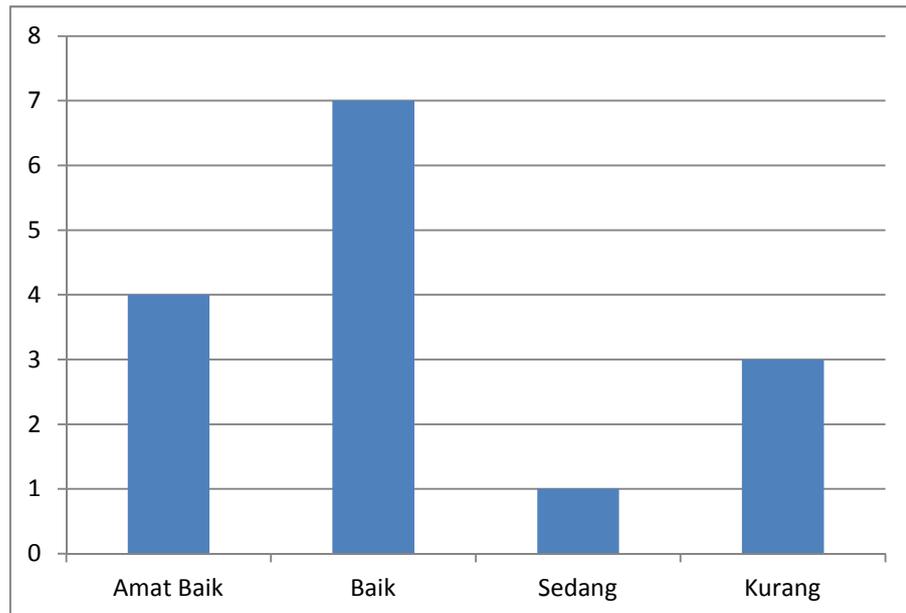
Tabel 4.2. Data Distribusi Frekuensi *Post-test* Hasil belajar bahasa Indonesia pada materi cerita anak Kelas Eksperimen

No.	Kriteria	Jumlah / Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
5.	90 – 100 (Amat Baik)	4 Siswa	26.66
6.	80 – 89 (Baik)	7 Siswa	46.66
7.	70 – 79 (Sedang)	1 Siswa	6.66
8.	< 70 (Kurang)	3 siswa	20
<b>Jumlah</b>		<b>15 Siswa</b>	<b>100</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>80.13</b>	
<b>Nilai Tertinggi</b>		<b>95</b>	
<b>Nilai terendah</b>		<b>60</b>	

(Sumber: Data primer yang diolah lihat lampiran halaman 64-65)

Berdasarkan data pada tabel 4.2, diketahui bahwa *post-test* hasil belajar bahasa Indonesia pada materi cerita anak kelas Eksperimen diperoleh nilai rata-rata secara sebesar 80,13 dengan kriteria baik. Nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 55. Siswa yang memperoleh kriteria nilai sangat baik sebesar 26.66%, kriteria baik sebesar 46.66%, kriteria cukup sebesar 6.66%, dan kriteria kurang sebesar 20%. Selama proses pembelajaran menggunakan media video di kelas eksperimen, siswa terlihat lebih memperhatikan materi yang disampaikan, siswa lebih antusias dan lebih senang selama

pembelajaran. Sehingga, siswa dapat memperoleh nilai *post-test* hasil belajar seperti pada tabel 4.2. Data nilai *post-test* hasil belajar bahasa Indonesia pada materi cerita anak kelas eksperimen selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.2 Diagram Batang Nilai *Post-test* Hasil Belajar Kelas Eksperimen

## 2. Hasil Analisis Statistika Inferensial

### a. Hasil Uji Normalitas

#### 1) Uji Normalitas untuk Kelas Kontrol

Dalam uji normalitas akan dilakukan dengan bantuan SPSS.

Hasil output uji normalitas pada SPSS dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut :

**Tabel 4.3 Output Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol pada SPSS**

Faktor	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kontrol	,125	15	,200 <sup>*</sup>	,952	15	,551

Berdasarkan analisis output uji normalitas pada SPSS nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kelas V B sebagai kelas kontrol merupakan kelas yang berdistribusi normal.

## 2) Uji Normalitas untuk Kelas Eksperimen

Hasil output uji normalitas kelas eksperimen pada SPSS dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut

**Tabel 4.4 Output Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen pada SPSS**

Faktor	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Eksperimen	,229	15	,034	,911	15	,141

Berdasarkan analisis output uji normalitas pada SPSS nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan bahwa kelas V A sebagai kelas eksperimen merupakan kelas yang berdistribusi normal.

## b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi dengan varian yang homogen. Perhitungan uji homogenitas menggunakan software SPSS v.22 adalah dengan Uji Levene statistics. Cara menafsirkan uji Levene ini adalah, jika nilai Levene statistic  $> 0,05$  maka dapat dikatakan bahwa variasi data adalah homogen.

Hasil output uji homogenitas pada SPSS dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.5 Output Hasil Uji Homogenitas pada SPSS**

Test of Homogeneity of Variances

Hasil belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,015	1	28	,904

Berdasarkan analisis output uji homogenitas pada SPSS nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data diambil dari sampel yang homogen.

### c. Uji T-Test

Uji Independent Sample T-Test merupakan bagian dari statistik inferensial parametrik (Uji Beda). Dalam statistik parametrik terdapat syarat- syarat yang harus terpenuhi sebelum dilakukannya pengujian (dalam hal ini Uji Independent Sample T-Test). Oleh karena itu, syarat- syarat yang diperlukan sebelum melakukan Uji Independent Sample T-Test:

1. Data yang di uji adalah data kuantitatif (data interval atau data rasio)
2. Data harus di uji normalitas dan hasilnya harus berdistribusi normal
3. Data harus sejenis atau homogen

Adapun hipotesis yang diajukan pada penelitian ini, yaitu:

$H_0$ : Tidak ada pengaruh penerapan media video animasi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada materi cerita anak kelas V SD Inpres Lasepang.

$H_1$ : Ada pengaruh penerapan media video animasi terhadap hasil belajar bahasa indonesia pada materi cerita anak kelas V SD Inpres Lasepang.

Dasar Pengambilan Keputusan:

1. Jika nilai Signifikansi atau Sig.(2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.
2. Jika nilai Signifikansi atau Sig.(2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

**Tabel 4.6 Interpretasi Output SPSS Uji Independent Sample T-Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar	Equal variances assumed	,015	,904	2,662	28	,013	10,733	4,033	2,473	18,994
	Equal variances not assumed			2,662	27,929	,013	10,733	4,033	2,472	18,995

Berdasarkan output di atas diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,013  $< 0,05$  maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam Uji Independent Sample T-Test, maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang artinya bahwa terdapat pengaruh penerapan media video animasi terhadap hasil belajar bahasa indonesia pada materi cerita anak kelas V SD Inpres Lasepang. Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan media video animasi media video animasi terhadap hasil belajar bahasa indonesia pada materi cerita anak kelas V SD Inpres Lasepang

semester genap tahun ajaran 2016/2017. Ini sekaligus menjawab hipotesis penelitian yang diajukan peneliti.

## **B. Pembahasan**

Setelah dilakukan penelitian, maka diperoleh data hasil penelitian. Hasil posttest menunjukkan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda yaitu kelas eksperimen sebesar 80.13 dan kelas kontrol 69.4. Dan setelah dilakukan uji prasyarat normalitas dan homogenitas, kedua sampel tersebut dinyatakan berdistribusi normal atau homogen sehingga dapat dilakukan penelitian pada kedua sampel.

Hasil ini menggambarkan bahwa pembelajaran menggunakan media video animasi secara signifikan lebih unggul dibandingkan pembelajaran menggunakan model konvensional. Sejalan dengan penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Evi Nur Eka Purnamasari yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tamansari dan SD Negeri 2 Karanggude, Karanglewas, Banyumas", hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media video pembelajaran terhadap pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Tamansari dan SD Negeri 2 Karanggude, Karanglewas, Banyumas. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil rata-rata post test pembelajaran yang menggunakan media video memiliki hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media video animasi.

Perbedaan hasil belajar bahasa Indonesia materi cerita anak pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol karena pada kelas eksperimen menggunakan media yang dapat memberikan keuntungan baik bagi siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik yang diberikan oleh guru. Media video animasi memberikan keaktifan siswa dan dapat menarik perhatian siswa. Kondisi tersebut bertolak belakang dengan pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan oleh guru di kelas V SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng di dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita anak.

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan tugas kelompok LKS menggunakan video, siswa tidak banyak menemui kesulitan dan berhasil mengerjakan tugas dengan baik. Dengan demikian, penggunaan media video pembelajaran dapat dikatakan lebih efektif dan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih memahami materi yang disampaikan dan memperoleh hasil belajar yang lebih optimal. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Wuri Wuryandani & Fathurrohman (2012: 77-76), yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran juga dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Sudjana & Rivai (2011: 24) juga menyatakan bahwa dengan media video pembelajaran bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

Pendapat tersebut juga sejalan dengan yang diungkapkan Daryanto (2010:87) yang menyatakan bahwa tingkat daya serap dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan, dalam hal ini adalah video pembelajaran. Dengan media video pesan yang disampaikan lebih menarik perhatian, perhatian inilah yang penting dalam proses belajar, karena adanya perhatian akan timbul rangsangan/motivasi belajar. Gambaran visual dapat mengkomunikasikan pesan dengan cepat dan nyata, oleh karena itu dapat mempercepat pemahaman pesan secara lebih komprehensif.

Pada pembelajaran model konvensional siswa kurang antusias dalam pembelajaran, karena guru hanya membacakan cerita tanpa gambar. Sehingga pada waktu mengerjakan soal latihan hanya siswa yang pandai saja yang serius mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, sedangkan yang lainnya asyik bercanda dengan teman lainnya.

Selain itu siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Sehingga ini dapat menyebabkan siswa cepat bosan dan tidak konsentrasi yang menyebabkan pembelajaran tidak efektif.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video animasi menunjukkan nilai yang lebih baik dibandingkan dengan pengajaran model konvensional. Jadi, media video animasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi cerita anak.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar pada materi cerita anak siswa kelas V SD Inpres Iasepang Kabupaten Bantaeng Tahun Ajaran 2016/2017. Hal ini ditunjukkan pada perbedaan nilai rata-rata *post-test* hasil belajar bahasa Indonesia pada materi cerita anak siswa pada kelas eksperimen yaitu 80,13 lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 69,4.

#### **B. Saran**

Berdasarkan simpulan di atas, ada beberapa saran dari penulis yaitu sebagai berikut:

##### 1. Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa media video pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, untuk itu disarankan bagi guru untuk menggunakan media video dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita anak.

##### 2. Bagi Siswa

Siswa lebih aktif dan berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas agar dapat menciptakan kondisi belajar yang kondusif .

### 3. Bagi Sekolah

Sekolah lebih memberikan fasilitas dan dukungan dalam mengembangkan hasil belajar Bahasa Indonesia, bisa dengan pengadaan LCD Proyektor atau alat pendukung untuk memutar video pembelajaran.

### 4. Bagi Peneliti Lain

Peneliti yang akan melakukan penelitian mengenai penggunaan media video terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia, disarankan agar lebih memperhatikan siswa pada saat penelitian sehingga lebih maksimal dalam mengamati siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asy'ari, Muslichach. 2006. *Penerapan Pendekatan Sains-Teknologi-Masyarakat Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Burhan, Nurgiyantoro. 2010. *Penilaian dalam pengajaran bahasa dan sastra*. Yogyakarta. BPTE. UGM
- Chusnul, Muhammad. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamzah. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kustandi, Cecep. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nana & Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Rohman, Arif. 2013. *Memahami Pendidikan & Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: LaksBang Mediatama Yogyakarta. Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan*
- Rusman. 2012. *Model – Model Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada
- Sadiman, Arif S. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Septiana. 2015. *Pengaruh media audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul daerah istimewa yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Siregar,Eveline & Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugihartono. et al.2012. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian pendidikan*.Bandung:Alfabeta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif,Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*.Yogyakarta: Pedagogia.
- Thomas. 2015. Pengaruh Penggunaan media Video pembelajaran terhadap keterampilan proses IPA dikelas v SD Negeri Rejowinaangun 1 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan*. 4(6). 1
- Tim Redaksi KBBI. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*.Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Wuri dan Fathurrohman. 2012. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1

**IDENTITAS SISWA KELOMPOK EKSPERIMEN**

<b>No.</b>	<b>NAMA</b>	<b>KELAS</b>	<b>JENIS KELAMIN</b>
1.	Ahmad Fikri Haekal	VA	Laki-Laki
2.	Muh. Dawan Habibullah	VA	Laki-Laki
3.	Audra Ahad Rial	VA	Laki-Laki
4.	Ardiansyah	VA	Laki-Laki
5.	Pangeran Adib	VA	Laki-Laki
6.	Nur Azizah Khaerunnisa	VA	Perempuan
7.	Andi Fitra	VA	Perempuan
8.	Nur Reski Annisa	VA	Perempuan
9.	Mufidah	VA	Perempuan
10.	Wiwi Sri Aspita	VA	Perempuan
11.	Nurfadila	VA	Perempuan
12.	Najiah Maulidah	VA	Perempuan
13.	Pramudita Elsa Pratiwi	VA	Perempuan
14.	April	VA	Perempuan
15.	Muhammad Nadir	VA	Laki-laki

## Lampiran 2

**IDENTITAS SISWA KELOMPOK KONTROL**

<b>No.</b>	<b>NAMA</b>	<b>KELAS</b>	<b>JENIS KELAMIN</b>
1.	Muh. Idul Fatir	V B	Laki-Laki
2.	Muh. Rahmat. M	V B	Laki-Laki
3.	Husnul Wahyudani	V B	Perempuan
4.	Haeril Afdal Nur	V B	Laki-Laki
5.	M. Takbil Darwis	V B	Laki-Laki
6.	M. Irsad Arafatul	V B	Laki-Laki
7.	Sunarti	V B	Perempuan
8.	Dwi Amila Maudi	V B	Perempuan
9.	Nilam Sari	V B	Perempuan
10.	Nur Faidah Febriani	V B	Perempuan
11.	Nur Insani	V B	Perempuan
12.	Dwi Nita	V B	Perempuan
13.	Haeratul Zahra	V B	Perempuan
14.	Nur Raihan Ilham	V B	Laki-laki
15.	Muh. Fajrul	V B	Laki-Laki

## Lampiran 3

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**( RPP )**

**Sekolah** : SD Inpres Lasepang  
**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia  
**Kelas/Semester** : VB / II  
**Alokasi Waktu** : 2 X 35 menit

**A. Standar Kompetensi**

5. Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan

**B. Kompetensi Dasar**

- 5.2 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat)

**C. Indikator**

- 5.2.1 Menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan.
- 5.2.2 Menentukan tema cerita anak
- 5.2.3 Menentukan latar cerita anak
- 5.2.4 Menentukan amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita anak

**D. Tujuan Pembelajaran**

1. Setelah menyimak cerita anak melalui media video animasi, siswa mampu menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak dengan benar
2. Setelah menyimak cerita anak melalui media video animasi, Menentukan tema cerita anak
3. Setelah menyimak cerita anak melalui media video animasi, Menentukan latar cerita anak
4. Setelah menyimak cerita anak melalui media video animasi, Menentukan amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita anak

**E. Materi Ajar**

- Cerita Anak

## **F. Metode Pembelajaran**

Ceramah, Tanya jawab, latihan, penugasan

## **G. Langkah-langkah Pembelajaran**

### **A. Kegiatan Awal**

1. Mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing untuk mengawali pelajaran.
2. Siswa menjawab salam dari guru sebagai pembuka kegiatan belajar mengajar dan menjawab sapaan guru.
3. Siswa terkondisi untuk memulai pelajaran serta guru bertanya tentang cerita anak yang pernah dipelajari sebelumnya.
4. Siswa memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu menyimak cerita anak dan menentukan tokoh, tema, latar dan amanat cerita anak.

### **B. Kegiatan Inti**

1. Siswa dikondisikan untuk menyimak cerita anak yang akan dibacakan
2. melalui video animasi yang ditampilkan guru
3. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru berkaitan mengenai isi cerita anak yang telah mereka simak di antaranya mengenai tokoh, tema, latar dan amanat dari cerita anak
4. Hasil pekerjaan siswa dikumpulkan.
5. Salah satu siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya didepan kelas secara bergiliran, sedangkan siswa lain dapat memberikan masukan atau sanggahan kepada siswa yang sudah menyimpulkan hasil pekerjaannya.

### **C. Kegiatan Penutup**

1. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar.
2. Siswa diberi tugas untuk mempelajari materi yang telah mereka terima.

## H. Alat/Bahan/Sumber Belajar

1. Proyektor.
2. Laptop
3. Alat tulis di kelas
4. Alat tulis di kelas

## I. Penilaian

1. Bentuk tes : essay
2. Jenis tes : Tertulis
3. Instrumen :

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan cerita anak yang kalian simak dengan tepat !

1. Apakah judul dan tema dari ceritanya?
2. Siapakah tokoh-tokoh yang ada dalam cerita ?
3. Bagaimanakah sifat dari tokoh-tokoh yang ada dalam cerita ?
4. Dimanakah latar cerita tersebut!
5. Apakah amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita ?

### Pedoman penilaian menyimak cerita anak

No.	Indikator	No. Soal	Jumlah Soal	Jumlah Skor
1.	Menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan.	2,3	2	40
2.	Menentukan tema cerita anak	1	1	20
3.	Menentukan latar cerita anak	4	1	10
4.	Menentukan amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita anak	5	1	30
Jumlah				100

**Lembar Penilaian**

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Tuntas	
			Ya	Tidak
1.	Ahmad Fikri Haekal			
2.	Muh. Dawan Habibullah			
3.	Audra Ahad Rial			
4.	Ardiansyah			
5.	Pangeran Adib			
6.	Nur Azizah Khaerunnisa			
7.	Andi Fitra			
8.	Nur Reski Annisa			
9.	Mufidah			
10.	Wiw Sri Aspita			
11.	Nurfadila			
12.	Najiah Maulidah			
13.	Pramudita Elsa Pratiwi			
14.	April			
15.	Nadir			



## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

( RPP )

<b>Sekolah</b>	<b>: SD Inpres Lasepang</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Bahasa Indonesia</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: VB / II</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 2 X 35 menit</b>

### **A. Standar Kompetensi**

5. Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan

### **B. Kompetensi Dasar**

- 5.3 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat)

### **C. Indikator**

- 5.3.1 Menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan.
- 5.3.2 Menentukan tema cerita anak
- 5.3.3 Menentukan latar cerita anak
- 5.3.4 Menentukan amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita anak

### **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Setelah menyimak cerita anak yang dibacakan, siswa mampu menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak dengan benar
2. Setelah menyimak cerita anak yang dibacakan, Menentukan tema cerita anak
3. Setelah menyimak cerita anak yang dibacakan, Menentukan latar cerita anak
4. Setelah menyimak cerita anak yang dibacakan, Menentukan amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita anak

### **E. Materi Ajar**

- Cerita Anak

## **F. Metode Pembelajaran**

Ceramah, Tanya jawab, latihan, penugasan

## **G. Langkah-langkah Pembelajaran**

### **Kegiatan Awal**

1. Mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing untuk mengawali pelajaran.
2. Siswa menjawab salam dari guru sebagai pembuka kegiatan belajar mengajar dan menjawab sapaan guru.
3. Siswa terkondisi untuk memulai pelajaran serta guru bertanya tentang cerita anak yang pernah dipelajari sebelumnya.
4. Siswa memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu menyimak cerita anak dan menentukan tokoh, tema, latar dan amanat cerita anak.

### **Kegiatan Inti**

1. Siswa dikondisikan untuk menyimak cerita anak yang akan dibacakan
2. Siswa menyimak cerita anak yang dibacakan oleh guru
3. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru berkaitan mengenai isi cerita anak yang telah mereka simak di antaranya mengenai tokoh, tema, latar dan amanat dari cerita anak
4. Hasil pekerjaan siswa dikumpulkan.
5. Salah satu siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya didepan kelas secara bergiliran, sedangkan siswa lain dapat memberikan masukan atau sanggahan kepada siswa yang sudah menyimpulkan hasil pekerjaannya.

### **Kegiatan Penutup**

1. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar.
2. Siswa diberi tugas untuk mempelajari materi yang telah mereka terima.

## H. Alat/Bahan/Sumber Belajar

1. Buku cetak bahasa Indonesia kelas V
2. Alat tulis di kelas

## I. Penilaian

Bentuk tes : essay

Jenis tes : Tertulis

Instrumen :

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan cerita anak yang kalian simak dengan tepat !

1. Apakah judul dan tema dari ceritanya?
2. Siapakah tokoh-tokoh yang ada dalam cerita ?
3. Bagaimanakah sifat dari tokoh-tokoh yang ada dalam cerita ?
4. Dimanakah latar cerita tersebut!
5. Apakah amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita ?

### Pedoman penilaian menyimak cerita anak

No.	Indikator	No. Soal	Jumlah Soal	Jumlah Skor
1.	Menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan.	2,3	2	40
2.	Menentukan tema cerita anak	1	1	20
3.	Menentukan latar cerita anak	4	1	10
4.	Menentukan amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita anak	5	1	30
Jumlah				100

**Lembar Penilaian**

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Tuntas	
			Ya	Tidak
1.	Muh. Idul Fatir			
2.	Muh. Rahmat. M			
3.	Husnul Wahyudani			
4.	Haeril Afdal Nur			
5.	M. Takbil Darwis			
6.	M. Irsad Arafatul			
7.	Sunarti			
8.	Dwi Amila Maudi			
9.	Nilam Sari			
10.	Nur Faidah Febriani			
11.	Nur Insani			
12.	Dwi Nita			
13.	Haeratul Zahra			
14.	Nur Raihan Ilham			
15.	Muh. Fajrul			



## SI SINGA DAN SI TIKUS

Seekor singa sedang tidur dengan lelap di dalam hutan, dengan kepalanya yang besar bersandar pada telapak kakinya. Seekor tikus kecil secara tidak sengaja berjalan di dekatnya, dan setelah tikus itu sadar bahwa dia berjalan di depan seekor singa yang tertidur, sang Tikus menjadi ketakutan dan berlari dengan cepat, tetapi karena ketakutan, sang Tikus malah berlari di atas hidung sang Singa yang sedang tidur. Sang Singa menjadi terbangun dan dengan sangat marah menangkap makhluk kecil itu dengan cakarannya yang sangat besar.

"Ampuni saya!" kata sang Tikus. "Tolong lepaskan saya dan suatu saat nanti saya akan membalas kebaikanmu."

Singa menjadi tertawa dan merasa lucu saat berpikir bahwa seekor tikus kecil akan dapat membantunya. Tetapi dengan baik hati, akhirnya singa tersebut melepaskan tikus kecil itu.

Suatu hari, ketika sang Singa mengintai mangsanya di dalam hutan, sang Singa tertangkap oleh jala yang ditebarkan oleh pemburu. Karena tidak dapat membebaskan dirinya sendiri, sang Singa mengaum dengan marah ke seluruh hutan. Saat itu sang Tikus yang pernah dilepaskannya mendengarkan auman itu dan dengan cepat menuju ke arah dimana sang Singa terjatuh pada jala. Sang Tikus kemudian menemukan sang Singa yang meronta-ronta berusaha membebaskan diri dari jala yang menjeratnya. Sang Tikus kemudian berlari ke tali besar yang menahan jala tersebut, dia lalu menggigit tali tersebut sampai putus hingga akhirnya sang Singa dapat dibebaskan.

"Kamu tertawa ketika saya berkata akan membalas perbuatan baikmu," kata sang Tikus. "Sekarang kamu lihat bahwa walaupun kecil, seekor tikus dapat juga menolong seekor singa."

Kebaikan hati selalu mendapat balasan yang baik.

#### Kunci Jawaban

1. Judul = Si Singa dan si Tikus  
Tema = Persahabatan
2. - Singa  
- Tikus  
- Pemburu
3. Singa = Baik, Tegas, Kuat  
Tikus = Baik, Suka menolong, dan Menepati janji  
Pemburu = jahat, Suka menyakiti hewan
4. Di Hutan
5. Kita harus saling menolong karena kebaikan hati selalu mendapat balasan yang baik

## Lampiran 4

**SKOR POSTTEST  
KELOMPOK KONTROL**

<b>No.</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>
1.	Muh. Idul Fatir	80	Baik
2.	Muh. Rahmat. M	72	Sedang
3.	Husnul Wahyudani	75	Sedang
4.	Haeril Afdal Nur	65	Kurang
5.	M. Takbil Darwis	60	Kurang
6.	M. Irsad Arafatul	55	Kurang
7.	Sunarti	65	Kurang
8.	Dwi Amila Maudi	90	Amat Baik
9.	Nilam Sari	60	Kurang
10.	Nur Faidah Febriani	80	Baik
11.	Nur Insani	85	Baik
12.	Dwi Nita	62	Kurang
13.	Haeratul Zahra	55	Kurang
14.	Nur Raihan Ilham	70	Sedang
15.	Muh. Fajrul	67	Kurang

## Lampiran 5

**SKOR POSTTEST KELOMPOK EKSPERIMEN**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>
1.	Ahmad Fikri Haekal	90	Amat Baik
2.	Muh. Dawan Habibullah	95	Amat Baik
3.	Audra Ahad Rial	80	Baik
4.	Ardiansyah	67	Kurang
5.	Pangeran Adib	80	Baik
6.	Nur Azizah Khaerunnisa	70	Sedang
7.	Andi Fitra	85	Baik
8.	Nur Reski Annisa	85	Baik
9.	Mufidah	90	Amat Baik
10.	Wiwi Sri Aspita	80	Baik
11.	Nurfadila	60	Kurang
12.	Najiah Maulidah	95	Amat Baik
13.	Pramudita Elsa Pratiwi	80	Baik
14.	April	85	Baik
15.	Muhammad Nadir	60	Kurang

**SKOR POSTTEST  
KELOMPOK KONTROL**

<b>No.</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>
1.	Muh. Idul Fatir	80	Baik
2.	Muh. Rahmat. M	72	Sedang
3.	Husnul Wahyudani	75	Sedang
4.	Haeril Afdal Nur	65	Kurang
5.	M. Takbil Darwis	60	Kurang
6.	M. Irsad Arafatul	55	Kurang
7.	Sunarti	65	Kurang
8.	Dwi Amila Maudi	90	Amat Baik
9.	Nilam Sari	60	Kurang
10.	Nur Faidah Febriani	80	Baik
11.	Nur Insani	85	Baik
12.	Dwi Nita	62	Kurang
13.	Haeratul Zahra	55	Kurang
14.	Nur Raihan Ilham	70	Sedang
15.	Muh. Fajrul	67	Kurang

## ANALISIS DESKRIPTIF DAN INFERENSIAL

### SPSS 22

#### A. Deskriptif

##### 1. Data Statistic Postest

		Statistics	
		Eksperimen	Kontrol
N	Valid	15	15
	Missing	0	0
Mean		80,1333	69,4000
Median		80,0000	67,0000
Mode		80,00	55,00 <sup>a</sup>
Std. Deviation		11,31918	10,76237
Variance		128,124	115,829
Minimum		60,00	55,00
Maximum		95,00	90,00
Sum		1202,00	1041,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

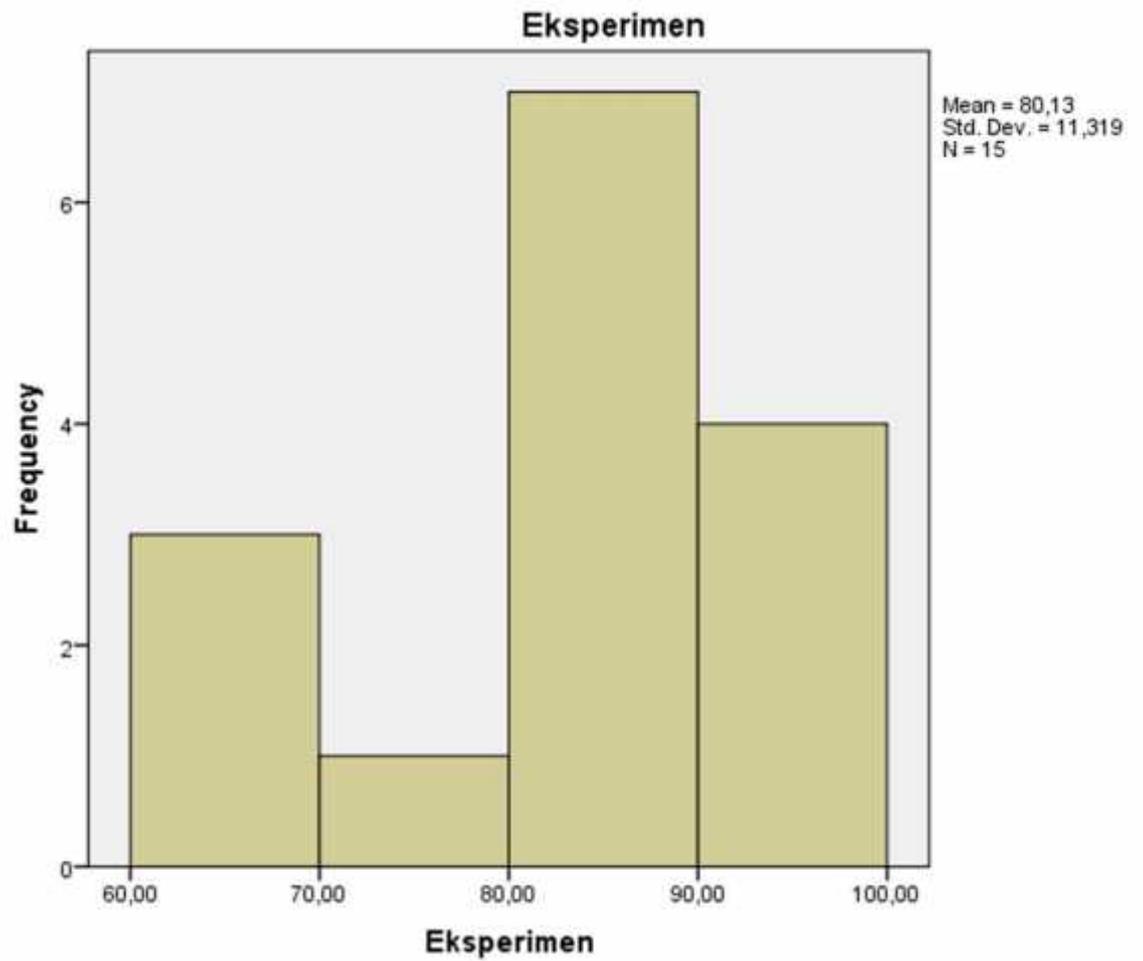
**Eksperimen**

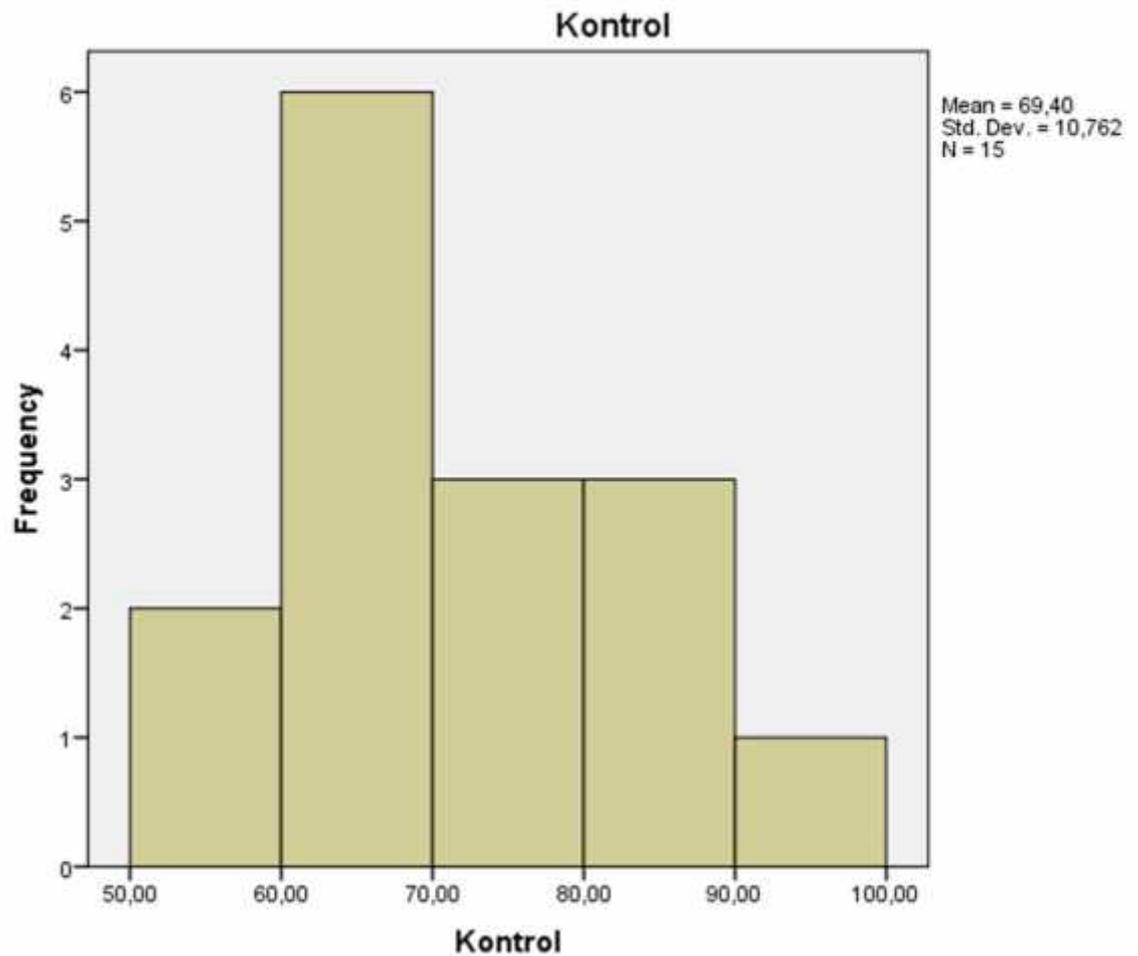
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60,00	2	13,3	13,3	13,3
	67,00	1	6,7	6,7	20,0
	70,00	1	6,7	6,7	26,7
	80,00	4	26,7	26,7	53,3
	85,00	3	20,0	20,0	73,3
	90,00	2	13,3	13,3	86,7
	95,00	2	13,3	13,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

**Kontrol**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	55,00	2	13,3	13,3	13,3
	60,00	2	13,3	13,3	26,7
	62,00	1	6,7	6,7	33,3
	65,00	2	13,3	13,3	46,7
	67,00	1	6,7	6,7	53,3
	70,00	1	6,7	6,7	60,0
	72,00	1	6,7	6,7	66,7
	75,00	1	6,7	6,7	73,3
	80,00	2	13,3	13,3	86,7
	85,00	1	6,7	6,7	93,3
	90,00	1	6,7	6,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

## 2. Histogram





### 3. Uji normalitas

#### Tests of Normality

	Faktor	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	Eksperimen	,229	15	,034	,911	15	,141
	Kontrol	,125	15	,200*	,952	15	,551

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

## 4. Uji homogenitas

**Test of Homogeneity of Variances**

Hasil belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,015	1	28	,904

## 5. Anova

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	26,220	1	26,220	,193	,668 <sup>b</sup>
	1767,513	13	135,963		
	1793,733	14			

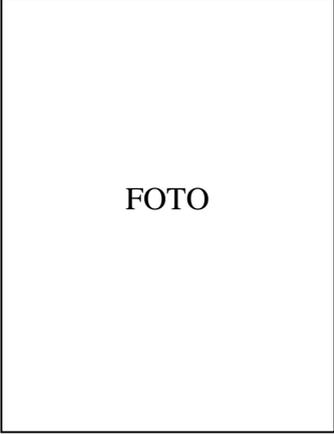
a. Dependent Variable: Eksperimen

b. Predictors: (Constant), Kontrol

## 6. Uji- T

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasi belajar	,015	,904	2,662	28	,013	10,733	4,033	2,473	18,994
Equal variances not assumed			2,662	27,929	,013	10,733	4,033	2,472	18,995

## RIWAYAT HIDUP



FOTO

**Nurrahmayanti.A**, lahir di Dusun Pullauweng, Desa Ulugalung, Kecamatan Eremerasa, Kabupaten Bantaeng pada tanggal 26 Januari 1995. Anak pertama dari 3 bersaudara, Merupakan buah hati dari Amri Abdullah dan Rahmaniah.

Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar (SD) pada Tahun 2001 di SD Inpres Pullauweng Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng, Provinsi Sulawesi Selatan, dan pada tahun 2007 penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Bantaeng dan tamat pada tahun 2010, kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 2 Bantaeng, dan tamat pada tahun 2013. Pada tahun 2013 penulis melanjutkan pendidikan pada Program Strata Satu (S1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Muhammadiyah Makassar.