

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KONKRET
TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS
1 SD NEGERI KECIL BUNTU AMPANG
KABUPATEN ENREKANG**



SKIRPSI

*Diajukan untuk Memenuhi salah Satu Syarat guna Mengikuti Ujian Skirpsi
pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*

Oleh

MUH ABDUL HALIQ

10540918714

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



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

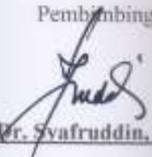
Nama Mahasiswa : **MUH. ABDUL HALIQ**
NIM : 10540 9187 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret
terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas I SD
Negeri Buntu Alam Kabupaten Enrekang**

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


Dr. Syafruddin, M.Pd.

Pembimbing II


Ummu Khalitsum, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Ummuh Makassar

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

Ketua Prodi PGSD

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



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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **MUH. ABDUL HALIQ**, NIM 10540 9187 14 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 160/Tahun 1439 H/2018 M, tanggal 14 Dzulhijjah 1439 H/27 Agustus 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Jumaat**, tanggal **31 Agustus 2018**.

19 Dzulhijjah 1439 H
Makassar, 31 Agustus 2018 M

Panitia Ujian :

- | | | |
|-------------------|---------------------------------------|---------|
| 1. Pengawas Umum: | Dr. H. Abdul Kadir Rahim, S.E., M.M. | (.....) |
| 2. Ketua | Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. | (.....) |
| 3. Sekretaris | Dr. Baharsyah, M.Pd. | (.....) |
| 4. Dosen Penguji | 1. Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum. | (.....) |
| | 2. Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D. | (.....) |
| | 3. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | 4. Abdan Syakur, S.Pd., M.Pd. | (.....) |

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 934

MOTO

*Usaha yang sungguh-sungguh di sertai dengan kesabaran
dan ketabahan yang diiringi dengan doa
merupakan modal utama dalam meraih kesuksesan*

*Tidak ada kesuksesan tanpa cucuran keringat
juga air mata dan masa lalu bukan hal yang harus disesali
tapi menjadi bentuk perbaikan diri dalam pengalaman hidup
agar selalu mensyukuri nikmat-Nya*

Muh Abdul Haliq

Persembahan

Kupersembahkan karya sederhana ini untuk ayahanda dan ibunda
serta saudara-saudara penulis yang senantiasa mencintai dan menyayangi penulis
yang memberi motivasi dan kepercayaan, atas pengorbanan dan doa
demi kesuksesan penulis.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Allah Maha Penyayang dan Pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan candanya, kepada pembimbing I Dr.Syafuruddin, M.Pd dan pembimbing II Ummu Khaltsun, S.Pd., M.Pd, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan skripsi ini. Tidak lupa

juga penulis mengucapkan terima kasih kepada; Dr. H. Rahman Rahim SE.,MM Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada sahabat-sahabatku di basecamp yang selalu menemaniku dalam suka dan duka serta seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2014 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku.

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

Makassar, Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
SURAT PERYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS ...	7
A. Kajian Pustaka	7
1. Hasil penelitian yang relevan.....	7
2. Belajar dan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar .	9
3. Pegertian hasil belajar	13
4. Pengertian media pembelajaran	14
B. Kerangka Pikir	21
C. Hipotesis	22
BAB III METODE PENELITIAN	23

A. Rancangan Penelitian	23
B. Populasi dan Sampel Penelitian	24
C. Defeinisi Operasional Variabel	25
D. Instrument Penelitian	25
E. Teknik Pengumpulan Data	25
F. Teknik Analisis Data	26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	30
A. Hasil penelitian	30
B. Pembahasan	42
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	44
A. Simpulan	44
B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian	24
Tabel 3.2 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia	27
Tabel 4.1 Skor Nilai <i>Pre-Test</i>	30
Tabel 4.2 Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-Rata) Nilai <i>Pretest</i>	3
Tabel 4.3 Tingkat Penguasaan Materi <i>Pretest</i>	32
Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia	33
Tabel 4.5 Skor Nilai <i>Post-Test</i>	34
Tabel 4.6 Perhitungan Untuk Mencari <i>Mean</i> (Rata-Rata) Nilai <i>Post-Test</i> ..	35
Tabel 4.7 Tingkat Penguasaan Materi <i>Post-Test</i>	36
Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Belajar Bahasa Indonesia	36
Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Obserpasi Aktifitas Murid	37
Tabel 4.10 Analisis Skor Pre-Test Dan Post-Test	39

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam suatu kehidupan bangsa, pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa yang bersangkutan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan *output* yang berdaya pikir tinggi dan kreatif. Pendidikan itu merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan, manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga negara masyarakat. Dalam rangka mewujudkan potensi diri menjadi multiple kompetensi harus melewati proses pendidikan yang di implementasikan 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 motivator. Selama 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. Alasan menggunakan media pembelajaran konkret yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu *verbalistis* (tahu kata-katanya,tapi tidak tahu maksudnya). 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.

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

a. Profil proses pembelajaran di kelas I

Proses pembelajaran dimulai pada pukul 07.30 wita. Guru membuka pembelajaran dengan memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa sebelum memasuki materi pembelajaran. Di sekolah yang diteliti masih menggunakan kurikulum KTSP, sehingga perangkat pembelajaran yang digunakan masih berbasis kurikulum KTSP. Para siswa dalam proses pembelajarannya, dalam hal ini pembelajaran bahasa Indonesia, cukup banyak yang antusias mengikuti pembelajaran namun terdapat pula yang kurang bersemangat. Adanya siswa yang kurang bersemangat dalam pembelajaran, peneliti memperkirakan strategi ataupun metode pengajaran yang digunakan oleh guru masih perlu diperhatikan serta penggunaan media pembelajaran yang perlu dikembangkan.

b. Profil hasil pembelajaran di kelas I

Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa mampu memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditentukan. KKM yang harus dicapai sebesar 75. Berdasarkan KKM tersebut, masih terdapat beberapa siswa yang memiliki nilai dibawah standar nilai yang telah ditentukan. Sehingga pembelajaran dapat dikatakan kurang berhasil. Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 1 SD memerlukan metode atau strategi pengajaran yang mampu mengaktifkan siswa dalam proses belajarnya, sehingga pembelajaran lebih efektif.

Mengingat kegunaan bahasa Indonesia sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, maka seorang guru sudah seharusnya mengembangkan strategi pengajarannya, misalnya dengan penggunaan media pembelajaran konkret yang sesuai. Sehingga dengan penggunaan media konkret ini, siswa lebih bersemangat

dalam belajarnya dan dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan uraian di atas kiranya perlu diadakan penelitian sebagai upaya untuk mengetahui hasil belajar bahasa Indonesia melalui media kongkrit. maka peneliti membatasi masalah dan memilih judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas I SDN Buntu Ampang Kabupaten Enrekang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah ada pengaruh media pembelajaran konkret terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas I SDN Buntu Ampang kabupaten Enrekang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran konkret terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 SDN Buntu Ampang Kabupaten Enrekang.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengaruh media pembelajaran konkret dalam merespon materi pembelajaran dari guru terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. 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.

b. 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.

c. 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 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 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 Kejayan Kabupaten Pasuruan, masih didominasi dengan pembelajaran konvensional, dalam hal ini guru hanya menerapkan metode ceramah dan disertai dengan tanya jawab dengan siswa tanpa menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketidakaktifan siswa sangat berpengaruh terhadap pemahaman materi yang diberikan oleh guru. Untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPA, sekiranya 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 dicapai 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 postes (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 (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”.

Rohayani (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 (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

Di dalam kedudukannya sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia berfungsi sebagai lambang kebanggaan kebangsaan, identitas nasional, alat perhubungan antar warga dan alat penyatuan berbagai suku bangsa (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, 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.

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 Arifin (1987: 1). 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 imaginatif 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 (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 (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 (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 (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.

Seringkali kata media pembelajaran digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (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 atau 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.

1) Pengertian Media Pembelajaran Konkret

Menurut Dale (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

2) 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)

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.

3) Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

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

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

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

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

- b) Memperbesar perhatian siswa
- c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
- e) 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:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- c) 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.
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

4) Alasan Penggunaan Media Pembelajaran

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

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

5) Faktor-faktor Pemilihan Suatu Media

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

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

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

6) Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, antara lain:

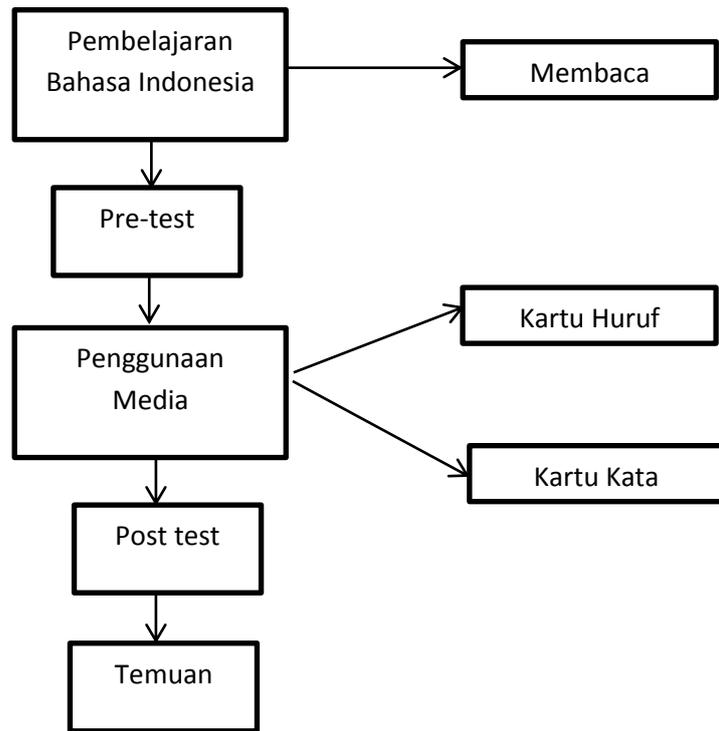
- a) media visual, yaitu media yang berkaitan dengan indera penglihatan. Secara umum dapat dikatakan bahwa media ini berguna dalam hubungannya dengan memotivasi, ingatan dan pengertian.
- b) media audio, yaitu media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Media ini dapat menarik dan memotivasi peserta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

- d) 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. Citra (2013).

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

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

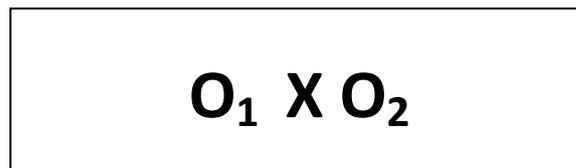
1. Jenis penelitian

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, 2013:108).

2. Desain penelitian

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

Desain penelitian



Sumber: Emzir, 2014

Keterangan:

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

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

X = perlakuan yang diberikan

Model eksperimen ini n 23 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:2013). Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 SDN Buntu Ampang Kabupaten Enrekang dengan jumlah populasi sebanyak 15 siswa.

Tabel 3.1. Populasi Penelitian

KELAS	Jenis kelamin		JUMLAH SISWA
	Laki-laki	perempuan	
Kelas I	8	7	15

Sumber : papan data siswa kelas 1 SDK Buntu Ampang(2018).

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diharapkan mampu mewakili populasi. Dalam penelitian ini sampelnya terdiri dari semua populasi kelas 1 SDN Buntu Ampang Kabupaten Enrekang yang berjumlah 15 siswa, siswa laki-laki 8 orang dan siswa perempuan 7 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: 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.

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. Pemberian perlakuan (*Treatment*)

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 direncanakan oleh Depdikbud (2003) yaitu:

Tabel 3.2. Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0-54	Sangat rendah
55-64	Rendah
65-79	Sedang
80-89	Tinggi
90-100	Sangat tinggi

Sumber : Departemen Pendidikan Nasional (2018)

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*

X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2d$ = 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 “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

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

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_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

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

X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = 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 Buntu Ampang Kabupaten Enrekang.

- 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 I SDN Buntu Ampang Kabupaten Enrekang. Menentukan harga t_{Tabel} dengan Mencari t_{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 I SDN Buntu Ampang Kabupaten Enrekang

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Hasil Pretest Bahasa Indonesia Kelas 1 SDK Buntu Ampang Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Konkret

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDK Buntu Ampang Kabupaten Enrekang mulai tanggal 16 Juli – 25 Juli 2018, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar murid berupa nilai dari kelas 1 SDK Buntu Ampang.

Data hasil belajar kelas 1 SDK Buntu Ampang dapat diketahui sebagai berikut :

Tabel 4.1. Skor Nilai *Pre-Test*

No	Nama Murid	Nilai
1	ARFA BARU	67
2	AFIF ARIFUDDIN	83
3	DAFA HAFIZH FIRDAUS	42
4	MUNADHIL MIPDAD RAHMAD	83
5	MUH.FAUSIL RAQILLA	42

6	MUH. NUR FAHRUDDIN.K	67
7	MUH.FAIZ	33
8	MUH.FARHAM	42
9	ANNISA AZZIKRA	67
10	DYAH AYU NOVITA NASRI	67
11	HERNIATI SINGKA	75
12	NURHAFISAH MAHDIYA	83
13	SYAHIRAH	42
14	SRI WAHYUNI SUDIRMAN	42
15	IRMAWATI	75

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari murid kelas 1 SDK.Buntu Ampang 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
42	5	210
67	4	268
75	2	150
83	3	249
Jumlah	15	910

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 910$, sedangkan nilai dari n sendiri adalah 15. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

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

$$= \frac{910}{15}$$

$$= 60,67$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar kelas 1 SDK Buntu Ampang sebelum menggunakan media pembelajaran konkret yaitu 60,67. 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.	0-54	6	40	Sangat rendah
2.	55-64	0	0	Rendah
3.	65-79	6	40	Sedang
4.	80-89	3	20	Tinggi
5.	90-100	0	0	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 40%, rendah 0%, sedang 40%, tinggi 20% dan sangat tinggi berada pada presentase 0%. 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 - 64	Tidak tuntas	6	40
65 - 100	Tuntas	9	60
Jumlah		15	100

Sumber : SDK Buntu Ampang(2018)

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 60%, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 SDK. No. 150 Buntu Ampang Kabupaten Enrekang belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal.

2. Deskripsi Hasil Belajar (*posttest*) Bahasa Indonesia Kelas 1 SDK

Buntu Ampang 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 SDK Buntu Ampang setelah menggunakan media pembelajaran konkret:

Tabel 4.5. Skor Nilai *Post-Test*

No	Nama Murid	Nilai
1	ARFA BARU	75
2	AFIF ARIFUDDIN	91
3	DAFA HAFIZH FIRDAUS	67
4	MUNADHIL MIPDAD RAHMAD	91
5	MUH FAUSIL RAQILLA	50
6	MUH NURFAHRUDDIN	75
7	MUH FAIZ	83
8	MUH FARHAN	75
9	ANNISA AZZIKRA	75
10	DYAH AYU NOVITA NASRI	83
11	HERNIATI SINGKA	83
12	NURHAFISHA MAHDIYA	91
13	SYAHIRA	75
14	SRI WAHYUNI SUDIRMAN	91
15	IRMAWATI	91

Sumber : SDK Buntu Ampang 2018-2019

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test* dari kelas 1 SDK Buntu

Ampang:

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

X	F	F.X
50	1	50
67	1	67
75	5	375
83	3	249
91	5	455
Jumlah	15	1196

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1196$ dan nilai dari N sendiri adalah 15. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

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

$$= \frac{1196}{15}$$

$$= 79.73$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar kelas 1 SDK Buntu Ampang setelah menggunakan media pembelajaran konkret yaitu 79,73 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	0-54	1	6,67	Sangat rendah
2	55-64	0	0	Rendah
3	65-79	6	40	Sedang
4	80-89	3	20	Tinggi
5	90-100	5	33,33	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 33,33%, tinggi 20%, sedang 40%, rendah 0%, dan sangat rendah 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 setelah menggunakan media pembelajaran konkret tergolong sedang.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
0 - 64	Tidak tuntas	1	6,67
65 - 100	Tuntas	14	93,33
Jumlah		15	100

Sumber : SDK Buntu Ampang

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 SDK Buntu Ampang Kabupaten Enrekang telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas adalah $93,33\% \leq 75\%$.

3. Deskripsi Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas 1 SDK Buntu Ampang selama Menggunakan Media Pembelajaran Konkret

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

Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Observasi 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		15	14	15		14,67	97,8	Aktif
2.	Murid yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		3	1	1		1,67	11,13	Tidak Aktif
3.	Murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.	<i>P</i>	14	14	15	<i>P</i>	14,33	95,53	Aktif
4.	Murid yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan.	<i>R</i>	10	13	15	<i>O</i>	12,67	84,47	Aktif
5.	Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.	<i>E</i>	10	11	12	<i>S</i>	11	73,33	Aktif
6.	Murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis	<i>T</i>	7	9	10	<i>T</i>	8,67	57,8	Tidak Aktif
7.	Murid yang mengerjakan soal		13	15	15		14,33	95,53	Aktif

	dengan benar								
8	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		11	13	14		12,67	84,47	Aktif
	Rata-rata							75,00	Aktif

Sumber : SDK Buntu Ampang.

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%

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 75% 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 SDK Buntu Ampang Kabupaten Enrekang

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “penggunaan media pembelajaran konkret memiliki pengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 SDK Buntu Ampang Kabupaten Enrekang”. 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 (Pretest)	X2 (Posttes)	d	d ²
1	67	75	8	64
2	83	91	8	64
3	42	67	25	625

4	83	91	8	64
5	42	50	8	64
6	67	75	8	64
7	33	83	50	2500
8	42	75	33	1089
9	67	75	8	64
10	67	83	16	256
11	75	83	8	64
12	83	91	8	64
13	42	75	33	1089
14	42	91	49	2401
15	75	91	16	256
Jumlah	910	1196	286	8728

Sumber : SDK Buntu Ampang 2018-2019

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}Md &= \frac{\sum d}{n} \\ &= \frac{286}{15} \\ &= 19,06\end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned}\sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 8728 - \frac{(286)^2}{15} \\ &= 8728 - \frac{81796}{15} \\ &= 8728 - 5453,07 \\ &= 3274,93\end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

$$\begin{aligned}t &= \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum X^2 d}}{\sqrt{N(N-1)}}} \\ t &= \frac{19,06}{\frac{\sqrt{3274,93}}{\sqrt{15(15-1)}}} \\ t &= \frac{19,06}{\frac{\sqrt{3274,93}}{210}}\end{aligned}$$

$$t = \frac{19,06}{\sqrt{15,59}}$$

$$t = \frac{19,06}{3,95}$$

$$t = 4,83$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

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

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 4,83$ dan $t_{Tabel} = 2,14$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $4,83 > 2,14$. 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 60,67 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 40%, rendah 0%, sedang 40%, tinggi 20% dan sangat tinggi berada pada presentase 0%. 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. Hal ini dilihat dari kurangnya motivasi murid dalam proses belajar mengajar.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 79,73. 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 33,33%, tinggi 20%, sedang 40%, rendah 0%, dan sangat rendah berada pada presentase 6,67%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media konkret pada murid SD sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajarnya.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 4,83. 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.

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.

Hasil observasi 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 SDK Buntu Ampang.

Hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Astuti (2013) dan Ratnawati (2009) penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran konkret kepada murid SD dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi terhadap murid sedangkan perbedaan dari hasil penelitian ini menggunakan mata pelajaran yang tidak sama yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran konkret kelas 1 SDK Buntu Ampang sebagai berikut:

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 SDK Buntu Ampang sebelum menggunakan media pembelajaran konkret dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yaitu sangat rendah yaitu 40%, rendah 0%, sedang 40%, tinggi 20% dan sangat tinggi berada pada presentase 0%.

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum media pembelajaran konkret berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 SDK Buntu Ampang dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi yaitu 33,33%, tinggi 20%, sedang 40%, rendah 0%, dan sangat rendah berada pada presentase 6,67%.

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret memiliki pengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 SDK Buntu Ampang setelah diperoleh $t_{Hitung} = 4,83$ dan $t_{Tabel} = 2,14$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $4,83 > 2,14$.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran konkret yang mempengaruhi hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 SDK Buntu Ampang, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

Kepada para pendidik khususnya guru SDK Buntu Ampang, disarankan untuk menggunakan media pembelajaran konkret dalam pembelajarannya agar dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran konkret ini pada mata pelajaran lain demi tercapainya tujuan yang diharapkan.

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 FUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Refika Aditama: Bandung
- Arifin, E. Zaenal. 1987. *Berbahasa Indonesialah Dengan Benar*. Pt. Mediyatama Sarana Perkasa: Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Pt. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Pt. Rajagrafindo Persada: Jakarta.
- Junus, A. M & Andi Fatimah J. 2012. *Pembentukan Paragraf Bahasa Indonesia*. Badan Penerbit Unm: Makassar.
- Komara, Endang. 2014. *Belajar Dan Pembelajaran Interaktif*. Refika Aditama: Bandung.
- Munirah. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Awal*. Universitas Muhammadiyah Makassar: Makassar.
- Rahim, Thamrin Paelori. 2013. *Seluk Beluk Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Romis Aisy: Surakarta.
- Suardi. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Pt. Indeks: Jakarta Barat.
- Subana Dan Sunarti. 2011. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia, Berbagai Pendekatan, Metode, Teknik Dan Media Pengajaran*. Pustaka Setia: Bandung.

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta: Jakarta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Aprianto. 2012. "Media Pembelajaran Menggunakan Benda Asli". 8 Februari 2018. Aprianto.Blogspot.Com
- Astuti, Aprilliya. 2013. *Penggunaan Alat Peraga Berupa Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 Sd. Negeri 2 Lebak Kecama 46 'robogan Kabupaten Grobogan*. Grobogan: Tidak Diterbitkan.
- Azzura Citra. 2013. "Jenis-Jenis Media Pembelajaran". 8 Februari 2018. Azzuracie.Wordpress.Com.
- 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.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Nama Sekolah : Sdk Buntu Ampang
Tema : Diri Sendiri
Mata Pelajaran : -PJOK
-Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : I (Satu)/I
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. STANDAR KOMPETENSI

➤ PJOK

Mempraktekkan gerak dasar kedalam permainan sederhana aktifitas jasmani dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

➤ BAHASA INDONESIA

Memahami teks pendek dengan membaca nyaring.

B. KOMPETENSI DASAR

➤ PJOK

Mempraktekkan gerak dasar kedalam permainan sederhana aktifitas jasmani dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

➤ BAHASA INDONESIA

Menjiblak berbagai bentuk gambar, lingkaran dan bentuk huruf.

C. INDIKATOR

➤ PJOK

➤ Berjalan ke depan

➤ Berjalan ke belakang

➤ BAHASA INDONESIA

➤ Mencocokkan gambar dengan informasi

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Murid dapat berjalan ke depan mencocokkan gambar.
- Murid dapat berjalan ke belakang setelah mencocokkan gambar.

E. MATERI AJAR

- Mencocokkan gambar

F. METODE PEMBELAJARAN

- Ceramah, Tanya jawab, pemberian tugas.

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Pembelajaran langsung

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No.	KEGIATAN	WAKTU	SISWA
1	Kegiatan awal	12 menit	
	➤ Berdoa, membaca surah-surah pendek, absensi.	5 menit	Klasikal
	➤ Apresiasi, motivasi	3 menit	Klasikal
	➤ Menyampaikan tujuan yang ingin dicapai	1 menit	Klasikal
	➤ Menyampaikan alur kegiatan, menyampaikan KKM	2 menit	Klasikal
	➤ Memasang alat peraga	1 menit	Klasikal
2	Kegiatan inti	40 menit	
	➤ Eksplorasi		
	• Guru Menjelaskan gambar hewan yang ada pada gambar	3 menit	Klasikal
	• Murid mengambil gambar	2 menit	Klasikal
➤ Elaborasi			
• Guru membiasakan peserta	10 menit	Klasikal	

	<p>didik maju kedepan membaca dan menulis huruf abjad di papan tulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas dalam bentuk mencocokkan gambar dengan informasi • Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyatakan hal-hal yang belum dimengerti <p>➤ Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum dipahami atau diketahui • Guru memberikan pertanyaan tentang gambar • Murid menjawab pertanyaan tentang gambar 	<p>3 menit</p> <p>5 menit</p> <p>5 menit</p> <p>5 menit</p> <p>5 menit</p>	<p>Klasikal</p> <p>Klasikal</p> <p>Klasikal</p> <p>Klasikal</p> <p>Klasikal</p>
3	<p>Kegiatan akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan murid memberikan kesimpulan • Guru memberikan evaluasi • Guru memberikan PR • Guru memberikan pesan-pesan moral 	<p>15 menit</p> <p>2 menit</p> <p>10 menit</p> <p>2 menit</p> <p>1 menit</p>	<p>Klasikal</p> <p>Klasikal</p> <p>Klasikal</p> <p>Klasikal</p> <p>Klasikal</p>

I. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

- Kartu kata dan kartu huruf
- Buku bahasa Indonesia

J. PENILAIAN

- Teknik : tulisan
- Bentuk tes : pilihan ganda

Buntu Ampang, 23 juli 2018

Mahasiswa

Muh.Abdul Haliq

10540918714

Mengetahui

Kepala SDN Kecil Buntu Ampang

Guru kelas

DARASIA,S.Pd.SD

NIP: 19681231 199201 2 004

SITTI FATIMAH,S.Pd

NIP: 19760404 201412 2 001

Lampiran II Soal *Pretes*

Pilihan Ganda

Ayo pilih jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b dan c.

1. Huruf K didepan nama hewan adalah...
 - a. Kembang
 - b. Kelapa
 - c. Kura-kura
2. Hewan pemakan rumput dengan huruf K, yaitu...
 - a. Kelelawar
 - b. Kambing
 - c. Ayam
3. Kaki ayam ada...
 - a. Dua
 - b. Tiga
 - c. Empat
4. Kaki kucing ada...
 - a. Empat
 - b. Dua
 - c. Tiga
5. Hewan yang suka makan ikan adalah...
 - a. Ayam
 - b. Kucing
 - c. Kambing

ESSAY

1. Tulislah huruf abjad A sampai N dengan berurutan . . . !

Jawaban :

LAMPIRAN III Soal *Posttest*

Pilihan Ganda

Ayo pilih jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b dan c.

1. Huruf K didepan nama hewan adalah...
 - d. Kembang
 - e. Kelapa
 - f. Kura-kura
2. Hewan pemakan rumput dengan huruf K, yaitu...
 - d. Kelelawar
 - e. Kambing
 - f. Ayam
3. Kaki ayam ada...
 - d. Dua
 - e. Tiga
 - f. Empat
4. Kaki kucing ada...
 - d. Empat
 - e. Dua
 - f. Tiga
5. Hewan yang suka makan ikan adalah...
 - d. Ayam
 - e. Kucing
 - f. Kambing

ESSAY

1. Tulislah huruf abjad A sampai N dengan berurutan . . . !

Jawaban :

LAMPIRAN IV

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 R E S T E S T	15	14	15	P O S T E S T	14,67	97,8	Aktif
2.	Murid yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		3	1	1		1,67	11,13	Tidak Aktif
3.	Murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		14	14	15		14,33	95,53	Aktif
4.	Murid yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan.		10	13	15		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	

LAMPIRAN V skor nilai pretes dan postes

Skor Nilai *Pre-Test*

No	Nama Murid	Nilai
1	ARFA BARU	67
2	AFIF ARIFUDDIN	83
3	DAFA HAFIZH FIRDAUS	42
4	MUNADHIL MIPDAD RAHMAD	83
5	MUH.FAUSIL RAQILLA	42
6	MUH. NUR FAHRUDDIN.K	67
7	MUH.FAIZ	33
8	MUH.FARHAM	42
9	ANNISA AZZIKRA	67
10	DYAH AYU NOVITA NASRI	67
11	HERNIATI SINGKA	75
12	NURHAFISAH MAHDIYA	83
13	SYAHIRAH	42
14	SRI WAHYUNI SUDIRMAN	42
15	IRMAWATI	75

Skor Nilai *Post-Test*

No	Nama Murid	Nilai
1	ARFA BARU	75
2	AFIF ARIFUDDIN	91
3	DAFA HAFIZH FIRDAUS	67
4	MUNADHIL MIPDAD RAHMAD	91
5	MUH FAUSIL RAQILLA	50
6	MUH NURFAHRUDDIN	75
7	MUH FAIZ	83
8	MUH FARHAN	75
9	ANNISA AZZIKRA	75
10	DYAH AYU NOVITA NASRI	83
11	HERNIATI SINGKA	83
12	NURHAFISHA MAHDIYA	91
13	SYAHIRA	75
14	SRI WAHYUNI SUDIRMAN	91
15	IRMAWATI	91

LAMPIRAN VI. Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

Hasil Penilaian *Pre-Test* Dan *Post-Test*

No	pretest	postes	d	d2
1	67	75	8	64
2	83	91	8	64
3	42	67	25	625
4	83	91	8	64
5	42	50	8	64
6	67	75	8	64
7	33	83	50	2500
8	42	75	33	1089
9	67	75	8	64
10	67	83	16	256
11	75	83	8	64
12	83	91	8	64
13	42	75	33	1089
14	42	91	49	2401
15	75	91	16	256
Jumlah	910	1196	286	8728

LAMPIRAN VII Media Yangn Disajikan



Media kartu kata

LAMPIRAN VIII Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Murid membaca kartu huruf



Murid bergantian menyebut huruf



Suasana kelas sebelum pembelajaran di mulai



Guru menjelaskan tentang materi yang di ajarkan



Guru memberikan contoh soal yang di ajarkan



Pemberian soal *post test* terhadap siswa

RIWAYAT HIDUP



Muh Abdul Haliq, Lahir di Bt Ampang, 10 Februari 1995. Anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan suami istri Salam dan Wahida. Penulis mulai menempuh pendidikan formal dan terdaftar sebagai murid di SDK Buntu Ampang Kecamatan Baroko Kabupaten Enrekang dan lulus pada tahun 2008. Pada tahun yang

sama penulis melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama yaitu SMP Negeri 2 ALLA dan tamat pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan pendidikan pada SMA Negeri 1 ALLA dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikan dan terdaftar sebagai salah satu mahasiswa Perguruan Tinggi Swasta pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar. Penulis menyelesaikan Program Studi Strata satu (S1) dengan meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada tahun 2018.