

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KONKRET TERHADAP  
HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS I  
SDN 109 KAJANG KEKE KECAMATAN KAJANG  
KABUPATEN BULUKUMBA**



**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

**HASRIANI  
10540905114**

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

**2018**



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

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Nama Mahasiswa : **HASRIANI**  
NIM : 10540 9051 14  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar  
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret  
terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas I SDN  
109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten  
Bulukamba**

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

Makassar, Agustus 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I


Pembimbing II

  
Dr. Muhammad Akhir, S.Pd., M.Pd.


  
Dr. Syafruddin, M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

  
Erwin Arbi, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
NBM. 860 934

Ketua Prodi PGSD

  
Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.  
NBM. 1148913



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

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **HASRIANI**, NIM 10540 9051 14 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 123/Tahun 1439 H/2018 M, tanggal 24 Dzulqaidah 1439 H/06 Agustus 2018 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 tanggal 16 Agustus 2018.

04 Dzulhijjah 1439 H  
Makassar, 16 Agustus 2018 M

**Panitia Ujian :**

- |                    |                                       |         |
|--------------------|---------------------------------------|---------|
| 1. Pengawas Umum : | Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M. | (.....) |
| 2. Ketua :         | Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.       | (.....) |
| 3. Sekretaris :    | Dr. Baharullah, M.Pd.                 | (.....) |
| 4. Dosen Penguji : | 1. Dr. Sitti Aida Azis, M.Pd.         | (.....) |
|                    | 2. Dr. Hj. Rosmini Madeamin, M.Pd.    | (.....) |
|                    | 3. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.          | (.....) |
|                    | 4. Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd.           | (.....) |

Disahkan Oleh :  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

  
**Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**  
 NBNI : 860.954



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

*Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp (0411) 866972 Fax (0411) 865588 Makassar 90221*

---

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : HASRIANI

NIM : 10540905114

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas I SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba**

Dengan ini menyatakan bahwa:

*Skripsi yang saya ajukan di depan Tim penguji adalah ASLI hasil karya saya sendiri, bukan hasil ciplakan dan tidak dibuat oleh siapapun.*

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juli 2018

Yang membuat perjanjian

Mahasiswa

**HASRIANI**

NIM. 10540905114



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

*Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp (0411) 866972 Fax (0411) 865588 Makassar 90221*

---

---

**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : HASRIANI  
NIM : 10540905114  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas I SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba**

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi saya, 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 pimpinan fakultas.
3. Saya tidak melakukan penciplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1, 2, dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Makassar, Juli 2018

Yang membuat perjanjian

Mahasiswa

**HASRIANI**

NIM. 10540905114

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

*Jadilah seperti karang di lautan yang selalu kuat meskipun terus dihantam ombak dan lakukanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan untuk orang lain*

*Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada keringanan, karena itu bila kau sudah selesai (mengerjakan yang lain). Dan berharaplah kepada Tuhanmu.  
(Qs. Al-Insyirah: 6-8)*

*Ku persembahkan karya ini untuk orangtua tercinta yang telah membesarkan, mendidik dan mengorbankan jiwa raganya untuk penulis. Buat sahabat-sahabatku dan semua orang yang selama ini telah mendukung penulis dalam mewujudkan harapannya.*

## ABSTRAK

**HASRIANI.** 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas 1 SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Muhammad Akhir dan Pembimbing II Syafruddin.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen bentuk *Pre Test Post Test Design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran konkret terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 SDN 109 Kajang Keke kecamatan Kajang kabupaten Bulukumba tahun ajaran 2017/2018. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah murid Kelas 1 sebanyak 15 orang. Penelitian dilaksanakan selama 5 kali pertemuan.

Keberhasilan proses pembelajaran ditinjau dari aspek, yaitu: ketercapaian ketuntasan hasil belajar bahasa Indonesia murid secara klasikal, aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran dikatakan berhasil jika aspek di atas terpenuhi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data hasil belajar bahasa Indonesia murid yang dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar, data tentang aktivitas murid dalam pembelajaran bahasa Indonesia dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar murid.

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap hasil belajar murid terhadap media pembelajaran konkret positif, pemahaman materi dan konsep dari bahasa Indonesia dengan media pembelajaran konkret ini menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum menggunakan media pembelajaran konkret. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai  $t_{Hitung}$  yang diperoleh adalah 5,34 dengan frekuensi db = 15 - 1 = 14, pada taraf signifikansi 50% diperoleh  $t_{Tabel} = 2,14$ . Jadi,  $t_{Hitung} > t_{tabel}$  atau hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_1$ ) diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret dalam pembelajaran bahasa Indonesia mempunyai pengaruh dari pada sebelum menggunakan media pembelajaran konkret.

**Kata kunci:** Hasil belajar, Penggunaan media pembelajaran konkret

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas I SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba”** dapat diselesaikan.

Setiap orang dalam berkarya selalu mengharapakan kesempurnaan, termasuk dalam tulisan ini. Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, tetapi penulis telah mengerahkan segala daya dan upaya untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Skripsi ini berupaya memberi gambaran dan informasi sejauh mana Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas I SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, Hamsir dan Maisa yang telah berdo'a, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Tak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Dr. H. Abd Rahman Rahim, S.E., M.M., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.



2. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Fitriani Saleh, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. Dra. Rawiyah Tompo.,MPd., Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan.
6. Dr. Muhammad Akhir, S.Pd., M.Pd., Pembimbing I dan Dr. Syafruddin, M.Pd., Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.
7. Drs. H. Hambali, S.Pd., M.Hum., yang telah menjadi penasehat akademik semenjak semester pertama sampai akhir semester ini.
8. Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ikhlas mentransfer ilmunya kepada penulis.
9. Mansyur, S.Pd.SD Kepala sekolah SDN 109 Kajang Keke atas bantuannya selama penulis mengadakan penelitian.
10. Fitrah, S. Pd., Guru kelas I SDN 109 Kajang Keke, sekaligus sebagai Validator, atas segala bimbingan dan kerjasamanya selama penulis mengadakan penelitian.
11. Bapak/Ibu Guru serta seluruh staf SDN 109 Kajang Keke yang telah memberikan bantuan dan petunjuknya selama penulis mengadakan penelitian.
12. Siswa-siswi SDN 109 Kajang Keke khususnya Kelas I atas kerjasama, motivasi serta semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran.
13. Rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2014 terkhusus Kelas B Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas solidaritas yang diberikan

selama menjalani perkuliahan, semoga keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai disini.

14. Saudara-saudariku tercinta Hasri dan Haslina Terima kasih atas segala dukungan dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis. Terima kasih pula karena telah mewarnai hari-hari penulis dengan canda dan tawa serta seluruh keluarga besar.
15. Semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu semoga menjadi ibadah dan mendapat imbalan dari-Nya

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, Juni 2018

**Penulis**

# DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iv
SURAT PERNYATAAN .....	v
SURAT PERJANJIAN .....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vii
ABSTRAK .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
A. Kajian Pustaka.....	7
1. Hasil Penelitian yang Relevan .....	7
2. Belajar dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar .....	9
a. Pengertian Belajar .....	9
b. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.....	10
c. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar .....	13
3. Pengertian Hasil Belajar.....	13
4. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
5. Pengertian Media Pembelajaran Konkret.....	16
6. Kekuatan Media Pembelajaran Konkret .....	16
B. Kerangka pikir.....	21
C. Hipotesis Tindakan.....	23

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
A. Rencana Penelitian .....	24
1. Jenis penelitian .....	24
2. Desain Penelitian .....	24
B. Populasi dan Sampel .....	25
1. Populasi .....	25
2. Sampel .....	25
C. Defenisi Operasional Variebal .....	26
D. Instrumen Penelitian .....	26
E. Teknik Pengumpulan Data .....	27
F. Teknik Analisis Data .....	27
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>32</b>
A. Hasil Penelitian .....	32
1. Deskripsi Hasil Pretest Bahasa Indonesia Kelas I SDN 109 Kajang keke Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Konkret .....	32
2. Deskripsi Hasil Pretest Bahasa Indonesia Kelas I SDN 109 Kajang keke Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Konkret .....	36
3. Deskripsi Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia Kelas I SDN 109 Kajang keke Selama Menggunakan Media Pembelajaran Konkret .....	39
4. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Terhadap Hasil Bahasa Indonesia Kelas I SDN 109 Kajang keke .....	42
B. Pembahasan .....	45
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>49</b>
A. Kesimpulan .....	49
B. Saran .....	50
DAFTAR PUSTAKA .....	51
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia .....	28
Tabel 4.1 Skor Nilai <i>Pre-test</i> .....	32
Tabel 4.2 Perhitungan untuk Mencari <i>Mean</i> Nilai <i>Pretes</i> .....	33
Tabel 4.3 Tingkat Penguasaan Materi <i>Pretes</i> .....	34
Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia .....	35
Tabel 4.5 Skor Nilai <i>Post-Test</i> .....	36
Tabel 4.6 Perhitungan untuk Mencari <i>Mean</i> Nilai <i>Post-tes</i> .....	37
Tabel 4.7 Tingkat Penguasaan Materi <i>Post-tes</i> .....	38
Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia .....	39
Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Murid.....	40
Tabel 4.10 Analisis Skor <i>Pres-tes</i> dan <i>Post-tes</i> .....	42

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir .....	22
---------------------------------	----

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam era globalisasi karena visi pendidikan sekarang lebih ditekankan pada pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. 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 rangka mewujudkan potensi diri menjadi multiple kompetensi harus melewati proses pendidikan yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

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. Berbagai upaya telah ditempuh untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, seperti: pembaharuan dalam kurikulum, pengembangan model pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, perubahan sistem penilaian, dan sebagainya. Salah satu unsur yang sering dikaji dalam hubungannya dengan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah. Selama ini kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas berpusat pada guru dan cenderung siswa kurang aktif serta penggunaan media pembelajaran masih jarang dilakukan oleh guru dalam menunjang pemahaman konsep tentang materi pelajaran yang akan diajarkan.

Banyak cara yang dilakukan agar siswa menjadi aktif, salah satunya yaitu mengubah paradigma pembelajaran. Guru bukan sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivasi<sup>1</sup> lama kegiatan pembelajaran, siswalah yang dituntut

untuk aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan penggunaan media pembelajaran ini, pembelajaran bahasa Indonesia tidaklah membosankan akan tetapi proses pembelajaran yang berlangsung akan menyenangkan sehingga anak akan dapat menyimpan memori dalam jangka panjang (long time). Pemilihan media pembelajaran harus mampu menyampaikan bahan-bahan instruksional dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pengajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

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 konkret untuk membantu pemahaman konsep dalam mengembangkan suatu materi yang diimplementasikan dalam bentuk pengalaman siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
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.

Media pembelajaran konkret ini terbukti sangat mudah dipelajari oleh siswa kelas dasar. Selain mudah dipelajari menggunakan media pembelajaran konkret dapat membantu siswa dalam belajar bahasa Indonesia. Cara penggunaan media konkret ini tergolong lebih mudah dibandingkan dengan media pembelajaran yang lainnya. Media pembelajaran konkret yaitu suatu yang berwujud nyata, yang dapat kita gunakan untuk mengenal huruf dan kata agar menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran konkret ini penyampaian materi pelajaran oleh guru kepada siswa akan lebih mudah di mengerti oleh siswa, dan juga biasa merangsang aktifitas siswa dalam poses belajar.

Perkembangan kognitif pada siswa Sekolah Dasar berlangsung secara dinamis. Untuk menumbuh kembangkan kemampuan kognitif dalam fase konkret operasional pada siswa Sekolah Dasar, acuannya adalah terbentuknya hubungan-hubungan logis diantara konsep-konsep atau skema-skema.

Penggunaan media konkret dalam dunia pendidikan terutama pendidikan dasar atau SD dan utama bagi siswa SD kelas I yang pola pikir siswa masih penuh khayalan sehingga penggunaan media pembelajaran konkret berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada para siswa, yaitu model dan objek dari suatu benda. Dan siswa di usia ini lebih mudah memahami suatu materi pembelajaran apabila belajar menggunakan benda yang nyata.

Berdasarkan uraian di atas kiranya perlu diadakan penelitian sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dari pembelajaran bahasa Indonesia. Mengingat banyaknya masalah dan materi yang ada serta keterbatasan dari peneliti, maka peneliti membatasi masalah dan memilih judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas I SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba”**.

## **B. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana pengaruh media pembelajaran konkret terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran konkret terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba?

## **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa kelas 1 SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.

Sedangkan secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran konkret terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.

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

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengaruh media pembelajaran konkret dalam merespon materi pembelajaran dari guru terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri maupun bagi para pembaca atau pihak-pihak yang berkepentingan. Sedangkan manfaat secara praktisnya yaitu:

##### **1. Bagi Siswa**

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

##### **2. Bagi Guru atau Peneliti**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam memilih dan mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Penelitian ini erat kaitannya dengan prospek penilaian guru terhadap siswa serta penelitian ini berkaitan dengan mata kuliah, strategi pembelajaran, evaluasi pembelajaran, telaah kurikulum, metodologi penelitian dan lain sebagainya. Sehingga dengan adanya penelitian ini, diharapkan penulis dan semua pihak yang berkepentingan dapat lebih memahaminya.

##### **3. Bagi Sekolah**

Penelitian ini difokuskan kepada siswa kelas I SD dengan mata pelajaran yang diamati adalah mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai objek dan materinya. Sehingga para pembaca, guru, atau pihak-pihak lain yang berkepentingan diharapkan dapat menggunakan

hasil penelitian ini sebagai pertimbangan dalam aplikasi proses pembelajarannya. Hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan untuk meningkatkan komitmen sekolah dalam meningkatkan kualitas peserta didik menjadi semakin baik lagi.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Hasil Penelitian yang Relevan

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

- 1) Hasil penelitian yang dilakukan oleh Aprilliya Astuti (2013), dalam penelitian yang berjudul: *Penggunaan Alat Peraga Berupa Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. Negeri 2 Lebak Kec. Grobogan Kab. Grobogan.* Dengan hasil penelitian menyatakan bahwa: Permasalahan yang dihadapi adalah penggunaan metode yang digunakan kurang menarik minat belajar siswa, sehingga didapat penggunaan metode demonstrasi yang disertai dengan bantuan alat peraga berupa benda konkret pada pelaksanaan penelitian ini. Pelaksanaan penelitian ini dibuat dalam 2 siklus yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Siklus I dilaksanakan dengan perolehan hasil dari 26 siswa sebanyak 18 anak yang mendapatkan nilai di atas KKM atau sekitar 73,07%. Sedangkan pada pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan yaitu yang diperoleh hasil belajar siswa dengan perolehan nilai 100% tuntas, sehingga diperoleh dari kegiatan penelitian tindakan kelas ini melalui metode demonstrasi dengan menggunakan alat peraga konkret hasil belajar siswa meningkat.
- 2) Hasil penelitian yang dilakukan oleh Endang Sri Ratnawati (2009), dalam penelitian yang berjudul: *Pemanfaatan media pembelajaran benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas I SD. Negeri Ketangirejo I Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan.* Dengan hasil penelitian menyatakan bahwa: Proses pembelajaran IPA di sekolah dasar khususnya di SDN. Ketangirejo I Kecamatan <sup>7</sup> Kabupaten Pasuruan, masih didominasi dengan pembelajaran konvensional, <sup>7</sup> oleh karena itu guru hanya menerapkan metode ceramah dan

disertai dengan tanya jawab dengan siswa tanpa menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketidaktifan siswa sangat berpengaruh terhadap pemahaman materi yang diberikan oleh guru. Untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPA, seyogyanya guru memanfaatkan media pembelajaran benda konkret karena dengan menggunakan media pembelajaran benda konkret banyak keuntungan yang dapat diperoleh diantaranya: (1) anak lebih memahami konsep pembelajaran, (2) Guru lebih mudah dalam mengajar, (3) Pelajaran lebih menarik bagi siswa sehingga siswa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran. Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas I SDN Ketangirejo I Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan sebelum dimanfaatkannya media pembelajaran benda konkret, (2) mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas I SDN Ketangirejo I Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan setelah dimanfaatkannya media pembelajaran benda konkret, (3) mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran benda konkret dalam meningkatkan hasil belajar IPA kelas I SDN Ketangirejo I Kecamatan Kejayan kabupaten Pasuruan. Rancangan dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Instrumen pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan tes. Tes yang dilakukan berupa: tes akhir siklus 1 dan tes akhir siklus 2. Sedangkan instrumen penelitian digunakan pedoman wawancara, panduan wawancara, dan soal-soal tes. Untuk menganalisa data dari hasil posttes (ulangan) pada penelitian ini menggunakan penilaian acuan kriteria. Penilaian acuan kriteria yang digunakan adalah ketuntasan belajar perorangan (75%) dan ketuntasan kelas atau kelompok (80%). Penelitian terdiri dari 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu (a) perencanaan, (b) pelaksanaan, (c) pengamatan, (d) refleksi. Pelaksanaan siklus I belum berhasil, diulangi pada siklus II sampai berhasil. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa kelas I mata pelajaran IPA. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa: (1) Hasil belajar IPA kelas I SDN Ketangirejo I Kecamatan Kejayan sebelum menggunakan media pembelajaran benda konkret masih rendah yaitu dengan rata-rata 5,2, (2) Hasil belajar IPA setelah dimanfaatkannya media pembelajaran benda konkret lebih meningkat. Nilai rata-rata menjadi 84,0. Dengan memanfaatkan media pembelajaran benda konkret anak lebih tertarik dan lebih mudah mengerti.

## **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 (Rahim, 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 dan 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:

1. Keterampilan menyimak merupakan dasar untuk menguasai sesuatu 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.
2. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.



3. 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.
4. 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 siswa melakukan sejumlah kegiatan sehingga siswa 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 yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulis. 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 Munirah (2012: 3) tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar yaitu:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
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 memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

### **3. 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.

#### **4. 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 siswa 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 siswa.

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.

## **5. Pengertian Media Pembelajaran Konkret**

Menurut Dale (dalam Arsyad, 2014: 27) media pembelajaran konkret merupakan media yang membantu pengalaman nyata peserta didik. Sehingga peserta didik dapat memperluas wawasan dan pengalaman yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat. Media pembelajaran konkret membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa dan membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuannya. Fungsi media benda asli:

- a) Memberi pengalaman nyata dalam kehidupan
- b) Menarik motivasi belajar

## **6. Kekuatan Media Pembelajaran Konkret**

Berikut beberapa kekuatan media pembelajaran konkret:

- a) Benda asli memberi pengalaman yang sangat berharga dan berharga karena langsung dalam dunia sebenarnya
- b) Benda asli memiliki ingatan yang tahan lama dan sulit dilupakan
- c) Pengalaman nyata dapat membentuk sikap mental dan emosional yang positif terhadap hidup dan kehidupan

d) Benda asli dan model dapat dikumpulkan dan dicari

e) Benda asli dapat dikoleksi orang

Aprianto. 2012. *Media Pembelajaran menggunakan benda asli*. (online).  
<http://Aprianto.blogspot.com/2012/11/media-pembelajaran-menggunakan-benda.html>.

diakses 20 Maret 2018.

Adapun media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas 1 SD, antara lain:

a. Kartu huruf

Kartu huruf merupakan media pembelajaran yang terbuat dari potongan kertas kecil berbentuk segi empat atau lingkaran dan berisi huruf-huruf abjad dari a-z. Kartu huruf tersebut untuk memperkenalkan huruf-huruf abjad kepada anak, baik bentuk dan pengucapannya.

b. Kartu kata

Kartu kata merupakan media pembelajaran yang terbuat dari kertas yang ukurannya lebih besar dari kartu huruf karena berisi satu kata, seperti: Ibu, Ayah, Kakak, Adik. Kartu kata berfungsi untuk memperkenalkan suku kata kepada anak, agar anak dapat membaca atau menuliskannya sehingga dapat dikembangkan menjadi satu kalimat. Kartu kata dapat berbentuk segi empat atau bulatan kata.

#### **a. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran**

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

1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;

- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya 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 jika 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, mendemonstrasikan, dan memerankan.

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

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme
- 2) Memperbesar perhatian siswa
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu.

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

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu:
- Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model;
  - Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar;
  - Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

#### **b. Alasan Penggunaan Media Pembelajaran**

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

- 1) Guru harus berusaha menyediakan materi yang mudah diserap siswa.
- 2) Materi menjadi lebih mudah dimengerti apabila menggunakan alat bantu.
- 3) Proses belajar-mengajar memerlukan media dalam hal ini disebut media pembelajaran.

#### **c. 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:

- 1) Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia, sumber yang tersedia.

- 2) Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa, misalnya menghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi.
- 3) Hambatan dari sisi siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer, dan karakteristik siswa lainnya.
- 4) Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya.

#### **d. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, antara lain:

- 1) media visual, yaitu media yang berkaitan dengan indera penglihatan. Secara umum dapat dikatakan bahwa media ini berguna dalam hubungannya dengan memotivasi, ingatan dan pengertian.
- 2) media audio, yaitu media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Media ini dapat menarik dan memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi dengan lebih banyak.
- 3) media audio-visual, yaitu media pengajaran yang lengkap karena media ini terjadi proses saling membantu antara indera dengar dengan indera pandang.
- 4) media asli dan orang, 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.

Azzura citra. 2013. *Jenis-jenis media pembelajaran.* (online).

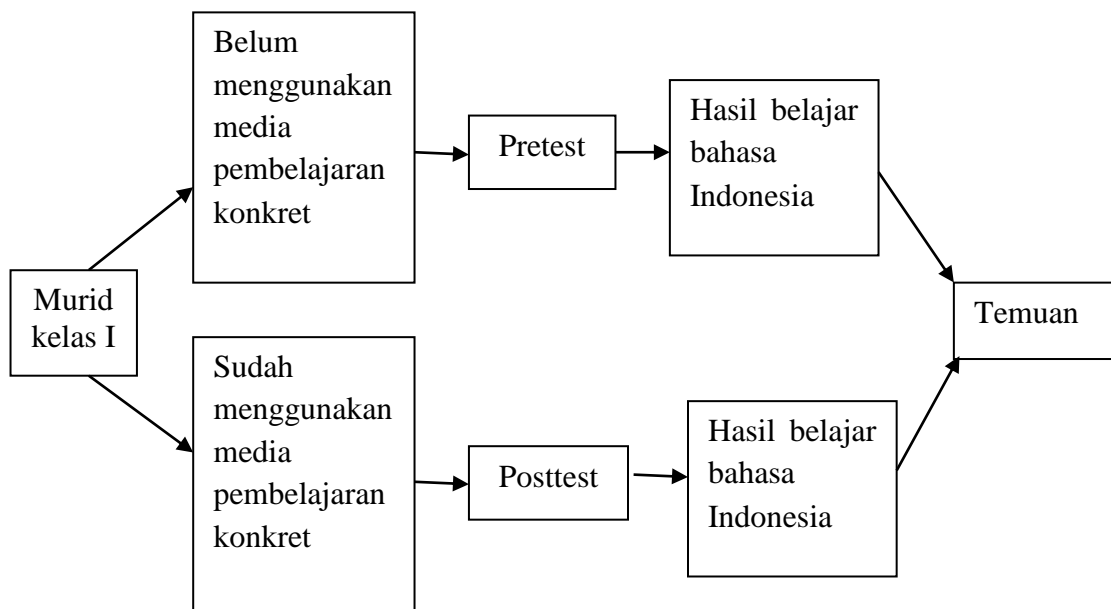
<https://azzuracie.wordpress.com/tugas-kuliah/gg/>. Di akses 20 Maret 2018.



## B. Kerangka Pikir

Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan disebutkan bahwa bagi setiap pelaku pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu guru dan siswa, 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 siswa, supaya siswa lebih mudah menerima dan mengolah materi pembelajaran bahasa Indonesia yang disampaikan. Satu diantaranya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran konkret. Dengan menggunakan media pembelajaran konkret peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran, serta dapat memberi pengalaman yang nyata dalam kehidupan, dan dapat menarik motivasi belajar siswa.

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



Bagan 2.1 kerangka pikir meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Dalam penelitian ini, hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

- H0: Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran konkret terhadap hasil belajar bahasa Indonesia.
- H1: Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran konkret terhadap hasil belajar bahasa Indonesia.

**BAB III**  
**METODE PENELITIAN**

**A. Rancangan Penelitian**

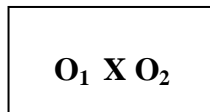
**1. Jenis penelitian**

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, 2015:109).

**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: Sugiyono, 2015

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Tes awal sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)

O<sub>2</sub> = 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 konkret (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:2015). 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 siswa kelas 1 SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba dengan jumlah populasi sebanyak 15 siswa.

### **2. Sampel**

Sampel adalah bagian dari populasi yang diharapkan mampu mewakili populasi. Dalam penelitian ini sampelnya terdiri dari semua populasi kelas 1 SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba yang berjumlah 15 siswa, siswa laki-laki 6 orang dan siswa perempuan 9 orang.

## **C. Defenisi Operasional Variabel**

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

1. Media pembelajaran konkret

Media pembelajaran konkret merupakan media yang membantu pengalaman nyata peserta didik. Contoh media pembelajaran konkret yang dapat digunakan antara lain: kartu huruf dan kartu kata.

## 2. Hasil belajar bahasa Indonesia

Hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh siswa pada tes awal (*pretest*) dan nilai yang diperoleh siswa pada saat *posttest*.

### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes hasil belajar, dengan menggunakan media pembelajaran konkret ini dilaksanakan pada awal dan pada akhir setelah diberikan serangkaian tindakan. Adapun bentuk tes yang dapat digunakan berupa tes uraian (*Essay test*), pilihan ganda (*Multiple Choice item test*) dan sebagainya.
2. Lembar observasi aktifitas murid dalam pembelajaran, instrumen ini digunakan untuk mengelola aktifitas murid 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 siswa sebelum digunakan media pembelajaran konkret.

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

Dalam hal ini peneliti menggunakan media pembelajaran konkret pada pembelajaran bahasa Indonesia.

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

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

## 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 *Post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata 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)

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

#### 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 siswa dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu:

Tabel 3.1. 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 <sup>1</sup>

## 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<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

d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan Kaidah pengujian signifikan :

Jika  $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, berarti penggunaan media pembelajaran konkret berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.

e) Jika  $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$  maka  $H_0$  diterima, berarti penggunaan media pembelajaran konkret tidak berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba. Menentukan harga  $t_{\text{Tabel}}$  dengan Mencari  $t_{\text{Tabel}}$  menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = N - 1$

f) Membuat kesimpulan apakah penggunaan media pembelajaran konkret berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. HASIL PENELITIAN

##### 1. Deskripsi Hasil Pretest Bahasa Indonesia Kelas 1 SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Konkret

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba mulai tanggal 07 Mei – 26 Mei 2018, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar murid berupa nilai dari kelas 1 SDN 109 Kajang Keke.

Data hasil belajar kelas 1 SDN 109 Kajang keke dapat diketahui sebagai berikut :

Tabel 4.1. Skor Nilai *Pre-Test*

No	Nama Murid	Nilai
1	AA	67
2	AN	85
3	AAN	40
4	MZ	80
5	MA	40
6	MEA	60
7	MS	33
8	NA	47
9	NS	60

10	RE	60
11	NOV	73
12	SR	80
13	NAD	40
14	MY	40
15	PN	73

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari murid kelas 1 SDN. 109 Kajang Keke dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.2. Perhitungan untuk mencari *mean* ( rata – rata ) nilai *pretest*

X	F	F.X
33	1	33
40	4	160
47	1	47
60	3	180
67	1	67
73	2	146
80	2	160
85	1	85
Jumlah	15	878

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 878$ , sedangkan nilai dari N sendiri adalah 15. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{878}{15} \\ &= 58,53 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar kelas 1 SDN 109 Kajang Keke sebelum menggunakan media pembelajaran konkret yaitu 58,53. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3. Tingkat Penguasaan Materi *Pretest*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori hasil belajar
1.	0-34	1	6,67	Sangat rendah
2.	35-54	5	33,33	Rendah
3.	55-64	3	20	Sedang
4.	65-84	5	33,33	Tinggi
5.	85-100	1	6,67	Sangat tinggi
Jumlah		15	100	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 6,67%, rendah 33,33%, sedang 20%, tinggi 33,33% dan sangat tinggi berada pada presentase 6,67%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran bahasa Indonesia sebelum menggunakan media pembelajaran konkret tergolong rendah.

Tabel 4.4. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
0 – 65	Tidak tuntas	9	60
65 – 100	Tuntas	6	40
Jumlah		15	100

Apabila Tabel 4.4 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM ( $65 \geq 75\%$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas hanya  $40\% \leq 75\%$ .

## 2. Deskripsi Hasil Belajar (*posttest*) Bahasa Indonesia Kelas 1 SDN 109 Kajang Keke Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Konkret

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan post-test. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini :

Data hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 SDN 109 Kajang keke setelah menggunakan media pembelajaran konkret:

Tabel 4.5. Skor Nilai *Post-Test*

No	Nama Murid	Nilai
1	AA	75
2	AN	95
3	AAN	60
4	MZ	90
5	MA	50

6	MEA	70
7	MS	80
8	NA	75
9	NS	75
10	RE	85
11	NOV	85
12	SR	95
13	NAD	70
14	MY	90
15	PN	75

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test* dari kelas 1 SDN 109 Kajang Keke:

Tabel 4.6. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-tes*

X	F	F.X
50	1	50
60	1	60
70	2	140
75	4	300
80	1	80
85	2	170
90	2	180
95	2	190
Jumlah	15	1170

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 1170$  dan nilai dari N sendiri adalah 15. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1170}{15} \\ &= 78\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar kelas 1 SDN 109 Kajang Keke setelah menggunakan media pembelajaran konkret yaitu 78 dari skor ideal 100. Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.7. Tingkat Penguasaan Materi *Post-test*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori hasil belajar
1	0-34	-	0,00	Sangat rendah
2	35-54	1	6,67	Rendah
3	55-64	1	6,67	Sedang
4	65-84	7	46,67	Tinggi
5	85-100	6	40	Sangat tinggi
Jumlah		15	100	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 40%, tinggi 46,67%, sedang 6,67%, rendah 6,67%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan media pembelajaran konkret tergolong tinggi.

Tabel 4.8. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
0 – 65	Tidak tuntas	2	13,33
65 - 100	Tuntas	13	86,66
Jumlah		15	100,0

Apabila Tabel 4.8 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM ( $65 \geq 75\%$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia Kelas 1 SDN 109 Kajang Keke telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas adalah  $86,66\% \leq 75\%$ .

### 3. Deskripsi Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas 1 SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba selama Menggunakan Media Pembelajaran Konkret

Hasil pengamatan aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran konkret selama 3 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

Tabel 4.9. Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Murid

#### HASIL ANALISIS DATA AKTIVITAS MURID

No.	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Murid yang hadir pada saat pembelajaran	P	15	14	15	P	14,67	97,8	Aktif
2.	Murid yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.	R	3	1	1	O	1,67	11,13	Tidak Aktif
3.	Murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.	E	14	14	15	S	14,33	95,53	Aktif



4.	Murid yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan.		10	13	15	T	12,67	84,47	Aktif	
5.	Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.		10	11	12		11	73,33	Aktif	
6.	Murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis		7	9	10		8,67	57,8	Tidak Aktif	
7	Murid yang mengerjakan soal dengan benar		13	15	15		14,33	95,53	Aktif	
8	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		11	13	14		12,67	84,47	Aktif	
			Rata-rata						75,00	Aktif

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan III menunjukkan

bahwa :

- a. Persentase kehadiran murid sebesar 97,8%
- b. Persentase murid yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi 11,13%
- c. Persentase murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi 95,53 %
- d. Persentase murid yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan 84,47%
- e. Persentase murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung 73,33%
- f. Persentase murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis 57,8%
- g. Persentase murid yang mengerjakan soal dengan benar 95,53%
- h. Persentase murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 84,47%
- i. Rata-rata persentase aktivitas murid terhadap pelaksanaan bahasa Indonesia dengan menggunakan menggunakan media pembelajaran konkret yaitu 75,00%

Sesuai dengan kriteria aktivitas murid yang telah ditentukan peneliti yaitu murid dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah murid yang aktif  $\geq 75\%$  baik untuk

aktivitas murid perindikator maupun rata-rata aktivitas murid, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah murid yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 76,63% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas murid dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia telah mencapai kriteria aktif.

#### **4. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas 1 SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba**

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “penggunaan media pembelajaran konkret memiliki pengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba” maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.10. Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 ( <i>Pre-test</i> )	X2 ( <i>Post-test</i> )	d = X2 - X1	d <sup>2</sup>
1	67	75	8	64
2	85	95	10	100
3	40	60	20	400
4	80	90	10	100
5	40	50	10	100
6	60	70	10	100
7	33	80	47	2209
8	47	75	28	784

9	60	75	15	225
10	60	85	25	625
11	73	85	12	144
12	80	95	15	225
13	40	70	30	900
14	40	90	50	2500
15	73	75	2	4
	878	1170	292	8480

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{292}{15} \\
 &= 19,47
 \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned}
 \sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\
 &= 8480 - \frac{(292)^2}{15} \\
 &= 8480 - \frac{85264}{15} \\
 &= 8480 - 5684,27 \\
 &= 2795,73
 \end{aligned}$$

### 3. Menentukan harga $t_{\text{Hitung}}$

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

$$t = \frac{19,47}{\sqrt{\frac{2795,73}{15(15-1)}}}$$

$$t = \frac{19,47}{\sqrt{\frac{2795,73}{210}}}$$

$$t = \frac{19,47}{\sqrt{13,313}}$$

$$t = \frac{19,47}{3,64}$$

$$t = 5,34$$

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

Untuk mencari  $t_{\text{Tabel}}$  peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $d. b = N - 1 = 15 - 1 = 14$  maka diperoleh  $t_{0,05} = 2,14$

Setelah diperoleh  $t_{\text{Hitung}} = 5,34$  dan  $t_{\text{Tabel}} = 2,14$  maka diperoleh  $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$  atau  $5,34 > 2,14$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran konkret berpengaruh terhadap hasil belajar murid.

## B. PEMBAHASAN

Media pembelajaran konkret merupakan media yang membantu pengalaman nyata peserta didik. Sehingga peserta didik dapat memperluas wawasan dan pengalaman yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat. Media pembelajaran konkret membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar murid dan membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuannya. Dengan media

pembelajaran konkret seperti kartu huruf dan kartu kata, murid akan lebih aktif dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, gaya mengajar guru disesuaikan dengan gaya belajar murid, misalnya belajar sambil bermain sehingga murid dapat menyerap materi pelajaran sesuai dengan gaya belajar masing-masing serta daya serap murid terhadap materi pelajaran dapat dicapai secara maksimal.

Berdasarkan hasil *pre-test*, nilai rata-rata hasil belajar murid 58,53 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 6,67%, rendah 33,33%, sedang 20%, tinggi 33,33% dan sangat tinggi berada pada presentase 6,67%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran bahasa Indonesia sebelum menggunakan media pembelajaran konkret tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 78. Jadi hasil belajar Bahasa Indonesia setelah menggunakan media pembelajaran konkret mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum menggunakan media pembelajaran konkret. Selain itu persentasi kategori hasil belajar bahasa Indonesia murid juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 40%, tinggi 46,67%, sedang 6,67%, rendah 6,67%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 5,34. Dengan frekuensi (dk) sebesar  $15 - 1 = 14$ , pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{tabel} = 2,14$ . Oleh karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_1$ ) diterima yang berarti bahwa penggunaan media pembelajaran konkret mempengaruhi hasil belajar bahasa Indonesia.

Sedangkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Endang Sri Ratnawati (2009), dalam penelitian yang berjudul: *Pemanfaatan media pembelajaran benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas I SD. Negeri Ketangirejo I Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan*. Pelaksanaan siklus I belum berhasil, diulangi pada siklus II sampai

berhasil. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa kelas I mata pelajaran IPA. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa: (1) Hasil belajar IPA kelas I SDN Ketangirejo I Kecamatan Kejayan sebelum menggunakan media pembelajaran benda konkret masih rendah yaitu dengan rata-rata 5,2, (2) Hasil belajar IPA setelah dimanfaatkannya media pembelajaran benda konkret lebih meningkat. Nilai rata-rata menjadi 84,0. Dengan memanfaatkan media pembelajaran benda konkret anak lebih tertarik dan lebih mudah mengerti.

Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran konkret terhadap hasil belajar bahasa Indonesia, sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada murid dimana pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa murid yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama murid yang melakukan kegiatan lain sebanyak 3 orang, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 1 murid yang melakukan kegiatan lain pada saat guru menjelaskan materi. Pada awal pertemuan, hanya sedikit murid yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Akan tetapi sejalan dengan digunakannya media pembelajaran konkret murid mulai aktif pada setiap pertemuan.

Sedangkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Endang Sri Ratnawati (2009), dalam penelitian yang berjudul: *Pemanfaatan media pembelajaran benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas I SD. Negeri Ketangirejo I Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan*. Pelaksanaan siklus I belum berhasil, diulangi pada siklus II sampai berhasil. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa kelas I mata pelajaran IPA. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa: (1) Hasil belajar IPA kelas I SDN Ketangirejo I Kecamatan Kejayan sebelum menggunakan media pembelajaran benda konkret masih rendah yaitu dengan rata-rata 5,2, (2) Hasil belajar IPA setelah dimanfaatkannya media pembelajaran benda konkret lebih meningkat. Nilai rata-rata menjadi

84,0. Dengan memanfaatkan media pembelajaran benda konkret anak lebih tertarik dan lebih mudah mengerti.

Sedangkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti sekarang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran konkret terhadap hasil belajar bahasa Indonesia, sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Pada awal pertemuan, hanya sedikit murid yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Akan tetapi sejalan dengan digunakannya media pembelajaran konkret murid mulai aktif pada setiap pertemuan.

Hasil observasi dan penelitian yang dilakukan oleh sebelumnya menunjukkan banyaknya jumlah murid yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis. Murid juga mulai aktif dan percaya diri untuk menanggapi jawaban dari murid lain sehingga murid yang lain ikut termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat murid tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret memiliki pengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran konkret kelas 1 SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba sebagai berikut:

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 SDN 109 Kajang ke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba sebelum menggunakan media pembelajaran konkret dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yaitu sangat rendah yaitu 6,67%, rendah 33,33%, sedang 20%, tinggi 33,33% dan sangat tinggi berada pada presentase 6,67%.
2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum media pembelajaran konkret berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi yaitu 40%, tinggi 46,67%, sedang 6,67%, rendah 6,67%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.
3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret memiliki pengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba setelah diperoleh  $t_{Hitung} = 5,34$  dan  $t_{Tabel} = 2,14$  maka diperoleh  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  atau  $5,34 > 2,14$ .



## **B. *Saran***

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran konkret yang mempengaruhi hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada para pendidik khususnya guru SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba, disarankan untuk menggunakan media pembelajaran konkret dalam pembelajarannya agar dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
2. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran konkret ini pada mata pelajaran lain demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
3. Kepada calon Peneliti, akan dapat mengembangkan media pembelajaran ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Akhir, M. (2016, Desember). *Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar*. In ISQAE 20165 Internasional Seminar On Quality & Affordable (p.663).
- Arifin, E. Zaenal. 1987. *Berbahasa Indonesialah dengan Benar*. Jakarta: PT. Mediyatama Sarana Perkasa.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Aprilliya. 2013. *Penggunaan Alat Peraga Berupa Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. Negeri 2 Lebak Kecamatan Grobogan Kabupaten Grobogan*. Grobogan: Tidak diterbitkan.
- 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.
- Munirah. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Awal*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Rahim, Thamrin Paelori. 2013. *Seluk Beluk Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Romis Aisy.
- Ratnawati, Endang. 2009. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas 1 SD. Negeri Ketangirejo 1 Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan*. Pasuruan: Tidak diterbitkan.
- 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. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tim Penyusun FKIP Unismuh Makassar. 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Panrita Press Unismuh Makassar.

<http://Aprianto.blogspot.com/2012/11/media-pembelajaran-menggunakan-benda.html>. diakses  
20 maret 2018.

[http://azzuracie.wordpress.com/2013/jenis-jenis\\_media\\_pembelajaran.html](http://azzuracie.wordpress.com/2013/jenis-jenis_media_pembelajaran.html). diakses 20 maret  
2018.







L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N

## Lampiran 1

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Nama Sekolah : SDN 109 Kajang Keke

Tema : Benda

Kelas/ Semester : Satu (I)/ Dua (II)

Alokasi Waktu : 2 x 30 menit

#### I. Standar Kompetensi:

##### a. Bahasa Indonesia: Membaca

3. Memahami teks pendek dengan membaca nyaring

##### b. Matematika

3. Mengenal beberapa bangun ruang

##### c. Ilmu Pengetahuan Alam

3. Mengenal berbagai sifat benda dengan kegunaannya melalui pengamatan perubahan bentuk benda.

#### II. Kompetensi Dasar

##### a. Bahasa Indonesia

3.1 Membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat

##### b. Matematika

3.1 Mengelompokkan berbagai bangun ruang sederhana (bola, balok, prisma, tabung dan kerucut)

##### c. Ilmu Pengetahuan Alam

3.1 Mengidentifikasi benda yang ada di lingkungan sekitar berdasarkan cirinya melalui pengamatan



### III. Indikator

#### a. Bahasa Indonesia

Kognitif: proses

- Menunjukkan huruf hidup/ vokal
- Menunjukkan huruf konsonan

Kognitif: produk

- Menyebutkan huruf hidup/ vokal
- Membedakan huruf konsonan

Psikomotor

- Mengaktifkan murid dalam menyebutkan huruf abjad

Afektif

- Melakukan komunikasi, bertanya, presentasi dan berpendapat.

#### b. Matematika

Kognitif: proses

- Mengidentifikasi benda yang berbentuk bangun ruang

Kognitif: produk

- Menyebutkan benda-benda yang berbentuk bangun ruang

Psikomotor

- Mengaktifkan murid dalam menyebutkan benda-benda yang berbentuk bangun ruang

Afektif

- Melakukan komunikasi, bertanya, presentasi dan berpendapat.

#### c. Ilmu Pengetahuan Alam

Kognitif: proses

- Menceritakan bentuk sebuah benda

Kognitif: produk

- Membedakan bentuk-bentuk benda

Psikomotor

- Mengaktifkan murid dalam membedakan bentuk-bentuk benda

Afektif

- Melakukan komunikasi, bertanya, presentasi dan berpendapat.

#### IV. Tujuan Pembelajaran

##### a. Bahasa Indonesia

Kognitif: proses

- Dengan tanpa melihat buku murid mampu menyebutkan huruf hidup/ vokal

- Dengan tanpa melihat buku murid mampu menyebutkan huruf konsonan

Kognitif: produk

- Murid mampu menyebutkan huruf hidup/ vokal dengan lafal yang tepat

- Murid mampu menyebutkan huruf konsonan dengan lafal yang tepat

Psikomotor

- Murid mampu menyebutkan huruf hidup/ vokal dan huruf konsonan di depan kelas

Afektif

- Murid mampu melakukan komunikasi dengan benar dan santun yang meliputi bertanya dan berpendapat

##### b. Matematika

Kognitif: proses

- Dengan tanpa melihat buku murid mampu mengidentifikasi benda-benda bangun ruang

Kognitif: produk

- Murid mampu menyebutkan benda-benda bangun ruang yang ada di dalam kelas

Psikomotor

- Murid mampu menunjukkan benda-benda bangun ruang yang ada di dalam kelas

Afektif

- Murid mampu melakukan komunikasi dengan benar dan santun yang meliputi bertanya dan berpendapat

c. Ilmu Pengetahuan Alam

Kognitif: proses

- Dengan tanpa melihat buku murid mampu menceritakan bentuk sebuah benda

Kognitif: produk

- Murid mampu membedakan bentuk benda

Psikomotor

- Murid mampu menyebutkan bentuk-bentuk benda

Afektif

- Murid mampu melakukan komunikasi dengan benar dan santun yang meliputi bertanya dan berpendapat

V. Materi Pembelajaran

a. Bahasa Indonesia:

Tema benda: Membaca

Mari belajar huruf abjad, huruf ada dua ialah huruf vokal dan konsonan

huruf

**a i u e o**

huruf vokal

**b c d f g h j**

**k l m n p q r**

**s t v w x y z**

perhatikan gambar berikut ini dan mari belajar membaca!



bola

bo la

b o l a

bo la

bola



meja

me ja

m e j a

me ja

meja



baju

ba Ju

b a j u

ba Ju

Baju



gigi

gi gi

g i g i

gi gi

gigi



dadu

Da du

d a d u

Da du

dadu



paku

pa ku

p a k u

pa ku

paku

Membaca kalimat sederhana!

ini bola saya

i-ni bo-la sa-ya

i-n-i b-o-l-a s-a-y-a

i-ni bo-la sa-ya

ini bola saya

papa beli paku

pa-pa be-li pa-ku

p-a-p-a b-e-l-i p-a-k-u

pa-pa be-li pa-ku

papa beli paku

ini baju mama

i-ni ba-ju ma-ma

i-n-i b-a-j-u m-a-m-a

i-ni ba-ju ma-ma

ini baju mama

joko beli buku

jo-ko be-li pa-ku

j-ok-o b-e-l-i p-a-k-u

jo-ko be-li pa-ku

joko beli buku

## b. Matematika

### Bangun Ruang

#### 1. Pengelompokan bangun ruang sederhana

Bangun ruang sederhana



bola



tabung



balok



prisma



kerucut

### c. Ilmu Pendidikan Alam

Benda Di sekitar Kita

ada beragam bentuk di bawah ini yaitu:



Kubus    balok    bola    tabung    kerucut

banyak benda di sekitar kita berbentuk serupa itu



Dadu    kotak pasta gigi    bola    ember    topi

dadu berbentuk kubus

kotak pasta gigi berbentuk balok

bola sepak berbentuk bola

ember berbentuk tabung

topi itu berbentuk kerucut

## VI. Metode Pembelajaran

1. Model: Pembelajaran langsung
2. Metode: Tanya jawab, pemberian tugas dan persentasi (demonstrasi)

## VII. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan (waktu)	Fase	Kegiatan Guru	Terlaksana /tidak
awal (10 menit)	Menyampaikan Tujuan dan mempersiapkan Murid	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberi salam dan memperbaiki situasi kelas.</li> <li>2. Berdoa.</li> <li>3. Mengabsen.</li> <li>4. Memotivasi murid untuk belajar.</li> <li>5. Menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> </ol>	
Inti (50 menit)	<p>Mendemonstrasi pengetahuan dan keterampilan</p> <p>Membimbing pelatihan</p> <p>Mengecek</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan gambar sambil bercerita</li> <li>2. Menjelaskan benda yang berbentuk bangun ruang</li> <li>3. Menjelaskan bentuk-bentuk benda</li> <li>4. Guru menyajikan materi pelajaran membaca dengan membaca gambar</li> <li>5. Membaca gambar diikuti semua murid seperti kata “bola, baju” disertai dengan penggunaan kartu kata, suku kata dan huruf.</li> <li>6. Guru membaca kata, suku kata, huruf (huruf hidup/ vocal dan konsonan) kemudian melafalkan setiap huruf yang terdapat pada kata.</li> <li>7. Membuat kalimat sederhana dan membacanya bersama murid.</li> <li>8. Meminta murid membaca suku</li> </ol>	

	pemahaman dan memberikan umpan baliki	kata dan kata. 9. Mengadakan tanya jawab	
Akhir (10 menit)	Memberikan latihan dan penerapan konsep	1. Membantu murid menyimpulkan pelajaran. 2. Memberikan motivasi Kepada murid untuk rajin berlatih membaca di rumah melalui bimbingan orang tua 3. Berdoa dan penutup pelajaran.	

#### VIII. Penilaian Hasil Belajar

1. Penilaian produk: lembar penilaian.
2. Penilaian kinerja: keberanian ke depan kelas membaca kalimat sederhana
3. Penilaian social: melakukan komunikasi dengan baik.

#### IX. Sumber Pembelajaran

1. Buku murid kelas III tema benda
2. Media pembelajaran: gambar dan kartu huruf

Kajang Keke, Mei 2018

Mengetahui

Kepala Sekolah

Mahasiswa

**FITRAH, S.Pd**

**HASRIANI**  
NIM. 10540905114

Kepala Sekolah

**MANSYUR, S.Pd.SD**  
NIP: 19670510 199903 1 005

## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Nama Sekolah : SDN 109 Kajang Keke  
Tema : Benda  
Kelas/ Semester : Satu (I)/ Dua (II)  
Alokasi Waktu : 2 x 30 menit

### I. Standar Kompetensi:

#### a. Bahasa Indonesia: Membaca

3. Memahami teks pendek dengan membaca nyaring

#### b. Matematika

3. Mengenal beberapa bangun ruang

#### c. Ilmu Pengetahuan Alam

3. Mengenal berbagai sifat benda dengan kegunaannya melalui pengamatan perubahan bentuk benda.

### II. Kompetensi Dasar

#### a. Bahasa Indonesia

3.2 Membaca nyaring suku kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang tepat.

#### b. Matematika

3.2 Menentukan urutan benda-benda riang yang sejenis menurut besarnya .

#### c. Ilmu Pengetahuan Alam

3.2 Mengenal benda yang dapat diubah bentuknya.

### III. Indikator

#### a. Bahasa Indonesia

Kognitif: proses



- Membaca kata dengan lafal dan intonasi yang tepat
- Membaca nyaring kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang tepat

Kognitif: produk

- Menirukan membaca kata dengan lafal dan intonasi yang tepat
- Menirukan membaca nyaring kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang tepat

Psikomotor

- Mengaktifkan murid membaca nyaring kalimat sederhana

Afektif

- Melakukan komunikasi, bertanya, presentasi.

#### b. Matematika

Kognitif: proses

- Mengurutkan benda-benda bangun ruang dari yang terkecil atau sebaliknya

Kognitif: produk

- Menyusun benda-benda bangun ruang dari yang terkecil atau sebaliknya.

Psikomotor

- Mengaktifkan murid dalam menyusun benda-benda bangun ruang dari yang terkecil atau sebaliknya.

Afektif

- Melakukan komunikasi, bertanya, dan berpendapat.

#### c. Ilmu Pengetahuan Alam

Kognitif: proses

- Menceritakan hasil pengamatan perubahan bentuk benda karena perlakuan tertentu.

Kognitif: produk

- Mendengarkan hasil perubahan bentuk benda karena perlakuan tertentu.

Psikomotor

- Mengaktifkan murid dalam mendengarkan hasil perubahan benda yang dijelaskan oleh guru

Afektif

- Melakukan komunikasi, bertanya, dan berpendapat.

#### IV. Tujuan Pembelajaran

##### a. Bahasa Indonesia

Kognitif: proses

- Dengan tanpa mengeja murid mampu membaca kata dengan lafal dan intonasi yang tepat.
- Dengan tanpa mengeja murid mampu membaca nyaring kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang tepat.

Kognitif: produk

- Murid mampu membaca kata dengan lafal dan intonasi yang tepat.
- Murid mampu membaca nyaring kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang tepat.

Psikomotor

- Murid mampu aktif dalam membaca kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang tepat di depan kelas

Afektif

- Murid mampu melakukan komunikasi dengan benar dan santun yang meliputi bertanya dan berpendapat

##### b. Matematika

Kognitif: proses

- Dengan tanpa melihat buku murid mampu mengurutkan benda-benda bangun ruang dari yang terkecil atau sebaliknya.

Kognitif: produk

- Murid mampu menyusun benda-benda bangun ruang dari yang terkecil atau sebaliknya.

#### Psikomotor

- Murid mampu menyusun benda-benda bangun ruang dari yang terkecil di depan kelas

#### Afektif

- Murid dapat melakukan komunikasi dengan benar dan santun yang meliputi bertanya dan berpendapat

### c. Ilmu Pengetahuan Alam

#### Kognitif: proses

- Dengan tanpa melihat buku murid mampu menceritakan hasil perubahan bentuk benda karena perlakuan tertentu

#### Kognitif: produk

- Murid mampu membedakan bentuk benda berdasarkan perubahan karena perlakuan tertentu.

#### Psikomotor

- Murid mampu menyebutkan bentuk perubahan benda.

#### Afektif

- Murid mampu melakukan komunikasi dengan benar dan santun yang meliputi bertanya dan berpendapat

## V. Materi Pembelajaran

### a. Bahasa Indonesia:

#### Tema benda: Membaca

membaca kalimat sederhana

ayo membaca kalimat sederhana bacalah dengan lafal tepat bacalah dengan intonasi tepat.

Membaca itu harus sungguh sungguh setiap kata dibaca jelas, kamu pasti dapat memahami kalimat.

Membaca kalimat sederhana!

Saya membaca buku

Papa membeli paku

Mama membeli baju

Doni bermain yoyo

Susi duduk di kursi baru

b. Matematika Bangun Ruang

Mengurutkan bangun ruang

1. Bola

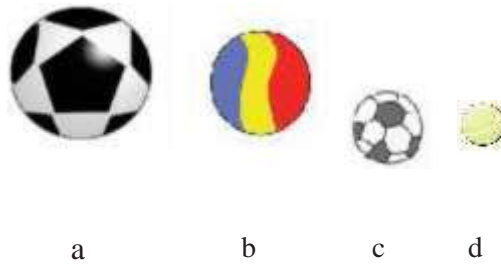
amati gambar berikut ini

benda benda ini berbentuk bola

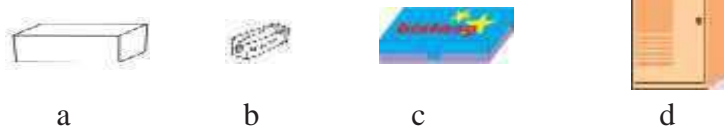
urutkan dari yang terkecil

ternyata urutannya d c b dan a

d yang terkecil, a yang terbesar



2. Balok



benda benda tersebut berbentuk balok

tunjukkan yang terbesar, tunjukkan yang terkecil

urutkan dari yang terbesar, sampai yang terkecil

ternyata urutannya b a c dan d, b yang terkecil dan d yang terbesar

c. Ilmu Pendidikan Alam

Benda Di sekitar Kita

Perubahan bentuk benda

1. semangka bentuknya  
bulat ibu memotongnya  
  
menjadi bentuk segitiga
2. kapas berasal dari pohon  
kapas dibuat menjadi benang  
  
benang dibuat menjadi kain  
  
kain dipotong dan dijahit  
  
kain dibuat baju kaos dan celana

VI. Metode Pembelajaran

1. Model: Pembelajaran langsung
3. Metode: Tanya jawab, pemberian tugas dan persentasi (demonstrasi)

VII. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan (waktu)	Fase	Kegiatan Guru	Terlaksana /tidak
awal (10 menit)	Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan murid	1. Memberi salam dan memperbaiki situasi kelas. 2. Berdoa. 3. Mengabsen. 4. Memotivasi murid untuk belajar. 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran.	
Inti (50 menit)	Mendemonstrasi pengetahuan dan	1. Menunjukkan gambar sambil bercerita.	

	<p>keterampilan</p> <p>Membimbing pelatihan</p> <p>Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Menjelaskan cara mengurutkan benda dari yang terkecil atau sebaliknya.</li> <li>3. Menjelaskan hasil perubahan bentuk benda karena perubahan tertentu.</li> <li>4. Guru menyajikan materi pelajaran membaca dengan membaca gambar</li> <li>5. Membaca gambar diikuti semua murid seperti kata “buku, paku” disertai dengan penggunaan kartu kata, suku kata dan huruf.</li> <li>6. Guru membaca suku kata, kata, dengan lafal dan intonasi yang tepat.</li> <li>7. Membaca nyaring kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang tepat dan diikuti oleh murid.</li> <li>8. Meminta murid kembali membaca nyaring kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang tepat</li> <li>9. Mengadakan tanya jawab</li> </ol>	
--	--	--	--

<p>Akhir (10 menit)</p>	<p>Memberikan latihan dan penerapan konsep</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membantu murid menyimpulkan pelajaran.</li> <li>2. Memberikan motivasi kepada murid untuk rajin berlatih membaca di rumah melalui bimbingan orang tua</li> <li>3. Berdoa dan penutup pelajaran.</li> </ol>	
-----------------------------	--	--	--

### VIII. Penilaian Hasil Belajar

1. Penilaian produk: lembar penilaian.
2. Penilaian kinerja: keberanian ke depan kelas membaca nyaring kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang tepat.
3. Penilaian social: melakukan komunikasi dengan baik.

### IX. Sumber Pembelajaran

1. Buku murid kelas III tema benda
2. Media pembelajaran: gambar dan kartu huruf

Kajang Keke, Mei 2018

Mengetahui

Kepala Sekolah

Mahasiswa

**FITRAH, S.Pd**

**HASRIANI**  
NIM.

10540905114

Kepala Sekolah

**MANSYUR, S.Pd.SD**

NIP: 19670510 199903 1 005

**LAMPIRAN 2**

**PENILAIAN MURID KELAS I**

<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Patokan</b>	<b>Skor maksimal</b>	<b>Kriteria</b>
Ketepatan menyuarakan tulisan	Tepat dalam mengucapkan kata-kata dalam kalimat sederhana	25	Sangat baik
	Kurang tepat mengucapkan kata-kata dan kalimat sederhana	20	Baik
	Cukup tepat mengucapkan kata-kata dan kalimat sederhana	15	Cukup
	Tidak tepat mengucapkan kata-kata dan kalimat sederhana	10	Kurang
	Sangat tidak tepat mengucapkan kata-kata dan kalimat sederhana	0	Sangat kurang
Penyebutan huruf	Jelas dalam mengucapkan huruf	25	Sangat baik
	Kurang jelas dalam mengucapkan huruf	20	Baik
	Tidak jelas dalam mengucapkan huruf	15	Cukup
	Cukup jelas dalam mengucapkan huruf	10	Kurang



	Sangat tidak jelas dalam mengucapkan huruf	0	Sangat kurang
Kelancaran	Lancar dalam membaca kalimat sederhana	25	Sangat baik
	Lancar tapi kurang tepat menyuarakan kalimat sederhana	20	Baik
	Cukup lancar dalam membca kalimat sederhana	15	Cukup
	Kurang lancar dalam membaca kalimat sederhana	10	Kurang
	Sangat kurang lancar dalam membaca sederhana	0	Sangat kurang
Penjelasan suara	Suara jelas dan tidak terbata-bata	25	Sangat baik
	Suara jelas tapi kurang tepat an tidak terbata-bata	20	Baik
	Suara kurang jelas dan tidak terbata-bata	15	Cukup
	Suara tidak jelas dan terbata-bata	10	Kurang
	Suara sangat tidak jelas dan tidak terbata-bata	0	Sangat kurang

#### **KETERANGAN PENILAIAN**

- Ketepatan menyuarakan tulisan
- Penyebutan huruf
- Kelancaran
- Penjelasan suara

**LAMPIRAN 3**

**LEMBAR KERJA SISWA  
(LKS)**

**1. Evaluasi *Pretes***

**Membaca kalimat sederhana!**

ini bola saya  
i-ni bo-la sa-ya  
i-n-i b-o-l-a s-a-y-a i-n-i  
i-ni bo-la sa-ya  
ini bola saya

ini baju mama  
i-ni ba-ju ma-ma  
b - a - j - u m - a - m - a  
i-ni ba-ju ma-ma  
ini baju mama

## 2. Evaluasi *Posttes*

### **Ayo Membaca!**

Ini baju saya

Saya minum susu

Papa membeli bola

Mama mencuci baju

Dewi membaca buku

**LAMPIRAN 4**

**DAFTAR HADIR MURID KELAS I SDN 109 SDN 109 KAJANG KEKE  
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
SEMESTER GANJIL  
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

No	NAMA SISWA	Jenis Kelamin (P/L)	PERTEMUAN KE-					KETERANGAN			Tol.
			Pres Test	I	II	Post Test	Angket	a	s	i	
1.	Adrian Alif	L									
2.	Andi Athiyah Nurfaizah	P									
3.	Aisyah Nurfadilla	P									
4.	Meika Zalsabila	P									
5.	Muh. Ashabil	L									
6.	Muh. Edwin Arrahman	L									
7.	Muh. Sopyan	L									
8.	Natisah Agraeni	P									
9.	Nugraha Syadiq	L									
10.	Riski	P									
11.	Nur Oktavia	P									
12.	Sahrah	P									
13.	Nurul Andinda	P									
14.	Muhammad Yusuf	L									
15.	Putri Nurfadila	P									
16.											

**KETERANGAN:**

- **a** = Alpha
- **i** = Izin
- **s** = Sakit

LAMPIRAN 5

**TABEL II**  
**NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t**

$\alpha$ untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,05	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
$\alpha$ untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,183	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
<b>14</b>	0,691	1,345	1,761	<b>2,145</b>	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

**Lampiran 6**

**JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN  
KELAS I SDN NO. 109 KAJANG KEKE  
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

<b>No</b>	<b>Hari/Tanggal</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Materi</b>
1.	Senin, 07 Mei 2018	2 × 35 Menit	Pretest
2.	Selasa , 08 Mei 2018	2 × 35 Menit	Memperkenalkan huruf-huruf abjad
3.	Rabu , 09 Mei 2018	2 × 35 Menit	Membaca dan menyusun huruf menjadi suku kata dan kata-kata
4.	Jumat, 11 Mei 2018	2 × 35 Menit	Membaca kalimat sederhana
6.	Sabtu, 12 Mei 2018	2 × 35 Menit	Posttest

Bulukumba , Mei 2018

Guru Kelas

FITRAH, S.Pd



**LAMPIRAN 8**

**DOKUMENTASI  
Saat Pretest**



**Saat Postest**





LAMPIRAN 9



**PEMERINTAH KABUPATEN BULUKUMBA  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SD NEGERI 109 KAJANG KEKE**

---

---

**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah SD Negeri 109 Kajang Keke menerangkan bahwa:

Nama : HASRIANI  
NIM : 10540905114  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Pekerjaan : Mahasiswa FKIP Unismuh Makassar

Benar bahwa mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian dari tanggal 07 Mei s/d

26 Mei 2018 dengan judul:

**“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas I SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.”**

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bulukumba, Mei 2018

Mengetahui

Kepala Sekolah,

**MANSYUR, S.Pd.SD**

NIP: 19670510 199903 1 005



**PEMERINTAH KABUPATEN JENEPONTO  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SD NEGERI 109 KAJANG KEKE**

---

---

**BERITA ACARA**

Pelaksanaan penelitian dan pengambilan data pada SD Negeri 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba dari tanggal 07 Mei s/d 26 Mei 2018.

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : HASRIANI  
NIM : 10540905114  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Pekerjaan : Mahasiswa FKIP Unismuh Makassar

Telah melakukan penelitian dan pengambilan data pada SD Negeri 109 Kajang Keke dalam rangka penyusunan SKRIPSI dengan judul:

**“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas I SDN 109 Kajang Keke Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba.”**

Demikian berita acara ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bulukumba, Mei 2018

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Mahasiswa

**MANSYUR, S.Pd.SD**  
NIP: 19670510 199903 1 005

**HASRIANI**  
NIM. 10540905114