

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS  
V SD INPRES TELLO BARU KOTA MAKASSAR**



**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Oleh:**

**MUHAMMAD AKMAL  
10540 6008 12**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
2016**



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

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **MUHAMMAD AKMAL**, NIM 10540 6008 12 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 115/Tahun 1438 H/2016 M, tanggal 25 Muharram 1438 H/26 Oktober 2016 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 Kamis 3 November 2016

15 Safar 1438 H

Makassar,

15 November 2016 M

**Pantia Ujian**

- |                  |                                      |         |   |
|------------------|--------------------------------------|---------|---|
| 1. Pengawas Umum | : Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE., MM | (.....) | <br><br><br><br><br> |
| 2. Ketua         | : Dr. H. Andi Sukri Svamsuri, M.Hum  | (.....) |   |
| 3. Sekretaris    | : Khaeruddin, S.Pd., M.Pd            | (.....) |   |
| 4. Dosen Penguji | : 1. Dr. Munirah, M.Pd               | (.....) |   |
|                  | 2. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D    | (.....) |   |
|                  | 3. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd          | (.....) |   |
|                  | 4. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd          | (.....) |   |

Disahkan Oleh:  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



**Dr. H. Andi Sukri Svamsuri, M.Hum**  
NBM: 858 625



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

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Nama Mahasiswa : **MUHAMMAD AKMAL**  
NIM : 10540 6008 12  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar  
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis  
Multimedia Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V  
SD Inpres Tello Baru Kota Makassar**

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

Makassar, Agustus 2016

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Andi Adam, S.Pd., M.Pd

Drs. H. Tjodding SB, M.Pd

Mengetahui,

Dekan FKIP  
Universitas Muhammadiyah Makassar

Ketua Prodi PGSD

Dr. H. Andi Sakri Syamsuri, M.Hum  
NBM: 858 625

Sulfasyah, MA., Ph.D  
NBM: 970 635



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

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **MUHAMMAD AKMAL**  
Nim : 10540 6008 12  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis  
Multimedia Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia  
Kelas V SD Inpres Tello Baru Kota Makassar**

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.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2016  
Yang Membuat Pernyataan

**MUHAMMAD AKMAL**



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

---

**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **MUHAMMAD AKMAL**  
Nim : 10540 6008 12  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis  
Multimedia Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia  
Kelas V SD Inpres Tello Baru Kota Makassar**

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 penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin Fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan 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, Agustus 2016  
Yang Membuat Pernyataan

**MUHAMMAD AKMAL**

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

*DENGAN IMAN DAN AKHLAK SAYA MENJADI KUAT, TANPA IMAN  
DAN AKHLAK SAYA MENJADI LEMAH*

*PINTU KESUKSESAN TERLETAK PADA MAN JADDA WA JADA  
(SIAPA BERSUNGGUH - SUNGGUH MAKA DIA YANG AKAN  
MENDAPATKANNYA )*

*JADILAH SEPERTI POHON KELAPA KARENA DAPAT TUMBUH  
DIMANA SAJA DAN SELURUH BAGIAN POHON KELAPA DAPAT  
DIMANFAATKAN*

*Karya ini kupersembahkan kepada Ayahanda dan Ibunda  
tercinta, Saudara-saudaraku, sahabatku, serta semua yang tulus,  
ikhlas membantuku selama ini.*

## ABSTRAK

**Muhammad Akmal, 2016.** *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres Tello Baru Kota Makassar.* Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi Adam dan Pembimbing II H. Tjodding SB.

Jenis penelitian yang digunakan pada Skripsi ini adalah penelitian *pre-Experimental Design* bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* yaitu sebuah penelitian yang hanya menggunakan 1 kelas sebagai eksperimen tanpa adanya kelas pembandingan (kelas kontrol). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia Kelas V SD. Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Tello Baru Kota Makassar. Peneliti memilih kelas V dengan 35 orang peserta didik sebagai sampel. Sedangkan pengumpulan data menggunakan teknik *pretest* dan *posttest*.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa setelah pemberian treatment (perlakuan) peserta didik mengalami perubahan yang lebih baik, dengan bukti nilai *pretest* 47,02 dan *posttest* 71,97. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji-t, diketahui bahwa nilai  $t_{\text{Hitung}} = 18,61$  dengan frekuensi d.b =  $35-1 = 34$ , pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh  $t_{\text{Tabel}} = 1,69$ . Jadi,  $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{tabel}}$  atau hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_1$ ) diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dalam pembelajaran bahasa Indonesia mempunyai pengaruh ketika sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.

**Kata kunci:** Pengaruh media pembelajaran, berbasis multimedia, hasil belajar

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, puji syukur kita ucapkan atas kehadiran Allah Swt atas segala rahmat dan karunia yang dilimpahkan kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, tak lupa pula penulis ucapkan shalawat dan salam atas junjungan nabi besar Muhammad Saw, sebagai panutan dan suri tauladan umat manusia di permukaan bumi ini.

Tiada manusia yang terlahir dalam wujud kesempurnaan, begitupun dengan penulis yang terlahir dengan penuh keterbatasan. Terwujudnya skripsi ini tak lepas dari bantuan dan uluran tangan dari berbagai pihak, yang penuh keikhlasan memberi sumbangsi moril dan materil. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada pihak yang membantu penulis.

Dengan penuh kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada ayahanda zainuddin dan ibunda Muliati tercinta yang selalu mendoakan ananda, selalu memberi kasih sayang, dukungan moril dan materil yang tak terhingga jumlahnya. Penulis juga berterima kasih kepada kakak, adik serta sahabat-sahabat yang telah memberikan dukungan demi terwujudnya penyelesaian penulisan skripsi ini.

Tak lupa pula penulis ucapkan terima kasih kepada Andi Adam., S.Pd., M.Pd sebagai pembimbing I dan Drs. H. Tjodding. SB., M.Pd sebagai pembimbing II yang telah membimbing, mengarahkan, dan memotivasi penulis dalam menyusun skripsi.



Ucapan dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Dr. H. Abd Rahman Rahim., S.E., MM Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dan Sulfasyah., MA., Ph.D Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan sarana dan prasarana selama penulis mengikuti jenjang perkuliahan

Terima kasih kepada A. Husniati., S.Pd., M.Pd Penasehat Akademik, bapak dan ibu dosen Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis berbagai ilmu pengetahuan dan pembinaan karakter selama penulis mengikuti jenjang perkuliahan.

Terima kasih juga kepada bapak kepala Sekolah SD Inpres Tello Baru Kota Makassar yakni bapak Akhmad Gazis., SH., M.Pd yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian dan ibu jamira S.Pd yang membimbing penulis dalam melakukan penelitian serta semua yang telah memberikan dukungan dan doa sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi.

Sebagai manusia yang tak luput dari kesalahan, maka saran dan kritikan sangat di perlukan demi kesempurnaan karya ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat kepada penulis maupun semua pihak yang membutuhkan.

Makassar, Agustus 2016  
Yang Membuat Pernyataan

**MUHAMMAD AKMAL**

## 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.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	
PENELITIAN	
A. Kajian Pustaka .....	8
1. Hasil penelitian yang relevan .....	8
2. Belajar dan pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar .....	11
3. Hasil belajar dan media pembelajaran .....	15
4. Media pembelajaran berbasis multimedia .....	23

5. Media presesntase <i>Power Point</i> .....	25
B. Kerangka Pikir .....	27
C. Hipotesis Penelitian .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan Penelitian .....	30
B. Populasi dan Sampel .....	31
C. Definisi Operasional Variabel .....	32
D. Instrumen Penelitian .....	33
E. Teknik Pengumpulan Data .....	34
F. Teknik Analisis Data .....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	39
1. Deskripsi Hasil <i>pretest</i> .....	39
2. Deskripsi Hasil <i>posttest</i> .....	41
3. Deskripsi Aktivitas Belajar Peserta Didik selama Penelitian Berlangsung .....	44
4. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres Tello Baru Kota Makassar .....	46
B. Pembahasan .....	47
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	50
B. Saran .....	50

DAFTAR PUSTAKA ..... 51

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam suatu kehidupan bangsa, pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa yang bersangkutan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan output yang berdaya pikir tinggi dan kreatif. Pendidikan itu merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan, manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga negara masyarakat. Dalam UU No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat (1) menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mewakili kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu, pembaharuan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa. Di berbagai negara telah di upayakan untuk memperbaiki kualitas pendidikan, seperti: pembaharuan dalam kurikulum, pengembangan model pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, perubahan sistem penilaian, pemberian pelatihan pada guru, rekrutmen calon guru yang ketat, dan sebagainya.

Salah satu pembaharuan yang harus dilakukan adalah pada pembelajaran bahasa Indonesia karena bahasa Indonesia memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan intelektual peserta didik. Tanpa penguasaan bahasa Indonesia yang benar maka pembelajaran lain akan terpengaruh. Salah satu yang dapat melakukan pembaharuan adalah guru di kelas.

Bahasa Indonesia adalah bahasa pemersatu bangsa yang harus dikuasai oleh setiap warga negara Indonesia. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan dasar-dasar berbahasa yang baik sedari usia dini. Sekolah dasar (SD) sebagai bagian dari wadah pendidikan anak usia dini menjadi salah satu tonggak yang penting bagi keberlangsungan dan keberadaan bahasa Indonesia, baik itu dalam bahasa tulis maupun bahasa lisan.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD, diperlukan suatu media pembelajaran yang baik, jelas dan mudah dipahami peserta didik untuk membantu pemahaman konsep dalam mengembangkan suatu materi yang diimplementasikan dalam bentuk pengalaman. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan agar peserta didik 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.

Secara umum media adalah pengantar/pengirim pesan ke penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely (dalam Azhar Arsyad, 2004 : 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku pelajaran, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Untuk menciptakan suasana belajar yang baik maka guru harus berinovasi dalam menggunakan media karena media adalah alat yang digunakan untuk mentransfer sumber pesan ke penerima pesan. Oleh karena itu inovasi harus dilakukan. Misalnya menggunakan beberapa media, memanfaatkan teknologi, dan sebagainya.

Peserta didik yang kurang aktif di kelas mungkin akibat dari penggunaan media yang tingkalan zaman. Oleh karena itu media dalam proses belajar mengajar harus di kembangkan atau menggunakan beberapa media dalam mentransfer materi pelajaran.

Pada observasi awal, peneliti melihat keadaan peserta didik pada saat pembelajaran memiliki karakter yang bervariasi. Ruang kelas cukup menunjang terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Di sekolah yang diteliti masih menggunakan kurikulum KTSP, sehingga perangkat pembelajaran yang digunakan masih berbasis kurikulum KTSP. peserta didik dalam proses pembelajarannya, dalam hal ini pembelajaran bahasa Indonesia, cukup banyak yang antusias mengikuti pembelajaran namun terdapat pula yang kurang bersemangat. Adanya peserta didik yang kurang bersemangat dalam pembelajaran, peneliti memperkirakan strategi ataupun metode pengajaran yang digunakan oleh guru masih perlu diperhatikan serta penggunaan media pembelajaran yang perlu dikembangkan.

Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik mampu memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditentukan. Berdasarkan KKM tersebut, terdapat beberapa peserta didik yang memiliki nilai dibawah standar yang telah ditentukan. Sehingga pembelajaran dapat dikatakan kurang berhasil. Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD memerlukan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran adalah salah satu strategi di kelas yang mampu mengaktifkan peserta didik dalam proses belajarnya, sehingga pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Mengingat kegunaan bahasa Indonesia sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, maka seorang guru sudah seharusnya mengembangkan beberapa strategi pengajarannya, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar. Sehingga dengan penggunaan media, peserta didik lebih bersemangat dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.



Berdasarkan uraian di atas perlu diadakan penelitian sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dari pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Mengingat banyaknya masalah serta keterbatasan dari peneliti, maka peneliti membatasi masalah dan memilih judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres Tello Baru Kota Makassar”**.

### **B. Rumusan Masalah**

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

1. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar peserta didik pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Inpres Tello Baru Kota Makassar.
2. Bagaimanakah hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Inpres Tello baru Kota Makassar ketika menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia?

### **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik kelas V SD Inpres Tello Baru Kota Makassar.

Sedangkan secara khusus, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Inpres Tello Baru Kota Makassar
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas V SD Inpres Tello Baru Kota Makassar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia apabila menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.

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

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia dalam merespon materi pembelajaran dari guru sehingga dapat menunjang *Output* SD yang lebih berkualitas.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar dan dapat meningkatkan hasil belajarnya sehingga terpacu untuk terus berlomba – lomba menjadi yang terdepan dalam prestasi.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru dalam memilih dan mengembangkan beberapa strategi pembelajaran yang kreatif dan

inovatif. Guru juga dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai rujukan dalam melaksanakan proses pembelajaran

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini difokuskan kepada peserta didik kelas V SD Inpres Tello Baru dengan mata pelajaran yang diamati adalah Mata Pelajaran Bahasa Indonesia sebagai objek dan materinya. Melalui penelitian ini Sekolah dapat mengambil keputusan atau bahan pertimbangan untuk meningkatkan komitmen sekolah dalam meningkatkan kualitas peserta didik menjadi semakin lebih baik. Selain itu, sekolah dapat memberi perhatian lebih pada penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dalam proses belajar mengajar.

d. Bagi Pembaca

Bagi pembaca, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya dan dapat menambah wawasan tentang media pembelajaran di Sekolah Dasar Khususnya kelas V SD.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut ini dikemukakan penelitian yang relevan dengan membahas permasalahan yang sesuai dengan penelitian ini, yaitu:

**Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hasan Basri, dkk. (2013), dalam penelitian yang berjudul: *Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Dengan hasil penelitian menyatakan bahwa:***

a. Data pengembangan media pembelajaran berbasis komputer

Analisis data mengenai respon/tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis komputer materi pelajaran Energi Listrik dan Perubahan Bentuk Energi mata pelajaran IPA kelas VI diperoleh data rill yang dijabarkan berdasarkan hasil perhitungan statistik untuk masing-masing komponen; (1) tampilan media diperoleh skor:  $1300 : 1350 = 96,29\%$  dan (2) program pengembangan media diperoleh skor  $2402 : 2555 = 94,12\%$  diperoleh hasil sempurna, jadi secara keseluruhan tampilan media dan program pengembangan media pembelajarannya berbasis komputer yang dikemas dalam bentuk CD pembelajaran dengan materi pelajaran Energi Listrik dan Perubahan Bentuk Energi mata pelajaran IPA berdasarkan angket yang disebar kepada

responden/peserta didik memperoleh skor 95,20% dengan demikian dinyatakan dinyatakan sangat baik.

b. Data motivasi belajar peserta didik

Analisi data mengenai motivasi peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis komputer materi pelajaran Energi Listrik dan Perubahan Bentuk Energi mata pelajaran IPA kelas VI diperoleh data riil yang dijarang berdasarkan hasil perhitungan statistik terhadap motivasi belajar peserta didik diperoleh skor harapan untuk masing-masing pertanyaan yaitu: (1) skor pertanyaan positif yaitu  $5 \times 30 \times 10 = 1500$ , (2) skor pertanyaan negatif yaitu,  $1 \times 30 \times 10 = 300$ . Skor harapan diperoleh dari skor positif ditambah skor negatif ( $1500 + 300 = 1800$ ). Jadi untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik dilakukan pembagian antara skor kenyataan dengan skor harapan yaitu  $1798 : 1800$  maka diperoleh hasil 99,88% dengan demikian penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dinyatakan dapat meningkatkan motivasi belajar hampir semua responden.

**Hasil penelitian yang dilakukan oleh Indrisari Sinthaputri, Dhiniaty Gularso (2015), dalam penelitian yang berjudul: *Efektivitas media pembelajaran peta buta berbasis puzzle multimedia di tinjau dari prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Kasihan Bantul tahun pelajaran 2013/2014*. Dengan hasil penelitian menyatakan bahwa media peta buta berbasis puzzle multimedia dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IV semester 1. Hal ini diperkuat dengan adanya tujuan permainan puzzle diantaranya yaitu: 1) Membentuk jiwa bekerjasama, 2) Peserta dapat lebih**

konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan, 3) Melatih kecerdasan logis-matematis peserta. Dengan puzzle multimedia siswa dilatih untuk mengurutkan dan menyusun puzzle sesuai dengan bentuk yang diharapkan. Dalam penelitian ini siswa yang mencapai KKM pada kelas eksperimen sebesar 98% sedangkan pada kelas kontrol sebesar 83%. Dari hasil penelitian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa prestasi belajar IPS siswa dengan menggunakan media pembelajaran peta buta berbasis puzzle multimedia pada kelas eksperimen lebih tinggi dari prestasi belajar IPS siswa dengan menggunakan media pembelajaran peta buta berbasis puzzle konvensional pada kelas kontrol. Pencapaian nilai KKM pada kelas eksperimen 15% lebih tinggi dari pencapaian KKM pada kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran peta buta berbasis puzzle multimedia lebih efektif digunakan dalam KBM ditinjau dari prestasi belajar IPS peserta didik.

**Hasil penelitian yang dilakukan oleh Septiana Utaminingrum (2015), dalam penelitian yang berjudul: *pengaruh Media Audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan Menyimak cerita Peserta Didik Kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.* Dengan hasil penelitian menyatakan bahwa:** Permasalahan yang dihadapi adalah penggunaan metode ceramah pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga, peserta didik terlihat kurang antusias dan cenderung pasif karena proses pembelajaran bersifat monoton dan membosankan, serta guru yang mendominasi kelas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita berlangsung. Hal ini menjadi dasar peneliti mengambil judul *pengaruh Media*

*Audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan Menyimak cerita Peserta Didik Kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.* Penelitian ini bersifat Eksperimen dimana terdapat *pretest* dan *posttest*. Pada tes *Pretest* peserta didik mendapat nilai rata-rata 14,65 dan pada test *posttest* peserta didik mendapat nilai rata-rata 17,65. Artinya Media audiovisual lebih efektif diterapkan untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita Peserta Didik kelas V SD yang ditunjukkan dari nilai rata-rata pada *posttest* lebih besar daripada nilai rata-rata *pretest*.

## **2. Belajar dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

### **a. Pengertian Belajar**

Belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku, dan keterampilan dengan cara mengolah bahan ajar. Para ahli psikologis dan guru-guru pada umumnya memandang belajar sebagai kelakuan yang berubah, pandangan ini memisahkan pengertian tegas antara pengertian proses belajar dengan kegiatan yang semata-mata bersifat hapalan (Komara, 2014: 1).

Menurut Gagne (dalam Suprijono, 2009: 2) belajar adalah “perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah”.

Selanjutnya menurut Rohayani (dalam Suardi, 2012: 9) mengatakan belajar adalah “perubahan perilaku sebagai hasil pengalaman, dan perubahan perilaku disebabkan oleh proses menjadi matangnya seseorang serta tidak bersifat

temporer”. Sedangkan Cronbach (dalam Suprijono, 2009: 2) mendefinisikan belajar sebagai “perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman”.

Berdasarkan uraian di atas, maka belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku individu secara keseluruhan baik dari segi pengetahuan, keterampilan, kecakapan, sikap dan kebiasaan sebagai akibat dari pengalaman interaksi antara individu dengan individu maupun dengan lingkungannya.

#### **b. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

Didalam kedudukannya sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia berfungsi sebagai lambang kebanggaan kebangsaan, identitas nasional, alat perhubungan antar warga dan alat penyatuan berbagai suku bangsa (Thamrin Paelori, 2013: 10). Bahasa adalah satu diantara sejumlah kebutuhan pokok manusia sehari-hari, betapa pentingnya bahasa sebagai alat komunikasi yang primer yang dapat dirasakan oleh setiap pengguna bahasa (Junus dan Fatimah Junus, 2012: 1). Mengingat fungsi yang diemban oleh bahasa Indonesia sangat banyak, maka kita perlu mengadakan pembinaan dan pengembangan terhadap bahasa Indonesia sehingga peserta didik dapat berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Menurut Arifin (1986: 1) bahasa Indonesia yang baik adalah bahasa yang digunakan sesuai dengan norma kemasyarakatan yang berlaku sedangkan bahasa Indonesia yang benar adalah bahasa Indonesia yang digunakan sesuai dengan aturan atau kaidah tata bahasa Indonesia baku. Jadi, bahasa Indonesia yang baik dan benar adalah bahasa Indonesia yang digunakan sesuai norma kemasyarakatan yang berlaku dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku. Tanpa adanya pembinaan dan pengembangan tersebut, bahasa Indonesia tidak akan dapat



berkembang, sehingga dikhawatirkan bahasa Indonesia tidak dapat mengemban fungsi-fungsinya. Salah satu cara dalam melaksanakan pembinaan dan pengembangan bahasa Indonesia adalah melalui mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah khususnya di Sekolah Dasar (SD). Pembinaan dan pengembangan kemampuan keterampilan berbahasa yang diupayakan di sekolah berorientasi pada empat jenis keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Berikut adalah penjelasan dari keempat keterampilan tersebut:

- a) Keterampilan menyimak merupakan dasar untuk menguasai suatu bahasa. Keterampilan menyimak menyangkut sikap, ingatan, persepsi, kemampuan membedakan, intelegensi, perhatian, motivasi, dan emosi yang harus dilaksanakan secara integral dalam tindakan yang optimal pada saat penyimak berlangsung.
- b) Keterampilan berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.
- c) Keterampilan membaca merupakan keterampilan mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk urutan lambang-lambang grafis dan perubahannya menjadi wicara bermakna dalam bentuk pemahaman atau pengujaran kata-kata.
- d) Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tetapi dengan cara mengungkapkan ide atau gagasan produktif dan ekspresif.

Keempat keterampilan berbahasa di atas berhubungan erat satu dengan yang lain.

Pembelajaran adalah proses yang secara kreatif menuntut peserta didik melakukan sejumlah kegiatan sehingga peserta didik benar-benar membangun pengetahuannya secara mandiri dan berkembang pula kreatifitasnya (Abidin, 2012: 3).

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan, berpartisipasi dalam masyarakat dengan menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Disamping itu, pembelajaran bahasa Indonesia juga diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi peserta didik terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia (Munirah, 2012: 2).

### **c. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

Bahasa memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kesusastraan. Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu program yang bertujuan untuk

mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa peserta didik, serta sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

Menurut Peraturan Menteri pendidikan nasional No. 20 tahun 2006 tentang standar isi menyebutkan bahwa:

- a) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- b) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- c) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- e) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

Berdasarkan tujuan tersebut maka pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah dasar harus diperhatikan. Pemberian dasar-dasar kebahasaan sedini mungkin akan membuat peserta didik mampu meningkatkan kemampuan intelektual, komunikasi, kematangan emosional dan memanfaatkan karya sastra.

### **3. Hasil Belajar dan Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Suprijono (2009: 5) “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan-

keterampilan”. Sedangkan menurut Gagne (dalam Suprijono, 2009: 5) hasil belajar berupa:

- a) Informasi verbal adalah kapabilitas untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- b) Keterampilan intelektual adalah kecakapan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta mempresentasikan konsep dan lambang.
- c) Strategi kognitif adalah kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d) Keterampilan motorik adalah kemampuan untuk melakukan serangkaian gerak jasmani dalam usaha dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerakan jasmani.
- e) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut.

Menurut Bloom (dalam Suprijono, 2009:6) 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), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotorik meliputi

*initiatory, pre-routine, dan routinized.* Psikomotorik juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya satu aspek potensi kemanusiaan saja.

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

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2014: 3) Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Heinich (dalam Arsyad, 2014: 3) mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, benda dan sejenisnya adalah media. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Acapkali kata media pembelajaran digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2014: 4) ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi.

Media pembelajaran adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima informasi. Dalam suatu proses belajar mengajar, pesan yang disalurkan oleh media dari sumber pesan ke penerima pesan itu ialah isi pelajaran yang berasal dari kurikulum yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik.

Dari pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu/komponen pengajaran yang sengaja dibuat oleh guru sebagai perantara dalam menyampaikan bahan pelajaran dalam proses belajar mengajar dengan tujuan dapat meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar.

Adapun beberapa contoh media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas V SD, antara lain:

a) Gambar seri

Gambar seri merupakan media pembelajaran gambar yang berada di kertas. Cara pengerjaannya adalah pertama kita mencari gambar yang sesuai dengan materi ajar lalu gambar tersebut di print. Selanjutnya gambar di gunting dan ditempel di kertas yang lebih bagus misalnya kertas karton yang berwarna, dll.

b) Teknologi

Teknologi adalah suatu alat yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu alat teknologi yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan adalah *Proyektor* atau biasa disebut LCD.

**c. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran**

Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2014: 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- d) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Hamalik (dalam Arsyad, 2014: 28) merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme

- b) Memperbesar perhatian peserta didik
- c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan peserta didik.
- e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu:
  - 1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model;
  - 2) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar;
  - 3) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.



- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

**d. Alasan Penggunaan Media Pembelajaran**

Nana Sudjana (dalam Subana & Sunarti, 2011: 290) mengemukakan ada beberapa alasan dibutuhkan media pembelajaran di antaranya berikut ini:

- a) Guru harus berusaha menyediakan materi yang mudah diserap peserta didik.
- b) Materi menjadi lebih mudah dimengerti apabila menggunakan alat bantu.
- c) Proses belajar-mengajar memerlukan media dalam hal ini disebut media pembelajaran.

**e. Faktor-faktor Pemilihan Suatu Media**

Sebelum memutuskan untuk menggunakan media tertentu dalam suatu peristiwa mengajar, seorang guru perlu memahami faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan suatu media, Arsyad (2014: 69). Adapun faktor-faktor pemilihan suatu media pembelajaran yaitu:

- a) Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia, sumber yang tersedia.
- b) Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan peserta didik, misalnya penghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi.

- c) Hambatan dari sisi peserta didik dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer, dan karakteristik peserta didik lainnya.
- d) Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya.

**f. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, antara lain:

- a) Media visual, yaitu media yang berkaitan dengan indera penglihatan. Secara umum dapat dikatakan bahwa media ini berguna dalam hubungannya dengan memotivasi, ingatan dan pengertian. Misalnya, gambar representasi, diagram, peta, dan grafik.
- b) Media audio, yaitu media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Media ini dapat menarik dan memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi dengan lebih banyak. Misalnya media radio dan tape.
- c) Media audio-visual, yaitu media pengajaran yang lengkap karena media ini terjadi proses saling membantu antara indera dengar dengan indera pandang. Misalnya kombinasi *slide* dan suara
- d) Media asli , yaitu media yang berupa benda asli atau orang yang memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik sehingga peserta didik lebih tertarik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Misanya, media tersebut diperlihatkan peserta didik dalam bentuk asli seperti, alat listrik, bentuk huruf

(A B C D .... Z), guru, instruktur, main peran, kegiatan kelompok dan masih banyak lagi

#### **4. Media pembelajaran berbasis multimedia**

Pengertian multimedia dapat berbeda dari sudut pandang beberapa orang. Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan beberapa media untuk menyajikan sebuah informasi. Misalnya video musik dapat dikatakan multimedia karena penyajian informasinya menggunakan audio/suara dan video. Berbeda jika hanya rekaman musik yang hanya menggunakan audio/ suara saja.

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin *nonus* yang berarti banyak atau bermacam-macam, sedangkan kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghatarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Kata medium dalam *American Heritage Electronic* (dalam Munir 2015: 2) diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmop*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik atau peserta didik. Multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik rosch (dalam Munir 2015: 2).

Gayeski (dalam Munir 2015: 2) mendefenisikan multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran

untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan sebagainya. Sedangkan Oblinger (dalam Munir 2015: 2) mendefinisikan multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio, dan video dengan ciri-ciri interaktivitas komputer untuk menghasikan satu presentase menarik.

Berdasarkan definisi-definisi para ahli diatas, dapat disimpulkan multimedia adalah suatu perantara, pembawa, penghantar informasi ke penerima informasi dengan menggunakan media dalam bentuk teks, grafik, audio, video berbasis komputer. Komputer sangat berperan dalam multimedia karena multimedia bersifat teknologi dan teknologi tidak bisa lepas dari komputer.

Proyektor atau LCD adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi ke peserta didik dalam bentuk *Power point*. *Power point* ini sangat tepat digunakan dalam penyampaian informasi karena guru tidak menulis lagi di papan tulis, jadi guru langsung menanyakan materi melalui proyektor atau LCD.

Munir (2015: 6) menjelaskan beberapa kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh multimedia antara lain:

- a. Penggunaan beberapa media dalam menyajikan informasi.
- b. Kemampuan untuk mengakses informasi secara *up to date* dan memberikan informasi lebih dalam dan lebih banyak.
- c. Bersifat multi-sensorik karena banyak merangsang indra, sehingga dapat mengarah ke perhatian dan tingkat retensi yang baik.
- d. Menarik perhatian dan minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Apalagi manusia memiliki keterbatasan daya ingat.

- e. Media alternatif dalam penyampaian pesan dengan diperkuat teks, suara, gambar, video, dan animasi.
- f. Bersifat interaktif menciptakan hubungan dua arah antara pengguna multimedia. Interaktivitas yang memungkinkan pengembang dan pengguna untuk membuat, memanipulasi, dan mengakses informasi.

Dalam dunia pendidikan multimedia sangat berguna untuk menyampaikan bahan ajar karena didukung oleh beberapa aspek seperti suara/audio, video, animasi, teks, dan grafik. Jika semua aspek tersebut digunakan guru dalam proses pembelajaran maka akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan peserta didik cepat memahami materi yang diajarkan, karena peserta didik dapat langsung melihat dan mendengar tentang hal – hal yang dipelajarinya.

##### **5. Media presentasi *Power Point***

Presentasi merupakan cara penyampaian materi yang paling efektif dan murah dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran dengan presentase ini dibutuhkan suatu media presentase. Bentuk media presentase biasa berupa proyaktor atau LCD , alat peraga dan lain-lain. Untuk pembelajaran berbasis multimedia dalam membuat bahan presentasi dibutuhkan *software* khusus buatan Microsoft Cort yaitu *Power Point*.

Program *Power Point* dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia yang menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, sehingga guru tidak kesulitan lagi dalam menyampaikan bahan ajar.

Menurut Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah (2015: 158) memberikan tips desain *Power Point*.

- a. salah satu karakteristik pokok dari program *power point* ini adalah bersifat multimedia, maka sayang apabila kita pembuat program sekaligus sebagai penyaji tidak memanfaatkan potensi itu. Oleh sebab itu tampilkanlah unsur gambar, video, animasi dan suara pada presentase Anda tidak hanya teks saja. Namun gunakan semua unsur tersebut secara proporsional tidak berlebihan.
- b. Buatlah *background* atau template sendiri pada presentasea dan dengan menampilkan aksen objek sesuai dengan presentase. Hal ini dimaksudkan untuk menambah daya tarik presentase sekaligus memperjelas pesan pembelajaran.
- c. Jika menggunakan latar dengan warna yang terang, maka gunakanlah teks dengan intensitas gelap. Juga sebaliknya jika *template* memiliki intensitas gelap, maka gunakanlah teks dengan warna dan intensitasnya lebih terang.
- d. Gunakanlah warna untuk memperindah tampilan sekaligus memberikan fokus pada penyajian. Namun gunakan maksimal 3 (jenis) warna dalam satu sajian *slide*. Jika terlalu banyak warna digunakan maka akan terkesan ramai dan mengganggu sajian materi.
- e. Gunakanlah huruf-huruf yang memiliki karakter jelas dan tegas, hindari karakter atau jenis *Font* Dekoratif, jika pesannya banyak dan dalam jarak yang agak jauh menjadi tidak terbaca. Jika anda ragu untuk menggunakan

jenis *font* tertentu, gunakanlah *font* standar dengan ukuran keterbacaan minimal 16.

- f. Gunakanlah kalimat yang singkat padat dan bersifat garis besar atau pokok pikiran utama. Penjelasan lebih rinci diuraikan langsung oleh peyaji atau melalui rekaman suara. Sajian materi bersifat *pointer-pointer*.
- g. Pesan akan lebih komunikatif apabila lebih banyak menyajikan gambar yang relevan dan grafik serta struktur materi yang dibuat menggunakan bagan dengan alur yang jelas, sehingga memudahkan untuk mencerna materi.

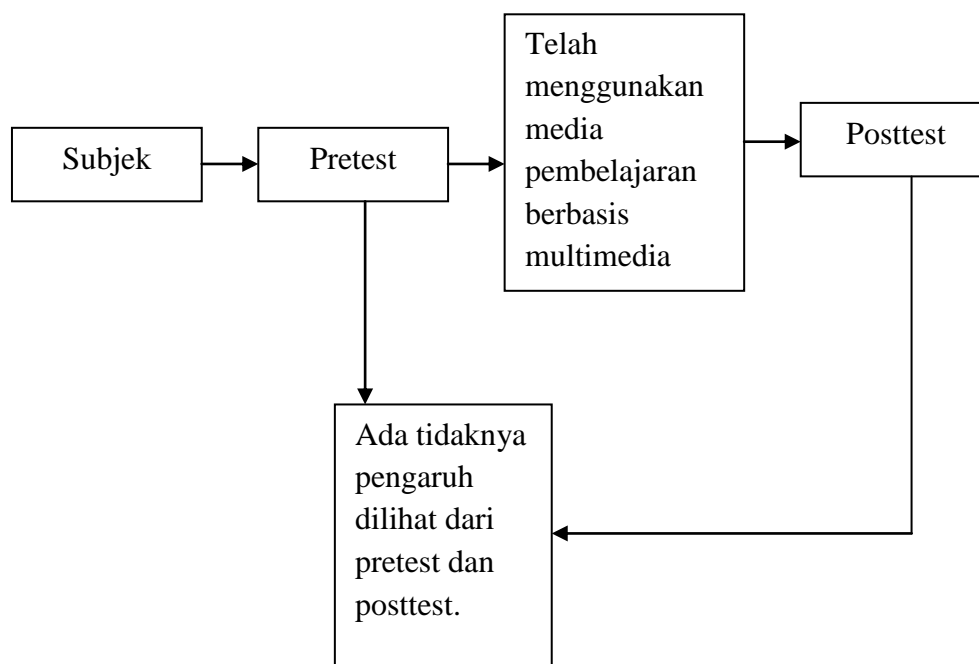
Penggunaan aplikasi *power point* dalam pembelajaran tidak bisa lepas dari alat proyeksi atau LCD sebagai alat bantu menayangkan *power point*. Dengan alat proyektor bahan ajar yang telah dibuat di aplikasi *power point* dapat dilihat peserta didik dengan jelas karena menggunakan layar dan tidak perlu lagi membagi buku satu per satu. Penggunaan media ini sangat mengefisienkan waktu karena guru tidak perlu lagi menulis di papan tulis, tidak perlu lagi membagikan buku-buku, tetapi dengan hanya menyambungkan kabel-kabel koneksi semuanya langsung terlihat di layar.

## **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 peserta didik lebih mudah menerima dan

mengolah materi pembelajaran bahasa Indonesia yang disampaikan. Satu diantaranya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik 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.



Bagan 1.1 kerangka pikir meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik.



### **C. Hipotesis Penelitian**

Dalam penelitian ini, hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

H0: Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar bahasa Indonesia.

H1: Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar bahasa Indonesia.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

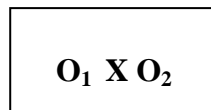
##### 1. Jenis penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yaitu *jenis pre-Experimental Design*. Desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. (Sugiyono, 2013:108).

##### 2. Desain penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut.

Desain penelitian



Sumber: Emzir, 2014

Keterangan:

$O_1$  = Tes awal sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)

$O_2$  = Tes akhir setelah diberikan perlakuan (*posttest*)

X = perlakuan yang diberikan

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

- a) Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
- b) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan media pembelajaran (benda asli).
- c) Memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono:2013). Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Inpres Tello Baru Kota Makassar dengan jumlah populasi sebanyak 1 kelas.

Tabel 1.1.

Daftar populasi penelitian peserta didik kelas V SD Inpres Tello Baru  
kecamatan Panakkukang Kota Makassar

No	Kelas	Peserta Didik	Jumlah
1	V	Laki-laki	21
		Perempuan	14
Jumlah Total			35

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diharapkan mampu mewakili populasi. Dalam penelitian ini sampelnya terdiri dari semua populasi kelas V SD Inpres Tello Baru Kota Makassar.

Tabel 1.2.

Daftar sampel penelitian peserta didik kelas V SD Inpres Tello Baru  
kecamatan Panakkukang Kota Makassar

No	Kelas	Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Sampel
1	V	Laki-laki	21	21
		Perempuan	14	14
Jumlah Total			35	35

## C. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut:

#### 1. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan media yang membantu pengalaman nyata peserta didik. Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas V SD antara lain: gambar seri yang dijadikan klipng dan beberapa alat teknologi khusus pendidikan. Terkhusus penelitian ini, media yang diteliti adalah media pembelajaran berbasis multimedia

#### 2. Hasil belajar bahasa Indonesia

Hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh peserta didik pada tes awal (*pretest*) dan nilai yang diperoleh pada saat setelah pemberian perilaku (*posttest*).

### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes hasil belajar, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia yang dilaksanakan pada awal dan pada akhir setelah diberikan serangkaian tindakan. Adapun bentuk tes yang dapat digunakan berupa tes uraian (Essay test).
2. Lembar observasi aktifitas peserta didik dalam pembelajaran, instrumen ini digunakan untuk mengelola aktifitas peserta didik dalam pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir, adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

#### 1. Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum *treatment*, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik sebelum digunakan media pembelajaran berbasis multimedia.

#### 2. *Treatment* (pemberian perlakuan)

Dalam hal ini peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia pada pembelajaran bahasa Indonesia.

#### 3. Tes akhir (*posttest*)

Setelah *treatment*, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia.

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah bagian dari penelitian yang menandakan legalitas dari penelitian yang dilakukan.

### **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 Design* 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)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n f x_i}{n}$$

##### b) Persentase (%) nilai rata-rata

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

Dimana:

P= Angka persentase

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N= Banyaknya sampel responden.

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu:

Tabel 13. Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 34	Sangat Rendah
35 – 54	Rendah
55 – 64	Sedang
65 – 84	Tinggi
85 – 100	Sangat tinggi

## 2. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut :

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

Keterangan:

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

X<sub>1</sub> = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X<sub>2</sub> = hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel



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*

$\sum d$  = jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = subjek pada sampel.

- b) Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

$\sum X^2 d$  = jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$  = jumlah dari gain (post test – pre test)

N = subjek pada sampel.

- c) Menentukan harga  $t_{\text{Hitung}}$  dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

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

$X_1$  = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

$X_2$  = hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi

$N$  = subjek pada sampel

d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan

Kaidah pengujian signifikan:

- 1) Jika  $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, berarti penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas V SD
  - 2) Jika  $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$  maka  $H_0$  diterima, berarti penggunaan media pembelajaran tidak berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas V SD.  
Menentukan harga  $t_{\text{Tabel}}$  dengan Mencari  $t_{\text{Tabel}}$  menggunakan tabel distribusi  $t$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = N - 1$
- e) Membuat kesimpulan apakah penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas V SD

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Hasil *Pretest*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Inpres Tello Baru Kota Makassar mulai tanggal 22 Agustus – 03 September 2016, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga diketahui hasil belajar peserta didik berupa nilai *pretest* dari kelas V SD Inpres Tello Baru Kota Makassar

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest* dari peserta didik dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 2.1. Perhitungan untuk mencari *mean* ( rata – rata ) nilai *pretest*

No	X	F	F.X
1	10	2	20
2	30	5	150
3	35	5	175
4	44	4	176
5	50	6	300
6	55	6	330
7	60	2	120
8	65	2	130
9	75	1	75
10	85	2	170
Jumlah		35	1646

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 1646$ , sedangkan nilai dari  $N$  sendiri adalah 35. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^n fx_i}{n} \\ &= \frac{1646}{35} \\ &= 47,02\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar peserta didik kelas V SD Inpres Tello Baru sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia yaitu 47,02. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.2. Tingkat Penguasaan Materi *Pretest*

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori hasil belajar
1	0-34	7	20	Sangat rendah
2	35-54	15	42,85	Rendah
3	55-64	8	22,85	Sedang
4	65-84	3	8,5	Tinggi
5	85-100	2	5,8	Sangat tinggi
Jumlah		35	100	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah 20%, rendah 42,85%, sedang 22,85%, tinggi 8,5% dan sangat tinggi berada pada presentase 5,8%.

Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran bahasa Indonesia sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia tergolong rendah.

Tabel 2.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 64$	Tidak tuntas	30	86
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	5	14
Jumlah		15	100

Berdasarkan tabel 2.3 apabila dikaikan dengan (KKM) Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu (65), maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SD Inpres Telo Baru Kota makassar belum mencapai hasil yang maksimal karena peserta didik yang mendapat nilai tuntas sebanyak 14% dan peserta didik yang belum tuntas mendapat nilai sebanyak 86%

## 2. Deskripsi Hasil *posttest*

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *posttest*.

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest* dari peserta didik dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 2.4. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttes*

X	F	F.X
50	2	100
55	2	110
60	2	120
63	2	126
67	4	268
70	7	490
75	5	375
80	4	320
85	4	340
90	3	270
Jumlah	35	2519

Dari data hasil *posttest* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 2519$  dan nilai dari N sendiri adalah 35. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^n fx_i}{n} \\ &= \frac{2519}{35} \\ &= 71,97\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar peserta didik kelas V SD Inpres Tello Baru setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia yaitu 71,97. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.5. Tingkat Penguasaan Materi *Posttest*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori hasil belajar
1	0-34	-	0	Sangat rendah
2	35-54	2	5,72	Rendah
3	55-64	6	17,14	Sedang
4	65-84	20	57,14	Tinggi
5	85-100	7	20	Sangat tinggi
Jumlah		35	100	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah 00,00% , rendah 5,72%, sedang 17,14%, tinggi 57,14%, dan sangat tinggi berada pada presentase 20%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia tergolong tinggi.

Tabel 2.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	8	22,86
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	27	77,14
Jumlah		35	100

Berdasarkan tabel 2.6 apabila dikaikan dengan (KKM) Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu (65), maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bahasa indonesia peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SD Inpres Telo Baru Kota makassar telah mencapai

hasil yang maksimal karena peserta didik yang mendapat nilai tuntas sebanyak 77,14% dan peserta didik yang belum tuntas mendapat nilai sebanyak 22,86%

### 3. Deskripsi Aktivitas Belajar Peserta Didik selama Penelitian Berlangsung.

Hasil pengamatan aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia selama 5 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

Tabel 2.7 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas peserta didik

No.	Aktivitas peserta didik	Jumlah peserta didik					Rata-rata	%	Ket
		1	2	3	4	5			
1	Kehadiran peserta didik selama pembelajaran		35	35	35		35	100	Aktif
2	Peserta didik yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		5	5	3		4,33	12,37	Aktif
3	Peserta didik yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		30	30	32		30,67	87,62	Aktif
4	Peserta didik yang berani menjawab beberapa pertanyaan secara lisan		25	27	30		27,33	78,1	Aktif
5	Peserta didik yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.		10	10	15		11,67	33,34	Tidak Aktif
6	keindahan tulisan tangan Peserta didik		20	20	21		20,33	58,08	Tidak Aktif
7	Peserta didik yang mengerjakan soal dengan benar		25	30	34		29,67	84,77	Aktif



8	Peserta didik yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		15	20	25		20	57,14	Tidak Aktif
9	Peserta didik yang memiliki hubungan sosial yang baik		30	30	30		30	85,71	Aktif
10	Peserta didik yang sopan terhadap guru maupun ke teman-temannya		30	30	30		30	85,71	Aktif

Selain memberikan soal-soal kepada peserta didik, peneliti juga melakukan observasi aktivitas peserta didik selama penelitian berlangsung. Tujuan dilakukan observasi ini agar nilai yang didapat sejalan dengan aktivitas yang dilakukan karena peneliti mengkhawatirkan peserta didik hanya melakukan hal-hal yang tidak benar, misalnya menyontek buku atau sama teman pada saat soal-soal diberikan oleh guru, peserta didik mendapat nilai yang bagus padahal karakter atau sifatnya tidak memungkinkan untuk mendapat nilai bagus.

Dilihat dari aktifitas peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa semakin hari terdapat perubahan walaupun perubahan itu sangat kecil, misalnya peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru semakin hari semakin sedikit dari 5 orang menjadi 3 orang, peserta didik yang mengerjakan soal dengan benar mengalami kenaikan dari 25 orang di hari ke dua 30 orang di hari ke 3 dan 34 orang di hari ke 4, dan seterusnya. Inilah membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

**4. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran berbasis multimedia terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres Tello Baru Kota Makassar**

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia memiliki pengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas V SD Inpres Tello Baru”. maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{873}{35} \\ &= 24,94 \end{aligned}$$

2. Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 23933 - \frac{(873)^2}{35} \\ &= 23933 - \frac{762.129}{35} \\ &= 23933 - 21775,11 \\ \sum X^2d &= 2157,89 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga t<sub>Hitung</sub>

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

$$t = \frac{24,94}{\sqrt{\frac{2157,89}{35(35-1)}}}$$

$$t = \frac{24,94}{\sqrt{\frac{2157,89}{1190}}}$$

$$t = \frac{24,94}{\sqrt{1,81}}$$

$$t = \frac{24,94}{1,34}$$

$$t = 18,61$$

#### 4. Menentukan harga $t_{Tabel}$

Untuk mencari  $t_{Tabel}$  peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $d. b = N - 1 = 35 - 1 = 34$  maka diperoleh  $t_{0,05} = 1,69$

Setelah diperoleh  $t_{Hitung} = 18,61$  dan  $t_{Tabel} = 1,69$  maka diperoleh  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  atau  $18,61 > 1,69$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

#### B. Pembahasan

Media pembelajaran berbasis multimedia merupakan media yang dapat membantu pemahaman mengenai materi pelajaran. Sehingga peserta didik dapat memperluas wawasan dan pengalaman yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, peserta didik diajar agar mampu menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Dengan adanya empat keterampilan berbahasa ini, maka guru termotivasi untuk memperbaiki tehnik dalam

pemberian materi pelajaran. salah satu cara yang dapat dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.

Media pembelajaran dapat memberikan pembelajaran yang bersifat nyata dan memberikan pengalaman baru peserta didik dalam belajar. Guru dalam proses belajar mengajar tidak lagi membosankan dalam kelas karena media dapat memberikan suasana yang kondusif. Media pembelajaran berbasis multimedia memiliki sifat komputerisasi dimana jika di jadikan media dapat merangsang 4 kerampilan berbahasa.

Berdasarkan hasil *pretest*, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik 47,02 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 20%, rendah 42,85%, sedang 22,85%, tinggi 8,5% dan sangat tinggi berada pada presentase 5,8%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran bahasa Indonesia sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *posttest* mengalami kenaikan yaitu 71,97 dengan kategori yakni sangat rendah 00,00% , rendah 5,72%, sedang 17,14%, tinggi 57,14%, dan sangat tinggi berada pada presentase 20%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia tergolong tinggi.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 18,61. Dengan frekuensi (dk)

sebesar  $35 - 1 = 34$ , pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh  $t_{\text{tabel}} = 1,69$ . Oleh karena  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_1$ ) diterima yang berarti bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia, sejalan dengan hasil observasi aktifitas peserta didik yang dilakukan selama proses penelitian berlangsung. Berdasarkan observasi tersebut terdapat perubahan pada peserta didik dimana pada awal kegiatan pembelajaran terdapat beberapa peserta didik yang kurang aktif, tidak memperhatikan pembelajaran, dan ada juga beberapa peserta didik yang kurang berani menjawab pertanyaan dari guru. Tetapi hari kedua dan ketiga pembelajaran terjadi perubahan seperti: peserta didik yang kurang aktif semakin sedikit jumlahnya, peserta didik semakin berani menjawab pertanyaan dari guru dan afektif peserta didik semakin baik.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi aktifitas peserta didik yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SD Inpres Tello Baru Kota Makassar.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial. Pada analisis deskriptif nilai yang didapat pada *pretest* 47,02 dan *posttest* 71,97, pada analisis inferensial dengan menggunakan uji-t diperoleh  $t_{Hitung} = 18,61$  dan  $t_{Tabel} = 1,69$  maka diperoleh  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  atau  $18,61 > 1,69$ .

#### **B. Saran**

Setelah melihat hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti menyarankan:

1. Kepada guru di anjurkan untuk menggunakan media ketika melakukan proses belajar mengajar agar peserta didik mampu memahami materi yang diajarkan. Media yang digunakan harus menarik perhatian peserta didik, jadi guru harus berinovasi dalam penggunaan media.
2. Pihak yang berwenang lebih memperhatikan mutu pendidikan dengan memberikan dukungan misalnya kelengkapan sarana dan prasarana, pelatihan-pelatihan guru, dll.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Arifin, E. Zaenal. 1986. *Berbahasa Indonesialah dengan Benar*. Jakarta: PT. Mediyatama Sarana Perkasa.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azzura citra. 2013. *Jenis-jenis media pembelajaran*. (online).
- 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](http://eprints.unsri.ac.id/3829/1/PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_BERBASIS_KOMPUTER.pdf)) diakses 01 Agustus 2016
- Depdikbud. 2003. *Pengajaran Membaca*. Jakarta: Depdikbud
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Junus, A. M & Andi Fatimah J. 2012. *Pembentukan Paragraf Bahasa Indonesia*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- 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.
- Munir, 2015. *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi Pendidikan*. Bandung: ALFABETA cv.
- Munirah. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Awal*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Rahim, Thamrin Paelori. 2013. *Seluk Beluk Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Romis Aisy.

- Septiana, Utaminingrum. 2015. *Pengaruh Media Audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewah Yogyakarta*. Yogyakarta: Tidak diterbitkan
- 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 2016
- 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.
- 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.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

# **LAMPIRAN I**

**RENCANA  
PELAKSANAAN  
PEMBELAJARAN  
(RPP)**



**LAMPIRAN 2**

**TES**

**PRETEST DAN POSTTEST**

# **LAMPIRAN 3**

***NILAI PRETEST,  
POSTTEST DAN DEFIASI***

# **LAMPIRAN 4**

**DAFTAR HADIR  
PESERTA DIDIK**



**LAMPIRAN 5**

**FOTO DOKUMENTASI**



**LAMPIRAN 6**

**RIWAYAT HIDUP  
PENULIS**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas / Semester	: V / I (pertama)
Pertemuan ke-	: 1, 2, 3
Standar Kompetensi	: Memahami penjelasan narasumber dan cerita rakyat secara lisan.
Waktu	: 3 X 35 Menit

### A. KOMPETENSI DASAR

#### a. Mendengarkan

Menanggapi penjelasan narasumber dan cerita rakyat secara lisan.

#### b. Membaca

Membaca teks percakapan dengan lafal dan intonasi yang tepat.

#### c. Menulis

Menulis dengan memperhatikan ejaan, kata, dan kalimat.

### B. INDIKATOR

#### a. Mendengarkan

Mendengarkan cerita rakyat dan memberikan tanggapan secara lisan

#### b. Membaca

Membaca teks percakapan dengan lafal dan intonasi yang tepat

#### c. Menulis

Menulis ejaan, kata, dan kalimat

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

#### a. Mendengarkan

Peserta didik dapat mendengarkan cerita rakyat dan memberi tanggapan secara lisan dengan benar

#### b. Membaca

Peserta didik dapat membaca teks percakapan dengan lafal dan intonasi dengan benar

#### c. Menulis

Peserta didik dapat menulis ejaan, kata, dan kalimat dengan benar

### D. MATERI POKOK

Cerita dan pembuatan percakapan.



## E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

### a. Model

STAD

### b. Metode

- a) Ceramah
- b) Diskusi
- c) Tanya jawab
- d) Pemberian tugas

## F. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

### a. Kegiatan awal

#### a) Apersepsi

- Mengisi daftar hadir peserta didik, berdoa.
- Memotivasi peserta didik untuk mengeluarkan pendapat.
- Mengajukan beberapa pertanyaan mengenai materi yang lalu dan materi yang akan dipelajari hari ini.
- Menyiapkan materi pelajaran, model dan alat peraga.

### b. Kegiatan inti

#### a) Eksplorasi

- Mendengarkan penjelasan
- Mengamati cerita yang diberikan
- Memberikan tanggapan
- Memperhatikan cara membuat kalimat tanya

#### b) Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- Dalam mendengarkan cerita, guru memberikan beberapa penjelasan dan peserta didik diminta menulis hal-hal penting dari cerita tersebut.
- Peserta didik diminta untuk menulis kembali cerita yang telah didengarkan sebelumnya.
- Guru meminta kepada peserta didik untuk membuat kalimat tanya berdasarkan cerita yang di dengar sebelumnya.
- Peserta didik diminta untuk membuat sebuah percakapan sederhana.

c) Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui peserta didik
- Guru bersama peserta didik bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.

c. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- a) Memberikan soal-soal latihan
- b) Memberikan motivasi agar peserta didik lebih giat lagi belajar.

G. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

a. Alat

- a) Komputer
- b) *Proyektor*

b. Sumber

- a) Buku Bahasa Indonesia kelas V
- b) Internet

H. KRITERIA PENILAIAN

a. Tes kognitif dalam bentuk Uraian

- a) Apabila soal dijawab dengan benar dan tulisannya bagus maka peserta didik mendapatkan skor 40
- b) Apabila soal dijawab dengan benar tetapi tulisan kurang bagus maka peserta didik mendapatkan skor 30
- c) Apabila soal dijawab kurang benar tetapi tulisannya bagus maka peserta didik mendapatkan skor 30
- d) Apabila soal dijawab kurang benar dan tulisan kurang bagus maka peserta didik mendapatkan skor 20
- e) Apabila jawaban peserta didik tidak ada yang benar dan tulisan bagus maka mendapatkan skor 10
- f) Apabila jawaban peserta didik tidak ada yang benar dan tulisan kurang bagus maka mendapatkan skor 10

b. Tes Sikap

Tes ini dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung. Jadi yang dilihat adalah perilaku-perilaku peserta didik selama proses pembelajaran. Tes ini tidak diberitahu kepada peserta didik karena akan menimbulkan sesuatu yang kurang baik misalnya, peserta didik akan berperilaku baik didepan guru tetapi jika guru tdk ada peserta didik tersebut akan mengeluarkan sikap yang kurang baik. Tes ini juga tidak dapat berbentuk tulisan karena akan menimbulkan kebohongan oleh peserta didik.

Dalam tes ini guru sebagai alat intrumen yang mengobservasi peserta didik untuk mengambil sebuah kesimpulan. Kesimpulan inilah yang disebut nilai sikap peserta didik. Penentuan skor pada penilaian sikap dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel penentuan skor pada penilaian sikap

No	Kriteria penilaian	Ranting skor
1	Mampu menerima berdasarkan stimulus yang diberikan.	10-30
2	Menunjukkan aktif melakukan sesuatu yang telah disetujui sebelumnya.	10-30
3	Hubungan terhadap sesama peserta didik, guru, dan lingkungan sekitar	10-40
Skor tertinggi		100

c. Psikomotorik

Tes ini dilaksanakan pada proses pembelajaran berlangsung. Yang dinilai adalah gerakan repleks yang tepat, keindahan dalam menulis, dan Memanfaatkan tubuh untuk menciptakan gerakan-gerakan yang sopan. Jika semua kriteria dilaksanakan dengan baik maka akan mendapatkan nilai yang bagus. Penentuan skor pada penilaian Psikomotorik dapat dilihat dibawah ini:

Tabel penentuan skor pada penilaian psikomotorik

No	Kriteria penilaian	Ranting skor
1	Gerakan repleks yang tepat	10-40
2	Keindahan dalam menulis	10-30
2	Memanfaatkan tubuh untuk menciptakan gerakan-gerakan yang sopan	10-30
Skor Tertinggi		100

Berdasarkan tehnik penskoran yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti dapat menentukan nilai peserta didik. Nilai tersebut dapat dilihat pada tabel lembar penilaian

Tabel lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performansi			Nilai	Ket
		Kognitif	Sikap	Psikomotorik		
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Makassar, Agustus 2016  
Peneliti

**Muhammad Akmal**

Mengetahui

Kepala SD Inpres Tello Baru

Guru Kelas V

**Akhmad Gazis, SH, M.Pd**  
NIP. 19590102 198203 1 015

**Jamira, S.Pd**  
NIP. 19800221 200804 2 002

SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST* KELAS V  
SD Inpres Tello Baru Kota Makassar

1. Apakah yang dimaksud dengan tokoh, amanat, dan watak?
2. Buatlah sebuah percakapan dengan menggunakan kalimat tanya dengan benar?
3. Buatlah cerita sederhana dimana cerita tersebut terdapat tokoh dan watak!
4. Tulislah judul, tokoh, watak, dan amanat yang terdapat pada cerita dibawah ini!
5. Buatlah sebuah pertanyaan berdasarkan cerita dibawah ini!

Pada suatu hari yang panas, si kancil menyusuri hutan untuk jalan-jalan. Karena merasa haus, si kancil berjalan menuju sungai untuk minum.

Setelah sampai, si kancilpun minum dengan lahapnya. Dia meminum sebanyak-banyaknya untuk menghilangkan rasa dahaganya. Setelah di rasa puas, si kancilpun kemudian berteduh di bawah sebuah pohon yang cukup rindang. Suasana yang sejuk dan angin sepoi-sepoi yang berhembus, membuat mata si kancil menjadi terasa berat dan mengantuk.

Tapi ketika si kancil tengah asik menuju alam mimpi, lambat-lambat dia mendengar suara merintih dan minta tolong. Si kancilpun segera bangun dan mencari dari arah mana suara itu berasal. Betapa kagetnya si kancil, ketika dia melihat dari balik semak-semak. Dia melihat pak kerbau yang tengah mengerang kesakitan karena kakinya di gigit oleh seekor buaya. Si kancilpun mendekat untuk mencari tahu apa yang sedang terjadi.

“Hai pak kerbau.. apa kabarmu hari ini? Kau dan pak buaya sedang main apa? Bolehkah aku ikut?”. Kata si kancil berlagak bodoh. “Aduh kancil.. kabar ku hari ini sangat sial..”. kata pak kerbau. “Tapi kabar ku hari ini sangat baik dan sangat beruntung..hahaha”. kata buaya menyahut. “Lho.. kok bisa begitu? Memangnya kalian ini kenapa? Ada apa sebenarnya?”. Tanya si kancil.

“Begini cil..”. kata pak kerbau. “Tadi.. waktu aku sedang minum, aku mendengar ada suara meminta tolong. Setelah aku cari, ternyata aku melihat buaya ini sedang mengerang kesakitan karena tertimpa oleh pohon. Dia memelas dan meminta tolong pada ku, agar aku mau menolongnya”. Kata pak kerbau.

“Lha terus masalahnya bagaimana kok bisa jadi begini?”. Tanya si kancil lagi. “Nah.. biar aku yang lanjutkan cil..”. kata buaya. “Tadi dia memang menolong ku. Melepaskan aku dari tindihan pohon besar yang menimpa tubuh ku sehingga aku tak bisa bergerak. Tapi tadi aku juga sudah bertanya padanya, apakah dia mau menolong ku dengan tulus? Lalu dia jawab, iya. Nah, janji adalah hutang bukan?”. Tanya si buaya. “Iya.. memang benar demikian, lalu..?” Tanya si kancil lagi.

“Aku terjebak di bawah pohon sudah tiga hari lamanya. Kehujanan, kepanasan, dan juga kelaparan. Waktu pak kerbau menolong ku, aku sangat lapar cil. Jadi ku tagih juga janjinya yang katanya mau menolongku dengan tulus, agar dia juga bersedia ku santap untuk menolong ku menghilangkan rasa lapar ku. Jadi, aku tak salah kan cil? Hahaha..”. kata si buaya. “Apakah benar demikian pak kerbau cerita yang sebenarnya?”. Tanya si kancil memastikan. “Memang benar cil. Tapi aku hanya bermaksud menolongnya dari tindihan pohon tadi agar dia bisa bebas. Tak ku sangka ternyata dia juga mau memakan aku untuk menolong menghilangkan rasa laparnya. Nasib ku memang benar-benar malang cil..”. kata pak kerbau pasrah dengan sedihnya.

“Tunggu-tunggu.. kalau memang benar begitu ceritanya, berarti pak buaya benar dan pak kerbau yang bersalah. Jadi pak kerbau memang harus bersedia di makan oleh pak

buaya..”. mendengar perkataan si kancil ini, buaya menjadi sangat senang dan si kerbau menjadi sangat bersedih. Dia hanya bisa merintih dalam kepasrahannya.

“Tapi untuk lebih jelasnya, bagaimana kalau kita lakukan reka ulang adegan yang sebenarnya...?”. Kata si kancil lagi. “Reka ulang adegan? Maksudnya apa cil?”. Tanya pak buaya. “Maksudnya, kita akan melakukan sandiwara tentang kejadian sebelum hal ini terjadi. Agar semua dapat kita simpulkan dengan jelas siapa yang benar dan siapa yang salah”. Kata si kancil. “Buat apa cil? Kan tadi sudah kau bilang bahwa aku yang benar.”. kata buaya sedikit protes. “Memang pak buaya.. tapi masalahnya, pak kerbau merasa belum jelas dan dia merasa dirinya juga benar. Nah, agar dia juga sama-sama mengerti bahwa dia yang salah, maka kita harus melakukan reka adegan ini. Tentunya pak buaya yang sangat cerdas tak mau jika di bilang memakan kerbau yang tak bersalah bukan?”. Tanya si kancil. Mendengar dirinya di puji, si buaya menjadi besar kepala.. “Wah.. tentu saja tidak cil. Kau memang benar. Buaya cerdas seperti ku tak mungkin mau jika di sebut penipu. Hahaha.. baiklah, mari kita lakukan reka ulang adegannya, aku yakin bahwa walau di ulang berapa kalipun.. tetap aku yang benar”. Kata buaya dengan yakinnya.

Ahirnya, buaya melepas gigitanya dari kaki pak kerbau. Dan merekapun melakukan reka adegan. Si buaya kembali ke tempat asal dia tertimpa batang pohon. Dan pak kerbau kembali mendorong pohon menimpa pak buaya dengan ke dua tanduknya. Setelah di rasa si buaya tak sanggup lagi bergerak dan benar-benar terjebak, si kancil mengajak pak kerbau segera lari meninggalkan tempat itu.

“Rasakan itu buaya jahat..!! ahirnya kamu berhasil juga aku tipu. Kamu memang tak tahu terimakasih. Sudah di tolong malah tak mau membalas budi. Sekarang rasakan sendiri akibat dari perbuatan jahat mu. Kau akan terjebak di situ tanpa ada stupun hewan yang mau menolong mu. Hahaha..”. kata si kancil sambil berlari meninggalkan tempat itu. Sementara si buaya yang merasa di tipu oleh si kancil, sangat sakit hati dan menyimpan dendam. “Suatu hari nanti, aku pasti akan membalas mu kancil..!!”. teriak buaya. Dan mulai saat itulah di mulai perseteruan antara buaya dan kancil.









## RIWAYAT HIDUP PENULIS



**MUHAMMAD AKMAL**, lahir di Provinsi Sulawesi Selatan Kota Ujung Pandang, pada tanggal 26 Juni 1994. Anak ke empat dari 6 bersaudara dan terlahir oleh pasangan Zainuddin dan Muliati.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Inpres Tello Baru 1/1 kota Makassar tahun 2006. Pada tahun 2009 menyelesaikan pendidikan di SMP Negeri 23 Makassar, dan tahun 2012 menyelesaikan pendidikan di SMK Negeri 2 Kendari kemudian Penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar sampai tahun 2016.

Selama berstatus sebagai mahasiswa, penulis giat dalam mengikuti perkuliahan dikampus, mengikuti beberapa seminar yang diadakan oleh kampus maupun di luar kampus, serta penulis aktif di beberapa organisasi. Untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pendidikan penulis membuat skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran berbasis multimedia terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres Tello Baru Kota Makassar”**