

**PENGARUH MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP KETERAMPILAN
MENYIMAK CERITA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS II SDN 47 KAJUARA KABUPATEN MAROS**



SKRIPSI

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

Oleh

MAULIDA AMALIA

10540946214

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

2018



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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama MAULIDA AMALIA, NIM 10540 9462 14 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 123/Tahun 1439 H/2018 M, tanggal 24 Dzulqaidah 1439 H/06 Agustus 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Kamis tanggal 16 Agustus 2018.

04 Dzulhijjah 1439 H
Makassar, 16 Agustus 2018 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Dosen Penguji : 1. Sultasyah, S.Pd., M.A., Ph.D. (.....)
2. Dr. Sitti Aida Azis, M.Pd. (.....)
3. Drs. H. Tjoddin SB., M.Pd. (.....)
4. Ummu Khaltsun, S.Pd., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 934
11



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : MAULIDA AMALIA
NIM : 10540 9462 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : Pengaruh Media Boneka Tangan terhadap
Keterampilan Menyimak Cerita pada Mata Pelajaran
Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN 47 Kajuara
Kabupaten Maros

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

Makassar, Agustus 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Hambali, S.Pd., M.Hum.

Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP

Universitas Muhammadiyah Makassar

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

Ketua Prodi PGSD

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM: 1148911

MOTO DAN PERSEMBAHAN

*“Jadikanlah Ilmu Sebagai Penunjuk Jalan Sukses di Dunia &
Jadikanlah IMTAQ Sebagai Penunjuk Jalan Sukses di Akhirat”*

Dengan ketulusan hati yang paling dalam ku persembahkan Skripsi ini kepada Kedua orang tuaku tercinta dan dan tersayang yang telah mendidik, merawat, memberikan motivasi dan dukungan berupa do'a dan pengorbanannya, serta sahabatku yang selalu hadir menghibur suka dan dukaku hingga terselesainya skripsi ini.

ABSTRAK

Maulida Amalia. 2018. *Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Negeri 47 Kajuara Kabupaten Maros.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Hambali dan pembimbing II Tasrif Akib.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah: Apakah ada pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas II SDN 47 Kajuara Kabupaten Maros.

Jenis penelitian ini adalah *pre-eksperimental* dengan rancangan penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Pengumpulan data dengan menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 47 Kajuara Kabupaten Maros sebanyak 10 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II sebelum digunakan media boneka tangan adalah 60 dan hasil belajar setelah digunakan media boneka tangan adalah 86. Angka tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 47 Kajuara Kabupaten Maros Sedangkan hasil data statistik inperensial menunjukkan bahwa nilai sig pada *pretest* dan *posttest* adalah 0,002. Jika dilihat dari hasil uji hipotesis tersebut diketahui bahwa $0,002 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil dari kedua analisis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 47 Kajuara Kabupaten Maros”.

Kata Kunci: Media Boneka Tangan, Hasil Belajar, dan Bahasa Indonesia

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Allah Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari deretan berkah-Mu. Salam dan shalawat kepada baginda Rasulullah SAW, keluarga, sahabat, serta pengikutnya yang tetap memegang teguh risalah yang disematkan dipundaknya, menjadi spirit kemanusiaan dan teladan terbaik manusia dalam memahami dan menjalani kehidupan ini.

Alhamdulillahirabbilalamin penulis telah menyelesaikan skripsi ini melalui usaha keras ditengah hambatan dan keterbatasan, penulis mencoba melakukan yang terbaik untuk menyusun skripsi ini. Skripsi ini berjudul *Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN 47 Kajuara Kabupaten Maros* yang diharapkan memberikan hasil dan selanjutnya mampu menjadi acuan peneliti selanjutnya.

Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada ayahanda Muh. Tang dan ibunda Hasnah yang penuh kasih sayang telah berjuang, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan mendoakan serta membiayai dalam proses pencarian ilmu. Kepada keluarga besar atas segala keikhlasannya memberikan dukungan, pengorbanan, dan doa restunya demi keberhasilan penulis

dalam menuntut ilmu dan kepada sahabat Yunita Ahmad, Raficho Ratna Dilla, dan Mukarrama yang telah memberikan semangat, perhatian, dan dukungan hingga akhir studi ini. Semoga apa yang telah mereka berikan berbuah ibadah.

Tak lupa pula penulis menghaturkan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE., MM. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D. Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan yang senantiasa memberikan arahan kepada penulis selama proses pembelajaran.

Drs.Hambali,S.Pd.,M.Hum. pembimbing I dan Tasrif Akib,S.Pd.,M.Pd. Sipembimbing II yang dengan ikhlas memberikan masukan, petunjuk, arahan, dan saran dalam penyelesaian skripsi ini. Bapak dan ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan yang senantiasa memberikan arahan kepada penulis selama proses pembelajaran.

Semoga Allah membalas jasa atas segala bantuan dan dorongan yang telah penulis dapatkan dari pihak-pihak tersebut. Penulis menyadari bahwa sebagai hamba tidak akan lepas dari segala kehilafan dan keterbaasan. Terima kasih atas kritikan pembaca, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan diri pribadi penulis. Akhirnya penulis berharap semoga aktivitas keseharian kita senantiasa bernilai ibadah di sisi-Nya. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan karunia-Nya kepada kita semua. Aamiin yarobbal alamiin.

Makassar, Juni - 2018

Penulis

Maulida Amalia

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	7
A. Kajian Pustaka.....	7
1. Hasil Penelitian yang Relevan	7
2. Hakikat Bahasa Indonesia.....	8
3. Keterampilan Menyimak.....	11
4. Cerita	15

5. Media Boneka Tangan	20
B. Kerangka Pikir	23
C. Hipotesis Penelitian.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Rancangan Penelitian	27
C. Focus Penelitian	28
D. Variabel Penelitian	29
E. Populasi dan Sampel	30
F. Instrumen Penelitian.....	31
G. Teknik Pengumpulan Data.....	32
H. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Penelitian.....	36
B. Pembahasan	50
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	50
A. Simpulan.....	56
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	52
RIWAYAT HIDUP	132

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

3.1	Desain <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	28
3.2	Jumlah siswa kelas II SDN 47 Kajuara Kapupaten Maros	30
3.3	Jumlah siswa kelas II SDN 47 Kajuara Kapupaten Maros	31
3.4	Interpretasi Kategori Nilai Hasil Belajar	33
3.5	Kategori Nilai Ketuntasan Siswa	34
4.1	StatistikDeskriptif Hasil Belajar Bahasa Indonesia Sebelum diberikan Perlakuan <i>pretest</i>	37
4.2	Distribusi dan Persentase Hasil Belajar Bahasa Indonesia Sebelum diberikan Perlakuan <i>pretest</i>	38
4.3	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Sebelum diberikan Perlakuan <i>pretest</i>	39
4.4	StatistikDeskriptif Hasil Belajar Bahasa Indonesia Setelah diberikan Perlakuan <i>posttest</i>	41
4.5	Distribusi dan Persentase Hasil Belajar Bahasa Indoneia Setelah diberikan Perlakuan <i>posttest</i>	41
4.6	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Setelah diberikan Perlakuan <i>posttest</i>	42
4.7	Perbandingan Statistik Hasil Belajar Bahasa Indonesia <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	43
4.8	Perbandingan Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Bahasa Indonesia <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	44

4.9 Hasil Uji Hipotesis <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	45
4.10 Perbandingan Distribusi Frekuensi dan Persentase pada Pembelajaran I,II,III,IV,	

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Skema Kerangka Pikir	25
3.1 Pengaruh antara Variabel X dan Y	29
4.1 Diagram Batang Hasil Nilai <i>Pretest</i> Subyek Penelitian.....	39
4.2 Diagram Batang Hasil Nilai <i>Posttest</i> Subyek Penelitian	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran A. Perangkat Pembelajaran dan Lembar Observasi

A.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

A.2 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

A.3 Soal Evaluasi

A.4 Media Boneka Tangan

A.5 Lembar Observasi

Lampiran B. Data Hasil Penelitian

B.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

B.2 Daftar Hadir Siswa

B.3 Daftar Nilai Pretest-Posttest Siswa

B.4 Hasil Observasi Belajar

Lampiran C. Hasil Analisis Data

C.1 Analisis Data Hasil Observasi

C.2 Analisis Data Statistik Deskriptif

C.3 Analisis Data Statistik Inferensial

Lampiran D. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Istilah pendidikan atau *paedagogie* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Dewasa di sini dimaksudkan adalah dapat bertanggung jawab terhadap diri sendiri secara biologis, psikologis, *paedagogis* dan sosiologis. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1 dinyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menunjukkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

(Sugihartono 2007: 3) secara umum pendidikan merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh dengan tanggung jawab yang dilakukan orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak tersebut mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung terus-menerus.

Pendidikan berjalan secara kontinu, bertahap dari manusia dilahirkan sampai akhir hayat mereka. Oleh karena itu, pendidikan dipandang salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam membentuk generasi mendatang.

Pendidikan diharapkan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas dan bertanggung jawab serta mampu mengantisipasi masa depan. Mengingat sangat pentingnya pendidikan maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya sehingga dapat memperoleh hasil yang baik. Pemerintah mengharapkan dengan adanya pendidikan, masyarakat atau peserta didik dapat mempersiapkan dirinya untuk menjadi manusia yang memiliki ahlak mulia, memiliki pengetahuan dan keterampilan, serta dapat melaksanakan tugas dan tanggung jawab baik secara pribadi maupun dalam hidup bermasyarakat.

Adanya Undang-Undang tersebut maka pendidikan harus menjadi prioritas

utama bagi komponen bangsa. Salah satu jenjang pendidikan yang disediakan oleh pemerintah Indonesia adalah Sekolah Dasar. Sebagai institusi pendidikan pada dasarnya Sekolah Dasar bertujuan untuk mempersiapkan anak didik menghadapi kehidupan masa depan dengan cara mengembangkan potensi yang dimilikinya. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran yang berlangsung di sekolah masih menghadapi berbagai masalah, diantaranya adalah kurangnya kemampuan siswa memahami pelajaran yang disampaikan. Keberhasilan belajar ditentukan dan dipengaruhi oleh beberapa aspek diantaranya kemampuan dasar siswa, motivasi belajar siswa, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dikelas.

Kualitas pembelajaran dipengaruhi berbagai faktor diantaranya faktor dari siswa, guru, kurikulum/materi, media, metode, dan lingkungan. Faktor-faktor yang termasuk ke dalam faktor psikologis guru dan siswa, misalnya faktor bakat,

intelegensi, sikap, perhatian, persepsi, pengamatan, minat, motivasi, dan faktor psikologis lainnya.

Guru mempunyai kewajiban mengembangkan semua potensi yang dimiliki siswa. Setiap siswa tentunya mempunyai karakteristik yang berbeda, mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing tetapi sebagai guru yang profesional diharapkan dapat mengatasi masalah yang dihadapinya di dalam kelas dengan melakukan inovasi-inovasi di dalam pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan pembelajaran menjadi aktif, interaktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Dalam proses pembelajaran di kelas masih menggunakan pendekatan ceramah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Sebagian besar guru belum maksimal menggunakan media pembelajaran yang ditandai dengan tidak bervariatifnya penggunaan media yang diterapkan saat proses belajar berlangsung serta media yang digunakan sangat monoton yaitu hanya mengandalkan media papan tulis dengan pembelajaran yang sekilas tanpa melakukan demonstrasi yang berkali-kali. Hal tersebut membuat siswa merasa kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran dan membuat hasil belajar siswa rendah. Kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil apabila dalam pelaksanaannya didukung dengan adanya fasilitas pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar yang optimal. Guru aktif dalam menjelaskan materi pelajaran sementara siswa hanyalah sebagai pendengar saja. Siswa kurang diikut sertakan dalam pengelolaan informasi, sehingga siswa tidak aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung dan untuk itu motivasi belajar siswa menjadi rendah, ditandai dengan banyaknya siswa yang bermain sendiri dan bersenda

guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru hanya menekankan pada penanaman konsep pada diri siswa tanpa memperdulikan apakah konsep-konsep yang telah diajarkan sudah dipahami oleh siswa itu sendiri.

Kenyataan yang ada di lapangan mengungkapkan bahwa kemampuan menyimak cerita siswa kelas 1I SDN 47 Kajuara masih rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar pada salah satu mata pelajaran yaitu mata pelajaran bahasa Indonesia yang belum mencapai KKM. Rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia dapat dilihat dari hasil Mid semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018 adalah 63,28 sedangkan. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu ≥ 70 . Nilai tertingginya adalah 83 dan nilai terendahnya adalah 47. Dari 21 siswa, hanya 9 siswa saja yang mendapatkan nilai tuntas dan 12 siswa mendapatkan nilai tidak tuntas karena belum mencapai daya serap materi.

Mencermati adanya permasalahan di atas, perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan berada dalam suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini dilakukan agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah media boneka tangan. boneka tangan adalah boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut. Media pembelajaran ini mengandalkan boneka tangan yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Boneka tangan dapat membantu guru mencapai tujuan intruksional karena selain merupakan media yang murah dan mudah diperoleh, juga dapat meningkatkan keaktifan siswa. Selain itu,

pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi lebih luas, jelas, dan tidak mudah dilupakan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengkaji hal tersebut melalui penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media *Boneka Tangan* terhadap Keterampilan Menyimak Cerita pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN 47 Kajuara Kabupaten Maros”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 47 Kajuara Kabupaten Maros?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 47 Kajuara Kabupaten Maros.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang nantinya setelah menjadi guru dapat membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajar di sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa :

Memberikan pengalaman belajar menggunakan media boneka tangan dalam kegiatan pembelajaran dan diharapkan dapat membantu untuk lebih menumbuhkan semangat siswa dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita.

b. Bagi Guru :

Memberikan pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media sehingga meningkatkan profesionalisme guru.

c. Bagi Kepala sekolah :

Memberikan sumbangan pemikiran sehingga dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan menunjang peningkatan mutu pendidikan.

d. Peneliti lain

Memberikan bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang ingin meneliti tentang penggunaan media boneka tangan agar melakukan inovasi-inovasi baru sehingga perkembangan ilmu pengetahuan selalu berkembang dari masa ke masa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Penelitian yang Relevan

- a. Penelitian dari Sri Hariani (2014), yang berjudul *“Penggunaan Media Boneka Tangan dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SDN Lolawang Mojokerto”* Menyimpulkan bahwa penggunaan Media Boneka Tangan dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan siswa dapat bercerita dengan bahasanya sendiri.
 - b. Penelitian dari Ratih Anggita Cristianti (2013), yang berjudul *“Meningkatkan kemampuan menyimak dongeng elalui media boneka tangan pada Ssiswa Kelas II SDN Nogosari 04 Kecamatan Rampi Puji”*. Menyimpulkan bahwa penerapan media boneka tangan dalam pembelajaran menyimak dongeng dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa, pembelajaran tersebut berhasil dikarenakan guru memberikan penjelasan yang telah rinci dalam langkah-langkah menyimak dongeng.
 - c. Penelitian dari Diah Ayu Widyawaty (2015), yang berjudul *“Pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita Kelas II SDN Margoyasan”*. Menyimpulkan bahwapenggunaan media boneka tangan dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa.
-

Dari ketiga penelitian di atas tentunya terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Letak persamaan dari ketiga penelitian di atas dan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah pada penggunaan variabel bebas yakni menggunakan media Boneka Tangan. Sedangkan letak perbedaannya adalah pada beberapa variabel terikat yang digunakan. Meskipun demikian ketiga penelitian di atas dan penelitian yang akan dilakukan peneliti memiliki tujuan akhir yang sama yaitu melihat pengaruh media boneka tangan.

2.Hakikat Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa adalah suatu sistem dari lambang bunyi arbitrer yang dihasilkan oleh alat ucap manusia dan dipakai oleh masyarakat komunikasi, kerja sama dan identifikasi diri. Bahasa lisan merupakan bahasa primer, sedangkan bahasa tulisan adalah bahasa sekunder. Arbitrer yaitu tidak adanya hubungan antara lambang bunyi dengan bendanya.

b. Fungsi Bahasa Indonesia

Bahasa dibentuk oleh kaidah aturan serta pola yang tidak boleh dilanggar agar tidak menyebabkan gangguan pada komunikasi yang terjadi. Kaidah, aturan dan pola-pola yang dibentuk mencakup tata bunyi, tata bentuk dan tata kalimat. Agar komunikasi yang dilakukan berjalan lancar dengan baik, penerima dan pengirim bahasa harus harus menguasai bahasanya.

1. Fungsi bahasa (umum)

- a. Alat ekspresi diri : Bahasa sebagai alat ekspresi diri berarti dengan bahasa manusia dapat menyatukan secara terbuka segala sesuatu yang tersirat di dalam pikiran manusia untuk mengekspresikan diri.
- b. Alat komunikasi : Bahasa merupakan saluran yang memungkinkan untuk bekerja sama dengan sesama manusia. Bahasa sebagai alat komunikasi memungkinkan setiap orang untuk merasa dirinya terikat dengan kelompok sosial tertentu, dan dapat melakukan semua kegiatan kemasyarakatan serta memungkinkan integrasi (pembauran) .
- c. Alat integrasi dan adaptasi sosial : Bahasa sebagai alat integrasi, bahasa memungkinkan setiap penuturannya merasa diri terikat dalam kelompok sosial atau masyarakat yang menggunakan bahasa yang sama, para anggota kelompok itu dapat melakukan kerja sama dan membentuk masyarakat. Bahasa yang sama yang memungkinkan mereka bersatu atau berintegrasi di dalam masyarakat tersebut.

2. Fungsi bahasa (khusus)

- a. Bahasa resmi kenegaraan
- b. Bahasa pengantar dalam dunia pendidikan
- c. bahasa resmi untuk kepentingan perencanaan pembangunan

c. Kedudukan Bahasa Indonesia

1. Sebagai Bahasa Nasional

Seperti yang tercantum dalam ikrar ketiga Sumpah Pemuda 1928 yang berbunyi: *Kami putra dan putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan,*

bahasa Indonesia. Ini berarti bahasa Indonesia berkedudukan sebagai bahasa Nasional yang kedudukannya berada diatas bahasa-bahasa daerah.

3. Keterampilan Menyimak

a. Pengertian Keterampilan Menyimak

Dalam pengajaran bahasa, terutama pengajaran bahasa lisan sering kita jumpai istilah mendengar, mendengarkan, dan menyimak. Ketiga istilah itu memang berkaitan dalam makna namun berbeda dalam arti. Dalam kamus besar bahasa Indonesia pengertian istilah itu dijelaskan seperti berikut. Mendengar diartikan sebagai menangkap bunyi (suara) dengan telinga. Mendengarkan berarti mendengarkan sesuatu dengan sungguh-sungguh. Sedang menyimak berarti mendengarkan (memperhatikan) baik-baik apa yang diucapkan atau dibicarakan orang (Tarigan, 2003:25).

Menurut Tarigan (1991:) “Menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya”. Menyimak melibatkan penglihatan, penghayatan, ingatan, pengertian, bahkan situasi yang menyertai bunyi bahasa yang disimak pun harus diperhitungkan dalam menentukan maknanya.

Sedangkan menurut Kamidjan dan Suyono (2002) menyimak adalah “suatu proses mendengarkan lambang-lambang bahasa lisan dengan sungguh-sungguh penuh perhatian, pemahaman, apresiatif yang dapat disertai dengan pemahaman makna komunikasi yang disampaikan secara nonverbal”. Berdasarkan pengertian menyimak di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan lambang-lambang

bahasa lisan dengan sungguh-sungguh, penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang disampaikan secara nonverbal.

b. Tujuan Menyimak

Menurut Hunt (Tarigan, 2008:59) ada empat fungsi utama menyimak, yaitu:

1. Memperoleh informasi yang berkaitan dengan profesi.
2. Membuat hubungan antar pribadi lebih efektif.
3. Mengumpulkan data agar dapat membuat keputusan yang masuk akal.
4. Agar dapat memberikan responsi yang tepat.

menurut Logan dan Shrope (dalam Henry Guntur Tarigan, 2008: 60) tujuan menyimak yaitu:

1. Ada orang yang menyimak dengan tujuan utama agar dia dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran pembicara, dengan perkataan lain, dia menyimak untuk belajar.
2. Ada orang yang menyimak dengan penekanan dan penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau yang diperdengarkan, dia menyimak untuk menikmati keindahan audial.
3. Ada orang yang menyimak dengan maksud agar dia dapat menilai sesuatu yang dia simak, dia menyimak untuk evaluasi
4. Ada orang yang menyimak agar dia dapat menikmati serta menghargai sesuatu yang disimaknya itu (misalnya, pembicaraan cerita, pembacaan puisi, music dan Isagu, dialog).

Menurut Ayesha (2011:25), ada 6 manfaat menyimak, yaitu:

1. Mendapat fakta
2. Mengevaluasi fakta
3. Menganalisis fakta
4. Mendapatkan inspirasi
5. Menghibur diri
6. Meningkatkan kemampuan berbicara.

c. Jenis – jenis Menyimak

Menurut Tarigan (2008:37) membagi jenis menyimak dalam 2 macam, yaitu menyimak ekstensif dan menyimak intensif

1. Menyimak Ekstensif

Menyimak ekstensif adalah kegiatan menyimak mengenai hal – hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu ujaran, tidak perlu dibawah bimbingan langsung dari seorang guru. Pada umumnya menyimak ekstensif dapat dipergunakan untuk dua tujuan yang berbeda.

Menyimak ekstensif bias juga disebut sebagai proses menyimak yang dilakukan dalam kehidupan sehari – hari, seperti mendengarkan untuk dua tujuan yang berbeda.

2. Menyimak Intensif

Menyimak intensif adalah menyimak yang dilakukan untuk memahami makna yang dikehendaki. Beberapa hal yang perlu diketahui dalam menyimak intensif diantaranya yaitu menyimak pemahaman, menyimak intensif memerlukan tingkat konsentrasi pemikiran dan perasaan yang tinggi, menyimak intensif pada dasarnya memahami bahasa formal dan menyimak intensif memerlukan produksi materi yang disimak.

Menurut Heryadi (2008: 22) jenis – jenis menyimak yaitu:

1. Menyimak apresiatif

Menyimak apresiatif yaitu kegiatan menyimak untuk menggali nilai – nilai sebuah karya seni dalam memahami, memaknai, sampai dengan member penghargaan terhadapnya.

2. Menyimak Konsentratif

Menyimak konsentratif yaitu kegiatan menyimak yang bertujuan untuk memahami secara sempurna apa pesan yang ada dalam pembicaraan, kemudian dapat member respons berupa respons tindakan atau respons verbal sesuai atau sama dengan pesan pembicaraan.

Menurut (Dawson dalam Tarigan,2008:41) Menyimak ada 2 yaitu:

1. Menyimak Sekunder

Menyimak sekunder adalah sejenis kegiatan menyimak secara kebetulan dan secara ekstensif.

2. Menyimak Pasif

Menyimak pasif adalah penyerapan suatu ujaran tanpa upaya sadar yang biasanya menandai upaya – upaya kita pada saat belajar dengan kurang teliti, tergesa – gesa, menghafal luar kepala, berlatih santai serta menguasai suatu bahasa.

4. Cerita

a. Pengertian Cerita

Menurut Mustakhim (2005:12) Cerita adalah “gambaran tentang kejadian suatu tempat, kehidupan binatang sebagai lambang dari kehidupan manusia dalam masyarakat, dan cerita tentang mite yang ada

di dalam masyarakat”. Mustakhim (2005:12-13) menambahkan bahwa cerita mempunyai makna yang luas apabila ditinjau dari segi bentuk dan isi cerita

Dari segi bentuk cerita dimaknai bahwa cerita adalah fantasi atau khayalan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, cerita yang benar terjadi seperti sejarah, dan cerita dalam imajinasi penulis /pengarang.

Menurut Bahri (2005:17) cerita adalah “sarana untuk menyampaikan ide atau pesan melalui serangkaian penataan yang baik dengan tujuan agar pesan menjadi lebih mudah diterima dan memberikan dampak yang lebih luas pada sasaran atau penyimak”.

Menurut Supriyadi (2006: 4) cerita anak adalah “karya imajinatif dalam bentuk pengarang anak-anak atau dewasa dan secara khusus ditujukan bagi anak-anak”.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan pengertian cerita adalah sebuah karya imajinatif dalam bentuk bahasa yang berisi pengalaman, perasaan, pikiran yang ditulis oleh pengarang anak-anak atau dewasa dan secara khusus ditujukan bagi anak-anak dengan tujuan agar pesan menjadi lebih mudah diterima.

b. Unsur Cerita

Menurut Nurgiyantoro (2013:221) “unsur-unsur pembangun sebuah cerita terdiri atas dua macam yaitu unsur ekstrinsik dan unsur intrinsik. Unsur ekstrinsik merupakan unsur yang berada di luar

teks cerita seperti jatidiri pengarang yang mempunyai ideologi, pandangan hidup, kondisi kehidupansosial-budaya masyarakat yang dijadikan latar cerita, dan lain-lain”. Sedangkan unsur intrinsic merupakan unsur pembangun cerita yang berasal dari dalam, yaitu: a) tokoh, b) alur cerita, c) latar, d) tema, e) moral, f) sudut pandang, dan g) stile dan nada.

1. Tokoh

Menurut Nurgiyantoro (2013: 222) tokoh cerita merupakan pelaku yang dikisahkan perjalanannya dalam cerita. Menurut Supriyadi (2002: 59) Tokoh cerita yang membawa amanah atau pesan baik adalah tokoh protagonis, sedangkan tokoh cerita yang memiliki sifat buruk disebut dengan tokoh antagonis.

2. Alur Cerita

Menurut Nurgiyantoro (2013: 237) alur dipahami sebagai rangkaian peristiwa yang terjadi berdasarkan hubungan sebab akibat. Wellek (Supriyadi 2006: 60) mendefinisikan alur atau plot sebagai rangkaian peristiwa yang disusun secara logis dalam suatu cerita.

3. Latar

Menurut Nurgiyantoro (2013: 249) latar atau setting merupakan lokasi dimana cerita itu terjadi, waktu, kapan cerita itu terjadi, dan lingkungan sosial budaya.

4. Tema

Menurut Lukens (Burhan Nurgiyantoro, 2013: 260) tema merupakan gagasan yang mengikat cerita. Burhan Nurgiyantoro (2013: 249) menambahkan tema merupakan dasar pengembangan sebuah cerita.

5. Moral

Menurut Nurgiyantoro (2013: 265) moral merupakan sesuatu yang ingin disampaikan kepada pembaca, misalnya: bermanfaat bagi kehidupan, bermakna positif, dan mendidik.

6. Sudut Pandang

Menurut Nurgiyantoro, (2013: 269) sudut pandang merupakan cara atau pandangan pengarang sebagai sarana untuk menampilkan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa.

7. *Style* / gaya penceritaan

Menurut Nurgiyantoro (2013: 273) *style* berkaitan dengan masalah pilihan berbagai aspek kebahasaan yang dipegunakan dalam sebuah teks cerita. Sejalan dengan pendapat di atas, Rosdiana (2009: 6.17-6.24) menyebutkan unsur intrinsik cerita yaitu: a) tema, b) amanat, c) tokoh, d) latar atau *setting*, e) alur, dan f) sudut pandang atau *point of view*.

a. Tema merupakan gagasan, ide atau pikiran utama yang mendasari cerita.

b. Amanat merupakan pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang

c. Tokoh merupakan individu yang mengalami peristiwa atau perlakuan dalam berbagai peristiwa yang ada di dalam cerita. Tokoh disini dapat berwujud manusia, binatang, atau benda yang diserui sebagai manusia.

8. Latar atau *setting*

berhubungan dengan tempat, waktu, dan suasana yang terdapat dalam cerita. Latar tempat menunjukkan dimana tempat terjadinya peristiwa yang ada dalam cerita. Latar waktu menunjukkan kapan berlangsungnya peristiwa yang dikisahkan dalam cerita. Latar suasana menunjukkan bagaimana suasana saat peristiwa dalam cerita itu terjadi. Alur adalah jalannya cerita yang disajikan sesuai dengan urutan waktu tertentu.

9. Sudut pandang atau *point of view*

digunakan pengarang dalam menciptakan cerita agar memiliki satu kesatuan. Sudut pandang dibedakan menjadi dua yaitu: 1) sudut pandang orang pertama, dan 2) sudut pandang orang ketiga.

c. Manfaat Cerita

Musfiroh (2005: 95-115) menjelaskan tentang manfaat sebuah cerita yang dipandang dari berbagai aspek yaitu:

1. Perkembangan Moral Anak.

Hal tersebut dikarenakan di dalam sebuah cerita biasanya terkandung contoh perilaku yang baik maupun perilaku yang buruk. Contoh perilaku yang baik dimaksudkan agar siswa dapat meniru dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan contoh perilaku yang buruk dimaksudkan agar siswa dapat menghindari dan tidak meniru perbuatan tersebut.

2. Menyalurkan Kebutuhan Imajinasi

Seorang anak membutuhkan penyaluran imajinasi mengenai berbagai hal yang selalu muncul di dalam pikiran mereka. Pada saat

menyimak cerita imajinasi yang ada pada diri anak akan mulai bekerja. Mereka membayangkan kejadian dan juga perilaku tokoh yang ada di dalam cerita. Imajinasi yang ada pada diri anak pada saat menyimak cerita akan memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah secara kreatif.

3. Memacu Kemampuan Verbal

Pada saat menyimak cerita, anak dapat belajar mengucapkan bunyi-bunyi yang bermakna dengan benar, sehingga mereka dapat menyusun kata-kata yang logis dan mudah dipahami. Hal tersebut menjadikan anak terdorong untuk senang bercerita atau berbicara.

4. Merangsang Minat Baca

Menyimak cerita dapat menjadi cara yang efektif untuk menstimulus anak agar anak gemar membaca.

5. Media Boneka Tangan

a. Pengertian Boneka Tangan

Daryanto (2013: 33) mendefinisikan “boneka sebagai benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang”. Sudjana dan Rivai (2002: 188) menyatakan bahwa “boneka tangan adalah boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut”.

Menurut Gunasti (2010: 20) Pengertian boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka.

Menurut (Arsyad 2000: 21) Penggunaan lebih dari dua boneka maka percakapan atau alur cerita dilakukan oleh kedua boneka tersebut yang disuarakan oleh guru atau orang tua dengan karakter suara yang berbeda. Agar jalan cerita terdengar indah, dipermanis dengan alunan musik.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran yang telah dipaparkan di atas, jika dikaitkan dengan pengertian boneka tangan dapat disimpulkan media boneka tangan adalah suatu media tiruan binatang yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut.

b. Jenis-jenis Boneka tangan

Menurut Daryanto (2013: 33) boneka dapat diklasifikasikan ke dalam lima jenis yaitu: a) boneka jari, b) boneka tangan, c) boneka tongkat, d) boneka tali, dan e) boneka bayang-bayang.

c. Penggunaan Media Boneka Tangan

Ki Heru Cakra (2012: 64-65) “Boneka Tangan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara menyatakan bahwa ada rambu-rambu dalam memainkan boneka yaitu:

1. Boneka cukup dua buah.
2. Cara memainkan boneka harus tepat, jangan sampailepas.
3. Dialog boneka ke anak cukup satu boneka saja.
4. Intonasi wajib diperhatikan.

d. Manfaat Media Boneka Tangan

Menurut Daryanto (2013: 33) kelebihan menggunakan media boneka tangan sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan.
- b. Tidak memerlukan keterampilan yang rumit.

e. cara pembuatan media boneka tangan

1. Kita buat dulu pola yang ingin di buat. Kali ini aku mau membuat boneka tangan berbentuk penguin jadi aku buat pola penguin dulu di atas kertas bufalfo atau kertas apa sajalah, yang penting kertas
2. Setelah kita selesai membuat pola, kita buat pola yg sama di atas kain flanel.
3. Gunting pola di atas kain flanel tersebut.
4. Gabungkan pola-pola tersebut menjadi satu dengan menjahitnya. Ingatnya menjahitnya pakai tusuk feston. Dalam hal ini saya menjahit pola pendukungnya terlebih dahulu, seperti mata, kaki dada dan hidung penguin. karna jika menjahit pola badannya terlebih dahulu maka untuk menjahit anggota pendukung sedikit susah. Akan tetapi jika tidak mau repot, anggota pendukung tersebut dapat hanya di lem saja.

f. Kelebihan Media Boneka Tangan

Gunawan (2010: 24). Anak-anak pada umumnya menyukai boneka, sehingga cerita yang dituturkan lewat karakter boneka jelas akan mengundang minat dan perhatiannya. Anak-anak juga bisa terlibat dalam permainan boneka dengan ikut memainkan boneka. Hal ini berarti, boneka bisa menjadi pengalih perhatian anak sekaligus media untuk berekspresi atau menyatakan perasaannya. Bahkan boneka bisa mendorong tumbuhnya fantasi atau imajinasi.

dilakukan berjalan lancar dengan baik, penerima dan pengirim bahasa harus harus menguasai bahasanya.

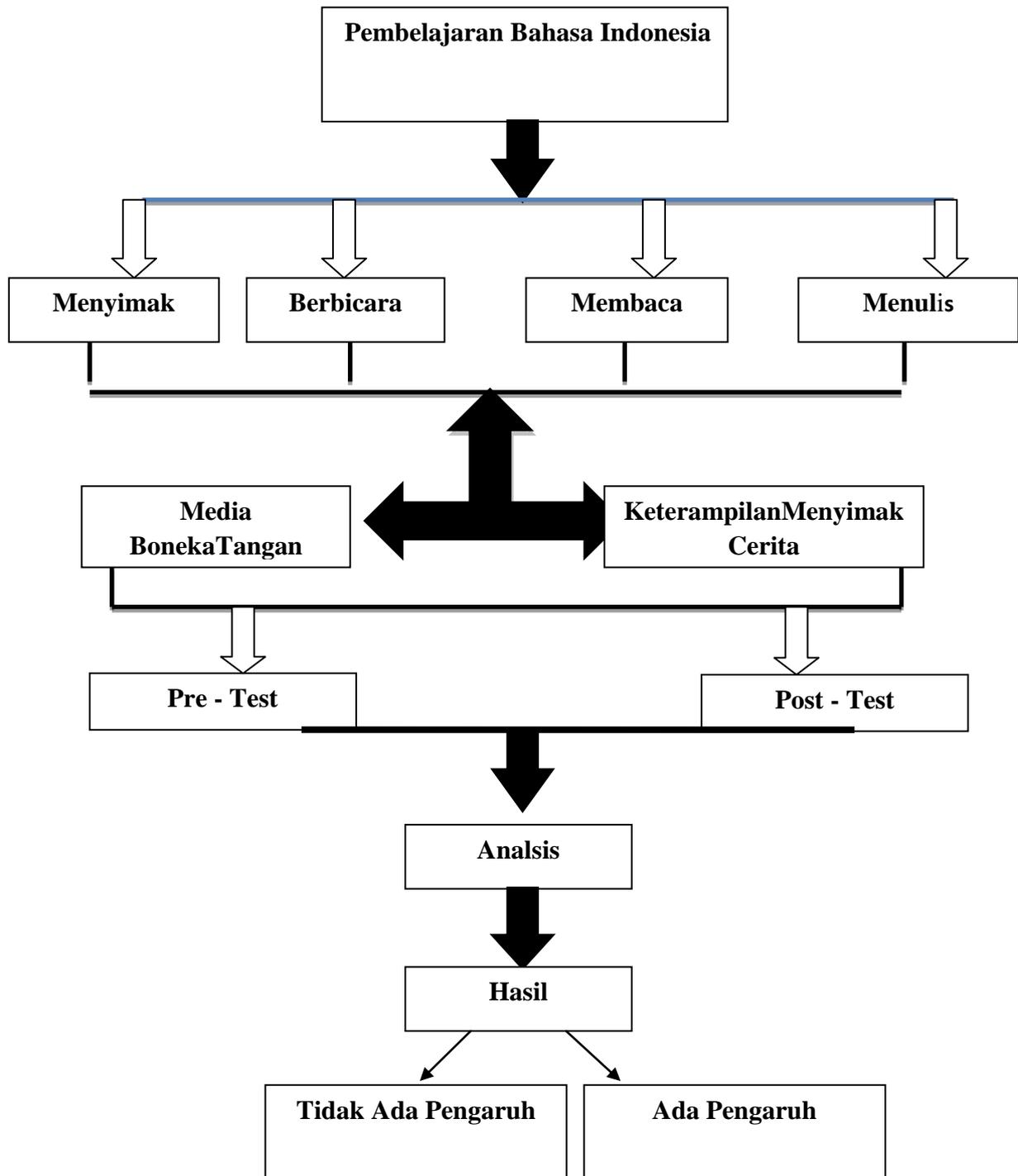
B. Kerangka Pikir

Media pembelajaran termasuk salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia dapat mendorong tercapainya hasil belajar yang maksimal. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membutuhkan media dalam pembelajarannya karena pada dasarnya pembelajaran bahasa indonesia mempelajari tentang keterampilan menyimak, bercerita, membaca,dan menulis, tidak mungkin semua keterampilan dapat langsung dimengerti peserta didik ditunjukkan kepada peserta didik tanpa menggunakan suatu media yang memadai.Dengan memanfaatkan media pembelajaran, selain dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran juga dapat memberi pengaruh positif terhadap hasil belajarnya.

Media boneka tangan adalah suatu media tiruan binatang yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut. Penggunaan media boneka tangan dalam proses belajar mengajar di SD akan menjadikan pembelajaran lebih menarik bagi siswa.

Tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa Kelas II SDN 47 Kajuara, yang dilakukan dengan memberikan pretest sebelum dibelajarkan dengan menggunakan media

boneka tangan dan posttest setelah dibelajarkan. Skema kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut.



3.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah :

1. H_0 : Tidak ada pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita pada pembelajaran bahasa Indonesia murid kelas II SDN 47 Kajuara Kabupaten Maros.
 2. H_1 : Ada pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita pada pembelajaran bahasa Indonesia murid kelas II SDN 47 Kajuara Kabupaten Maros
-

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam suatu penelitian pasti mutlak diperlukan suatu jenis penelitian yang akan digunakan untuk menyelesaikan sebuah penelitian.

Sugiyono (2009: 3) menyatakan bahwa “Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Artinya melalui penggunaan metode serta pemilihan sebuah metode yang tepat maka akan membantu jalannya sebuah penelitian. Beranjak dari suatu permasalahan, rumusan masalah, dan tujuan penelitian, maka jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen.

Menurut Syofian Siregar (2012: 11) “Penelitian eksperimen adalah penelitian dengan melakukan sebuah studi yang objektif, sistematis, dan terkontrol untuk memprediksi atau mengontrol fenomena”.

B. Rancangan Penelitian

Menurut Susilo (2003: 84) “Penelitian eksperimen dibagi menjadi empat jenis penelitian yaitu desain pra eksperimen, desain eksperimen sejati, desain eksperimen semu, dan desain rangkaian waktu”. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian desain pra eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini dilakukan dua kali pengukuran terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas II SDN 47 Kajuara. Pengukuran pertama (*pretest*) dilakukan untuk melihat kondisi sampel sebelum diberikan

perlakuan, keterampilan menyimak cerita pada kelas II sebelum digunakan Media boneka tangan dan pengukuran kedua (*posttest*) dilakukan untuk mengetahui keterampilan menyimak cerita pada kelas II setelah digunakan media boneka tangan. Adapun rancangan *One Group Pretest-Posttest Design* pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 *One Group Pretest-Posttest Design*

Subyek	Prates	Perlakuan	Pasca tes
E _R	O ₁	X	O ₂

Sumber: (Herawati Susilo, 2003: 85)

Keterangan:

E_R = Kelompok Eksperimen

O₁ = Observasi keterampilan menyimak cerita sebelum memberikan perlakuan berupa penggunaan media boneka tangan.

X = Perlakuan (penggunaan mediaboneka tangan)

O₂ = Observasi keterampilan menyimak cerita setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media boneka tangan.

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian yang ditetapkan penulis adalah pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 47 Kajuara Kabupaten Maros. Berdasarkan fokus penelitian tersebut, maka dapat dipastikan bahwa media yang akan digunakan

pada saat mengajar adalah media boneka tangan, mata pelajarannya adalah Bahasa Indonesia, dan subjek penelitiannya adalah siswa kelas II SDN 47 Kajuara kabupaten Maros. Jadi, hal-hal yang termasuk pada fokus penelitian tersebut sudah ditetapkan sebelum penelitian dilaksanakan.

D. Variabel Penelitian

Variabel pada penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas, menurut Sugiyono (2013:3) adalah “variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat”. Jadi variabel bebas pada penelitian ini adalah media boneka tangan yang dilambangkan dengan huruf X.
2. Variabel Terikat, menurut Sugiyono (2013:3) adalah “variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat adanya variabel bebas”. Jadi variabel terikat dalam penelitian ini keterampilan menyimak cerita yang dilambangkan dengan Y.

Pengaruh antar variabel dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Pengaruh antara Variabel X dan Y

Keterangan:

X = Penggunaan media boneka tangan (Variabel Bebas)

Y = Keterampilan menyimak cerita (Variabel Terikat)

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Siregar (2012: 56) mengemukakan bahwa “Populasi adalah serumpun/sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 47 Kajuara dengan jumlah keseluruhan siswanya adalah 10 orang. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas II SDN 47 Kajuara

No.	Kelas	Rombel	Jumlah Siswa
		II	
1.	II	10 orang	10 orang

Sumber: (SDN 47 Kajuara)

2. Sampel

Siregar (2012: 56) menyatakan bahwa “Sampel adalah suatu prosedur pengambilan data, yang mana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi”.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dengan menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* jenis *Purposive Sampling*. Mengenai hal itu, Siregar (2012: 60) menjelaskan bahwa “*Nonprobability Sampling* adalah setiap unsur yang terdapat dalam populasi tidak memiliki kesempatan atau peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel, bahkan probabilitas anggota tertentu untuk

terpilih tidak diketahui”. Dan Syofian Siregar (2012: 60) juga mengemukakan bahwa “*Purposive Sampling* adalah metode penetapan responden untuk dijadikan sampel berdasarkan pada kriteria-kriteria tertentu”. Pertimbangan tertentu pengambilan sampel pada penelitian ini karena sampel tersebut yakni kelas II memiliki partisipasi dan keaktifan di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat kurang yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas tersebut. Hal tersebut didukung dengan tujuan media boneka tangan bahwa melalui media tersebut maka keaktifan dan partisipasi murid dapat ditingkatkan. Selain itu, media ini juga dapat memberikan kepercayaan diri kepada siswa. Berikut adalah sampel pada penelitian ini:

Tabel 3.3 Jumlah Siswa Kelas II SDN 47 Kajuara

No.	Siswa Kelas II		Jumlah Siswa
	Laki-Laki	Perempuan	
1.	7 orang	3 orang	10 orang

Sumber: (SDN 47 Kajuara)

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes. Yang berbentuk pemberian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau perintah-perintah yang harus dikerjakan, sehingga atas dasar data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut dapat dihasilkan nilai yang melambangkan hasil belajar seseorang.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam melakukan penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data yang benar-benar nyata. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes merupakan salah satu alat yang digunakan untuk melakukan pengukuran hasil belajar siswa, atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan karakteristik suatu objek, dalam hal ini adalah karakteristik siswa. Tes menyajikan seperangkat pertanyaan atau tugas untuk dijawab atau dikerjakan. Jawaban atau hasil pekerjaan tes setelah selesai diperiksa akan diperoleh suatu hasil. tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Tes diberikan dalam bentuk esai yang terdiri dari 5 nomor dengan masing-masing bobot adalah 20 poin.

Nilai akhir hasil tes diperoleh dengan cara:

$$\text{Nilai perolehan} = \frac{\text{jumlah bobot yang diperoleh}}{\text{jumlah total bobot}} \times 100 = \text{Nilai akhir}$$

H. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan akan dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial menggunakan program SPSS *for windows* versi 16.

1. Statistik Deskriptif

Sugiyono (2013:21) menyatakan bahwa “Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan

atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi”.

Analisis data statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar bahasaindonesia. Untuk keperluan analisis digunakan tabel distribusi frekuensi, skor tertinggi, skor terendah, skor ideal, rentang skor, skor rata-rata, dan standar deviasi.

Guna mendapatkan gambaran yang jelas tentang hasil belajar bahasaindonesia siswa, maka dilakukan pengelompokan. Pengelompokan tersebut dilakukan ke dalam 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

Pedoman yang digunakan untuk mengubah skor mentah yang diperoleh siswa menjadi skor standar (nilai) mengikuti prosedur yang ditetapkan oleh Depdiknas, terdapat pada tabel 3.4 berikut:

Tabel 3.4 Interpretasi Kategori Nilai Hasil Belajar

Nilai Hasil Belajar	Kategori
90-100	Sangat tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Sedang
55-69	Rendah
0-54	Sangat rendah

Sumber: (SDN 47 Kajuara)

Sedangkan untuk kategori nilai ketuntasan siswa terdapat pada tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5 Kategori Nilai Ketuntasan Siswa

Nilai	Kategori
≥ 70	Tuntas
< 70	Tidak tuntas

Sumber: (SDN 47Kajuara)

2. Statistik Inferensial

Pada bagian analisis data statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, dalam hal ini digunakan program SPSS *for windows* versi 16. Sebelum uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Untuk uji normalitas ini, digunakan program SPSS *for windows* versi 16. Pengujian dengan SPSS berdasarkan pada uji *One-Sampel Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika $P_{value} \geq 0,05$ maka distribusinya normal sedangkan Jika $P_{value} \leq 0,05$ maka distribusinya tidak normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Pengujian homogenitas dilakukan dengan

bantuan program SPSS *for windows* versi 16 menggunakan *Univariate Analysis of Variance* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika $P_{value} \geq 0,05$ maka distribusinya homogen sedangkan Jika $P_{value} \leq 0,05$ maka distribusinya tidak homogen.

c. Uji hipotesis

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Setelah uji prasyarat dilakukan dan terbukti bahwa data-data yang diolah berdistribusi normal dan homogenitas, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak.

Uji hipotesis yang digunakan adalah *Uji Paired Sampel t-test* yang merupakan uji beda dua sampel berpasangan yakni subjek yang sama namun mengalami perlakuan yang berbeda. Kriteria pengambilan keputusannya adalah Jika $\text{Sig.} \geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sedangkan jika $\text{Sig.} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian tentang hasil belajar siswa melalui penggunaan media boneka tangan yang telah dilaksanakan di SD Negeri 47 Kajuara Kabupaten Maros. Penelitian ini dilaksanakan selama lima kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, siswa diberikan *pretest* tanpa ada perlakuan sebelumnya. Selanjutnya setelah berkomunikasi dengan guru kelas, pada hari selanjutnya yakni pertemuan kedua, ketiga, dan keempat dilaksanakan pembelajaran yang menggunakan media boneka tangan. Pada pertemuan kelima, untuk melihat hasil belajar murid dari setelah diberikannya perlakuan, maka diberikan *posttest*.

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) digunakan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita kelas II SD Negeri 47 Kajuara Kabupaten Maros.

a. Tingkat Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sebelum Diberikan Perlakuan

Untuk memberikan gambaran awal tentang hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas II yang dipilih sebagai subjek penelitian, maka berikut disajikan statistik nilai hasil *pretest* bahasa Indonesia siswa kelas II sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 4.1 Statistik Nilai Hasil Belajar Bahasa Indonesia *Pretest*

Statistik	Nilai Statistik
	<i>Pre-Test</i>
N (Jumlah Sampel)	10
Skor Ideal	100
Nilai Tertinggi (<i>Maximum</i>)	100
Nilai Terendah (<i>Minimum</i>)	20
Rentang Nilai (<i>Range</i>)	80
Nilai Rata-Rata (<i>Mean</i>)	60
Titik Tengah (<i>Median</i>)	60
Simpangan Baku (<i>Standard Deviation</i>)	2,30
Jumlah (<i>Sum</i>)	600

Tabel 4.1 di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) atau *pretest* adalah 60 dari skor ideal 100. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 100 dan nilai terendahnya adalah 20 dengan standar deviasi 600. Hal tersebut berarti bahwa skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II pada saat *pretest* di SD Negeri 47 Kajuara Kabupaten Maros tersebar dari nilai terendah 20 sampai pada nilai tertinggi 100.

Tabel 4.2 Nilai Hasil Pretest Setiap Siswa Kelas II SD Negeri 47 Kajuara Kabupaten Maros.

No.	Nama Siswa	Nilai
-----	------------	-------

1.	Irham. A	40
2.	Dimas	60
3.	Irham. M	40
4.	Nurmi	60
5.	Muh. Adil	100
6.	Eka Pertiwi	60
7.	Nabil Alif	80
8.	Indra Pratama	20
9.	Mursyid	80
10.	Sulpa Indriani	60

Jika skor hasil belajar bahasa Indonesia siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) atau *pretest* dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada tabel 4.3 berikut :

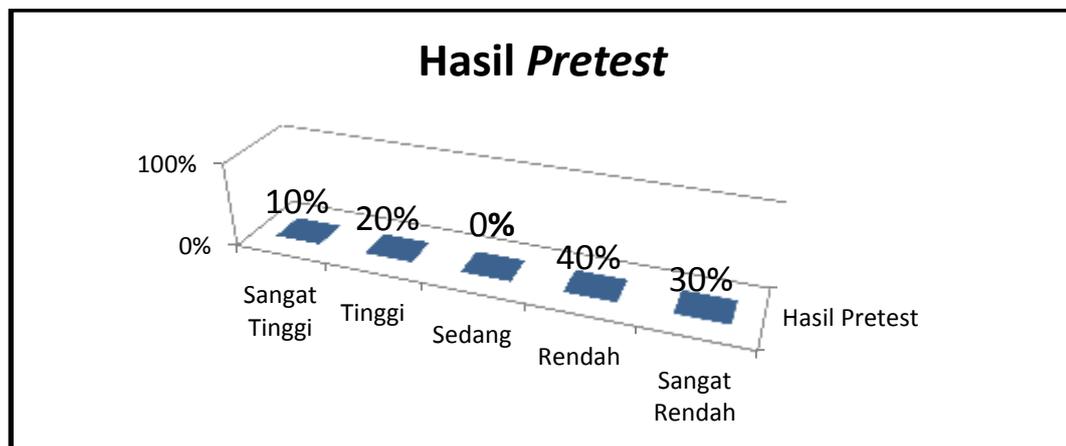
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Subjek Penelitian

Interval	Kategori	Nilai <i>Pre-Test</i>	
		Frekuensi	Persentase
90-100	Sangat tinggi	1	10%
80-89	Tinggi	2	20%
65-79	Sedang	-	-
55-64	Rendah	4	40 %
0-54	Sangat rendah	3	30%
Jumlah		10	100%

Hasil olah data berdasarkan lampiran B

Berdasarkan tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa dari 10 orang responden penelitian pada saat *pretest* telah diketahui bahwa ada 3 orang atau 30% yang berada pada kategori hasil belajar sangat rendah, 4 orang atau 40% berada pada kategori rendah, pada kategori sedang tidak ada siswa yang mendapatkannya, dan 2 orang atau 20% berada pada kategori tinggi, 1 orang atau 10% pada kategori sangat tinggi. Untuk lebih jelasnya data pada tabel di atas dapat dibuat diagram pada gambar sebagai berikut.

Gambar 4.1 Diagram Column Hasil Nilai *Pretest* Subyek Penelitian



Selanjutnya untuk melihat persentase ketuntasan belajar bahasa Indonesia siswa sebelum perlakuan (*pretest*) dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDNegeri 47 Kajuara Kabupaten Maros pada *Pretest*

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
70 – 100	Tuntas	3	30%
0 –69	Tidak Tuntas	7	70%

Jumlah	10	100%
---------------	-----------	-------------

Berdasarkan tabel 4.4 di atas untuk nilai ketuntasan hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan (*Pretest*) dapat digambarkan bahwa hanya sebanyak 3 orang siswa atau sebesar 30% dari jumlah keseluruhan 10 orang siswa yang mampu mencapai nilai tuntas, sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan belajar sebanyak 7 orang dari jumlah keseluruhan 10 siswa dengan persentase 70%.

b. Tingkat Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Setelah diberikan Perlakuan

Perlakuan yang diberikan pada kegiatan ini adalah pembelajaran yang menggunakan media boneka tangan dan setelahnya diberikan *posttest*. Berikut disajikan statistik nilai hasil *posttest* Bahasa Indonesia kelas II setelah diberikan perlakuan.

Tabel 4.5 Statistik Nilai Hasil Belajar Bahasa Indonesia *Posttest*

Statistik	Nilai Statistik
	<i>Post-Test</i>
N (Jumlah Sampel)	10
Skor Ideal	100
Nilai Tertinggi (<i>Maximum</i>)	100
Nilai Terendah (<i>Minimum</i>)	60
Rentang Nilai (<i>Range</i>)	40
Nilai Rata-Rata (<i>Mean</i>)	86

Titik Tengah (<i>Median</i>)	80
Simpangan Baku (<i>Standard Deviation</i>)	1,34
Jumlah (<i>Sum</i>)	860

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh pada *posttest* adalah 86 dari nilai total 860 dengan nilai standar deviasi 1,34 (Lampiran C.2). Nilai hasil belajar dikelompokkan ke dalam lima kategori. Kategori yang dimaksud disusun berdasarkan persamaan kategori yang disajikan pada BAB III.

Tabel 4.6 Nilai Hasil *Posttest* Siswa Kelas II SD Negeri 47 Kajuara Kabupaten Maros.

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Irham. A	80
2.	Dimas	80
3.	Irham. M	80
4.	Nurmi	100
5.	Muh. Adil	100
6.	Eka Pertiwi	80
7.	Nabil Alif	100
8.	Indra Pratama	60
9.	Mursyid	100
10.	Sulpa Indriani	80

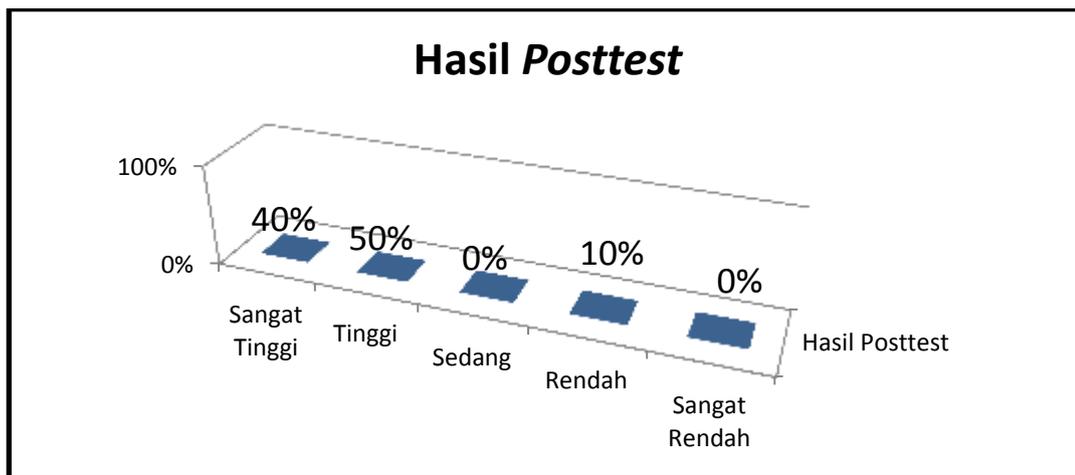
Dengan demikian diperoleh distribusi frekuensi nilai dan persentase seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.6 di bawah ini.

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Subyek Penelitian

Interval	Kategori	Nilai <i>Post-Test</i>	
		Frekuensi	Persentase
90-100	Sangat tinggi	4	40%
80-89	Tinggi	5	50%
65-79	Sedang	-	
55-64	Rendah	1	10%
0-54	Sangat rendah	-	-
Jumlah		10	100%

Berdasarkan tabel 4.7 tampak bahwa dari 10 orang responden penelitian pada saat *posttest* telah diketahui bahwa tidak ada siswa yang berada dikategori sedang dan sangat rendah, 1 orang yang berada pada kategori rendah atau 10%, 5 orang atau sekitar 50% berada pada kategori tinggi, dan 4 orang atau 40% berada pada kategori sangat tinggi. Untuk lebih jelasnya data pada tabel di atas dapat dibuat diagram pada gambar sebagai berikut.

Gambar 4.2 Diagram Column Hasil Nilai *Posttest* Subyek Penelitian



Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan belajar Bahasa Indonesia siswa setelah perlakuan (*Posttest*) dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDNegeri 47 Kajuara Kabupaten Maros pada *Posttest*

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
70 - 100	Tuntas	9	90%
0 - 69	Tidak Tuntas	1	-100%
Jumlah		10	100%

Berdasarkan tabel 4.6 di atas untuk nilai ketuntasan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan (*posttest*) dapat digambarkan bahwa sebanyak 9 siswa atau sebesar 90% dari jumlah keseluruhan 10 orang siswa yang mampu mencapai nilai tuntas, dan 1 orang siswa atau 10% yang tidak tuntas.

c. Perbandingan Tingkat Hasil Belajar Murid antara *Pretest* dan *Posttest*

Dari pembahasan di atas, apabila disajikan dalam tabel akan terlihat jelas perbedaan hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) berupa penerapan media boneka tangan, yang ditunjukkan pada tabel 4.7 berikut ini.

Tabel 4.7 Distribusi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No.	Statistik	Nilai Statistik	
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	N (Jumlah Sampel)	10	10
2.	Skor Ideal	100	100
3.	Nilai Tertinggi (<i>Maximum</i>)	100	100
4.	Nilai Terendah (<i>Minimum</i>)	20	60
5.	Rentang Nilai (<i>Range</i>)	80	40
6.	Nilai Rata-Rata (<i>Mean</i>)	60	86
7.	Titik Tengah (<i>Median</i>)	60	80
8.	Simpangan Baku (<i>Standard Deviation</i>)	2,30	1,34
9.	Jumlah (<i>Sum</i>)	600	860

Dari tabel 4.7 di atas digambarkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) murid setelah menggunakan media boneka tangan (*posttest*) lebih tinggi yaitu 86 dibanding sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) yaitu 60. Selain itu, perbandingan ketuntasan belajar siswa juga dapat dilihat pada tabel 4.8 di bawah ini.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Negeri 47 Kajuara Kabupaten Maros Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Skor	Kategori	<i>Pre-Test</i>		<i>Post-Test</i>	
		Frek.	%	Frek.	%
70 - 100	Tuntas	3	30%	9	90%
0 -69	Tidak Tuntas	7	70%	1	10%
Jumlah		10	100%	10	100%

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, dapat dilihat perbedaan ketuntasan siswa sebelum perlakuan (*Pretest*) sebanyak 3 orang siswa yang tuntas atau sebesar 30% dari jumlah keseluruhan 10 siswa dan setelah diberikan perlakuan (*Posttest*) jumlah siswa yang tuntas meningkat sebanyak 9 siswa dari 10 orang siswa atau sebesar 90%. Dengan demikian hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 47 Kajuara Kabupaten Maros mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media boneka tangan.

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

Analisis data statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah *Uji Paired Sampel t-test* yang merupakan uji beda dua sampel berpasangan yakni subjek yang sama namun mengalami perlakuan yang berbeda. Kriteria pengambilan keputusannya adalah Jika Sig. $\geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sedangkan jika Sig. $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berikut adalah keterangan mengenai H_0 dan H_1 :

- a. H_0 : Tidak ada pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 47 Kajuara Kabupaten Maros.
- b. H_1 : Ada pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 47 Kajuara Kabupaten Maros.

Setelah hasil belajar *pretest* dan *posttest* bahasa Indonesia diolah menggunakan program SPSS *for windows* versi 16, maka berikut adalah *output* uji hipotesisnya :

Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis *Pretest* dan *Posttest*

Paired Samples Correlations			
	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	10	.855	.002

Tabel 4.10 menunjukkan bahwa nilai sig pada *pretest* dan *posttest* adalah 0,002. Jika dilihat dari hasil uji hipotesis *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa $0,002 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh media *boneka tangan* terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 47 Kajuara Kabupaten Maros

3. Deskripsi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Hasil observasi kegiatan murid pada pembelajaran ini dapat dilihat dari lembar observasi pada pelaksanaan pembelajaran I,II,III,IV, dan V yang mana

	mengerjakan tugas dengan baik dan benar.	3	5	7	8	9	30	50	70	80	90
7.	Jumlah murid yang melakukan aktivitas lain yang tidak relevan saat proses pembelajaran berlangsung.	4	3	3	3	1	40	30	30	30	10
8.	Jumlah murid yang masih perlu bimbingan dalam memahami materi	3	3	3	1	-	30	30	30	10	-

Tabel 4.10 menunjukkan perbandingan distribusi frekuensi dan persentase aktivitas belajar pada pembelajara I,II,III,IV, dan V mengalami peningkatan yang sangat signifikan.Hal tersebut dapat dilihat bahwa semua komponen mengalami perubahan jumlah frekuensi dan persentase dari pelaksanaan pembelajaran I ke pelaksanaan - pelaksanaan pembelajaran V. Berikut adalah penjelasan mengenai perbandingannya :

- 1.) Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran dari pelaksanaan *pretest* dan *posttest* adalah sama yaitu 10 siswa dengan persentase 100 %. Hal ini termasuk sangat baik karena semua siswa dapat hadir pada kegiatan *pretest* dan *posttest*.
- 2.) Jumlah siswa yang memperhatikan dengan seksama penjelasan guru mengalami perbedaan dari pelaksanaan *pretest* ke *posttest*. Pada pelaksanaan *pretest*, frekuensinya adalah 8 siswa dengan persentase 80 % sedangkan pada

saat pelaksanaan *posttest*, frekuensinya adalah 10 murid dengan persentase 100 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan secara signifikan.

- 3.) Jumlah siswa yang aktif bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung mengalami perbedaan dari pelaksanaan *pretest* ke *posttest*. Pada pelaksanaan *pretest*, frekuensinya adalah 5 siswa dengan persentase 50 % sedangkan pada saat pelaksanaan *posttest*, frekuensinya adalah 9 siswa dengan persentase 90 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan secara signifikan.
 - 4.) Jumlah siswa yang berani menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru mengalami perbedaan dari pelaksanaan *pretest* ke *posttest*. Pada pelaksanaan *pretest*, frekuensinya adalah 4 siswa dengan persentase 40 % sedangkan pada saat pelaksanaan *posttest*, frekuensinya adalah 10 murid dengan persentase 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan secara signifikan.
 - 5.) Jumlah siswa yang bekerjasama dan saling menghormati sesama anggota kelompok mengalami perbedaan dari pelaksanaan *pretest* ke *posttest*. Pada pelaksanaan *pretest*, frekuensinya adalah 4 siswa dengan persentase 40% sedangkan pada saat pelaksanaan *posttest*, frekuensinya adalah 10 siswa dengan persentase 100 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan secara signifikan.
 - 6.) Jumlah siswa yang mengerjakan tugas dengan baik dan benar mengalami perbedaan dari pelaksanaan *pretest* ke *posttest*. Pada pelaksanaan *pretest*, frekuensinya adalah 3 siswa dengan persentase 30% sedangkan pada saat pelaksanaan *posttest*, frekuensinya adalah 9 siswa dengan persentase 90 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan secara signifikan.
-

- 7.) Jumlah murid yang melakukan aktivitas lain yang tidak relevan saat proses pembelajaran berlangsung mengalami perbedaan dari pelaksanaan *pretest* ke *posttest*. Pada pelaksanaan *pretest*, frekuensinya adalah 4 siswa dengan persentase 40% sedangkan pada saat pelaksanaan *posttest*, frekuensinya adalah 1 siswa dengan persentase 10%. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan secara signifikan.
- 8.) Jumlah murid yang masih perlu bimbingan dalam memahami materi mengalami perbedaan dari pelaksanaan *pretest* ke *posttest*. Pada pelaksanaan *pretest*, frekuensinya adalah 3 siswa dengan persentase 30 % sedangkan pada saat pelaksanaan *posttest*, tidak ada lagi siswa yang memerlukan bimbingan dalam memahami materi. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan secara signifikan.

B. Pembahasan

Mata pelajaran bahasa Indonesia dan Sastra Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa dan Sastra yang menyatakan bahwa belajar bahasa Indonesia adalah belajar menggunakan bahasa yang baik dan benar. Selain itu, pembelajaran berbahasa adalah pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran keterampilan. Selain pembelajaran keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis). Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut dan menemukan serta

menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya serta mengembangkan minat dan bakat siswa.

Namun demikian, seringkali ditemui suatu pembiasaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu siswa hanya datang duduk diam dan menyalin materi pembelajaran kemudian diminta untuk mengerjakan soal evaluasi yang terdapat pada buku pelajaran, yang pada akhirnya pembelajaran seperti demikian mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia hendaknya menjadi pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa, menyenangkan, dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa maka digunakanlah media boneka tangan.

Hasil penelitian dari beberapa peneliti memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan.

Penelitian dari Sri Hariani (2014), yang berjudul "*Penggunaan Media Boneka Tangan dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SDN Lolawang Mojokerto*" Menyimpulkan bahwa penggunaan Media Boneka Tangan dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan siswa dapat bercerita dengan bahasanya sendiri.

Penelitian dari Ratih Anggita Cristianti (2013), yang berjudul "*Meningkatkan kemampuan menyimak dongeng melalui media boneka tangan pada Ssiswa Kelas II SDN Nogosari 04 Kecamatan Rampi Puji*". Menyimpulkan bahwa penerapan media boneka tangan dalam pembelajaran menyimak dongeng dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa, pembelajaran tersebut berhasil

dikarenakan guru memberikan penjelasan yang telah rinci dalam langkah-langkah menyimak dongeng.

Penelitian dari Diah Ayu Widyawaty (2015), yang berjudul “Pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita Kelas II SDN Margoyasan”. Menyimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa.

Dari ketiga penelitian di atas tentunya terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Letak persamaan dari ketiga penelitian di atas dan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah pada penggunaan variabel bebas yakni menggunakan media Boneka Tangan. Sedangkan letak perbedaannya adalah pada beberapa variabel terikat yang digunakan. Meskipun demikian ketiga penelitian di atas dan penelitian yang akan dilakukan peneliti memiliki tujuan akhir yang sama yaitu melihat pengaruh media boneka tangan.

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah diuraikan pada bagian A, maka pada bagian B ini akan diuraikan pembahasan hasil penelitian yang meliputi:

1. Terdapat peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia yang ditandai dengan peningkatan skor rata-rata siswa yang pada pelaksanaan *pretest* sebesar 60 meningkat menjadi 86 pada pelaksanaan *posttest*. Melihat hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 47 Kajuara Terdapat peningkatan hasil belajar Bahasa
-

Indonesia yang ditandai dengan peningkatan jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat tinggi yang pada pelaksanaan *pretest* hanya terdapat 3 siswa saja kemudian bertambah menjadi 9 siswa pada pelaksanaan *posttest*. Hal ini berarti penggunaan media boneka tangan pada pembelajaran bahasa Indonesia membantu siswa untuk mencapai nilai kategori sangat tinggi.

2. Terdapat peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia konsep energi yang menunjukkan bahwa terdapat 9 siswa atau 90 % siswa yang mencapai kategori ketuntasan belajar, namun sebelum diberikan perlakuan hanya 3 siswa saja yang mencapai kategori ketuntasan belajar. Hal ini berarti penggunaan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia menyimak cerita membantu siswa untuk mencapai ketuntasan belajar.
 3. *Output* uji hipotesis hasil belajar *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai sig pada *pretest* dan *posttest* adalah 0,002. Jika dilihat dari hasil uji hipotesis *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa $0,002 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 47 Kajuara Kabupaten Maros.
 4. Terdapat peningkatan aktivitas siswa terhitung sejak pertemuan I sampai pertemuan V. Hal tersebut dibuktikan dengan delapan komponen observasi yang diamati oleh observer memenuhi kriteria efektif.
-

Hasil penelitian dari penggunaan media boneka tangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan dari sebelum diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data diperoleh perbandingan nilai yang menunjukkan bahwa jumlah sampel (n) 10 orang, nilai *pretest* untuk nilai terendah adalah 20 (dua puluh) dan nilai tertinggi 100 (seratus). Sedangkan nilai *posttest* untuk nilai terendah adalah 60 (enam puluh) dan nilai tertinggi adalah 100 (seratus). Nilai rata-rata *pretest* adalah 60 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 86. Serta standar deviasi *pretest* adalah 2,30 dan standar deviasi *posttest* adalah 1,34.

Selain itu, hasil analisis statistik inferensial berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan SPSS 16.0 for windows Output uji hipotesis hasil belajar *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai sig pada *pretest* dan *posttest* adalah 0,002. Jika dilihat dari hasil uji hipotesis *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa $0,002 < 0,05$, maka h_0 ditolak dan h_1 diterima.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat ada pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 47 Kajuara Kabupaten Maros mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian dari penggunaan media boneka tangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan dari sebelum diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data diperoleh perbandingan nilai yang menunjukkan bahwa jumlah sampel (n) 10 orang, nilai *pretest* untuk nilai terendah adalah 20 (duapuluh) dan nilai tertinggi 100 (seratus). Sedangkan nilai *posttest* untuk nilai terendah adalah 60 (enampuluh) dan nilai tertinggi adalah 100 (seratus). Nilai rata-rata *pretest* adalah 60 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 86. Serta standar deviasi *pretest* adalah 2,30 dan standar deviasi *posttest* adalah 1,34. Selain itu, hasil analisis statistik inferensial berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan SPSS 16.0 *for windows* *Output* uji hipotesis hasil belajar *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai sig pada *pretest* dan *posttest* adalah 0,002. Jika dilihat dari hasil uji hipotesis *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa $0,002 < 0,05$, maka h_0 ditolak dan h_1 diterima.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat ada pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

siswa kelas II SD Negeri 47 Kajuara Kabupaten Maros mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian ini maka peneliti mengajukan beberapa saran atau rekomendasi sebagai berikut :

1. Hendaknya pendidik mampu menerapkan dan mengembangkan penggunaan media boneka tangan dalam proses belajar mengajar.
 2. Hendaknya pendidik mampu menerapkan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi mengikuti proses belajar mengajar.
 3. Hendaknya dinas pendidikan meningkatkan *monitoring* ditingkat sekolah dasar dalam membahas kesulitan-kesulitan yang dihadapi pendidik selama proses belajar mengajar, dan juga dapat memfasilitasi serta meningkatkan profesionalisme pendidik dengan kegiatan pelatihan, lokakarya, semi loka, dan diklat sehingga peningkatan standar bagi kompetensi pendidik juga diperhatikan agar dapat menerapkan berbagai model, metode, dan media pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
-

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik Ed Revisi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Delimasa G, Klara, Nagdino Y , dan Samidi, 2012. "Media Boneka Tangan dapat meningkatkan keterampilan bercerita". *Jurnal (online)*
(eprints.uns.ac.id/112931112-478-1-PB.pdf)
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djuanda, Dadan. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Evita Martha P. (2012). "Perbedaan Aktivitas dan Keaktifan Murid melalui Metode Diskusi *Buzz Group* dengan Metode Diskusi *Syndicate Group*. *Skripsi*. Universitas Jember.
- Hairudin, dkk. 2007. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Hamzah B. Uno & Satria Koni. (2012). *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasibuan & Moedjiono. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Martinis Yamin. (2007). *Kiat Membelajarkan Murid*. Jakarta: Gaung Persada.
- Nana Sudjana. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
-

Nurseto, T. (2011). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik* – Tejo Nurseto. *Ekonomi & Pendidikan*, 8, 19–35.

Purwanto, Ngalim. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.

Nurseto, T. (2011). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik* – Tejo Nurseto. *Ekonomi & Pendidikan*, 8, 19–35.

Purwanto, Ngalim. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.

Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Soerjono Soekanto. (2010). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

LAMPIRAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan pendidikan : SDN 47 Kajuara
KELAS / SEMESTER : II / II
TEMA : KELUARGA
ALOKASI WAKTU : 1X 35 MENIT (1X PERTEMUAN)

A. STANDAR KOMPETENSI

MTK : Bilangan
3. Melakukan perkalian dan pembagian bilangan 2 angka
B. INDONESIA : Mendengar
5. Memahami dongeng yang dilsankan

B. KOMPETENSI DASAR

MTK : 3.1 Melakukan perkalian bilangan yang hasilnya bilangan 2 angka
B. INDONESIA : 5. 1 Menyampaikan isi dongeng yang didengar kepada orang lain

C. INDIKATOR

MTK : Menuliskan bentuk perkalian sebagai penjumlahan berulang
B. INDONESIA : Menuliskan isi dongeng yang didengar

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

MTK :
❖ Melalui penjelasan materi, siswa mengetahui bahwa bentuk perkalian sebagai penjumlahan berulang
❖ Siswa dapat menyelesaikan soal perkalian ke dalam bentuk penjumlahan berulang
B. INDONESIA :
❖ Membacakan salah satu teks / bacaan
Melalui penjelasan materi, siswa dapat menuliskan isi dongeng yang didengarnya.

➤ Karakter siswa yang diharapkan :

Disiplin (*Discipline*)

Tekun (*diligence*)

Tanggung jawab (*responsibility*)

Ketelitian (*carefulness*)

Percaya diri (*Confidence*)

Keberanian (*Bravery*)

E. MATERI PEMBELAJARAN

MTK : Perkalian

B. IND : Dongeng

Telaga Bening

Di tengah sebuah hutan terdapat satu telaga yang sangat jernih

Telaga itu adalah tempat berkumpul para binatang

Pada suatu pagi, Bebek turun telaga

Ia sangat senang mandi disana.

Bebek pun asyik berkecipak-kecipuk

Ia memukul-mukulkan sayapnya

Dan mencelupkan kepalanya kedalam air

Tiba-tiba ada sesuatu yang bergerak didasar telaga

Buaya besa rmendekati bebek.

Sielang yang sedang hingga ditepi telaga melihat gerak buaya itu.

Elang adalah binatang yang bermata tajam.

Ia tahu kalau bebek sedang dalam keadaan bahaya.

Segera elang berteriak kepada bebek untuk menepi.

Dengan cepat bebek naik kedaratan

Selamatlah ia dari bahaya

Bebek mengucapkan terima kasih kepada elang.

F. METODE PEMBELAJARAN

- Model : Pemecahan masalah

Metode :Latihan, ceramah, pemberian tugas, diskusi dan tanya jawab.

G. Media,dan sumber pembelajaran

- Media : Boneka Tangan

- Sumber :

MTK : Mudah Berhitung MATEMATIKA 2 “ Yudhistira” Hal 104 – 105

B.INDO : Mudah Belajar BAHASA INDONESIA “Yudhistira” Hal 68 - 69

H. Kegiatan pembelajaran

NO	Langkah – langkah Pembelajaran	Pengorganisasian	
		Siswa	Waktu
I	<p>a.Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdoa • Menyanyikan lagu Indonesia Raya • Mengecek kesiapan belajar siswa, mengisi lembar kehadiran dan mengecek tempat duduk siswa. • Apersepsi : Tanya jawab tentang penjumlahan yang dikaitkan dengan bentuk perkalian. • Menginformasikan tujuan pembelajaran, bentuk kegiatan dan penilaian. 	Klasikal	15 menit
II	<p>b.Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan materi tentang bentuk perkalian sebagai penjumlahan berulang. • Menampilkan salah satu contoh bentuk perkalian sebagai penjumlahan berulang $3 \times 4 = 4 + 4 + 4 = 12$ • Siswa menyimak penjelasan materi • Diadakan Tanya jawab tentang materi yang dianggap tidak dimengerti. • Beberapa siswa ke depan kelas untuk berlatih mengerjakan perkalian ke dalam bentuk penjumlahan berulang • Mengerjakan soal pada latihan 1 halaman 105 • Penjelasan singkat tentang pesan pendek • Membacakan salah satu teks / dongeng “Telaga Bening” menggunakan media boneka tangan 	<p>Klasikal</p> <p>Individu</p> <p>Klasikal</p> <p>Individu</p> <p>Individu</p>	menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Setelah menyimak teks yang dibacakan, siswa menuliskan pesan dalam teks tersebut • Secara bergantian siswa membacakan isi dongeng dalam teks yang telah didengarnya. • Siswa yang lain dapat menanggapi hasil pekerjaan temannya. • Guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi <p>Kesimpulan : Kita harus menaati dan melaksanakan pesan pesan yang bersifat positif.</p>	Klasikal Individu Klasikal	
III	<p>c. Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Refleksi / Tanya jawab • Pemberian PR • Penilaian hasil belajar • Menyampaikan tujuan pembelajaran selanjutnya • Penyampaian pesan- pesan moral 	Klasikal	15 menit

I.PENILAIAN

- Penilaian proses.

B.Indonesia

Menuliskan isi dongeng bacaan “Telaga Bening”

Skor penilaian:

Ket.Jawaban

Ejaan dan tanda baca

Kebersihan tulisan

No	Nama siswa	Nomor Soal					Skor Prlhn	Skor Maks	Nilai
		1	2	3	4	5			
		5	5	5	5	5			
1	IRHAM.A						25		
2	DIMAS								
3	IRHAM.M								
4	NURMI								
5	MUH.ADIL								
6	EKA PERTIWI								
7	NABIL ALIF								
8	INDRA PRATAMA								
9	MURSYID								
10	SULPA INDRIANI								

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama :

Kelas :

Kompetensi	Teknik	Bentuk Instrumen
Pengetahuan	Tes Tulis	Jawablah pertanyaan di bawah ini! 1. Siapa yang suka mandi di telaga? 2. Dimanakah biasanya para hewan berkumpul? 3. Apa yang tiba-tiba bergerak di dasar telaga? 4. Siapa yang bermata tajam? 5. Apa yang dikatakan bebek kepada elang?

LEMBAR OBSERVASI SISWA

No.	Komponen Observasi	Frekuensi Aktivitas Murid pada Pertemuan ke-		Persentase (%)Aktivitas Murid pada Pertemuan ke-	
		I	II	I	II
1.	Jumlah murid yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran.				
2.	Jumlah murid yang memperhatikan dengan seksama penjelasan guru.				
3.	Jumlah murid yang aktif bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.				
4.	Jumlah murid yang berani menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.				
5.	Jumlah murid yang bekerjasama dan saling menghormati sesama anggota kelompok.				
6.	Jumlah murid yang mengerjakan tugas dengan baik dan benar.				
7.	Jumlah murid yang melakukan aktivitas lain yang tidak relevan saat proses pembelajaran berlangsung.				
8.	Jumlah murid yang masih perlu bimbingan dalam memahami konsep energy				

Camba,

2018

Observer

SOAL DAN KUNCI JAWABAN

1. Siapa yang suka mandi di telaga? **Bebek**
 2. Dimanakah biasanya para hewan berkumpul? **Telaga**
 3. Apa yang tiba-tiba bergerak di dasar telaga? **Buaya**
 4. Siapa yang bermata tajam? **Elang**
 5. Apa yang dikatakan bebek kepada elang? **Terima Kasih**
-

LAMPIRAN B

DATA HASIL PENELITIAN

- 
- B.1 KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN
 - B.2 DAFTAR HADIR SISWA
 - B.3 DAFTAR NILAI PRETEST-POSTEST
 - B.4 HASIL OBSERVASI
-

LAMPIRAN B.2

**DAFTAR HADIR SISWA KELAS II
SD NEGERI 47 KAJUARA KABUPATEN MAROS
TAHUN AJARAN 2017/2018**

No .	Nama Siswa	L/ P	Pertemuan					Ket.
			I	II	III	IV	V	
1.	Irham. A	L	P R E T E S T	√	√	√	P O S T T E S T	s = sakit a = alfa i = izin
2.	Dimas	L		√	√	√		
3.	Irham. M	L		√	√	√		
4.	Nurmi	P		√	√	√		
5.	Muh. Adil	L		√	√	√		
6.	Eka Pertiwi	P		√	√	√		
7.	Nabil Alif	L		√	√	√		
8.	Indra Pratama	L		√	√	√		
9.	Mursyid	L		√	√	√		
10.	Sulfa Indriani	P		√	√	√		

LAMPIRAN B.3

**DAFTAR NILAI *PRETEST-POSTTEST* SISWA KELAS II SD NEGERI 47
KAJUARA KABUPATEN MAROS
TAHUN AJARAN 2017/2018**

No.	Nama Siswa	L/P	Hasil Nilai			
			Pretest	T/TT	Posttest	T/TT
1.	Irham. A	L	40	TT	80	T
2.	Dimas	L	60	TT	80	T
3.	Irham. M	L	40	TT	80	T
4.	Nurmi	P	60	TT	100	T
5.	Muh. Adil	L	100	T	100	T
6.	Eka Pertiwi	P	60	TT	80	T
7.	Nabil Alif	L	80	T	100	T
8.	Indra Pratama	L	20	TT	60	TT
9.	Mursyid	L	80	T	100	T
10.	Sulfa Indriani	P	60	TT	80	T
Total			600	T=3 TT=7	860	T=9 TT=2 1
Mean/Nilai Rata-rata			60		86	
Standar Deviasi			2,30		1,34	

LAMPIRAN B.4

HASIL OBSERVASI KEGIATAN SISWA KELAS II

SD NEGERI 47 KAJUARA KABUPATEN MAROS

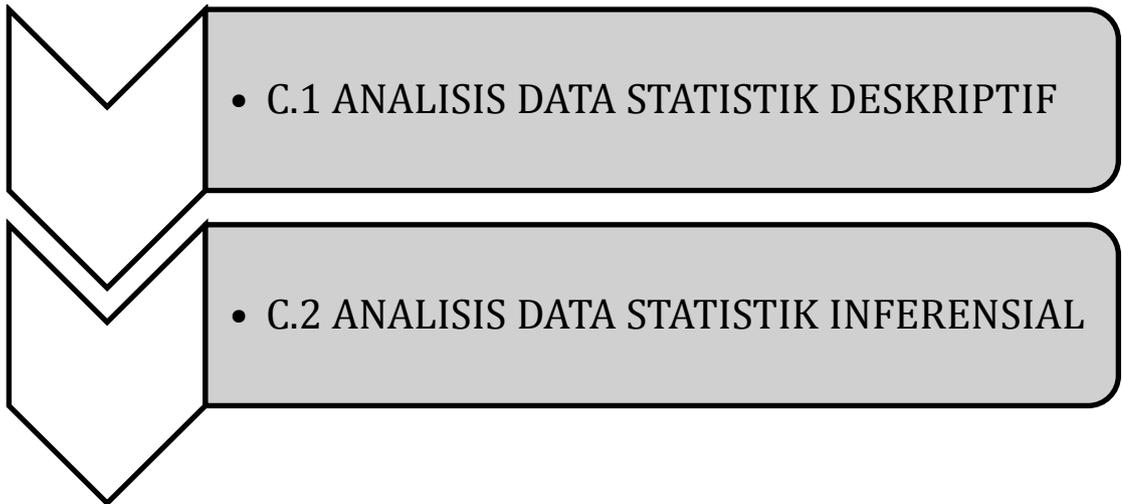
No.	Komponen Observasi	Frekuensi Aktivitas Murid pada Pertemuan ke-					Persentase (%) Aktivitas Murid pada Pertemuan ke-				
		I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	V
1.	Jumlah murid yang hadir ada saat kegiatan pembelajaran.	10	10	10	10	10	100	100	100	100	100
2.	Jumlah murid yang memperhatikan dengan seksama penjelasan guru.	6	8	8	8	10	60	80	80	80	100
3.	Jumlah murid yang aktif bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.	5	6	6	8	9	50	60	60	80	90
4.	Jumlah murid yang berani menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.	4	5	7	8	10	40	50	70	80	100
5.	Jumlah murid yang bekerjasama dan saling menghormati sesama anggota	4	5	6	8	8	40	50	60	80	80

	kelompok.										
6.	Jumlah murid yang mengerjakan tugas dengan baik dan benar.	3	5	7	8	9	30	50	70	80	90
7.	Jumlah murid yang melakukan aktivitas lain yang tidak relevan saat proses pembelajaran berlangsung.	4	3	3	3	1	40	30	30	30	10
8.	Jumlah murid yang masih perlu bimbingan dalam memahami materi	3	3	3	1	-	30	30	30	10	-

Mei.....2018

OBSERVER

LAMPIRAN C
HASIL ANALISIS DATA



LAMPIRAN C.1

ANALISIS DATA STATISTIK DESKRIPTIF

A. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Sebelum diberi Perlakuan (*Pretest*)

Statistik	Nilai Statistik
	<i>Pre-Test</i>
N (Jumlah Sampel)	10
Skor Ideal	100
Nilai Tertinggi (<i>Maximum</i>)	100
Nilai Terendah (<i>Minimum</i>)	20
Rentang Nilai (<i>Range</i>)	80
Nilai Rata-Rata (<i>Mean</i>)	60
Titik Tengah (<i>Median</i>)	60
Simpangan Baku (<i>Standard Deviation</i>)	2,30
Jumlah (<i>Sum</i>)	600

B. Hasil Belajar Bahasa Indonesia Setelah diberi Perlakuan (*Posttest*)

Statistik	Nilai Statistik
	<i>Post-Test</i>
N (Jumlah Sampel)	10
Skor Ideal	100
Nilai Tertinggi (<i>Maximum</i>)	100
Nilai Terendah (<i>Minimum</i>)	60

Rentang Nilai (<i>Range</i>)	40
Nilai Rata-Rata (<i>Mean</i>)	86
Titik Tengah (<i>Median</i>)	80
Simpangan Baku (<i>Standard Deviation</i>)	1,34
Jumlah (<i>Sum</i>)	860

C. Deskripsi Ketuntasan Belajar Bahasa Indonesia *Pretest-Posttest*

Skor	Kategori	<i>Pre-Test</i>		<i>Post-Test</i>	
		Frek.	%	Frek.	%
70 - 100	Tuntas	3	30%	9	90%
0 - 69	Tidak Tuntas	7	70%	1	10%
Jumlah		10	100%	10	100%

D. Hasil Analisis Data Statistik Deskriptif Menggunakan SPSS

Statistics

		PRETEST	POSTTEST
N	Valid	10	10
	Missing	0	0
Mean		60.0000	86.0000
Median		60.0000	80.0000
Std. Deviation		23.09401	13.49897
Range		80.00	40.00
Minimum		20.00	60.00
Maximum		100.00	100.00
Sum		600.00	860.00

PRETEST

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	1	10.0	10.0	10.0
	40	2	20.0	20.0	30.0
	60	4	40.0	40.0	70.0
	80	2	20.0	20.0	90.0
	100	1	10.0	10.0	100.0
Total		10	100.0	100.0	

POSTTEST

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	1	10.0	10.0	10.0
	80	5	50.0	50.0	60.0
	100	4	40.0	40.0	100.0
Total		10	100.0	100.0	

LAMPIRAN C.2

**HASIL ANALISIS DATA STATISTIK INPERENSIAL MENGGUNAKAN
SPSS**

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	60.0000	10	23.09401	7.30297
	POSTTEST	86.0000	10	13.49897	4.26875

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTTEST	10	.855	.002

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-2.600E1	13.49897	4.26875	-35.65658	-16.34342	-6.091	9	.000

DOKUMENTASI























MAULIDA AMALIA, dilahirkan pada tanggal 10 Agustus 1995 di Kabupaten Maros Provinsi Sulawesi Selatan. Putri pertama dari dua bersaudara dari pasangan Muh. Tang dan Hasnah. Peneliti memulai jenjang pendidikan di Sekolah Dasar di SDN 21 Kajuara (SDN 47 Kajuara) pada tahun 2002 dan tamat pada tahun 2007. Pada tahun itu juga, peneliti melanjutkan pendidikan ke SMPN 1 Bantimurung (SMPN 4 Bantimurung) dan tamat tahun 2010. Lalu melanjutkan pendidikan ke SMAN 11 Maros baru dan menyelesaikan pendidikan tahun 2013. Dengan izin Allah, pada tahun 2014 peneliti kemudian melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi dan Alhamdulillah peneliti berhasil diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa melalui jalur *one day service* di Universitas Muhammadiyah Makassar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), program Strata 1 (S1).
