

**PENGARUH PENGGUNAN MEDIA SIRKUIT PINTAR TERHADAP HASIL
BELAJAR BAHASA INDONESIA KONSEP MENDENGARKAN
SISWA KELAS V SD INPRES BONTOMANAI MAKASSAR**



SKRIPSI

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

Oleh

**RISMAWATI
10540 8522 13**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR FAKULTAS KEGURUAN dan ILMU
PENDIDIKAN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
NOVEMBER 2017**



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **RISMAWATI**, NIM **10540 8522 13** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 176/Tahun 1439 H/2017 M, tanggal 09 Rabiul Awal 1439 H/28 November 2017 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat tanggal 08 Desember 2017.

Makassar, 19 Rabiul Awal 1439 H
08 Desember 2017 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Fahman Rahim, S.E., M.M.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd.** (.....)
4. Dosen Penguji :
 1. **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
 2. **Dr. Syafruddin, M.Pd.** (.....)
 3. **Dr. Hj. Rosmini Madeamin, M.Pd.** (.....)
 4. **Andi Adam, S.Pd., M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh :

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

NBM : 860 934



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **RISMAWATI**
NIM : 10540 8522 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Sirkuit Pintar terhadap
Hasil Belajar Bahasa Indonesia Konsep Mendengarkan
Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar**

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

Makassar, Desember 2017

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Dr. Syafruddin, M.Pd.

Pembimbing II

Haslinda, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP

Universitas Muhammadiyah Makassar

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

Ketua Prodi PGSD

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



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

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, (0411) 866132, Fax. (0411) 860132

SURAT PERNYATAAN

Nama : **Irmawati**
NIM : 10540 8523 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Sirkuit Pintar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Konsep Mendengarkan Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar**

Skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan ciplakan atau dibuatkan oleh orang lain.

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

Makassar, September 2017

Yang Membuat Perjanjian

RISMAWATI
10540 8522 13



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

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, (0411) 866132, Fax. (0411) 860132

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rismawati

NIM : 10540 8522 13

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Sirkuit Pintar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Konsep Mendengarkan Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya yang menyusunnya sendiri (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini yang selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penciplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi saya
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya butir 1, 2 dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang ada.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 2017

Yang membuat perjanjian

Rismawati

10540 8522 13

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Sejuta Rencana tak ada tindakan sama dengan nol Besar

Kupersembahkan.....

*“Karya sederhana ini sebagai tanda
baktiku kepada kedua orang tuaku serta seluruh keluarga
tercinta dan teman temanku tersayang yang telah berdoa dengan
tulus dan ikhlas
dan selalu memberikan yang terbaik
serta selalu mengharapkan kesuksesanku
Doa..., Pengorbanan..., Nasehat..., serta kasih sayang yang
tulus menunjang kesuksesanku
dalam menggapai cita-citaku”*

ABSTRAK

Rismawati 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Sirkuit Pintar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I H.Syafruddin dan pembimbing II Haslinda.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra eksperimental bentuk one group pretest posttest design yaitu eksperimen yang didalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (kontrol) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media sirkuit pintar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar tahun ajaran 2017/2018. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sebanyak 30 siswa. Penelitian dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan.

Keberhasilan proses pembelajaran ditinjau dari aspek, yaitu ketercapaian ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa secara klasikal, aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran dikatakan berhasil jika aspek tersebut diatas tercapai dengan baik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data skor penelitian hasil belajar siswa yang dikumpulkan dengan menggunakan tes, data tentang aktifitas siswa dengan menggunakan observasi yang telah dibagikan.

Hasil analisis statistik deskriptif penggunaan media sirkuit pintar siswa positif, hasil belajar siswa dengan menggunakan media sirkuit pintar menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum diterapkannya media sirkuit pintar. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah 22,52 dengan frekuensi db = $30-1 = 29$, pada taraf signifikan 50 % diperoleh $t_{tabel} = 1,699$. Jadi, $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh dalam menerapkan media sirkuit pintar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar.

Kata Kunci : Media sirkuit pintar, Mendengarkan cerita rakyat.

KATA PENGANTAR



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. Proposal 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 ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini 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 Rusdi dan Rahmawati yang telah berjuang, berdo'a, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan dukungan, Kepada Dr. Syafruddin, M.Pd, sebagai pembimbing I dan Haslinda S.Pd., M. Pd, sebagai pembimbing II, yang telah

memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada; Dr. H. Abd. Rahman Rahim, S.E., M.M., sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., dan Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan para 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 yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, staf Sekolah Dasar Inpres Bontomanai Makassar dan Ibu Hj. Farida S.Pd, selaku guru kelas di sekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada sahabat-sahabatku terkasih The Chibinerz yang telah memberikan banyak hal yang bermakna serta teman teman seperjuangan kelas D atas kebersamaan dalam suka maupun duka, serta seluruh rekan mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2013 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis.

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. Amin.

Makassar, September 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
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 Relevan	7
2. Hakikat Bahasa.....	8
3. Hakikat Belajar dan Hasil Belajar.....	10
4. Hakikat Media Pembelajaran	20
5. Media Permainan Sirkuit Pintar	24
B. Kerangka Pikir.....	25

C. Hipotesis.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	39
A. Rancangan Penelitian	29
B. Variabel Penelitian	31
C. Populasi dan Sampel	31
D. Instrumen Penelitian.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	38
1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar.....	38
2. Deskriptif Aktivitas Belajar bahasa Indonesia siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar.....	41
3. Pengaruh Penggunaan Media Sirkuit Pintar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar	42
B. Hasil Penelitian Pembahasan	45
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	48
B. Saran.....	48

DAFTAR PUSTAKA.....49

LAMPIRAN

DOKUMENTASI

DAFTAR GAMBAR

Keterangan	Halaman
1.1 Skema Kerangka Pikir.....	27
1.2 Tipe Penelitian One Group Pretest Posttest	29

DAFTAR TABEL

Keterangan	Halaman
1.1 Keadaan Populasi SD Inpres Bontomanai	
1.2 Standar Ketuntasan Hasil Belajar.....	
1.3 Distribusi Frekuensi dan kategori nilai hasil belajar murid kelas V SD Negeri Inpres Bontomanai kota Makassar sebelum diberikan perlakuan (<i>pre test</i>)	
1.4 Distribusi Frekuensi dan kategori nilai hasil belajar murid kelas V SD Negeri Inpres Bontomanai Kota Makassar sesudah diberikan perlakuan (<i>post test</i>)	
1.5 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Murid	

TABEL
NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t

α untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α 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	6,956	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	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
14	0,691	1,345	1,761	2,145	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

DAFTAR LAMPIRAN

Keterangan

1.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

1.2 Daftar Nilai Pretest dan Posttest

1.3 Daftar Hadir Siswa

1.4 Tabel Distribusi

1.5 Kartu Kontrol Penelitian

1.6 Persuratan

1.7 Lembar Pretest dan Posttest

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi diri manusia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Siswoyo, 2007: 19). Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab 2 Pasal 3:

“Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan nasional perlu berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pencapaian tujuan pendidikan tersebut, dapat terbentuk melalui pendidikan dasar. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 3 tahun 2006 tanggal 23 Mei 2006 yang menyatakan bahwa pendidikan dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Salah satu instansi pendidikan dasar tersebut adalah sekolah dasar (SD).

Dari keseluruhan proses di sekolah dasar (SD), kegiatan belajar merupakan kegiatan utama. Hal ini berarti berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pembangunan nasional banyak tergantung pada proses pembelajaran yang dijalani oleh siswa. Belajar memerlukan kesiapan siswa dalam mengikuti

pelajaran di kelas maupun belajar secara mandiri di rumah. Berkaitan dengan kesiapan belajar, salah satu hal penting yang perlu diperhatikan adalah kesiapan fisik dan mental. Kesiapan mental yang dapat mempengaruhi proses belajar diantaranya: 1) intelegensi, 2) minat, 3) kesiapan, 4) kematangan, dan 5) perhatian /konsentrasi (Hamalik, 2005: 21). Sejalan dengan hal tersebut, Dimiyati (dalam Sugihartono, 2007:156) mengemukakan bahwa faktor internal yang mempengaruhi prestasi belajar meliputi: sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan ajar, menyimpan perolehan hasil belajar, dan sebagainya. Dari beberapa faktor tersebut, salah satu faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar adalah konsentrasi belajar.

Surya (2006: 11) menyatakan bahwa bermutu atau tidaknya suatu kegiatan belajar atau optimalnya hasil belajar sangat tergantung pada intensitas kemampuan kita untuk melakukan konsentrasi belajar. Konsentrasi belajar itu tidak datang dengan sendirinya atau bukan dikarenakan pembawaan bakat seseorang yang dibawa sejak lahir, melainkan harus diciptakan dan direncanakan serta dijadikan kebiasaan belajar. Sugiyanto, (2012: 3-4) Daya konsentrasi belajar pada anak sekolah dasar dapat dikembangkan pada kelas atas. Meski bukan gangguan serius, akan tetapi kurang konsentrasi pada anak tidak boleh dibiarkan berlarut-larut. Tanpa penanganan apapun, masalah ini bisa menetap sampai usia selanjutnya dan semakin sulit untuk ditangani.

Kemampuan berkonsentrasi diperlukan dalam mengikuti semua mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Pelaksanaan pembelajaran khususnya

bahasa Indonesia mengharuskan para guru untuk meningkatkan kemampuan dan mengembangkan keahlian untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Salah satu kemampuan yang diperlukan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah kemampuan berkonsentrasi dalam menerima pelajaran. (Harsono, 1993: 74) Hal ini sejalan dengan implementasi teori perkembangan Piaget dalam pembelajaran, yaitu guru bertugas untuk memusatkan perhatian kepada siswa agar fokus dalam belajar (Harsono, 1993: 74). Diperjelas pula oleh pendapat Samatowa, (2010: 9) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa harus memfokuskan diri untuk menerima materi yang sedang diajarkan. Pemfokusan diri tersebut dimaksudkan untuk mengembangkan sikap ingin tahu dan memudahkan anak bersikap logis.

Dengan demikian, diperlukan suatu konsep pendidikan yang dapat memfasilitasi antara kesesuaian dengan perkembangan anak sekolah dasar, sifat-sifat anak usia sekolah dasar, maupun hasil belajar khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan teori di atas, maka media pembelajaran yang kreatif yang digunakan guru harus dapat membantu siswa untuk aktif dalam belajar, menciptakan rasa nyaman, dan mengembangkan kemampuan kerja otak siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang kreatif guna mencapai tujuan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya untuk mengembangkan konsentrasi belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SD Inpres Bontomanai ditemukan permasalahan terkait dengan konsentrasi belajar dan hasil belajar siswa

dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Kondisi ini tercermin dari kurangnya konsentrasi yang dimiliki siswa dalam waktu yang relatif lama. Hal ini dibuktikan dengan fakta yang terjadi di kelas saat pembelajaran berlangsung, yaitu ada beberapa siswa yang membuat mainan dari kertas, ada yang berbincang dengan temannya, adapula yang selalu keluar masuk izin ke kamar mandi. Kondisi selanjutnya tercermin dari kurangnya aktifitas siswa pada saat proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan ketika siswa bersikap pasif di kelas, banyak siswa tidak berani bertanya jika menghadapi kesulitan. Siswa masih takut untuk menjawab ketika diberi pertanyaan. Selain itu, banyak siswa yang tidak menyelesaikan tugas yang diberikan guru tepat waktu, sehingga hasil belajar siswapun menurun.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, guru juga menyadari bahwa siswa masih kurang merespon perintah yang diberikan guru tentang materi ajar yang telah disampaikan khususnya pada pelajaran bahasa Indonesia. Pernyataan tersebut diungkapkan guru karena pada saat guru meminta siswa untuk menunjukkan hasil pekerjaan bahasa Indonesia di depan kelas, tidak ada yang berusaha untuk maju. Guru masih harus menunjuk siswa, bukan atas kemauan sendiri.

Dari beberapa kondisi yang dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa di kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar memiliki kemampuan konsentrasi dan hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Terkait belum optimalnya konsentrasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa

Indonesia kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar, maka peneliti berupaya menerapkan media Sirkuit Pintar sebagai salah satu alternatif pembelajaran.

Sirkuit pintar merupakan media permainan produktif dan menyenangkan. Media permainan ini merupakan hasil pengembangan dari permainan ular tangga. Permainan ini dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik sehingga dalam pembelajaran semakin cepat diserap. Permainan ini seakan-akan tutor sebaya akan terbentuk secara otomatis tanpa dipandu dan diperintah oleh guru. Sementara itu aspek psikomotorik dapat diperlihatkan dari keaktifan peserta didik dalam bertanya, bermain dan berdiskusi.

Berdasarkan pernyataan di atas peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Sirkuit Pintar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia konsep Mendengarkan Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka terdapat rumusan masalah dalam penelitian ini yakni bagaimanakah pengaruh penerapan media pembelajaran sirkuit pintar terhadap hasil belajar bahasa Indonesia konsep mendengarkan Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan media pembelajaran sirkuit pintar terhadap hasil belajar bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari pelaksanaan penelitian ini adalah:

a. Manfaat secara Teoretis

Memberikan wawasan secara nyata dalam dunia pendidikan bahwa pengaruh hasil belajar bahasa Indonesia diantaranya dapat melalui penerapan media sirkuit pintar dalam proses pembelajarannya.

b. Manfaat secara Praktis

- a) Bagi guru SD, penelitian ini dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman tentang pengaruh hasil belajar bahasa Indonesia dengan media pembelajaran sirkuit pintar
- b) Bagi siswa, hasil penelitian akan dapat pengaruh hasil belajar bahasa Indonesia dengan media pembelajaran sirkuit pintar serta siswa merasa senang karena dilibatkan aktif dalam proses pembelajaran.
- c) Bagi pihak sekolah, penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya dapat meningkatkan mutu sekolah.
- d) Bagi peneliti, hasil penelitian ini adalah bagian dari pengabdian yang dapat dijadikan refleksi untuk terus mencari dan mengembangkan inovasi dalam hal pembelajaran menuju hasil yang lebih baik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Penelitian Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Sirkuit Pintar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Panjatan, Kulon Progo*" dilakukan oleh Siwi Utaminingtyas pada tahun 2012 dengan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media sirkuit pintar terhadap hasil belajar matematika V SD N Panjatan Kulon Progo.
2. Penelitian yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan media sirkuit pintar berbasis Multimedia Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri Bantul Manunggal Tahun Ajaran 2011/2012*" dilakukan oleh Muchtarom Desiyanto pada tahun 2012 dengan kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD N Bantul Manunggal.

2. Hakikat Bahasa

a. Pengertian Bahas

Kridalaksana dan Kentjono (dalam Ghani, 2007: 1) menyatakan bahwa bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri.

Sementara itu, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* memberikan pengertian “bahasa” kedalam tiga batasan, yaitu: a) sistem lambang bunyi berartikulasi (yang dihasilkan alat-alat ucap) yang bersifat sewenang-wenang dan konvensional yang dipakai sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran; b) perkataan-perkataan yang dipakai oleh suatu bangsa (suku bangsa, daerah, negara, dan sebagainya); c) percakapan (perkataan) yang baik, semua bahasa sama rumitnya. Hal ini merupakan bagian dari kebudayaan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang memakai bahasa tersebut.

Dari beberapa pengertian tentang bahasa, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang dapat dipakai oleh sekelompok masyarakat untuk mendapat suatu informasi. Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat. Secara umum fungsi bahasa ada tiga yaitu alat komunikasi, alat ekspresi, dan alat berpikir. Bahasa melambangkan pikiran, perasaan, bahkan tingkah laku seseorang.

b. Fungsi Bahasa Indonesia

Dalam kedudukan bahasa sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia berfungsi sebagai lambang kebanggaan nasional atau lambang kebangsaan. Secara umum fungsi bahasa sebagai alat komunikasi: lisan maupun tulis. Santoso, dkk

berpendapat bahwa bahasa sebagai alat komunikasi memiliki fungsi sebagai berikut: fungsi informasi, fungsi ekspresi diri, fungsi adaptasi dan integrasi, fungsi kontrol sosial.

Menurut Heryanto (2013: 21), dalam kedudukan bahasa sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia berfungsi sebagai lambang kebanggaan nasional atau lambang kebangsaan. Secara umum fungsi bahasa sebagai alat komunikasi maupun tulis.

Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional mempunyai fungsi khusus, yaitu: a) bahasa resmi kenegaraan; b) bahasa pengantar dalam dunia pendidikan; c) bahasa resmi untuk kepentingan perencanaan dan pelaksanaan pembangunan nasional serta kepentingan pemerintah; d) alat pengembang kebudayaan ilmu pengetahuan dan teknologi.

c. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Heryanto (2013: 21), secara khusus, pembelajaran bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai sebuah pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa, baik lisan maupun tulis. Kemampuan berbahasa tersebut secara khusus merupakan kemahiran berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Pembelajaran bahasa Indonesia memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik agar mampu berkomunikasi baik secara lisan maupun tulis sesuai dengan kaidah kebahasaan Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia di SD memiliki fungsi yang cukup penting bagi siswa.

Menurut Novi Resmini (dalam Heryanto, 2013: 21), adapun fungsi pembelajaran bahasa Indonesia di SD yaitu: a) sarana pembinaan kesatuan dan

persatuan bangsa; b) sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan berbahasa Indonesia dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya; c) sarana peningkatan pengetahuan dan pembangunan ilmu pengetahuan dan teknologi dan seni; d) sarana penyebarluasan pemakaian bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan konteks untuk berbagai keperluan dan berbagai masalah; e) sarana pengembangan kemampuan intelektual penalaran.

Dari beberapa penjelasan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan sarana yang baik untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan orang lain, baik dalam keadaan formal maupun informal

3. Hakikat Belajar dan Hasil Belajar

a) Pengertian Belajar

(Gulö, 2002: 23), Belajar adalah suatu proses yang berlangsung di dalam diri seseorang yang mengubah tingkah lakunya, baik tingkah laku dalam berpikir, bersikap, dan berbuat.

(Dimiyati, 2010: 7), Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Tindakan belajar tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar.

Skinner (Aunurrahman, 2012: 38) berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik.

Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun. Dengan kata lain, perilaku manusia dapat diamati secara langsung sebagai akibat dari konsekuensi perbuatan sebelumnya. Dalam belajar ditemukan adanya hal berikut:

- a. Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons pelajar.
- b. Respons pelajar, dan
- c. Konsekuensi yang bersifat menguatkan respons tersebut.

Menurut teori Skinner (Aunurrahman, 2012: 40), setiap kali memperoleh stimulus maka seseorang akan memberikan respons berdasarkan hubungan S-R (Stimulus-Respons). (Aunurrahman, 2012: 40), Respons yang diberikan ini dapat sesuai “R” (benar) atau tidak sesuai “F” (salah) seperti apa yang diharapkan. Respons yang benar perlu diberikan penguatan

Sebagai contoh adalah ketika seorang siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan benar akan mendapat pujian bahkan hadiah. Sedangkan siswa yang melanggar peraturan sekolah akan mendapatkan sanksi, baik berupa teguran ataupun hukuman.

Menurut Gagne (Aunurrahman, 2012: 45), belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar, orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah (a) stimulus yang berasal dari lingkungan, dan (b) proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Dengan demikian, (Dimiyati, 2010: 10), belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Di samping itu, Gagne (Aunurrahman, 2012: 45) juga berpendapat bahwa belajar bukan merupakan sesuatu yang terjadi secara alamiah, akan tetapi hanya

akan terjadi dengan adanya kondisi-kondisi tertentu, yaitu kondisi internal dan kondisi eksternal. Kondisi internal ini meliputi kesiapan pelajar dan sesuatu yang telah dipelajari. Sedangkan kondisi eksternal merupakan situasi belajar yang secara sengaja diatur oleh guru dengan tujuan memperlancar proses belajar, yang meliputi persiapan bahan materi, rancangan pembelajaran, sarana dan prasarana lainnya.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau praktek yang diperkuat. Belajar merupakan hasil dari interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilaku.

b) Teori-Teori Belajar

Menurut Munandi (2012: 21), Setiap teori belajar sangat banyak dan beraneka ragam, maka setiap teori belajar dirumuskan berdasarkan kajian tentang perilaku individu dalam proses belajar. Kajian itu pada intinya menyangkut dua hal, yaitu:

- a. Konsep yang menggap bahwa otak manusia terdiri atas sejumlah kemampuan potensial (daya-daya), seperti menalar, mengingat, menghayal, yang dapat dikembangkan dengan latihan.
- b. Konsep yang menganggap bahwa manusia merupakan suatu sistem energi yakni suatu sistem tenaga yang dinamis yang berupaya memelihara keseimbangan dalam merespon sistem energi lain sehingga ia dapat berinteraksi melalui organ rasa.

c) Macam-macam Belajar

Baik tidaknya hasil belajar individu tergantung kepada bermacam-macam faktor, antara lain:

- a. Faktor yang ada pada diri sendiri yang disebut faktor individual, seperti pertumbuhan dan kematangan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.
- b. Faktor yang ada diluar individu yang disebut faktor sosial, seperti keluarga, guru, alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

Menurut Alisuf (1995: 55), Belajar dapat disimpulkan ke dalam beberapa hal penting yang berkaitan dengan pengertian belajar sebagai berikut:

- a. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku sebagai akibat pengalaman atau latihan
- b. Perubahan tingkah laku akibat belajar itu dapat berupa memperoleh perilaku yang buruk atau memperbaiki/meningkatkan perilaku yang sudah ada.
- c. Perilaku yang ditimbulkan oleh belajar dapat berupa perilaku yang baik (positif) atau perilaku yang buruk (negatif).
- d. Perubahan sebagai perilaku sebagai hasil itu terjadi melalui usaha dengan mendengar, membaca, mengikuti, mengamati, memikirkan, menghayati, meniru dan mencoba sendiri.

Sehingga suatu hasil belajar sangat bergantung pada perubahan tingkah laku seseorang dalam mencapai hasil yang diinginkan dengan melakukan usaha demi usaha.

d) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua, yaitu:

a. Faktor Internal

1. Faktor jasmania

a) Faktor Jasmaniah yakni faktor kesehatan yaitu keadaan atau hal sehat.

Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, ia akan cepat lelah, mudah pusing, ngantuk jika badannya lemah. Kurang darah ataupun ada gangguan-gangguan lainnya.

b) Cacat tubuh yaitu sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Cacat dapat berupa buta, tuli, setengah tuli, patah kaki, patah tangan, lumpuh, dan lain-lain. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika ini terjadi hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus.

2. Faktor Psikologis

Menurut Slameto (2010: 55), Faktor psikologis yang mempengaruhi belajar, faktor-faktor itu adalah

a. Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-

konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

- b. Perhatian merupakan keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda atau hal) atau sekumpul objek. Agar siswa dapat dengan cara mengusahakan pejaran itu sesuai dengan hobi atau bakatnya.
- c. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.
- d. Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar dan berlatih. Bakat itu sangat mempengaruhi belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya ia lebih giat dalam belajarnya itu.
- e. Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak atau pendorong.

- f. Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Kematangan belum berarti anak dapat melaksanakan kegiatan secara terus-menerus, untuk itu diperhatikan latihan-latihan dan pelajarannya.
 - g. Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan.
3. Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan baik secara jasmani dan rohani dapat dihilangkan dengan cara-cara sebagai berikut:

- a. Tidur yang cukup
- b. Istirahat yang cukup
- c. Mengusahakan variasi dalam belajar, juga dalam bekerja
- d. Menggunakan obat-obatan yang bersifat melancarkan peredaran darah
- e. Rekreasi dan ibadah yang teratur
- f. Olahraga secara teratur, dan mengimbangi dengan makanan yang memenuhi syarat kesehatan.

b. Faktor Eksternal

Menurut Munandi (2012: 32), Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar yaitu:

1. Faktor lingkungan

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan dapat pula berupa lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya keadaan suhu, kelembaban, kepengapan, udara, dan sebagainya. Belajar pada tengah hari diruang yang memiliki ventilasi udara kurang tentunya akan berbeda dengan suasana belajar dipagi hari yang udaranya masih segar, apalagi di dalam ruangan cukup mendukung untuk bernafas lega.

Seringkali guru dan para siswa yang belajar di dalam kelas merasa terganggu oleh obrolan orang-orang yang berada persis di depan kelas tersebut, apalagi obrolan itu diiringi dengan gelak tawa yang keras dan teriakan. Karena itu sekolah hendaknya didirikan dalam lingkungan yang kondusif untuk belajar.

2. Faktor instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaannya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan.

Faktor-faktor instrumental ini dapat berupa kurikulum, sarana dan fasilitas, dan guru. Faktor-faktor ini besar pengaruhnya pada proses dan hasil belajar. Klasifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:

a. Faktor-faktor non sosial dalam belajar

Kelompok faktor-faktor ini boleh dikatakan juga tak terbilang jumlahnya, seperti misalnya : keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu, tempat, alat-alat yang dipakai untuk belajar.

b. Faktor-faktor sosial dalam belajar

Yang dimaksud dengan faktor-faktor sosial dalam belajar disini adalah faktor manusia (sesama manusia), baik manusia itu ada maupun kehadirannya itu dapat disimpulkan, jadi tidak langsung hadir. Kehadiran orang atau orang-orang lain pada waktu seseorang sedang belajar, banyak mengganggu belajar

e) Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau praktek yang diperkuat. Belajar merupakan hasil dari interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilaku.

Menurut Sudjana (2009: 3) “hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”

Menurut Munandi (2008: 24) “hasil belajar kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Hasil belajar merupakan salah satu sarana untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yaitu untuk meningkatkan mutu pendidikan disetiap jenjang pendidikan yang ada.

Mulyasa (2009: 203) berpendapat tentang Pengertian hasil belajar yakni:

“Hasil belajar pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan untuk mengukur perubahan perilaku yang telah terjadi pada peserta didik. Pada umumnya hasil belajar akan memberikan pengaruh dalam dua bentuk yaitu, (a) peserta didik akan mempunyai perspektif terhadap kekuatan dan kelemahannya atas perilaku yang diinginkan (b) mereka mendapatkan perilaku yang diinginkan itu telah meningkat baik setahap atau dua tahap sehingga timbul kembali kesenjangan antara penampilan perilaku sekarang dengan perilaku yang diinginkan”.

Howard Kingsley (dalam Sudjana, 2012: 22) membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) Keterampilan dan kebiasaan, (b) Pengetahuan dan pengertian (c) Sikap dan cita-cita. Masing-masing dari hasil belajar ini dapat diisi dengan bahan yang telah diterapkan dalam kurikulum.

Selain itu dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil dari Benyamin Bloom secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut dibedakan karena ciri-cirinya yang berbeda. Kognitif berhubungan dengan pengembangan kemampuan otak dan penalaran siswa. Afektif berhubungan dengan pengembangan perasaan dan sikap siswa. Sedangkan psikomotorik berhubungan dengan cara siswa pada waktu mengembangkan kedua hasil belajar tersebut, ketiga hasil belajar adalah saling berkaitan. Oleh karena itu penilaian hasil belajar merupakan upaya untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan pendidikan yang meliputi kemajuan dalam proses berpikir, kemajuan dalam menggunakan panca indera dan kemampuan dalam pembinaan, moral dan kepribadian.

Hasil belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat terlihat dari adanya perubahan baik dari kemampuan, perbuatan, sikap dan perilaku. Akan tetapi menurut Djamarah (2006: 106) “untuk mengetahui indikator

keberhasilan belajar dapat juga dilihat dari daya serap siswa”. Daya serap merupakan tingkat penguasaan siswa terhadap bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru dan dikuasai oleh siswa baik secara individual atau kelompok.

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disintesis bahwa belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir dan menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

4. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media sendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang secara harfiah berarti “ Perantara “ atau “ Pengantar ”. Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Telah banyak pakar dan juga organisasi (lembaga) yang mendefinisikan media pembelajaran ini, beberapa definisi tentang media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

Menurut Rossi dan Breidle (dalam Medina, 2009: 5) dalam media pembelajaran atau media pendidikan adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk media pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.

Miarso (2004: 74) berpendapat mengenai pengertian pembelajaran yaitu:

“Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian,

dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”.

Menurut Sadirman (1984: 132) berpendapat bahwa “Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti Film, buku, dan kaset.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada dasarnya semua pendapat tersebut memposisikan media sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan media tersebut dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

b. Jenis media pembelajaran menurut para ahli

Herry (2007: 631) menyatakan: “Ada tiga jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru di sekolah, yaitu:

- a) Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (projekted visual) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (non projekted visual).
- b) Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar dan jenisnya.
- c) Media audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan media audio visual atau media pandang dengar.

Menurut Heinich dan Molenda (dalam ahmad, 2009: 34) terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran, yaitu:

- a) *Teks*. Merupakan elemen dasar dalam menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.
- b) *Media audio*. Membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan dan membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara, dan lainnya.
- c) *Media visual*. Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/photo, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin, dan lainnya.
- d) *Media proyeksi gerak*. Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD).
- e) *Benda-benda tiruan/miniatur*. Termasuk di dalamnya benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.
- f) *Manusia*. Termasuk di dalamnya guru, siswa, atau pakar/ahli di bidang/materi tertentu.

Rudi Bretz (dalam Ahmad, 2007: 46) mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Dari ketiga unsur tersebut Bretz mengklasifikasikannya ke dalam tujuh kelompok, yaitu:

- a) Media audio

- b) Media cetak
- c) Media visual diam
- d) Media visual gerak
- e) Media audio semi gerak
- f) Media semi gerak
- g) Media audio visual diam
- h) Media audio visual gerak.

Berdasarkan pendapat dari para ahli maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pada dasarnya media pembelajaran terbagi menjadi tiga bagian yakni media visual, media audio, dan media audio visual.

c. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi menurut beberapa ahli yakni:

Menurut Hamalik (2008), Fungsi media pembelajaran yaitu:

- a) Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif
- b) Penggunaan media merupakan bagian internal dalam system pembelajaran.
- c) Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- d) Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh Guru dalam kelas.
- e) Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Menurut Kemp & Dayton dalam Ahmad dan Abdul Karim (2007 : 78), Fungsi utama media pembelajaran yaitu:

- a) Memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
- b) Menyajikan informasi, digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa.
- c) Memberi instruksi, informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa.

Dari beberapa pendapat menurut para ahli tersebut diatas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah memberikan konteks kepada siswa yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi dalam teks. Dengan kata lain bahwa media pembelajaran ini berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks (disampaikan secara verbal).

5. Media Permainan Sirkuit Pintar

Pengertian media menurut Djamarah (2006: 120) merupakan perkalian dari hal kurang mampu diungkapkan guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Banyak sekali jenis media, media permainan sirkuit pintar termasuk dalam media tradisional dan media visual. Media sirkuit pintar menurut Yusuf (2011: 107) mengatakan bahwa media sirkuit pintar ini dikembangkan oleh seorang pendidik bernama Umy Aulia, S.Pd pada tahun 2009 dan memenangkan juara 1 lomba media pembelajaran tingkat nasional pada tahun 2009. Media sirkuit pintar ini

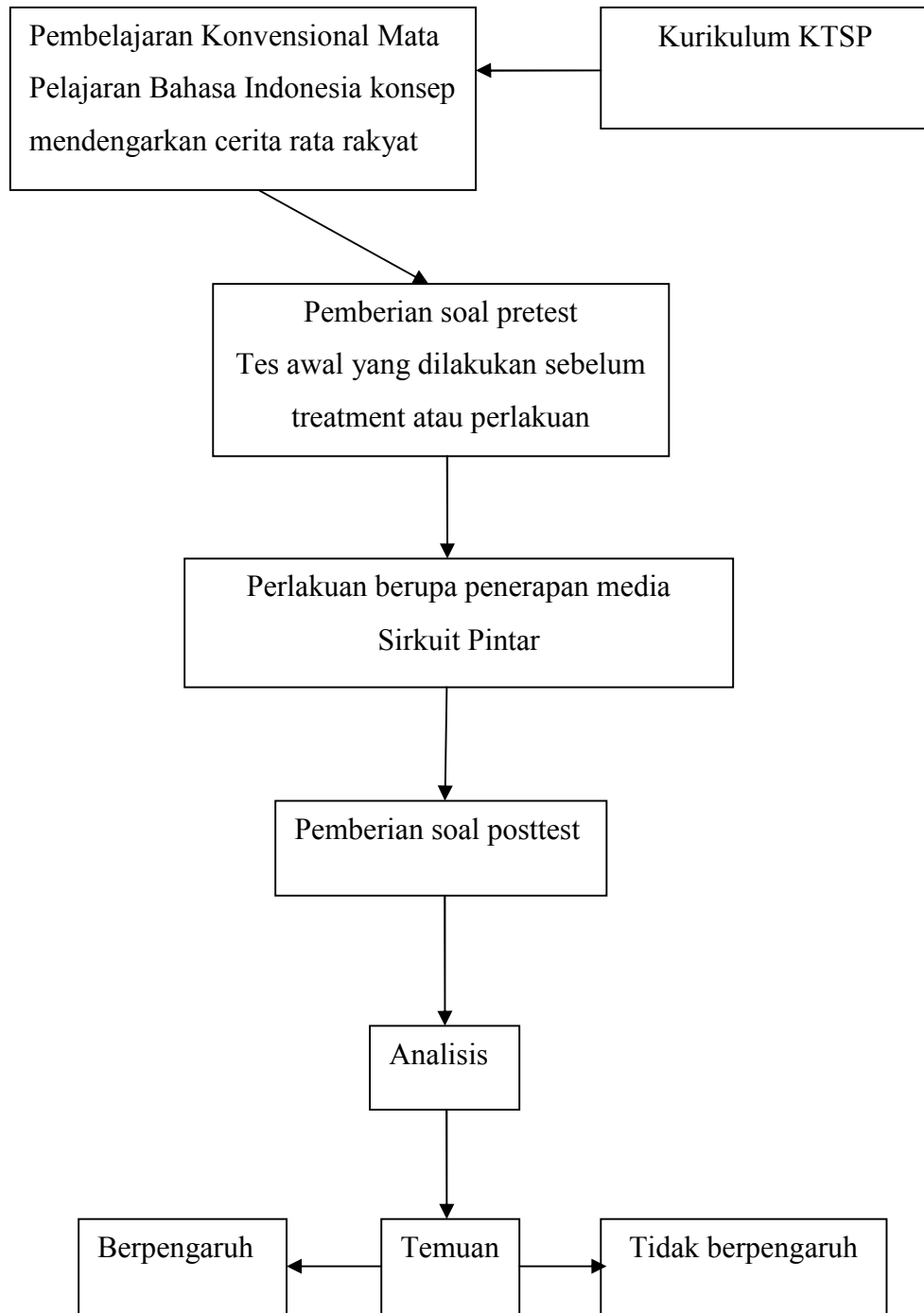
terdiri dari papan permainan yang didalamnya terdapat inti dari materi pokok, dadu yang didalamnya terdapat soal yang mengacu pada inti materi pokok pembelajaran yang jawabannya terdapat pada dadu. Implementasi media sirkuit pintar dalam pembelajaran mempunyai sejumlah aturan yang sebagian besar sama dengan permainan ular tangga namun dalam penentuan pemenangnya yang berbeda.

B. Kerangka Pikir

Berdasarkan hipotesis penelitian maka kerangka pikir dalam penelitian ini yakni pembelajaran di sekolah didasarkan pada kurikulum KTSP, dalam penerapan pembelajaran tersebut timbul permasalahan yaitu proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas berjalan secara konvensional artinya kurangnya aktifitas pembelajaran yang interaktif serta tidak adanya hubungan timbal balik selama pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung, berdasarkan hal tersebut maka dilakukanlah pretest untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan permasalahan yang murid, setelah mengetahui hasil dari pretest tersebut maka dilakukanlah tindakan berupa penerapan metode sirkuit pintar terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia, tindakan ini diharapkan mampu menjadi solusi dari permasalahan yang dihadapi setelah dilakukan tindakan selanjutnya diadakan posttest, hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media sirkuit pintar terhadap hasil belajar bahasa Indonesia, setelah melakukan serangkaian posttest, selanjutnya dilakukan analisis untuk mengetahui besar pengaruh media pembelajaran terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia, hasil analisis tersebut akan menghasilkan temuan yaitu apakah media sirkuit pintar berpengaruh

terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada murid kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar atau apakah media sirkuit pintar tidak berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar.

Adapun bagan kerangka pikir dapat dilihat pada bagian dibawah ini:



Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data Sugiyono (2016: 92).

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh media Pembelajaran Sirkuit Pintar terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar

BAB III

METODE PENELITIAN

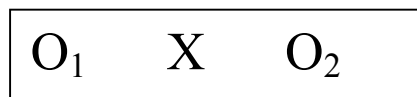
A. Rancangan Penelitian

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

b. Desain Penelitian

Peneliti menggunakan desain penelitian berupa *pre-eksperimental design* yang merupakan desain penelitian 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: 2016: 109). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *pre-eksperimnetal desain* dengan tipe *one group pretest-posttest*, dikatakan demikian karena terdapat pretest, sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Tipe Penelitian *One Group Pretest-Posttest*

Sumber: Sugiyono (2016: 111)

Keterangan:

- O1 : Nilai Pretest, untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar sebelum diberikan perlakuan
- X : Treatment, Pelaksanaan kegiatan pembelajaran setelah diterapkan media sirkuit pintar
- O2 : Nilai Posttest untuk mengukur tingkat pengetahuan yang dimiliki siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar setelah diterapkan media sirkuit pintar. Dengan demikian, pengukuran dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dengan menggunakan instrumen yang sama. (Sugiyono: 2016: 111)

c. Prosedur Penelitian

Adapun tahap-tahap prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Memberikan Pretest

Pretest ini dilaksanakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar. Pretest diberikan kepada siswa dengan metode pembelajaran klasik.

b) Perlakuan (Treatment)

Perlakuan diberikan melalui kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media sirkuit pintar.

c) Posttest

Posttest adalah pengukuran pengetahuan siswa setelah diberikan perlakuan media sirkuit pintar. Posttest bertujuan untuk mengetahui keberhasilan dalam pelaksanaan perlakuan dan untuk mengetahui

keberhasilan dalam pelaksanaan perlakuan dan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa setelah diberikan perlakuan.

B. Variabel Penelitian

a) Variabel Terikat

Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar.

b) Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media sirkuit pintar pada siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar.

C. Populasi dan Sampel

a) Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. (Sugiyono 2016:117). Dalam penelitian ini populasinya adalah keseluruhan subyek/objek yang berada pada sekolah SD Inpres Bontomanai Makassar.

Tabel 1.1. Keadaan Populasi SD Bontomanai

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah	Ket.
	Laki-laki	Perempuan		
1	2	3	4	
1 A	14	24	38	
1 B	11	25	36	
II A	16	21	37	
II B	12	21	33	
III A	15	20	35	
III B	12	20	32	
IV A	9	21	29	
IV B	12	22	34	
V A	8	22	30	
V B	14	11	25	
VI A	10	17	27	
VI B	12	20	32	
Total	155	237	392	

Sumber: Kepala Sekolah SD Inpres Bontamanai Makassar

b) Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). (Sugiyono 2016: 119) tehnik pengambilan sampel yang

digunakan adalah *Simple Random Sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah siswa kelas V SD Inpres Bontomanai yakni 8 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a) Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar dengan jenis pretest dan posttest. Pretest dilaksanakan sebelum media sirkuit pintar diterapkan, sedangkan posttest dilaksanakan setelah siswa mengikuti pelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran media sirkuit pintar.

E. Teknik Pengumpulan Data

a) Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan untuk mengukur kemampuan siswa. Adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

(a) Tes awal (pretest)

Tes awal dilakukan sebelum treatment, pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran sirkuit pintar.

(b) Tes akhir (posttest)

Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah posttest untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sirkuit pintar.

F. Teknik Analisis Data

a) Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran tentang prestasi belajar siswa dalam pembelajaran sebelum dan sesudah perlakuan berupa penerapan sirkuit pintar. Untuk kepentingan tersebut, maka dilakukan perhitungan rata-rata tentang pengetahuan siswa selama pembelajaran. Dengan rumus:

$$X = \frac{\sum x}{n} \quad (\text{Chaer, 2007: 215})$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

Σ = Jumlah

n = Banyak subjek

prestasi belajar sebelum dan sesudah penerapan media sirkuit pintar dianalisis dengan teknik analisis presentase dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase

F = Frekuensi yang dicari frekuensinya

N = Jumlah subjek eksperimen

Dalam analisis ini peneliti menetapkan hasil belajar siswa sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu:

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0-30	Sangat Rendah
31-50	Rendah
51-70	Sedang
71-89	Tinggi
90-100	Sangat Tinggi

Tabel 1.2 Standar Ketuntasan Hasil Belajar

b) 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* dengan *posttest*

X1 = Hasil belajar sebelum perlakuan

X2 = Hasil belajar setelah perlakuan

D = Deviasi masing-masing subjek

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

N = Subyek 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 dan perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*pretest-posttest*)

N = Subjek pada sampel

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

$$\sum x^2 d = \sum d \cdot \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan:

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

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*pretest-posttest*)

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*)

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadran 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 penerapan media sirkuit pintar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar.

- e) Jika $t_{\text{Tabel}} > t_{\text{Hitung}}$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima, berarti penerapan media sirkuit pintar tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar..

Menentukan harga t_{Total}

Mencari t_{Total} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $db = N-1$

- f) Membuat kesimpulan apakah media sirkuit pintar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan diuraikan paparan data berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Bontomanai Makassar mulai tanggal 04 Agustus- 22 Agustus 2017.

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar.

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran mengenai hasil belajar bahasa Indonesia sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikan perlakuan berupa media pembelajaran sirkuit pintar terhadap siswa kelas V di SD Inpres Bontomanai Makassar.

Berikut disajikan skor hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar sebelum diberikan perlakuan yang diklasifikasikan dalam lima, yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah dengan hasil sebagai berikut

Tabel 1.5 Distribusi Frekuensi dan kategori nilai hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar sebelum diberikan perlakuan (*pre test*)

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0-30	Sangat Rendah	10	33,3
2	31-50	Rendah	13	43,4
3	51-70	Sedang	3	10
4	71-89	Tinggi	3	10
5	90-100	Sangat Tinggi	1	3,3
Jumlah			30	100

Sumber: Hasil tes siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar

Tabel diatas menunjukkan hasil belajar siswa kelas V di SD Inpres Bontomanai Makassar sebelum diberikan perlakuan berupa penerapan media sirkuit pintar. Hasil belajar yang diperoleh siswa hanya 1 siswa (3,3%) yang berada pada kategori sangat tinggi, 3 siswa (10%) yang berada pada kategori tinggi, 3 siswa (10%) yang berada pada kategori sedang, 13 siswa (43,4%) yang berada pada kategori rendah, dan 10 siswa (33,3%) yang berada pada kategori sangat rendah.

Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar sebesar 42,7 yang nilai rata-rata tersebut berada pada interval 31-50 yang berarti termasuk kedalam kategori rendah. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar berada pada kategori rendah .hal ini berdasarkan pada hasil yang diperoleh siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebelum diterapkannya media pembelajaran sirkuit pintar.

Setelah dilaksanakan pretest maka selanjutnya diberikan perlakuan berupa pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran sirkuit pintar sebanyak 4 kali pertemuan. Dalam proses pembelajaran ini disajikan dengan menggunakan beberapa siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang lebih dibandingkan murid yang lainnya sebagai tutor untuk memberikan pengarahan atau pemahaman berupa materi yang telah diajarkan.

Setelah seluruh proses pembelajaran selesai, maka dilanjutkan dengan melakukan uji posttest. Adapun hasil belajar siswa Kelas V SD Inpres

Bontomanai Makassar mengalami peningkatan dari hasil belajar sebelum diberikan perlakuan. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.7 Distribusi Frekuensi dan kategori nilai hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar sesudah diberikan perlakuan (*post test*)

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0-30	Sangat Rendah	2	6,7
2	31-50	Rendah	2	6,7
3	51-70	Sedang	9	30
4	71-89	Tinggi	13	43,3
5	90-100	Sangat Tinggi	4	13,3
Jumlah			30	100

Sumber: Hasil tes murid kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar

Pada tabel diatas terlihat tingkat hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar dengan penerapan media sirkuit pintar yakni berada pada kategori sebanyak 3 siswa (10%) pada kategori sangat tinggi, sebanyak 12 siswa (40%) pada kategori tinggi, sebanyak 10 siswa (33,3%) pada kategori sedang, sebanyak 3 siswa (10%) pada kategori rendah, dan sebanyak 2 siswa (6,7%) pada kategori sangat rendah.

Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata yang diperoleh murid kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar sebesar 70 yang nilai rata-rata tersebut berada pada interval 51-70 yang berarti termasuk kedalam kategori sedang. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar berada pada kategori sedang.hal ini berdasarkan pada hasil yang diperoleh siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia setelah diterapkannya media sirkuit pintar.

2. Deskriptif Aktivitas Belajar bahasa Indonesia siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar.

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sirkuit pintar selama 4 kali pertemuan dinyatakan dalam presentase sebagai berikut:

Tabel 1.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa

HASIL ANALISIS AKTIVITAS SISWA

No	Akrivitas Siswa	Jumlah Murid Yang Aktif Pada Pertemuan Ke				Rata-rata	%	Keterangan
		Pretest		Posttest				
		1	2	3	4			
1	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran	26	28	30	30	28	93,3	Aktif
2	Siswa yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik	11	20	24	29	22	73,3	Aktif
3	Siswa yang memperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung	11	14	28	30	21	62,5	Aktif
4	Siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru	6	8	23	27	16	53,3	Kurang Aktif
5	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran	14	18	26	28	22	73,3	Aktif
Jumlah							71.14	Aktif

Sumber: Aktifitas belajar siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar.

Hasil pengamatan 1, 2, 3, dan 4 menunjukkan bahwa:

- a. Presentase kehadiran siswa sebanyak 93,3%
- b. Presentase siswa yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik sebanyak 73,3 %
- c. Presentase siswa yang tidak memperhatikan pada saat pelajaran berlangsung sebanyak 62,5 %
- d. Presentase siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan sebanyak 53,3 %
- e. Persentase siswa yang mampu menyimpulkan materi pada akhir pembelajaran sebanyak 73,3%
- f. Rata-rata persentase aktivitas siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dengan penggunaan media sirkuit pintar sebanyak 71,14

3. Pengaruh Penggunaan Media Sirkuit Pintar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada pengaruh atau tidak ada dalam menerapkan media sirkuit pintar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia Konsep Mendengarkan Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t seperti dibawah ini:

Analisis Skor *pretest* dan *posttest*

No	X1 (<i>pretest</i>)	X2 (<i>posttest</i>)	d = X1-X2	d ²
1	-	60	60	1200
2	20	40	20	400
3	40	80	40	800
4	70	80	10	100
5	50	80	30	900
6	30	60	30	900
7	30	60	30	900
8	50	80	30	900
9	60	80	20	400
10	30	70	40	400
11	50	80	30	900
12	50	80	30	900
13	50	90	40	1600
14	40	70	30	900
15	80	100	20	400
16	80	90	10	100
17	30	80	50	1000
18	-	-	-	-
19	-	40	40	800
20	40	40	-	-
21	-	20	20	400
22	60	20	40	400
23	50	80	30	900
24	50	70	20	400
25	80	80	-	-
26	90	90	-	-
27	50	80	30	900
28	40	70	30	900
29	20	70	50	1000
30	40	80	40	1600
Jumlah	1.280	2.100	750	20.000

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{750}{30} \\
 &= 25
 \end{aligned}$$

2. Mencari nilai “ $\sum x^2 d$ ” dengan menggunakan rumus

$$\begin{aligned}
\sum x^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\
&= 20.000 - \frac{(750)^2}{30} \\
&= 20.000 - \frac{562.500}{30} \\
&= 20.000 - 18.750 \\
&= 1.250
\end{aligned}$$

3. Menentukan harga t-hitung

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

$$t = \frac{25}{\sqrt{\frac{1.250}{30(30-1)}}$$

$$t = \frac{25}{\sqrt{\frac{1.250}{870}}}$$

$$t = \frac{25}{\sqrt{1,25}}$$

$$t = \frac{25}{1,11}$$

$$t = 22,52$$

4. Menentukan nilai t_{tabel}

Untuk mencari t_{tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan

$\alpha = 0,05$ dan d.b = $n - 1 = 30 - 1 = 29$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,699$ maka

diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $22,52 > 1,699$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0

ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penerapan mediasirkuit pintar dapat

berpengaruh terhadap hasil belajar yakni dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan hanya satu kelas saja yakni kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar dengan jumlah 30 siswa yakni diantaranya 8 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan. Hasil belajar murid di kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar masih banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam belajar.

Metode ceramah yang biasanya diterapkan pada kenyataannya kurang menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat dari reaksi siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran yang diantara mereka banyak yang lebih memilih untuk diam dan hanya duduk serta mendengarkan penjelasan dari guru tersebut. Selain itu siswa sering mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, bahkan siswa sering bergantian keluar masuk kelas karena kurangnya dilibatkan dalam proses pembelajaran.

Suatu kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa mengalami perubahan yang positif. Sedangkan pengertian hasil belajar itu sendiri adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki sebagai hasil pembelajaran yang diamati melalui penampilan siswa untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai diadakan penilaian dan salah satu alat ukur yang digunakan adalah tes.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, maka sangat diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu membangkitkan minat belajar siswa memiliki

peran aktif dalam proses pembelajaran serta membuat siswa merasa dilibatkan dalam setiap pembelajaran yang sedang berlangsung, maka hal ini peneliti mengemukakan bahwa media pembelajaran yang dimaksud yakni sirkuit pintar yaitu media yang memberikan stimulasi untuk setiap pembelajaran karena memberikan kesan menyenangkan dalam setiap penerapannya.

Media sirkuit pintar dikatakan berpengaruh apabila memberikan dampak yang positif yakni adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya dalam proses pembelajaran. Selain itu media sirkuit pintar dikatakan berhasil apabila memiliki peran aktif terhadap siswa yakni memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk mampu menyelesaikan setiap permasalahan dalam pembelajaran serta bersifat menyenangkan dan memberikan rasa kerjasama antar siswa.

Berdasarkan Penerapan media sirkuit pintar dengan nilai pretest menunjukkan nilai rata-rata 42,7 yakni dengan kategori hasil belajar 1 siswa (3,3%) yang berada pada kategori sangat tinggi, 3 siswa (10%) yang berada pada kategori tinggi, 3 siswa (10%) yang berada pada kategori sedang, 13 siswa (43,4%) yang berada pada kategori rendah, dan 10 siswa (33,3%) yang berada pada kategori sangat rendah. Maka melihat dari persentase yang ada dapat dikatakan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum diterapkan media sirkuit pintar tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil posttest setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan media sirkuit pintar adalah berada pada kategori sebanyak 3 siswa (10%) pada kategori sangat tinggi, sebanyak 12 siswa (40%) pada kategori

tinggi, sebanyak 10 siswa (33,3%) pada kategori sedang, sebanyak 3 siswa (10%) pada kategori rendah, dan sebanyak 2 siswa (6,7%) pada kategori sangat rendah. Maka melihat dari persentase yang diperoleh dari hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar sebesar 70 %. Hal ini dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media sirkuit pintar pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 22,52, dengan frekuensi (dk) sebesar $30 - 1 = 29$ pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,699$. Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_a) diterima yang berarti bahwa ada pengaruh dalam penerapan media pembelajaran sirkuit pintar terhadap hasil belajar bahasa Indonesia konsep mendengarkan kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar. Hasil dari analisis tersebut sejalan pula dengan hasil dari pengumpulan data berupa observasi yang telah dibagikan kepada tiap siswa mengenai aktivitas pembelajaran yang dapat disimpulkan bahwa media sirkuit pintar dapat mempengaruhi hasil belajar bahasa Indonesia.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran sirkuit pintar terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar lebih memberikan pengaruh dibandingkan sebelum adanya penerapan media pembelajaran sirkuit pintar. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan antara hasil pretest dan posttest. Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar dengan menggunakan media sirkuit pintar dapat meningkat dari rata-rata nilai pretest 42,7 meningkat menjadi 70 dari rata-rata posttest. Secara statistik dapat dibuktikan adanya pengaruh hasil belajar siswa dengan penerapan media sirkuit pintar terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari hasil analisis uji t-hitung yang menunjukkan angka sebesar 22,52 dan t-tabel menunjukkan angka sebesar 1,699 sehingga nilai hasil uji t-hitung $(22,52) > (1,699)$ nilai t-tabel

Penerapan media pembelajaran sirkuit pintar terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar selain dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, juga dapat melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan dengan hasil penelitian terhadap penerapan media pembelajaran sirkuit pintar mempengaruhi hasil belajar siswa

kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik khususnya guru SD Inpres Bontomanai Makassar, agar kiranya dapat menerapkan media sirkuit pintar dalam proses belajar mengajar, agar mampu memberikan kesan aktif dan menyenangkan pada setiap siswa
2. Kepada peneliti, diharapkan mampu mengembangkan media sirkuit pintar ini dengan menerapkan pada mata pelajaran yang lain untuk mengetahui apakah media pembelajaran ini dapat memberikan dampak yang positif bagi mata pelajaran yang lain. Hal ini diharapkan agar proses pembelajaran dapat dicapai dengan tujuan yang diharapkan bersama.
3. Kepada calon peneliti, agar dapat mengembangkan media yang digunakan dengan cara menambah sumber yang lebih relevan agar media pembelajaran sirkuit pintar semakin baik untuk diterapkan didalam pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. 2007. *Media Pembelajaran Makassar*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Alisuf, Sabri M. 1995. *Psikologi Pendidikan Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya*.
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Al Fasyi, Muhammad, Khusnul. 2015. *Pengaruh penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Negeri NgotaBantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dimiyati, dkk. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Rineka Cipta
- Diglib. Unila.ac.id diakses pada tanggal 18 februari 2017.
- Djamarah. 2006. *Psikologi Belajar Makassar: Rineka Cipta*
- Gulo. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo
- Hamalik, Oemar. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Herry. 2007. *Media Pembelajaran*. Jogjakarta: Gava Media
- Harsono. 1993. *Pengelolaan Pembiayaan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisier.
- Heryanto, Nanang. 2013. *Statistik Sosial*. Yogyakarta: Gava Media.
- Miarso. 2004. *Menyemai Benih Pendidikan*. Yogyakarta: Buku Beta.
- Mulyasa. 2009. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Makassar: Rineka Cipta.
- Munandi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Buku Beta.
- Medina. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Gravindo
- Nugroho, Thomas Adi. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Proses IPA dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Ramlan, A. Ghani. 2007. *Ilmu Bahasa Indonesia Sintaksis* Yogyakarta: CV Karyono
- Surya, Hendra. 2006. *Strategi Jitu Mencapai Kesuksesan Belajar*. Jakarta: PT. Elax Media Komputindo.
- Sadirman, Arief, dkk. 2015. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Samatowa, Usman. 2010. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks Publiser.
- Siswoyo, Dwi. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Makassar: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugianto. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. Rosda Karya.
- Sugihartono. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Yusuf. 2011. *Sirkuit Pintar*. Jakarta: Visi Media Pusaka

•
Satuan Pendidikan : SD INPRES BONTOMANAI MAKASSAR

Mata Pelajaran : BAHASA INDONESIA

Kelas/Semester : V/ I

Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit

A. Standar Kompetensi

1. Memahami penjelasan nara sumber dan cerita rakyat secara lisan

B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Mengidentifikasi unsur cerita yang didengar

C. Indikator

- Mengetahui unsur-unsur cerita rakyat

D. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mengetahui dan mampu menjelaskan unsur unsur cerita rakyat secara lisan.

E. Materi Pokok Pembelajaran

- unsur unsur cerita rakyat

F. Metode/model Pembelajaran

Metode: Ceramah, demonstrasi, tanya jawab, diskusi, dan penugasan.

Model : kooperatif learning (pembelajaran dilakukan secara kelompok)

Pendekatan : Ilmiah

G. Langkah-langkah pembelajaran

No	Kegiatan pembelajaran	Alokasi waktu
1	<p>Kegiatan Pendahuluan:</p> <p>Apersepsi:</p> <ul style="list-style-type: none">• Membuka Pembelajaran dengan mengucapkan salam• Mengajak siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran• Mengecek kehadiran siswa• Mengkondisikan siswa untuk siap memulai pembelajaran	10 Menit
2	<p>Kegiatan inti</p> <p>Eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru menjelaskan pelajaran yang akan dilaksanakan pada hari ini yaitu mendengarkan cerita rakyat• Guru memilih topik cerita rakyat yang akan disampaikan pada pembelajaran <p>Elaborasi:</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru meminta perhatian kepada semua siswa dan membentuk siswa dalam beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang.• Guru menjelaskan unsur- unsur yang terdapat dalam cerita• Guru memberikan contoh cerita rakyat kepada siswa• Guru menyebutkan kembali unsur- unsur dalam cerita• Guru menanyakan pada siswa apakah siswa sudah mengerti atau belum• Setelah siswa memahami maka guru memberikan permainan seperti permainan sirkuit pintar• Sebelum melakukan permainan guru menjelaskan aturan dalam permainan.• Guru meminta tiap kelompok mewakili dalam melaksanakan permainan• Setelah perwakilan kelompok lengkap kemudian dilakukan pengundian untuk mendapatkan kesempatan untuk	45 Menit

	<p>melakukan permainan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selanjutnya permainan dimulai dengan melemparkan dadu akan mendapatkan pertanyaan sesuai dengan angka dadu yang didapat • Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut sesuai dengan jawaban yang ada dibengel jawaban • Permainan akan selesai jika salah satu kelompok telah mencapai skor yang telah ditentukan oleh guru <p>Konfirmasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa • Guru memberikan apresiasi terhadap kelompok yang memperoleh nilai tertinggi • Guru bersama siswa meluruskan pemahaman terkait materi pelajaran yang dipelajari 	
3	<p>Kegiatan Penutup:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimpulkan materi pembelajaran dengan bimbingan guru • Guru melaksanakan evaluasi dengan meminta siswa mengerjakan tes tertulis (melatih tanggung jawab dan kejujuran) • Guru bersama-sama siswa menjawab tugas evaluasi tersebut • Guru menanyakan kesan tentang pembelajaran hari ini • Guru memberikan penguatan berupa penyampaian pesan moral diakhir pembelajaran • Guru mengajak siswa berdo'a sebelum pulang sekolah • Guru mengucapkan salam 	15 Menit

H. Media/alat dan sumber belajar:

Media/alat:

- Media buku cetak dan lembar kegiatan siswa

- Sirkuit pintar

Sumber Belajar:

Nurcholis, hanif dan makrufhi. 2006. Saya Senang Berbahasa Indonesia untuk SD kelas V. Jakarta. Erlangga.

I. Penilaian

1. Prosedur Penilaian : Proses dan hasil
2. Jenis Penilaian : Tes dan non tes
3. Teknik Penilaian : Tulis dan lisan
4. Instrumen penilaian : Lembar pengamatan dan soal evaluasi

J. Instrumen Penilaian

Rubrik Penilaian Proses Kerja Kelompok

No	Aspek Yang dinilai	Kriteria	Skor
1	Keaktifan	Jika siswa sangataktif	4
		Jika siswa aktif	3
		Jika Siswa kurang aktif	2
		Jika siswa pasif	1
2	Kerjasama	Jika siswa sangat antusias kerjasama	4
		Jika siswa kerjasama	3
		Jika siswa kurang kerjasama	2
		Jika siswa tidak bekerjasama	1
3	Kreatifitas	Jika siswa antusia menyampaikan ide	4
		Jika siswa mampu menyampaikan ide	3
		Jika siswa kurang mau menyampaikan ide	2
		Jika siswa tidak mau menyampaikan ide	1
4	Keberanian	Jika siswa berani mengajukan pendapat	4
		Jika siswa mau mengajukan pendapat	3
		Jikasiswa kurang mengajukan pendapat	2
		Jika siswa tidak mau mengajukan pendapat	1

Pengskoran = Skor Perolehan : Skor Maksimal X 100

No	Nama	Aspek yang diamati			
		Keaktifan	kerjasama	kreatifitas	keberanian
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
Dst					

Ket: Perhitungan Skor : Skor perolehan : skor Maksimal X 100

Rubrik Penilaian Hasil Kerja Kelompok

No	Soal Nomor	Skor
1	1	2
2	2	2
3	3	2
4	4	2
5	5	2

Pengskoran = Skor Perolehan : Skor Maksimal X 100

Nama Kelompok	Nama Anggota	Skor
	1 2 3 4 5	
	1 2 3 4 5	
Dst		

Rubrik Penilaian Tugas Individu

Soal Nomor	Skor
1	2
2	2
3	2
4	2
5	2

Pengskoran = Skor Perolehan : Skor Maksimal X 100

No	Nama Siswa	Skor
1		
2		
3		
4		
5		

Penskoran = skor perolehan : Skor Maksimal X 100

Makassar, 22 Agustus 2017

Mahasiswa,

(Rismawati)

Nim.10540852213

Mengetahui,

Kepala Sekolah,

(Alimuddin, S.Pd)

NIP.19650317 199211 1 002

Guru Kelas,

(Hj. Farida, S.Pd)

NIP.19601231 198206 2 085

MATERI

AJAR

HANDOUT

Nama Sekolah : SD INPRES BONTOMANAI

Kelas/semester : V/1

Nama Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Pertemuan Ke : 1

Mulai Berlakunya Handout : 2017

- **Tujuan Pembelajaran : Siswa mampu menjelaskan unsur-unsur cerita secara lisan**

SK

1.Memahami penjelasan nara sumber dan cerita rakyat secara lisan

KD

1.2Mengidentifikasi unsur –unsur tentang cerita rakyat yang didengarnya

MENGENAL UNSUR CERITA RAKYAT

Ketika duduk di Kelas IV, kamu pernah mendengarkan cerita, bukan? Dari cerita itu, kamu dapat memperoleh pengalaman hidup, seperti perasaan senang, sedih, atau marah. Jika tokoh cerita yang diidolakan mengalami penderitaan, kamu pun turut berduka. Jika tokoh idola berhasil mengalahkan musuhnya, kamu pun merasa senang. Dengan mendengarkan cerita, kamu akan mendapat pengalaman baru.

Pada kegiatan ini, kawanmu akan membacakan salah satu cerita rakyat Sumatra Utara, yakni kisah "Asal-Usul Danau Toba". Ketika cerita diperdengarkan, tutuplah bukumu dan siapkanlah catatanmu! Tulislah tokoh dan wataknya secara singkat. Tokoh merupakan pelaku cerita yang memiliki beragam watak, seperti pemberani, penakut, pemarah, dan penyabar.

DANAU TOBA

Pada zaman dahulu di suatu desa di Sumatera Utara hiduplah seorang petani bernama Toba yang menyendiri di sebuah lembah yang landai dan subur. Petani itu mengerjakan lahan pertaniannya untuk keperluan hidupnya.

Selain mengerjakan ladangnya, kadang-kadang lelaki itu pergi memancing ke sungai yang berada tak jauh dari rumahnya. Setiap kali dia memancing, mudah saja ikan didapatnya karena di sungai yang jernih itu memang banyak sekali ikan. Ikan hasil pancingannya dia masak untuk dimakan.

Pada suatu sore, setelah pulang dari ladang lelaki itu langsung pergi ke sungai untuk memancing. Tetapi sudah cukup lama ia memancing tak seekor iakan pun didapatnya. Kejadian yang seperti itu, tidak pernah dialami sebelumnya. Sebab biasanya ikan di sungai itu mudah saja dia pancing. Karena sudah terlalu lama tak ada yang memakan umpan pancingnya, dia jadi kesal dan memutuskan untuk berhenti saja memancing. Tetapi ketika dia hendak menarik pancingnya, tiba-tiba pancing itu disambar ikan yang langsung menarik pancing itu jauh ketengah sungai. Hatinya yang tadi sudah kesal berubah menjadi gembira, Karena dia tahu bahwa ikan yang menyambar pancingnya itu adalah ikan yang besar.

Setelah beberapa lama dia biarkan pancingnya ditarik ke sana kemari, barulah pancing itu disentakkannya, dan tampaklah seekor ikan besar tergantung dan menggelepar-gelepar di ujung tali pancingnya. Dengan cepat ikan itu ditariknya ke darat supaya tidak lepas. Sambil tersenyum gembira mata pancingnya dia lepas dari mulut ikan itu. Pada saat dia sedang

melepaskan mata pancing itu, ikan tersebut memandangnya dengan penuh arti. Kemudian, setelah ikan itu diletakkannya ke satu tempat dia pun masuk ke dalam sungai untuk mandi. Perasaannya gembira sekali karena belum pernah dia mendapat ikan sebesar itu. Dia tersenyum sambil membayangkan betapa enakya nanti daging ikan itu kalau sudah dipanggang. Ketika meninggalkan sungai untuk pulang kerumahnya hari sudah mulai senja. Setibanya di rumah, lelaki itu langsung membawa ikan besar hasil pancingannya itu ke dapur. Ketika dia hendak menyalakan api untuk memanggang ikan itu, ternyata kayu bakar di dapur rumahnya sudah habis. Dia segera keluar untuk mengambil kayu bakar dari bawah kolong rumahnya. Kemudian, sambil membawa beberapa potong kayu bakar dia naik kembali ke atas rumah dan langsung menuju dapur.

Pada saat lelaki itu tiba di dapur, dia terkejut sekali karena ikan besar itu sudah tidak ada lagi. Tetapi di tempat ikan itu tadi diletakkan tampak terhampar beberapa keping uang emas. Karena terkejut dan heran mengalami keadaan yang aneh itu, dia meninggalkan dapur dan masuk ke kamar.

Ketika lelaki itu membuka pintu kamar, tiba-tiba darahnya tersirap karena didalam kamar itu berdiri seorang perempuan dengan rambut yang panjang terurai. Perempuan itu sedang menyisir rambutnya sambil berdiri menghadap cermin yang tergantung pada dinding kamar. Sesaat kemudian perempuan itu tiba-tiba membalikkan badannya dan memandang lelaki itu yang tegak kebingungan di mulut pintu kamar. Lelaki itu menjadi sangat terpesona karena wajah perempuan yang berdiri dihadapannya luar biasa cantiknya. Dia belum pernah melihat wanita secantik itu meskipun dahulu dia sudah jauh mengembara ke berbagai negeri. Karena hari sudah malam, perempuan itu minta agar lampu dinyalakan. Setelah lelaki itu menyalakan lampu, dia diajak perempuan itu menemaninya ke dapur karena dia hendak memasak nasi untuk mereka. Sambil menunggu nasi masak, diceritakan oleh perempuan itu bahwa dia adalah penjelmaan dari ikan besar yang tadi didapat lelaki itu ketika memancing di sungai. Kemudian dijelaskannya pula bahwa beberapa keping uang emas yang terletak di dapur itu adalah penjelmaan sisiknya. Setelah beberapa minggu perempuan itu menyatakan bersedia menerima lamarannya dengan syarat lelaki itu harus bersumpah bahwa seumur hidupnya dia tidak akan pernah mengungkit asal usul istrinya yang menjelma dari ikan. Setelah lelaki itu bersumpah demikian, kawinlah mereka.

Setahun kemudian, mereka dikaruniai seorang anak laki-laki yang mereka beri nama Samosir. Anak itu sangat dimanjakan ibunya yang mengakibatkan anak itu bertabiat kurang baik. Setelah cukup besar, anak itu disuruh ibunya mengantar nasi setiap hari untuk ayahnya

yang bekerja di ladang. Namun, sering dia menolak mengerjakan tugas itu sehingga terpaksa ibunya yang mengantarkan nasi ke ladang.

Suatu hari, anak itu disuruh ibunya lagi mengantarkan nasi ke ladang untuk ayahnya. Mulanya dia menolak. Akan tetapi, karena terus dipaksa ibunya, dengan kesl pergilah ia mengantarkan nasi itu. Di tengah jalan, sebagian besar nasi dan lauk pauknya dia makan. Setibanya diladang, sisa nasi itu yang hanya tinggal sedikit dia berikan kepada ayahnya. Saat menerimanya, si ayah sudah merasa sangat lapar karena nasinya terlambat sekali diantarkan. Oleh karena itu, maka si ayah jadi sangat marah ketika melihat nasi yang diberikan kepadanya adalah sisa-sisa. Amarahnya makin bertambah ketika anaknya mengaku bahwa dia yang memakan sebagian besar dari nasinya itu. Kesabaran si ayah jadi hilang dan dia pukul anaknya sambil mengatakan: “Anak kurang ajar. Tidak tahu diuntung. Betul-betul kau anak keturunan perempuan yang berasal dari ikan!”

Sambil menangis, anak itu berlari pulang menemui ibunya di rumah. Kepada ibunya dia mengadukan bahwa dia dipukuli ayahnya. Semua kata-kata celaan yang diucapkan ayahnya kepadanya di ceritakan pula. Mendengar cerita tersebut anaknya itu, si ibu sedih sekali, terutama karena suaminya sudah melanggar sumpahnya dengan kata-kata celaan yang dia ucapkan kepada anaknya itu. Si ibu menyuruh anaknya agar segera pergi mendaki bukit yang terletak tidak begitu jauh dari rumah mereka dan memanjat memanjat kayu tertinggi yang terdapat di puncak bukit itu. Tanpa bertanya lagi, si anak segera melakukan perintah ibunya itu. Dia berlari-lari menuju ke bukit tersebut dan mendakinya.

Ketika tampak oleh sang ibu anaknya sudah hampir sampai ke puncak pohon kayu yang dipanjatnya di atas bukit, dia pun berlari menuju sungai yang tidak begitu jauh letaknya dari rumah mereka itu. Ketika dia tiba di tepi sungai itu kilat menyambar disertai bunyi guruh yang megelegar. Sesaat kemudian dia melompat ke dalam sungai dan tiba-tiba berubah menjadi seekor ikan besar. Pada saat yang sama, sungai itu pun banjir besar dan turun pula hujan yang sangat lebat. Beberapa waktu kemudian, air sungai itu sudah meluap kemana-mana dan tergenanglah lembah tempat sungai itu mengalir. Pak Toba tak bisa menyelamatkan dirinya, ia mati tenggelam oleh genangan air. Lama-kelamaan, genangan air itu semakin luas dan berubah menjadi danau yang sangat besar yang di kemudian hari dinamakan orang Danau Toba. Sedang pulau kecil di tengah-tengahnya diberi nama Pulau Samosir.

Unsur-unsur dalam cerita tersebut

Latar suatu cerita, dalam hal ini dongeng, dapat berupa latar tempat, latar waktu, maupun suasana.

- Latar Tempat

Latar tempat merupakan keterangan dalam cerita yang menjelaskan tempat terjadinya peristiwa dalam cerita. Contoh latar tempat dalam cerita misalnya di hutan, di sungai, di suatu kerajaan, di desa, atau di gunung. Pada cerita di atas latar tempat adalah di Sumatera.

- Latar Waktu

Latar waktu adalah waktu terjadinya peristiwa dalam dongeng, misalnya pagi hari, malam hari, saat matahari terbit, setahun yang lalu, atau beberapa tahun yang lalu. Latar waktu pada cerita di atas adalah siang hari.

- Latar Suasana

Latar suasana merupakan penjelasan mengenai suasana saat peristiwa dalam dongeng terjadi. Contoh latar suasana misalnya suasana menyedihkan, menggembirakan, mendung, matahari bersinar terik, gelap gulita, atau angin bertiup sepoi-sepoi. Latar suasana pada cerita di atas yaitu menyedihkan.

- Tema

Tema atau topik adalah ide pokok yang mendasari penulisan cerita. Tema pada cerita di atas adalah setiap perbuatan pasti mendapat balasannya, baik maupun buruk.

- Tokoh

Tokoh adalah pelaku dalam cerita. Dalam cerita rakyat tokoh dapat berupa manusia, tumbuhan, hewan, maupun benda-benda mati seperti sandal, sepatu, balon, dan sebagainya. Pada cerita di atas tokohnya adalah : Petani, Ikan (Puteri), dan Anak petani.

- Watak tokoh

Tokoh dalam cerita rakyat memiliki sifat yang berbeda-beda, misalnya baik, jahat, pemalas, rajin, suka berbohong, jujur, licik, pemarah, sabar, atau pendendam. Tokoh yang sifatnya baik, biasa disebut tokoh protagonis, sedangkan tokoh yang sifatnya jahat, disebut tokoh antagonis. Pada cerita di atas watak tokoh-tokohnya sebagai berikut : Petani tidak bisa memegang janji, pemarah, Puteri : sabar, Anak petani : rakus

- Amanat dalam cerita

Amanat merupakan pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca dalam dongeng. Pesan tersebut biasanya berupa nasehat atau perbuatan bijak yang seharusnya dilakukan. Amanat pada cerita di atas adalah kita seharusnya memegang janji yang pernah kita ucapkan.

- Alur cerita

Jenis-jenis alur cerita secara umum ada tiga.

1. Alur Maju. Alur maju disebut juga alur kronologis, alur lurus atau alur progresif. Yaitu alur cerita yang bergerak urut dari awal hingga akhir tulisan. Setiap bagian dari tulisan tertata dengan baik, sehingga pembaca tulisan pun takkan kehilangan setiap momen. Runutan peristiwanya dibangun seperti mendaki gunung kemudian menurunnya kembali. Perkenalan, pemunculan masalah, konflik, klimaks, antiklimaks, penyelesaian adalah fase dalam alur yang disusun secara urut dan tidak berloncatan.

2. Alur Mundur atau kilas balik. Alur mundur disebut juga alur tak kronologis, sorot balik, regresif, atau flash-back. Peristiwa-peristiwa ditampilkan dari tahap akhir atau tengah dan baru kemudian tahap awalnya. Dan perkenalan sebagai urutan fase terbalik yang sudah barang tentu akan membuat tulisan menjadi “berbeda” karena tuturan cerita akan terbalik dengan ditampilkannya amanat ataupun kesimpulan cerita terlebih dahulu, baru kemudian mengetahui masalah yang diakhiri dengan keterangan pelaku masalah tersebut.

3. Alur Campuran. merupakan hasil paduan dari maju dan mundur ini, tentunya masih menggunakan 6 unsur penyusun plot. Meski demikian, susunannya dapat diganti dan disusun ulang tanpa berurutan. Namun, apapun awalnya penyelesaian akan tetap hadir di bagian

belakang. Contohnya plot campuran antara lain konflik – pemunculan masalah – pengenalan – klimaks – antiklimaks – penyelesaian.

Cerita di atas menggunakan alur maju atau kronologis karena diceritakan dari awal sampai akhir.

Lampiran 2

Tugas Individu

Nama Siswa:
No.Urut :
Kelas :

Jawablah pertanyaan dibawah ini !

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan tema?
Jawab:.....
.....
.....
2. Siapa saja tokoh yang terdapat dalam cerita danau toba?
Jawab:.....
.....
3. Tuliskanlah watak dari setiap tokoh yang ada dalam cerita danau toba!
Jawab:.....
.....
4. Tuliskanlah latar tempat, waktu dan suasana pada cerita danau toba!
Jawab:.....
.....
.....
5. Tuliskanlah minimal unsur-unsur cerita yang kamu ketahui!
Jawab.....
.....

SELAMAT BEKERJA

**KUNCI
JAWABAN**

Kunci jawaban

Tugas individu

1. Tema adalah gagasan pokok atau ide pikiran dalam cerita.
2. Petani, putri (ikan), anak petani
Jawab : Delapan hari
3. Tidak bisa memegang janji, pemarah, Puteri : sabar, Anak petani : rakus
4. Latar tempat : sumatera, latar waktu : siang hari, latar suasana : menyedihkan
5. Unsur-unsurdalam cerita yaitu tema, tokoh, watak, latar, amanat, alur,

•
Satuan Pendidikan : SD INPRES BONTOMANAI MAKASSAR

Mata Pelajaran : BAHASA INDONESIA

Kelas/Semester : V/ I

Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit

A. Standar Kompetensi

1. Memahami penjelasan nara sumber dan cerita rakyat secara lisan

B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Mengidentifikasi unsur cerita yang didengar

C. Indikator

- Mengetahui unsur-unsur cerita rakyat

D. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mengetahui dan mampu menjelaskan unsur unsur cerita rakyat secara lisan.

E. Materi Pokok Pembelajaran

- unsur unsur cerita rakyat

F. Metode/model Pembelajaran

Metode: Ceramah, demonstrasi, tanya jawab, diskusi, dan penugasan.

Model : kooperatif learning (pembelajaran dilakukan secara kelompok)

Pendekatan : Ilmiah

G. Langkah-langkah pembelajaran

No	Kegiatan pembelajaran	Alokasi waktu
1	<p>Kegiatan Pendahuluan:</p> <p>Apersepsi:</p> <ul style="list-style-type: none">• Membuka Pembelajaran dengan mengucapkan salam• Mengajak siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran• Mengecek kehadiran siswa• Mengkondisikan siswa untuk siap memulai pembelajaran	10 Menit
2	<p>Kegiatan inti</p> <p>Eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru menjelaskan pelajaran yang akan dilaksanakan pada hari ini yaitu mendengarkan cerita rakyat• Guru memilih topik cerita rakyat yang akan disampaikan pada pembelajaran <p>Elaborasi:</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru meminta perhatian kepada semua siswa dan membentuk siswa dalam beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang.• Guru menjelaskan unsur- unsur yang terdapat dalam cerita• Guru memberikan contoh cerita rakyat kepada siswa• Guru menyebutkan kembali unsur- unsur dalam cerita• Guru menanyakan pada siswa apakah siswa sudah mengerti atau belum• Setelah siswa memahami maka guru memberikan permainan seperti permainan sirkuit pintar• Sebelum melakukan permainan guru menjelaskan aturan dalam permainan.• Guru meminta tiap kelompok mewakili dalam melaksanakan permainan• Setelah perwakilan kelompok lengkap kemudian dilakukan pengundian untuk mendapatkan kesempatan untuk	45 Menit

	<p>melakukan permainan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selanjutnya permainan dimulai dengan melemparkan dadu akan mendapatkan pertanyaan sesuai dengan angka dadu yang didapat • Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut sesuai dengan jawaban yang ada dibengel jawaban • Permainan akan selesai jika salah satu kelompok telah mencapai skor yang telah ditentukan oleh guru <p>Konfirmasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa • Guru memberikan apresiasi terhadap kelompok yang memperoleh nilai tertinggi • Guru bersama siswa meluruskan pemahaman terkait materi pelajaran yang dipelajari 	
3	<p>Kegiatan Penutup:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimpulkan materi pembelajaran dengan bimbingan guru • Guru melaksanakan evaluasi dengan meminta siswa mengerjakan tes tertulis (melatih tanggung jawab dan kejujuran) • Guru bersama-sama siswa menjawab tugas evaluasi tersebut • Guru menanyakan kesan tentang pembelajaran hari ini • Guru memberikan penguatan berupa penyampaian pesan moral diakhir pembelajaran • Guru mengajak siswa berdo'a sebelum pulang sekolah • Guru mengucapkan salam 	15 Menit

H. Media/alat dan sumber belajar:

Media/alat:

- Media buku cetak dan lembar kegiatan siswa

- Sirkuit pintar

Sumber Belajar:

Nurcholis, hanif dan makrufhi. 2006. Saya Senang Berbahasa Indonesia untuk SD kelas V. Jakarta. Erlangga.

I. Penilaian

1. Prosedur Penilaian : Proses dan hasil
2. Jenis Penilaian : Tes dan non tes
3. Teknik Penilaian : Tulis dan lisan
4. Instrumen penilaian : Lembar pengamatan dan soal evaluasi

J. Instrumen Penilaian

Rubrik Penilaian Proses Kerja Kelompok

No	Aspek Yang dinilai	Kriteria	Skor
1	Keaktifan	Jika siswa sangataktif	4
		Jika siswa aktif	3
		Jika Siswa kurang aktif	2
		Jika siswa pasif	1
2	Kerjasama	Jika siswa sangat antusias kerjasama	4
		Jika siswa kerjasama	3
		Jika siswa kurang kerjasama	2
		Jika siswa tidak bekerjasama	1
3	Kreatifitas	Jika siswa antusia menyampaikan ide	4
		Jika siswa mampu menyampaikan ide	3
		Jika siswa kurang mau menyampaikan ide	2
		Jika siswa tidak mau menyampaikan ide	1
4	Keberanian	Jika siswa berani mengajukan pendapat	4
		Jika siswa mau mengajukan pendapat	3
		Jikasiswa kurang mengajukan pendapat	2
		Jika siswa tidak mau mengajukan pendapat	1

Pengskoran = Skor Perolehan : Skor Maksimal X 100

No	Nama	Aspek yang diamati			
		Keaktifan	kerjasama	kreatifitas	keberanian
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
Dst					

Ket: Perhitungan Skor : Skor perolehan : skor Maksimal X 100

Rubrik Penilaian Hasil Kerja Kelompok

No	Soal Nomor	Skor
1	1	2
2	2	2
3	3	2
4	4	2
5	5	2

Pengskoran = Skor Perolehan : Skor Maksimal X 100

Nama Kelompok	Nama Anggota	Skor
	1 2 3 4 5	
	1 2 3 4 5	
Dst		

Rubrik Penilaian Tugas Individu

Soal Nomor	Skor
1	2
2	2
3	2
4	2
5	2

Pengskoran = Skor Perolehan : Skor Maksimal X 100

No	Nama Siswa	Skor
1		
2		
3		
4		
5		

Penskoran = skor perolehan : Skor Maksimal X 100

Makassar, 22 Agustus 2017

Mahasiswa,

(Rismawati)

Nim.10540852213

Mengetahui,

Kepala Sekolah,

(Alimuddin, S.Pd)

NIP.19650317 199211 1 002

Guru Kelas,

(Hj. Farida, S.Pd)

NIP.19601231 198206 2 085

MATERI

AJAR

HANDOUT

Nama Sekolah : SD INPRES BONTOMANAI

Kelas/semester : V/1

Nama Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Pertemuan Ke : 1

Mulai Berlakunya Handout : 2017

- **Tujuan Pembelajaran : Siswa mampu menjelaskan unsur-unsur cerita secara lisan**

SK

1.Memahami penjelasan nara sumber dan cerita rakyat secara lisan

KD

1.2Mengidentifikasi unsur –unsur tentang cerita rakyat yang didengarnya

MENGENAL UNSUR CERITA RAKYAT

Ketika duduk di Kelas IV, kamu pernah mendengarkan cerita, bukan? Dari cerita itu, kamu dapat memperoleh pengalaman hidup, seperti perasaan senang, sedih, atau marah. Jika tokoh cerita yang diidolakan mengalami penderitaan, kamu pun turut berduka. Jika tokoh idola berhasil mengalahkan musuhnya, kamu pun merasa senang. Dengan mendengarkan cerita, kamu akan mendapat pengalaman baru.

Pada kegiatan ini, kawanmu akan membacakan salah satu cerita rakyat Sumatra Utara, yakni kisah "Asal-Usul Danau Toba". Ketika cerita diperdengarkan, tutuplah bukumu dan siapkanlah catatanmu! Tulislah tokoh dan wataknya secara singkat. Tokoh merupakan pelaku cerita yang memiliki beragam watak, seperti pemberani, penakut, pemarah, dan penyabar.

DANAU TOBA

Pada zaman dahulu di suatu desa di Sumatera Utara hiduplah seorang petani bernama Toba yang menyendiri di sebuah lembah yang landai dan subur. Petani itu mengerjakan lahan pertaniannya untuk keperluan hidupnya.

Selain mengerjakan ladangnya, kadang-kadang lelaki itu pergi memancing ke sungai yang berada tak jauh dari rumahnya. Setiap kali dia memancing, mudah saja ikan didapatnya karena di sungai yang jernih itu memang banyak sekali ikan. Ikan hasil pancingannya dia masak untuk dimakan.

Pada suatu sore, setelah pulang dari ladang lelaki itu langsung pergi ke sungai untuk memancing. Tetapi sudah cukup lama ia memancing tak seekor iakan pun didapatnya. Kejadian yang seperti itu, tidak pernah dialami sebelumnya. Sebab biasanya ikan di sungai itu mudah saja dia pancing. Karena sudah terlalu lama tak ada yang memakan umpan pancingnya, dia jadi kesal dan memutuskan untuk berhenti saja memancing. Tetapi ketika dia hendak menarik pancingnya, tiba-tiba pancing itu disambar ikan yang langsung menarik pancing itu jauh ketengah sungai. Hatinya yang tadi sudah kesal berubah menjadi gembira, Karena dia tahu bahwa ikan yang menyambar pancingnya itu adalah ikan yang besar.

Setelah beberapa lama dia biarkan pancingnya ditarik ke sana kemari, barulah pancing itu disentakkannya, dan tampaklah seekor ikan besar tergantung dan menggelepar-gelepar di ujung tali pancingnya. Dengan cepat ikan itu ditariknya ke darat supaya tidak lepas. Sambil tersenyum gembira mata pancingnya dia lepas dari mulut ikan itu. Pada saat dia sedang

melepaskan mata pancing itu, ikan tersebut memandangnya dengan penuh arti. Kemudian, setelah ikan itu diletakkannya ke satu tempat dia pun masuk ke dalam sungai untuk mandi. Perasaannya gembira sekali karena belum pernah dia mendapat ikan sebesar itu. Dia tersenyum sambil membayangkan betapa enakya nanti daging ikan itu kalau sudah dipanggang. Ketika meninggalkan sungai untuk pulang kerumahnya hari sudah mulai senja. Setibanya di rumah, lelaki itu langsung membawa ikan besar hasil pancingannya itu ke dapur. Ketika dia hendak menyalakan api untuk memanggang ikan itu, ternyata kayu bakar di dapur rumahnya sudah habis. Dia segera keluar untuk mengambil kayu bakar dari bawah kolong rumahnya. Kemudian, sambil membawa beberapa potong kayu bakar dia naik kembali ke atas rumah dan langsung menuju dapur.

Pada saat lelaki itu tiba di dapur, dia terkejut sekali karena ikan besar itu sudah tidak ada lagi. Tetapi di tempat ikan itu tadi diletakkan tampak terhampar beberapa keping uang emas. Karena terkejut dan heran mengalami keadaan yang aneh itu, dia meninggalkan dapur dan masuk ke kamar.

Ketika lelaki itu membuka pintu kamar, tiba-tiba darahnya tersirap karena didalam kamar itu berdiri seorang perempuan dengan rambut yang panjang terurai. Perempuan itu sedang menyisir rambutnya sambil berdiri menghadap cermin yang tergantung pada dinding kamar. Sesaat kemudian perempuan itu tiba-tiba membalikkan badannya dan memandang lelaki itu yang tegak kebingungan di mulut pintu kamar. Lelaki itu menjadi sangat terpesona karena wajah perempuan yang berdiri dihadapannya luar biasa cantiknya. Dia belum pernah melihat wanita secantik itu meskipun dahulu dia sudah jauh mengembara ke berbagai negeri. Karena hari sudah malam, perempuan itu minta agar lampu dinyalakan. Setelah lelaki itu menyalakan lampu, dia diajak perempuan itu menemaninya ke dapur karena dia hendak memasak nasi untuk mereka. Sambil menunggu nasi masak, diceritakan oleh perempuan itu bahwa dia adalah penjelmaan dari ikan besar yang tadi didapat lelaki itu ketika memancing di sungai. Kemudian dijelaskannya pula bahwa beberapa keping uang emas yang terletak di dapur itu adalah penjelmaan sisiknya. Setelah beberapa minggu perempuan itu menyatakan bersedia menerima lamarannya dengan syarat lelaki itu harus bersumpah bahwa seumur hidupnya dia tidak akan pernah mengungkit asal usul istrinya yang menjelma dari ikan. Setelah lelaki itu bersumpah demikian, kawinlah mereka.

Setahun kemudian, mereka dikaruniai seorang anak laki-laki yang mereka beri nama Samosir. Anak itu sangat dimanjakan ibunya yang mengakibatkan anak itu bertabiat kurang baik. Setelah cukup besar, anak itu disuruh ibunya mengantar nasi setiap hari untuk ayahnya

yang bekerja di ladang. Namun, sering dia menolak mengerjakan tugas itu sehingga terpaksa ibunya yang mengantarkan nasi ke ladang.

Suatu hari, anak itu disuruh ibunya lagi mengantarkan nasi ke ladang untuk ayahnya. Mulanya dia menolak. Akan tetapi, karena terus dipaksa ibunya, dengan kesl pergilah ia mengantarkan nasi itu. Di tengah jalan, sebagian besar nasi dan lauk pauknya dia makan. Setibanya diladang, sisa nasi itu yang hanya tinggal sedikit dia berikan kepada ayahnya. Saat menerimanya, si ayah sudah merasa sangat lapar karena nasinya terlambat sekali diantarkan. Oleh karena itu, maka si ayah jadi sangat marah ketika melihat nasi yang diberikan kepadanya adalah sisa-sisa. Amarahnya makin bertambah ketika anaknya mengaku bahwa dia yang memakan sebagian besar dari nasinya itu. Kesabaran si ayah jadi hilang dan dia pukul anaknya sambil mengatakan: “Anak kurang ajar. Tidak tahu diuntung. Betul-betul kau anak keturunan perempuan yang berasal dari ikan!”

Sambil menangis, anak itu berlari pulang menemui ibunya di rumah. Kepada ibunya dia mengadukan bahwa dia dipukuli ayahnya. Semua kata-kata celaan yang diucapkan ayahnya kepadanya di ceritakan pula. Mendengar cerita tersebut anaknya itu, si ibu sedih sekali, terutama karena suaminya sudah melanggar sumpahnya dengan kata-kata celaan yang dia ucapkan kepada anaknya itu. Si ibu menyuruh anaknya agar segera pergi mendaki bukit yang terletak tidak begitu jauh dari rumah mereka dan memanjat memanjat kayu tertinggi yang terdapat di puncak bukit itu. Tanpa bertanya lagi, si anak segera melakukan perintah ibunya itu. Dia berlari-lari menuju ke bukit tersebut dan mendakinya.

Ketika tampak oleh sang ibu anaknya sudah hampir sampai ke puncak pohon kayu yang dipanjatnya di atas bukit, dia pun berlari menuju sungai yang tidak begitu jauh letaknya dari rumah mereka itu. Ketika dia tiba di tepi sungai itu kilat menyambar disertai bunyi guruh yang megelegar. Sesaat kemudian dia melompat ke dalam sungai dan tiba-tiba berubah menjadi seekor ikan besar. Pada saat yang sama, sungai itu pun banjir besar dan turun pula hujan yang sangat lebat. Beberapa waktu kemudian, air sungai itu sudah meluap kemana-mana dan tergenanglah lembah tempat sungai itu mengalir. Pak Toba tak bisa menyelamatkan dirinya, ia mati tenggelam oleh genangan air. Lama-kelamaan, genangan air itu semakin luas dan berubah menjadi danau yang sangat besar yang di kemudian hari dinamakan orang Danau Toba. Sedang pulau kecil di tengah-tengahnya diberi nama Pulau Samosir.

Unsur-unsur dalam cerita tersebut

Latar suatu cerita, dalam hal ini dongeng, dapat berupa latar tempat, latar waktu, maupun suasana.

- Latar Tempat

Latar tempat merupakan keterangan dalam cerita yang menjelaskan tempat terjadinya peristiwa dalam cerita. Contoh latar tempat dalam cerita misalnya di hutan, di sungai, di suatu kerajaan, di desa, atau di gunung. Pada cerita di atas latar tempat adalah di Sumatera.

- Latar Waktu

Latar waktu adalah waktu terjadinya peristiwa dalam dongeng, misalnya pagi hari, malam hari, saat matahari terbit, setahun yang lalu, atau beberapa tahun yang lalu. Latar waktu pada cerita di atas adalah siang hari.

- Latar Suasana

Latar suasana merupakan penjelasan mengenai suasana saat peristiwa dalam dongeng terjadi. Contoh latar suasana misalnya suasana menyedihkan, menggembirakan, mendung, matahari bersinar terik, gelap gulita, atau angin bertiup sepoi-sepoi. Latar suasana pada cerita di atas yaitu menyedihkan.

- Tema

Tema atau topik adalah ide pokok yang mendasari penulisan cerita. Tema pada cerita di atas adalah setiap perbuatan pasti mendapat balasannya, baik maupun buruk.

- Tokoh

Tokoh adalah pelaku dalam cerita. Dalam cerita rakyat tokoh dapat berupa manusia, tumbuhan, hewan, maupun benda-benda mati seperti sandal, sepatu, balon, dan sebagainya. Pada cerita di atas tokohnya adalah : Petani, Ikan (Puteri), dan Anak petani.

- Watak tokoh

Tokoh dalam cerita rakyat memiliki sifat yang berbeda-beda, misalnya baik, jahat, pemalas, rajin, suka berbohong, jujur, licik, pemarah, sabar, atau pendendam. Tokoh yang sifatnya baik, biasa disebut tokoh protagonis, sedangkan tokoh yang sifatnya jahat, disebut tokoh antagonis. Pada cerita di atas watak tokoh-tokohnya sebagai berikut : Petani tidak bisa memegang janji, pemarah, Puteri : sabar, Anak petani : rakus

- Amanat dalam cerita

Amanat merupakan pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca dalam dongeng. Pesan tersebut biasanya berupa nasehat atau perbuatan bijak yang seharusnya dilakukan. Amanat pada cerita di atas adalah kita seharusnya memegang janji yang pernah kita ucapkan.

- Alur cerita

Jenis-jenis alur cerita secara umum ada tiga.

1. Alur Maju. Alur maju disebut juga alur kronologis, alur lurus atau alur progresif. Yaitu alur cerita yang bergerak urut dari awal hingga akhir tulisan. Setiap bagian dari tulisan tertata dengan baik, sehingga pembaca tulisan pun takkan kehilangan setiap momen. Runutan peristiwanya dibangun seperti mendaki gunung kemudian menurunnya kembali. Perkenalan, pemunculan masalah, konflik, klimaks, antiklimaks, penyelesaian adalah fase dalam alur yang disusun secara urut dan tidak berloncatan.

2. Alur Mundur atau kilas balik. Alur mundur disebut juga alur tak kronologis, sorot balik, regresif, atau flash-back. Peristiwa-peristiwa ditampilkan dari tahap akhir atau tengah dan baru kemudian tahap awalnya. Dan perkenalan sebagai urutan fase terbalik yang sudah barang tentu akan membuat tulisan menjadi “berbeda” karena tuturan cerita akan terbalik dengan ditampilkannya amanat ataupun kesimpulan cerita terlebih dahulu, baru kemudian mengetahui masalah yang diakhiri dengan keterangan pelaku masalah tersebut.

3. Alur Campuran. merupakan hasil paduan dari maju dan mundur ini, tentunya masih menggunakan 6 unsur penyusun plot. Meski demikian, susunannya dapat diganti dan disusun ulang tanpa berurutan. Namun, apapun awalnya penyelesaian akan tetap hadir di bagian

belakang. Contohnya plot campuran antara lain konflik – pemunculan masalah – pengenalan – klimaks – antiklimaks – penyelesaian.

Cerita di atas menggunakan alur maju atau kronologis karena diceritakan dari awal sampai akhir.

Lampiran 2

Tugas Individu

Nama Siswa:
No.Urut :
Kelas :

Jawablah pertanyaan dibawah ini !

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan tema?
Jawab:.....
.....
.....
2. Siapa saja tokoh yang terdapat dalam cerita danau toba?
Jawab:.....
.....
3. Tuliskanlah watak dari setiap tokoh yang ada dalam cerita danau toba!
Jawab:.....
.....
4. Tuliskanlah latar tempat, waktu dan suasana pada cerita danau toba!
Jawab:.....
.....
.....
5. Tuliskanlah minimal unsur-unsur cerita yang kamu ketahui!
Jawab.....
.....

SELAMAT BEKERJA

**KUNCI
JAWABAN**

Kunci jawaban

Tugas individu

1. Tema adalah gagasan pokok atau ide pikiran dalam cerita.
2. Petani, putri (ikan), anak petani
Jawab : Delapan hari
3. Tidak bisa memegang janji, pemarah, Puteri : sabar, Anak petani : rakus
4. Latar tempat : sumatera, latar waktu : siang hari, latar suasana : menyedihkan
5. Unsur-unsurdalam cerita yaitu tema, tokoh, watak, latar, amanat, alur,

**DAFTAR HADIR
MURID KELAS V
SD INPRES BONTOMANAI
PROGRAM PENELITIAN *PRETEST***

<i>No</i>	<i>Nama Siswa</i>	<i>Pertemuan</i>	<i>Keterangan</i>
		<i>1</i>	
1	Ahmad Fakhri	-	
2	Akifah Nailah H		
3	Almiani putri		
4	Afdal		
5	Atria Saila Giena		
6	Adam Dzaki Alfari		
7	Adekahila Ramadanani		
8	Ashlam Arafat		
9	Abd. Wahid		
10	Muh. Fajrin		
11	Ilya Afianti Asis		
12	Muh. Nur Farid H.		
13	Mukti Alfarizi		
14	Muh. Raka		
15	Makmur		
16	Muhtasim		
17	Muh. Ibrahim		
18	Miftahul Jannah	-	
19	Muh. Ardiansyah	-	
20	Muh. Fadhil		
21	Nur Sakina	-	
22	Putri Sakina		
23	Raehana Imtihan		
24	Nur Uswatun Hasanah		
25	Nur Annisa		
26	Nur Aziza Fatmawati A		
27	Saskia M		
28	Shani Amirza		
29	Tri Sakti Putri A		
30	Yusrah Talkiyah		

**DAFTAR HADIR
MURID KELAS V
SD INPRES BONTOMANAI
PROGRAM PENELITIAN *POSTTEST***

<i>No</i>	<i>Nama Siswa</i>	<i>Pertemuan</i>	<i>Keterangan</i>
		<i>1</i>	
1	Ahmad Fakhri		
2	Akifah Nailah H		
3	Almiani putri		
4	Afdal		
5	Atria Saila Giena		
6	Adam Dzaki Alfari		
7	Adekahila Ramadani		
8	Ashlam Arafat		
9	Abd. Wahid		
10	Muh. Fajrin		
11	Ilya Afianti Asis		
12	Muh. Nur Farid H.		
13	Mukti Alfarizi		
14	Muh. Raka		
15	Makmur		
16	Muhtasim		
17	Muh. Ibrahim		
18	Miftahul Jannah	-	
19	Muh. Ardiansyah		
20	Muh. Fadhil		
21	Nur Sakina		
22	Putri Sakina		
23	Raehana Imtihan		
24	Nur Uswatun Hasanah		
25	Nur Annisa		
26	Nur Aziza Fatmawati A		
27	Saskia M		
28	Shani Amirza		
29	Tri Sakti Putri A		
30	Yusrah Talkiyah		

Analisis hasil belajar pretest murid kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar

No	Nama	Nilai pretest
1	Ahmad Fakhri	-
2	Akifah Nailah H	20
3	Almiani putri	40
4	Afdal	70
5	Atria Saula Giena	50
6	Adam Dzaki Alfari	30
7	Adekahila Ramadani	30
8	Ashlam Arafat	50
9	Abd. Wahid	60
10	Muh. Fajrin	30
11	Ilya Afianti Asis	50
12	Muh. Nur Farid H.	50
13	Mukti Alfarizi	50
14	Muh. Raka	40
15	Makmur	80
16	Muhtasim	80
17	Muh. Ibrahim	30
18	Miftahul	-
19	Muh. Ardiansyah	-
20	Muh. Fadhil	40
21	Nur Sakina	-
22	Putri Sakina	60
23	Raehana Imtihan	50
24	Nur Uswatun Hasanah	50
25	Nur Annisa	80
26	Nur Aziza Fatmawati A	90
27	Saskia M	50
28	Shani Amirza	40
29	Tri Sakti Putri A	20
30	Yusrah Talkiyah	40
Jumlah		1.280

Analisis Hasil Belajar posttest Murid Kelas V SD Inpres B0ntomanai Kota Makassar

No	Nama	Nilai posttest
1	Ahmad Fakhri	60
2	Akifah Nailah H	40
3	Almiani putri	80
4	Afdal	80
5	Atria Saila Giena	80
6	Adam Dzaki Alfari	60
7	Adekahila Ramadani	60
8	Ashlam Arafat	80
9	Abd. Wahid	80
10	Muh. Fajrin	70
11	Ilya Afianti Asis	80
12	Muh. Nur Farid H.	80
13	Mukti Alfarizi	90
14	Muh. Raka	70
15	Makmur	100
16	Muhtasim	90
17	Muh. Ibrahim	80
18	Miftahul Jannah	-
19	Muh. Ardiansyah	40
20	Muh. Fadhil	40
21	Nur Sakina	20
22	Putri Sakina	20
23	Raehana Imtihan	80
24	Nur Uswatun Hasanah	70
25	Nur Annisa	80
26	Nur Aziza Fatmawati A	90
27	Saskia M	80
28	Shani Amirza	70
29	Tri Sakti Putri A	70
30	Yusrah Talkiyah	80
Jumlah	2.100	

TABEL
NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t

α untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α 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	6,956	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	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
14	0,691	1,345	1,761	2,145	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







RIWAYAT HIDUP



Rismawati, penulis adalah anak ke-2 dari 5 bersaudara. Lahir pada tanggal 8 Agustus 1995 dari orang tua, Ayahanda Rusdi dan Ibunda Rahmawati , bertempat di Pulau Jampea, Desa Ujung, Kecamatan Pasimasunggu Timur, Kabupaten Selayar.

Riwayat pendidikan, penulis menamatkan sekolah dasar pada tahun 2007 di SD Inpres Mare' kabupaten Selayar, kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 2 Passimasunggu Timur kabupaten Selayar dan tamat pada tahun 2010. Kemudian lanjut ke SMA Negeri 1 Pasimasunggu Timur Kabupaten Selayar dan Alhamdulillah tamat pada tahun 2013. Pada tahun yang sama pula penulis terdaftar sebagai mahasiswa Angkatan 2013 di Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar sampai sekarang. Pada tahun 2017 berhasil mengajukan skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Sirkuit Pintar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Konsep Mendengarkan Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar.