

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KONKRET (BENDA ASLI)
TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS I MIS DDI CENDANA HIJAU KECAMATAN WOTU
KABUPATEN LUWU TIMUR**



SKRIPSI

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

Oleh:

**HANDAYANI A.
10540 9122 14**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2018**



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **HANDAYANI A.**
NIM : 10540 9122 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Media Pembelajaran Kongkrit (Benda Asli)
terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I
MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten
Luwu Timur**

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

Makassar, Agustus 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Bahrun Amin, M.Hum.

Drs. H. M. Amier, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM 1860924

Ketua Prodi PGSD

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



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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **HANDAYANI A.**, NIM **10540 9122 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.

Makassar, 04 Dzulhijjah 1439 H
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. **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
2. **Dr. Haslinda, S.Pd., M.Pd.** (.....)
3. **Dr. Tarman A. Arief, S.Pd., M.Pd.** (.....)
4. **Abdan Syakur, S.Pd., M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


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

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim

Mengulanginya adalah zikir

Membelajarkannya adalah sedekah

Mempertahkannya adalah jihad

Dengan ilmu hati menjadi lapang, meluas secara pandang,

Membuka cakrawala sehingga jiwa dapat keluar dari

Berbagai keresahan, kegundahan dan kesedihan.

Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku, saudaraku, dan sahabatku, teman-teman

serta seluruh keluarga besarku atas keikhlasan dan doanya dalam

mendukung penulis mewujudkan harapan menjadi kenyataan.

ABSTRAK

HANDAYANI A. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret (Benda Asli) terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur.* Skripsi. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Pembimbing I Bahrudin Amin dan pembimbing II M. Amier.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen bentuk *Pre Test Post Test Design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran konkret (Benda Asli) terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur tahun ajaran 2018/2019. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah murid Kelas 1 sebanyak 15 orang. Penelitian dilaksanakan selama 8 kali pertemuan.

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

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap hasil belajar murid terhadap media pembelajaran konkret positif, pemahaman materi dan konsep dari bahasa Indonesia dengan media pembelajaran konkret ini menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum menggunakan media pembelajaran konkret. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai t_{Hitung} yang diperoleh adalah 15,75 dengan frekuensi db = $15 - 1 = 14$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{Tabel} = 1,78$. Jadi, $t_{Hitung} > t_{tabel}$ atau hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret dalam pembelajaran bahasa Indonesia mempunyai pengaruh dari pada sebelum menggunakan media pembelajaran konkret.

Kata kunci: Eksperimen, Media pembelajaran konkret

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah swt, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret (Benda Asli) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur” dapat diselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Beragam kendala dan hambatan yang dilalui oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini, namun berkat usaha yang optimal dan dukungan berbagai pihak hingga akhirnya penulis dapat melewati rintangan tersebut.

Penulis haturkan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua, Liana dan Asis Taba yang telah berdoa, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.

Penulis juga mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada Dr. H. Bahrin Amin, M.Hum., Pembimbing I dan Drs. H. M. Amier, S.Pd.,M.Pd., Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan,

arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Penulis juga hanturkan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada Dr. H. Abd Rahman Rahim, SS., MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib., S.Pd.,M.Pd.,Ph.d., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd., Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Fitriani Saleh, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, A Husniati, S.Pd., M.Pd. Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan, Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ikhlas mentransfer ilmunya kepada penulis, serta seluruh staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan studi.

Ucapan terima kasih juga kepada Muhammad Zaenuddin Kepala Sekolah MIS DDI Cendana Hijau, Nati Sidaun. S.Pd., Guru kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau, dan Bapak/Ibu Guru serta seluruh staf MIS DDI Cendana HIjau atas segala bimbingan, kerjasama, dan bantuannya selama penulis mengadakan penelitian. Tidak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih kepada Siswa-siswi MIS DDI Cendana Hijau khususnya Kelas 1 atas kerjasama, motivasi serta semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kepada rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2014 terkhusus Kelas D Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas solidaritas yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai disini. Ucapan terima kasih pula kepada Orang tua, keluarga dan sahabat-sahabatku yang setia dan tulus mengorbankan waktu, tenaga, materi, doa, dukungan dan masukan kepada penulis demi terselesainya skripsi ini, serta semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu, semoga segala bantuan dan pengorbanannya bernilai ibadah dan mendapat imbalan dari-Nya.

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

Billahifisabililhaq, FastabikulKaerat. Wassalam.

Makassar, Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
Bab I Pendahuluan.....	1
A. Latar Belakang	1
1. Profil Hasil Pembelajaran	4
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Teoretis	6
2. Manfaat Praktis	6
Bab II Kajian Pustaka, Kerangka Pikir, Dan Hipotesis Penelitian	8
A. Kajian Pustaka.....	8
1. Hasil Penelitian yang Relevan	9
2. Belajar dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	11
a. Pengertian Belajar	11

b. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.....	12
3. Pengertian Hasil Belajar.....	14
4. Pengertian Media Pembelajaran	14
5. Pengertian Media Pembelajaran Konkret.....	16
6. Kelebihan Media Pembelajaran Konkret	18
7. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran.....	18
8. Alasan Penggunaan Media Pembelajaran	20
9. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	20
B. Kerangka Pikir	21
C. Hipotesis Penelitian.....	22
Bab III Metode Penelitian	23
A. Rancangan Penelitian	23
1. Jenis Penelitian	23
2. Desain Penelitian.....	23
B. Populasi dan Sampel	24
C. Tempat Penelitian.....	26
D. Variabel Penelitian	26
E. Devinisi Oprasional Variabel.....	26
F. Instrumen Penelitian.....	27
G. Teknik Pengumpulan Data.....	27
H. Teknik Analisis Data.....	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Hasil Penelitian	33

1. Deskripsi Hasil (Pretest) Bahasa Indonesia Kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Konkret.....	33
2. Deskripsi Hasil Belajar (Posttest) Bahasa Indonesia Kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Konkret	36
3. Deskripsi Aktifitas Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Murid Kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur Selama Menggunakan Media Pembelajaran Konkret.....	38
4. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret (Benda Asli) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur	41
B. Pembahasan.....	43
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	46
A. Simpulan	46
B. Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Model <i>One-Group Pretest-Pretest design</i>	23
3.2 Keadaan Populasi	25
3.3 Keadaan Sampel.....	25
3.4 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia	30
4.1 Perhitungan Untuk Mencari <i>Mean</i> (rata-rata) Nilai <i>Pretest</i>	33
4.2 Tingkat Penguasaan Materi <i>Pretest</i>	34
4.3 Deskripsi Ketuntasan hasil Belajar Bahasa Indonesia	35
4.6 Perhitungan Untuk Mencari <i>Mean</i> (rata-rata) Nilai <i>Post-Test</i>	36
4.5 Tingkat Penguasaan Materi <i>Post-Test</i>	37
4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia	38
4.7 Hasil Analisis data Aktivitas Murid.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir	22

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta 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 mempunyai peranan yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa yang bersangkutan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan output yang berdaya pikir tinggi dan kreatif. Pendidikan itu merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan, manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga negara masyarakat. Pendidikan adalah segala kegiatan pembelajaran yang berlangsung sepanjang zaman dalam segala situasi kegiatan kehidupan, berlangsung didalam segala jenis, bentuk dan tingkat lingkungan hidup, yang kemudian mendorong pertumbuhan segala potensi yang ada di dalam diri individu. Suhartono (2009:49).

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

Banyak cara yang dilakukan agar siswa menjadi aktif, salah satunya yaitu mengubah paradigma pembelajaran. Guru bukan sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivator. Selama kegiatan pembelajaran, siswalah yang dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan penggunaan media pembelajaran ini, pembelajaran bahasa Indonesia tidaklah membosankan akan tetapi proses pembelajaran yang berlangsung akan menyenangkan sehingga anak akan dapat menyimpan memori dalam jangka panjang (long time). Pemilihan media pembelajaran harus mampu menyampaikan bahan-bahan instruksional dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan

pengajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

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

Keterampilan berbahasa dalam kurikulum mencakup empat komponen kemampuan yang perlu dikembangkan yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat kemampuan tersebut saling berhubungan erat dengan aspek keterampilan yang lain dengan cara beraneka ragam. Dari keempat aspek kemampuan bahasa Indonesia di Sd yang memegang peranan penting adalah keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa, oleh para ahli pengajaran bahasa yang ditempatkan pada tutunan paling tinggi dalam proses memperoleh bahasa (Rahim, 2007:13).

Pendidikan dasar atau sekolah dasar merupakan momentum awal bagi anak untuk meningkatkan kemampuan dirinya. Dari bangku sekolah dasarlah mereka mendapatkan imunitas belajar yang kemudian menjadi kebiasaan-kebiasaan yang akan mereka lakukan dikemudian hari. (Susanto, 2014: 241)

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti melihat keadaan siswa pada saat pembelajaran memiliki karakter yang bervariasi. Ruang kelas cukup menunjang terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Jumlah keseluruhan siswa di kelas 1 sebanyak 15 siswa yang terdiri atas 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

1. Profil Hasil Pembelajaran

Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa mampu memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada murid kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kabupaten Luwu Timur, didapatkan masih ada beberapa siswa yang belum bisa menulis. Dari data yang didapatkan siswa kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kabupaten Luwu Timur yang berjumlah 15 siswa, 7 orang memperoleh nilai tinggi atau di atas KKM sedangkan 8 siswa yang mendapat nilai rendah di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sementara KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Sehingga pembelajaran dapat dikatakan kurang berhasil. Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 1 SD memerlukan metode atau strategi pengajaran yang mampu mengaktifkan siswa dalam proses belajarnya, sehingga pembelajaran lebih efektif. Seorang guru sudah seharusnya mengembangkan strategi pengajarannya, misalnya dengan penggunaan media pembelajaran konkret yang sesuai. Sehingga dengan penggunaan media konkret ini, siswa lebih bersemangat dalam belajarnya dan dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan uraian di atas kiranya perlu diadakan penelitian sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dari pembelajaran bahasa Indonesia. Mengingat banyaknya masalah dan materi yang ada serta keterbatasan dari peneliti, maka peneliti membatasi masalah dan memilih judul “Pengaruh Media Pembelajaran Konkret (Benda Asli) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah : Apakah ada Pengaruh media pembelajaran konkret (Benda Asli) terhadap hasil belajar bahasa Indonesia Siswa kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur.?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dikemukakan yaitu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran konkret (Benda Asli) terhadap hasil belajar bahasa Indonesia Siswa kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

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

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

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

b. Bagi Guru

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

c. Bagi Sekolah

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

d. Bagi Peneliti, hasil ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengalaman dalam melakukan penelitian tindakan kelas.

e. Bagi Pembaca

Sebagai masukan pentingnya aktif dan berfikir dalam proses pembelajaran melalui media pembelajaran konkret (Benda Asli).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Penelitian yang Relevan

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

- a. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2013), dalam penelitian yang berjudul: *Penggunaan Alat Peraga Berupa Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. Negeri 2 Lebak Kec. Grobogan Kab. Grobogan*. Dengan hasil penelitian menyatakan bahwa: Permasalahan yang dihadapi adalah penggunaan metode yang digunakan kurang menarik minat belajar siswa, sehingga didapat penggunaan metode demonstrasi yang disertai dengan bantuan alat peraga berupa benda konkret pada pelaksanaan penelitian ini. Pelaksanaan penelitian ini dibuat dalam 2 siklus yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Siklus I dilaksanakan dengan perolehan hasil dari 26 siswa sebanyak 18 anak yang mendapatkan nilai di atas KKM atau sekitar 73,07%. Sedangkan pada pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan yaitu yang diperoleh hasil belajar siswa dengan perolehan nilai 100% tuntas, sehingga diperoleh dari kegiatan penelitian tindakan kelas ini melalui metode demonstrasi dengan menggunakan alat peraga konkret hasil belajar siswa meningkat.

b. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ratnawati (2009), dalam penelitian yang berjudul: *Pemanfaatan media pembelajaran benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas I SD. Negeri Ketangirejo I Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan*. Dengan hasil penelitian menyatakan bahwa: Proses pembelajaran IPA di sekolah dasar khususnya di SDN. Ketangirejo I Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan, masih didominasi dengan pembelajaran konvensional, dalam hal ini guru hanya menerapkan metode ceramah dan disertai dengan tanya jawab dengan siswa tanpa menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketidaktifan siswa sangat berpengaruh terhadap pemahaman materi yang diberikan oleh guru. Untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPA, seyogyanya guru memanfaatkan media pembelajaran benda konkret karena dengan menggunakan media pembelajaran benda konkret banyak keuntungan yang dapat diperoleh diantaranya: (1) anak lebih memahami konsep pembelajaran, (2) Guru lebih mudah dalam mengajar, (3) Pelajaran lebih menarik bagi siswa sehingga siswa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran. Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas I SDN Ketangirejo I Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan sebelum dimanfaatkannya media pembelajaran benda konkret, (2) mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas I SDN Ketangirejo I Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan setelah dimanfaatkannya media pembelajaran benda konkret, (3) mendeskripsikan pemanfaatan media

pembelajaran benda konkret dalam meningkatkan hasil belajar IPA kelas I SDN Ketangirejo I Kecamatan Kejayan kabupaten Pasuruan. Rancangan dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Instrumen pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan tes. Tes yang dilakukan berupa: tes akhir siklus 1 dan tes akhir siklus 2. Sedangkan instrumen penelitian digunakan pedoman wawancara, panduan wawancara, dan soal-soal tes. Untuk menganalisa data dari hasil posttes (ulangan) pada penelitian ini menggunakan penilaian acuan kriteria. Penilaian acuan kriteria yang digunakan adalah ketuntasan belajar perorangan (75%) dan ketuntasan kelas atau kelompok (80%). Penelitian terdiri dari 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu (a) perencanaan, (b) pelaksanaan, (c) pengamatan, (d) refleksi. Pelaksanaan siklus I belum berhasil, diulangi pada siklus II sampai berhasil. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa kelas I mata pelajaran IPA. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa: (1) Hasil belajar IPA kelas I SDN Ketangirejo I Kecamatan Kejayan sebelum menggunakan media pembelajaran benda konkret masih rendah yaitu dengan rata-rata 5,2, (2) Hasil belajar IPA setelah dimanfaatkannya media pembelajaran benda konkret lebih meningkat. Nilai rata-rata menjadi 84,0. Dengan memanfaatkan media pembelajaran benda konkret anak lebih tertarik dan lebih mudah mengerti.

2. Belajar dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses hidup yang sadar atau tidak sadar dijalani semua manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Manusia belajar sejak lahir hingga akhir hayatnya. Seorang bayi mencoba menguasai keterampilan-keterampilan yang sederhana seperti memegang berbagai benda dan mengenal orang-orang disekelilingnya. (Rahyubi, 2012:1)

Secara formal, belajar dilakukan di lembaga pendidikan, tingkat sekolah dasar, sekolah tingkat pertama, sekolah tingkat atas, dan perguruan tinggi. Proses belajar juga bisa dilakukan di tempat kursus, pelatihan dan aktivitas pendidikan yang luas dan tak terbatas. (Rahyubi, 2012:1)

Gagne (Kurniawan, 2014:5) belajar merupakan proses intelektual dan melibatkan unsur kognitif. Dimana unsur internal ini berinteraksi dengan lingkungan eksternal sehingga terjadi perubahan pada diri individu/siswa berupa kemampuan tertentu.

Hilgrad & Bower (Rahyubi, 2012:4) belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan, dengan demikian belajar memiliki arti dasar adanya aktivitas dan penguasaan tentang sesuatu.

Berdasarkan uraian di atas, maka belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku individu secara keseluruhan baik dari segi

pengetahuan, keterampilan, kecakapan, sikap dan kebiasaan sebagai akibat dari pengalaman interaksi antara individu dengan individu maupun dengan lingkungannya.

b. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pendidikan dasar atau sekolah dasar merupakan momentum awal bagi anak untuk meningkatkan kemampuan dirinya. Dari bangku sekolah dasarlah mereka mendapatkan imunitas belajar yang kemudian menjadi kebiasaan-kebiasaan yang akan mereka lakukan dikemudian hari. (Susanto, 2014: 241)

Salah satu keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh siswa disekolah dasar adalah keterampilan berbahasa yang baik, karena bahasa merupakan modal terpenting bagi manusia. Pembelajaran bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak terlepas dari empat keterampilan berbahasa yaitu, menyimak, berbicara, mendengarkan, dan menulis. Keempat aspek tersebut saling terkait antara satu dengan yang lainnya. Bagaimana seorang anak akan bisa menceritakan sesuatu setelah ia membaca ataupun setelah mendengarkan, begitupun dengan menulis. (Susanto, 2013: 242)

(Susanto, 2013: 258) Pembelajaran menulis permulaan khususnya dikelas 1 SD perlu memperhatikan beberapa cara atau langkah yaitu:

1. Pengenalan, pada tahap awal pengenalan ini guru hendaknya memperhatikan benar-benar tulisan yang hendak dikenalkan kepada anak.

2. Menyalin, pembelajaran menulis bagi kelas pemula khususnya kelas 1 SD dapat dilakukan alternatif berikut:
 - a. Menjiplak (menyalin tulisan dipapan tulis kedalam buku latihan sesuai dengan apa yang dilihat),
 - b. Menyalin dari huruf kecil menjadi huruf besar pada huruf pertama kata awal kalimat,
 - c. Menyalin dari tulisan cetak (lepas) ke tulisan sambung atau sebaliknya,
 - d. Menyalin dengan cara melengkapi dengan kata.
3. Menulis halus atau indah, perbedaan pembelajaran menulis halus di kelas awal hanyalah terletak pada bahan yang akan diajarkan.
4. Menulis nama, sebagaimana pengajaran menulis di kelas 1 SD, para siswa diberi tugas untuk menulis nama benda, nama orang, nama hewan, nama tumbuhan.
5. Merangsang sederhana, pelajaran merangsang di kelas pemula diberikan dalam bentuk mengarang sederhana cukup lima baris, dalam merangsang ini digunakan rangsangan visual, dapat juga dengan meminta siswa menuliskan pengalaman sendiri, cerita mulai bangun tidur sampai akan berangkat ke sekolah.

Menulis merupakan kegiatan yang paling sering dilakukan oleh setiap orang. Menulis membutuhkan keterampilan khusus yang harus diajarkan dan senantiasa dilatih. Menulis memerlukan keterampilan tambahan ini

dikarenakan menulis bukan bakat karena tidak semua orang mampu untuk menulis.

3. Pengertian Hasil Belajar

Gagne & Briggs (Suprihatiningrum 2016: 37) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perubahan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (learner' performance).

Kingsley (Kurniawan, 2014: 9) membedakan hasil belajar siswa (individu) menjadi tiga yaitu: 1) keterampilan dan kebiasaan, 2) pengetahuan dan pengertian, 3) sikap dan cita-cita.

Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan belajar atau proses belajar. Hasil belajar pada dasarnya dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan dibedakan menjadi empat macam, yaitu pengetahuan tentang fakta-fakta, pengetahuan tentang prosedur, pengetahuan konsep, dan keterampilan untuk berinteraksi. Suprihatiningrum (2016: 37)

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

4. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely (Arsyad, 2014: 3) Media apabila dipahami secara

garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

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

Hamalik (Arsyad, 2014: 4) melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi.

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

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

5. Pengertian Media Pembelajaran Konkret

Dale (Arsyad, 2014: 27) media pembelajaran konkret merupakan media yang membantu pengalaman nyata peserta didik. Sehingga peserta didik dapat memperluas wawasan dan pengalaman yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat. Media pembelajaran konkret membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa dan membuat hasil belajar lebih bermakna bagi kemampuannya. Fungsi media benda Konkrit (benda asli) : a) Memberi pengalaman nyata dalam kehidupan, b) Menarik minat belajar siswar, c) meningkatkan motivasi belajar siswa, d) meningkatkan mutu belajar.

Media konkret merupakan salah satu alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada para siswa, yaitu merupakan objek nyata dari suatu benda, seperti meja, kursi, mata uang, tumbuhan, binatang. (Arsyad, 2014: 28).

Dari pendapat tersebut dapat di simpulkan bahwa media konkret sangat cocok digunakan pada proses pembelajaran di kelas rendah khususnya kelas 1 SD. Salah satu media konkret (benda asli) yang dapat digunakan adalah media visual. Secara umum media visual dapat di artikan sebagai alat atau sarana

komunikasi yang dapat di lihat dengan panca indra penglihatan (mata). Media visual juga merupakan penyampaiaan pesan atau informasi kreatif yang mana menampilkan gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga penerimanya pesan dan gagasan dapat menerima pesan. Media visual dapat pula menimbulkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata media visual dapat pula dikatakan sebagai media konkret. (Arsyat, 2014: 89).

Sebelum memperlihatkan media visual berupa gambar kepada siswa kita sebagai guru terlebih dahulu memperlihatkan media konkritnya, contohnya kita perlihatkan media konkrit berupa kursi, setelah kita perlihatkan media konkritnya kita perlihatkan media visualnya berupa gambar kursi. Dan dari gambar kursi tersebut kita buat media kartu huruf dan kartu kata.

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

a. Media kartu huruf

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

b. Media kartu kata

Kartu kata merupakan media pembelajaran yang terbuat dari kertas yang ukurannya lebih besar dari kartu huruf karena berisi satu kata, seperti: kursi, meja, lemari. Kartu kata berfungsi untuk memperkenalkan suku kata

kepada anak, agar anak dapat membaca atau menuliskannya sehingga dapat dikembangkan menjadi satu kalimat. Kartu kata dapat berbentuk segi empat atau bulatan kata.

Dari pendapat dan uraian media di atas dapat disimpulkan materi ajar yang cocok diajarkan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia adalah materi menulis kata contohnya kata benda.

6. Kelebihan Media Pembelajaran Konkret

Berikut beberapa kekuatan media pembelajaran konkret:

- a. Benda asli memberi pengalaman yang sangat berharga karena langsung dalam dunia sebenarnya
- b. Benda asli memiliki ingatan yang tahan lama dan sulit dilupakan
- c. Benda asli dan model dapat dikumpulkan dan dicari
- d. Benda asli dapat dikoleksi orang

Aprianto. 2012. *Media Pembelajaran menggunakan benda asli*. (online).

<http://Aprianto.blogspot.com/2012/11/media-pembelajaran-menggunakan-benda.html>. diakses 3 Februari 2018.

7. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

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

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan

dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran;

- c. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

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

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

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

- a. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- b. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- c. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta

memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

8. Alasan Penggunaan Media Pembelajaran

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

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

9. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, antara lain:

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

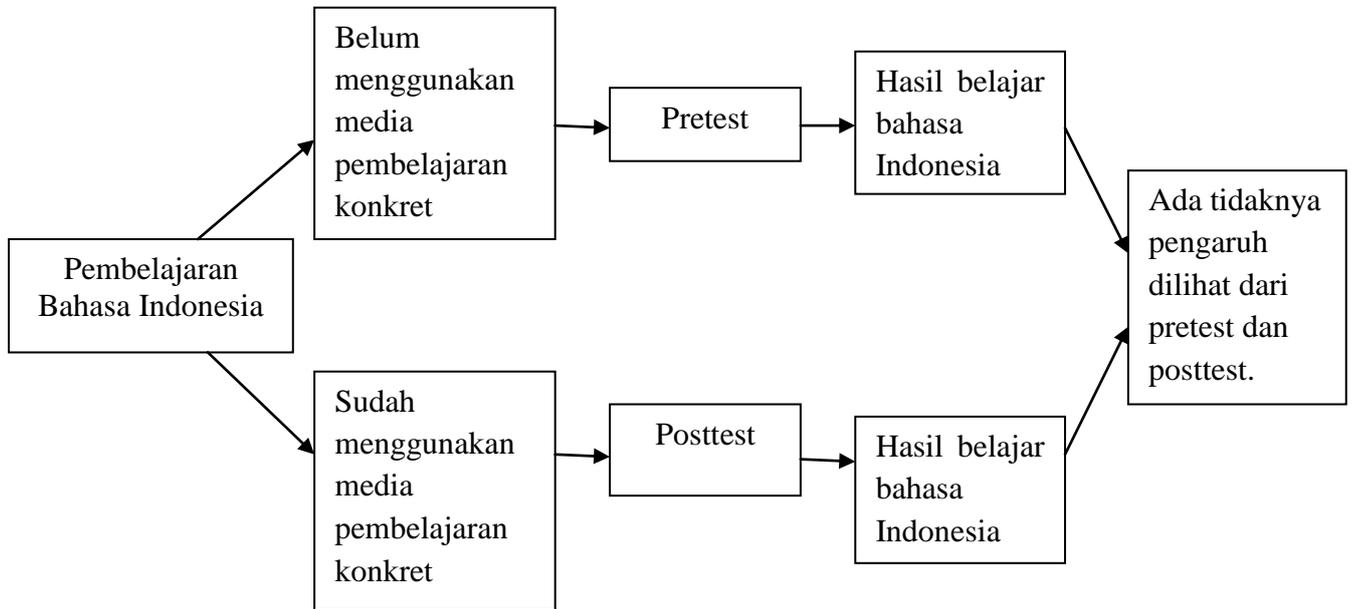
Azzura citra. 2013. *Jenis-jenis media pembelajaran*. (online).
<https://azzuracie.wordpress.com/tugas-kuliah/gg/>. Diakses 3 Februari 2018.

B. Kerangka Pikir

Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan disebutkan bahwa bagi setiap pelaku pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu guru dan siswa, agar senantiasa mengarahkan aktivitas belajar bahasa Indonesia di sekolah pada pencapaian hasil belajar sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan minimal). Untuk dapat mencapai hasil belajar yang telah ditargetkan tentunya guru harus bisa memfasilitasi siswa, supaya siswa lebih mudah menerima dan mengolah materi pembelajaran bahasa Indonesia yang disampaikan. Satu diantaranya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran konkret. Dengan menggunakan media pembelajaran konkret peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Peneliti akan melakukan uji tes yang disebut pretest dan posttest yang akan diberikan sebelum menggunakan media pembelajaran konkret dan setelah menggunakan media pembelajaran konkret.

Adapun bagan karangka pikir di bawah ini sebagai berikut:



Bagan 2.1 Karangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini, hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

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

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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis penelitian

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

2. Desain penelitian

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

Tabel 3.1 Model One-Group Pretest-Posttest Design.

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Sumber: Sugiyono (2016: 110)

Keterangan:

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

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

X = Perlakuan yang diberikan

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

1. Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
2. Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan media pembelajaran konkret (benda asli).
3. Memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2013: 117). Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur, dengan jumlah populasi sebanyak 15 siswa.

Tabel 3.2 Keadaan Populasi

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	I	7	8	15

Sumber: Papan Kondisi MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur Tahun Ajaran 2017/2018.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti. (Arikunto, 2013:174). Dalam penelitian ini sampelnya terdiri dari semua populasi kelas 1 MIS DDI cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur yang berjumlah 15 siswa, siswa laki-laki 7 orang dan siswa perempuan 8 orang.

Tabel 3.3 Keadaan Sampel

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	I	7	8	15

Sumber: Papan Kondisi MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur Tahun Ajaran 2017/2018.

C. Tempat Penelitian

Tempat penelitian di MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur kelas yang diteliti yaitu kelas 1 dengan jumlah siswa 15 orang.

D. Variabel Penelitian

Variabel yaitu segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian, dapat pula diartikan sebagai ciri dari individu, objek, gejala atau peristiwa yang akan diukur secara kuantitatif ataupun kualitatif, adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel independen (bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel independen (bebas) dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran konkret (benda asli).
2. Variabel dependen (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel dependen (terikat) dalam penelitian ini yaitu hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau.

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah suatu definisi yang diberikan kepada suatu konstruk variabel dengan cara memberikan arti atau menspesifikasikan kegiatan atau memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur konstruk atau variabel tertentu. Variabel penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran konkret
Media pembelajaran konkret merupakan media yang membantu pengalaman nyata peserta didik.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar bahasa Indonesia, hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh siswa pada tes awal (pretest) dan nilai yang diperoleh siswa pada saat tes akhir (posttest).

F. Instrumen Penelitian

Intrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes hasil belajar, dengan menggunakan ini dilaksanakan pada awal dan pada akhir setelah diberikan serangkaian tindakan. Adapun bentuk tes yang dapat digunakan berupa tes uraia (Essay test), seperti contoh soalnya: tuliskan 5 nama benda yang ada dalam kelasmu.
2. Lembar observasi aktivitas murid dalam pembelajaran, instrumen ini digunakan untuk mengelola aktivitas murid dalam pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini tes adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes awal (*pretest*)

Tes dilakukan bertujuan untuk mengumpulkan informasi guna mengetahui keterampilan menulis permulaan dalam menuliskan nama-nama benda. Tes

dilakukan pada awal (*pretest*) penelitian, hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa dalam keterampilan menulis permulaan.

2. Treatment (pemberian perlakuan)

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

3. Tes akhir (*posttest*)

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

H. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama

proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

- a. Rata-rata (Mean)

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

- b. Persentase (%) nilai rata-rata

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

Dimana:

P= Angka persentase

f= frekuensi yang dicari persentasenya

N= Banyaknya sampel responden.

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

Tabel 3.4. Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 54	Sangat Rendah
55 – 69	Rendah
70 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat tinggi

2. Analisis Data Statistik Inferensial

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

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

Keterangan:

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

X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = deviasi masing-masing subjek

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

N = subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

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

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

N = subjek pada sampel.

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

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

Keterangan :

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

Σd = jumlah dari gain (post test – pre test)

N = subjek pada sampel.

- c. Menentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

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

X_1 = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X_2 = hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = deviasi masing-masing subjek

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

N = subjek pada sampel

- d. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan

Kaidah pengujian signifikan:

Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penggunaan media pembelajaran konkret (Benda Asli) berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur.

- e. Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 diterima, berarti penggunaan media pembelajaran konkret (Benda Asli) tidak berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur. Menentukan harga t_{Tabel} dengan Mencari t_{Tabel} menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$

- f. Membuat kesimpulan apakah penggunaan media pembelajaran konkret (Benda Asli) berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswakelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Pretest Bahasa Indonesia Kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Konkret

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Hijau Kabupaten Luwu Timur mulai tanggal 21 Mei – 02 Juli 2018, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar murid berupa nilai dari kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur.

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari murid kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.1. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *pretest*

X	F	F.X
33	1	33
40	3	120
47	1	47
50	1	50
60	2	120
73	2	146
80	2	160
85	2	170

90	1	90
Jumlah	15	936

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 936$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 15. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{936}{15} \\ &= 62,4\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur sebelum menggunakan media pembelajaran konkret yaitu 62,4. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2. Tingkat Penguasaan Materi *Pretest*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori hasil belajar
1.	0-54	1	6,67	Sangat rendah
2.	55-69	5	33,33	Rendah
3.	70-79	2	13,33	Sedang
4.	80-89	4	26,67	Tinggi
5.	90-100	3	20	Sangat tinggi
Jumlah		15	100	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 6,67%, rendah 33,33%, sedang 13,33%, tinggi 26,67% dan sangat tinggi berada pada presentase 20%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran bahasa Indonesia sebelum menggunakan media pembelajaran konkret tergolong rendah.

Tabel 4.3.Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 69$	Tidak tuntas	8	53,33
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	7	46,67
Jumlah		15	100

Apabila Tabel 4.3 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($70 \geq 70\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas hanya $46,67\% \leq 65\%$.

2. Deskripsi Hasil Belajar (*posttest*) Bahasa Indonesia Kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan wotu Kabupaten Luwu Timur Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Konkret

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Konkret. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan post-test.

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test* dari kelas 1 MIS DDI Cendana Hujau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur:

Tabel 4.4. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test*

X	F	F.X
50	1	50
60	4	240
80	3	240
90	2	180
100	5	500
Jumlah	15	1210

Keterangan :

X : Hasil Belajar

F : Frekuensi

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1210$ dan nilai dari N sendiri adalah 15. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

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

$$= \frac{1210}{15}$$

$$=80,67$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajarkelas 1 SDN MIS DDI Cendana Hijau Desa Cendana Hijau Kematan Wotu Kabupaten Luwu Timur setelah menggunakan media pembelajaran konkret yaitu 80,67 dari skor ideal 100. Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5.Tingkat Penguasaan Materi *Post-test*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori hasil belajar
1.	0-54	-	0,00	Sangat rendah
2.	55-69	5	6,67	Rendah
3.	70-79	-	26,67	Sedang
4.	80-89	3	20	Tinggi
5.	90-100	7	46,67	Sangat tinggi
Jumlah		15	100,0	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 46,67%, tinggi 20%, sedang 26,67%, rendah 6,67%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid

dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan media pembelajaran konkret tergolong sangat tinggi.

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 69$	Tidak tuntas	5	33,33
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	10	66,67
Jumlah		15	100

Apabila Tabel 4.6 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($70 \geq 70\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia Kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas adalah $6,67\% \geq 65\%$.

3. Deskripsi Aktifitas Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Murid Kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur Selama Menggunakan Media Pembelajaran Konkret

hasil pengamatan aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran konkret selama 6 kali pertemuan dinyatakan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Analisis Data Aktivitas Murid

No	Aktifitas Murid	Jumlah Murid yang aktif pada pertemuan								Rata-rata	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Murid yang hadir pada saat pembelajaran		15	14	15	14	13	15		14,33	95,53
2	Murid yang memperhatikan saat guru menjelaskan materi	P R E T E S T	11	13	15	10	15	13	P O S T	12,83	85,53
3	Murid yang menyimak saat guru menjelaskan materi	E T S	12	11	12	14	14	10	E S T	12,16	81,11
4	Murid yang aktif dalam menjawab pertanyaan guru		11	13	11	13	14	10		12	80,
5	Murid yang bertanya pada saat proses		14	13	13	11	11	15		12,83	85,55

	pembelajaran										
6	Murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis		10	13	11	14	12	13		12,16	81,11
7	Murid yang mengerjakan LKS		15	13	10	10	15	11		12,33	82,22
			Rata-rata								

Tabel data 4.7 menunjukkan hasil observasi penelitian di atas terhadap subjek penelitian yang berjumlah 15 orang, didapatkan hasil observasi aktifitas belajar murid berdasarkan 7 aspek yang diamati. Adapun hasil pengamatan untuk pertemuan 1 sampai pertemuan 6 menunjukkan bahwa persentase kehadiran murid sebesar 95,53%, persentase murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi 85,53%, persentase murid yang menyimak saat guru menjelaskan materi 81,11%, persentase murid yang aktif dalam menjawab pertanyaan guru 80%, persentase murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran 85,55%, persentase murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis 81,11%, persentase murid yang mengerjakan LKS 82,22%.

Sesuai dengan kriteria aktifitas murid yang telah ditentukan peneliti yaitu murid yang aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah murid yang aktif ≥ 65

baik untuk aktivitas murid perindikator maupun rata-rata avtifitas murid, dan hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah murid yang aktif melakukan aktivitas yang diterapkan yaitu mencapai 70,28% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas murid dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia telah mencapai kriteria aktif.

4. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret (Benda Asli) terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur.

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “penggunaan media pembelajaran konkret (benda asli) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas 1 SDN MIS DDI Cendana Hijau Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur ”. Maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{274}{15} \\ &= 18,27 \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned} \sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 5286 - \frac{(274)^2}{15} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
&= 5286 - \frac{75076}{15} J, / \\
&= \frac{528.}{\sqrt{J}} < 6 - 5005,07 \\
&= 280,93
\end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

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

$$t = \frac{18,27}{\sqrt{\frac{280,93}{15(15-1)}}$$

$$t = \frac{18,27}{\sqrt{\frac{280,93}{210}}}$$

$$t = \frac{18,27}{\sqrt{1,34}}$$

$$t = \frac{18,27}{1,16}$$

$$t = 15,75$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d. b = N - 1 = 15 - 1 = 14$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,78$.

Setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 15,75$ dan $t_{\text{Tabel}} = 1,78$ maka diperoleh $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $15,75 > 1,78$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran konkret berpengaruh terhadap hasil belajar murid.

B. Pembahasan

Media pembelajaran konkret merupakan media yang membantu pengalaman nyata peserta didik. Sehingga peserta didik dapat memperluas wawasan dan pengalaman yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, peserta didik diajar agar mampu menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Dengan adanya empat keterampilan berbahasa ini, maka guru termotivasi untuk memperbaiki strategi belajar mengajarnya. Satu diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran konkret.

Media pembelajaran konkret membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar murid dan membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuannya. Dengan media pembelajaran konkret seperti kartu huruf dan kartu kata, murid akan lebih aktif dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, gaya mengajar guru disesuaikan dengan gaya belajar murid, misalnya belajar sambil bermain sehingga murid dapat menyerap materi pelajaran sesuai dengan gaya belajar masing-masing serta daya serap murid terhadap materi pelajaran dapat dicapai secara maksimal.

Berdasarkan hasil *pre-test*, nilai rata-rata hasil belajar murid 62,4 dengan kategori sangat rendah yaitu 6,67%, rendah 33,33%, sedang 13,33%, tinggi 26,67% dan sangat tinggi berada pada presentase 20%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam

memahami serta penguasaan materi pelajaran bahasa Indonesia sebelum menggunakan media pembelajaran konkret tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 80,67. Jadi hasil belajar bahasa Indonesia setelah menggunakan media pembelajaran konkret mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum menggunakan media pembelajaran konkret. Selain itu persentasi kategori hasil belajar bahasa Indonesia murid juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 46,67%, tinggi 20%, sedang 26,67%, rendah 6,67%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.

Berdasarkan dari hasil soal pretest posttest siswa kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM $(70) \geq 70\%$, jumlah siswa yang dapat mengerjakan dengan tepat soal nomor 1 penyusunan huruf menjadi kata yaitu 8 siswa dari 15 siswa dengan presentase 53,33% rendah, jumlah siswa yang dapat mengerjakan dengan tepat soal nomor 2 penulisan huruf a-z yaitu 14 siswa dari 15 siswa dengan presentase 93,33% sangat tinggi, jumlah siswa yang dapat mengerjakan dengan tepat soal nomor 3 susun kata menjadi kalimat yaitu 9 siswa dari 15 siswa dengan presentase 60% rendah, dan jumlah siswa yang dapat mengerjakan soal 4 dan 5 tentang keluarga yaitu masing-masing 15 siswa dengan presentase 100% sangat tinggi.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 15,75. Dengan frekuensi (dk) sebesar $15 - 1 = 14$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,78$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan

hipotesis alternative (H_1) diterima yang berarti bahwa penggunaan media pembelajaran konkret mempengaruhi hasil belajar bahasa Indonesia.

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

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret memiliki pengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Desa Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran konkret kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau sebelum menggunakan media pembelajaran konkret dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yaitu sangat rendah yaitu 6,67%, rendah 33,33%, sedang 13,33%, tinggi 26,67% dan sangat tinggi berada pada presentase 20%. Sedangkan berdasarkan data yang diperoleh setelah menggunakan media pembelajaran konkret bahwa secara umum berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi yaitu 46,67%, tinggi 20%, sedang 26,67%, rendah 6,67%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.

Jadi berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret memiliki pengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur dengan perolehan $t_{Hitung} = 15,75$ dan $t_{Tabel} = 1,78$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $15,75 > 1,78$.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran konkret yang mempengaruhi hasil belajar bahasa Indonesia kelas 1 MIS DDI Cendana Hijau Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada para pendidik khususnya guru kelas MIS DDI Cendana Hijau, disarankan untuk menggunakan media pembelajaran konkret dalam pembelajarannya agar dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
2. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran konkret ini pada mata pelajaran lain demi tercapainya tujuan yang diharapkan dan sebaiknya diadakan pertemuan berkala sesering mungkin untuk membahas upaya-upaya dan permasalahan yang ditemukan di kelas dengan bertukar pikiran yang bermuara pada peningkatan kualitas pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Aprilliya. 2013. *Penggunaan Alat Peraga Berupa Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. Negeri 2 Lebak Kecamatan Grobogan Kabupaten Grobogan*. Grobogan: Tidak diterbitkan.
- Depdikbud. 2003. *Pengajaran Membaca*. Jakarta: Depdikbud
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Suprihatiningrum. 2014. *Teori Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Junus, A. M & Andi Fatimah J. 2012. *Pembentukan Paragraf Bahasa Indonesia*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Komara, Endang. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Refika Aditama.
- Kurniawan, Dedi. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu ,(Teori, Praktik Dan Penelitian)*, Bandung: Alfabeta.
- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, Nusa Media: Bandung.
- Ratnawati, Endang. 2009. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas 1 SD. Negeri Ketangirejo 1 Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan*. Pasuruan: Tidak diterbitkan.
- Suardi. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta barat: PT. Indeks.
- Subana dan Sunarti. 2011. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia, Berbagai Pendekatan, metode, tehnik dan media pengajaran*. Bandung: Pustaka setia.

- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aprianto. 2003. *Media Pembelajaran Menggunakan Benda Asli*, (Online), (<http://Aprianto.blogspot.com/>, diakses 3 Februari 2018).
- Azzura, Citra. 2013. *Jenis-Jenis Media Pembelajaran*, (Online), (<http://azzuracie.wordpress.com/>, diakses 3 Februari 2018).

LAMPIRAN A

- Lampiran I-II : RPP
- Lampiran III : Soal *Pretest-Posttest*
- Lampiran IV : Daftar Hadir Siswa

LAMPIRAN 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) TEMATIK

Nama Sekolah : MIS DDI Cendana Hijau
Tema : Pengalamanku
Kelas/Semester : I/II
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. STANDAR KOMPETENSI

1. Bahasa Indonesia:
 - a. Mendengarkan: Memahami bunyi bahasa, perintah yang dilisankan.
 - b. Berbicara: Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara lisan dengan perkenalan dan bertegur sapa, pengenalan benda, dan fungsi anggota tubuh.
 - c. Membaca: Memahami teks pendek dengan membaca nyaring.
 - d. Menulis: Menulis permulaan dengan menjiplak menebalkan, mencontoh mencontoh melengkapi, dan menyalin.
2. Matematika: Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 20.

B. KOMPETENSI DASAR

1. Bahasa Indonesia:
 - a. Membedakan bunyi bahasa.
 - b. Menjiplak bentuk huruf
 - c. Menebalkan bentuk huruf
2. Matematika:
 - a. Membilang banyak benda.
 - b. Mengurutkan banyak benda.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menjiplak/menebalkan huruf.
2. Menyalin dan mencontoh huruf, Suku kata, dan Kata.
3. Membaca dan menuliskan lambing bilangan.
4. Mengurutkan bilangan dengan pola teratur.

Karakter siswa yang diharapkan :Disiplin (Discipline)

Tekun (Diligence)

Tanggung jawab (Responsibility)

Kerja sama (Cooperative)

Percaya Diri (Confidence)

Keberanian (Bravery)

D. MATERI AJAR

1. Penulisan huruf
2. Penulisan huruf, kata, dan kalimat sederhana.
3. Operasi hitung.

E. PENDEKATAN dan MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan : Scientific

Model : Cooperative LEARNING

I. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Awal

Apresiasi/ Motivasi:

- a. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a
- b. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
- c. Mengumpulkan tugas/Pr

2. Kegiatan Inti

Pertemuan I : 2x35 menit (Bahasa Indonesia dan Matematika)

a. Eksplorasi

Dalam rangka kegiatan eksplorasi, guru:

- 1) Siswa dapat mengamati media pembelajaran Yang menggunakan kartu huruf.

- 2) Menunjukkan gambar dan menyebutkan huruf
- 3) Siswa dapat menghitung kartu kata yang ada di papan tulis

b. Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- 1) Meletakkan kartu huruf dengan tepat.
- 2) Seorang siswa mengambil kartu huruf dan siswa lain menyusun kartu huruf dengan tepat.
- 3) Menyebutkan banyak kartu huruf yang sudah disusun.
- 4) Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis.
- 5) Memberi kesempatan untuk berfikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut.
- 6) Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif.
- 7) Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.

c. Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- 1) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- 2) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahpahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru :

- 1) Guru membuat kesimpulan dari tiap materi yang disampaikan.
- 2) Mengerjakan pretest dan pemberian Pr/Tugas

F. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Alat Peraga : Gambar Huru dan kata

Buku Sumber : Buku bina bahasa Indonesia dan sastra SD Kelas I

G. PENILAIAN

Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
1. Bahasa Indonesia a. Menuliskan huruf b. Menyebutkan huruf a-z	Tes Lisan Tes Tertulis	Essay	a. Tuliskan huruf a-z b. Sebutkanlah huruf a-z
2. Matematika Membaca dan menulis lambang bilangan.			Berapabanyak huruf yang ada?

H. KRITERIA PENILAIAN

1. Produk (hasil diskusi)

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	Semua benar	4
		Sebagian besar benar	3
		Sebagian kecil benar	2
		Sesemua salah	1

2. Perforansi

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kerjasama	Bekerja sama	4
		Kadang-kadang kerja sama	2
		Tidak kerja sama	1
2.		Aktif berpartisipasi	4
		Kadang-kadang berpartisipasi	2
		Tidak aktif	1

3. Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performasi		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Kerja Sama	Pertisipasi			
1	Erlisa					
2	Seeha Frederiscasari					

Cendana Hijau, 24 Mei 2018
Mahasiswa,

Handayani A.
Nim : 10540912214

Mengetahui,

Kepala Madrasah DDI Cendana Hijau

Guru Kelas I

Muhammad Zaenuddin
Nip. 19770331 200604 1 010

Nati Sidaun S. Pd. I
Nip. 1971081 2007102 2 001

LAMPIRAN II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) TEMATIK

Nama Sekolah : MIS DDI Cendana Hijau

Tema : Pengalamanku

Kelas/Semester : I/11

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. STANDAR KOMPETENSI

1. Bahasa Indonesia:
 - a. Mendengarkan: Memahami bunyi bahasa, perintah yang dilisankan.
 - b. Berbicara: Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara lisan dengan perkenalan dan bertegur sapa, pengenalan benda, dan fungsi anggota tubuh.
 - c. Membaca: Memahami teks pendek dengan membaca nyaring.
 - d. Menulis: Menulis permulaan dengan menjiplak menebalkan, mencontoh mencontoh melengkapi, dan menyalin.
2. Matematika: Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 20.

B. KOMPETENSI DASAR

1. Bahasa Indonesia:
 - a. Membedakan bunyi bahasa.
 - b. Memperkenalkan diri dengan bahasa yang santun.
 - c. Menjiplak bentuk huruf
 - d. Menebalkan bentuk huruf
2. Matematika:
 - c. Membilang banyak benda.
 - d. Mengurutkan banyak benda.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengenal kalimat sederhana
2. Menuliskan kalimat sederhana yang terdiri dari tiga kata
3. Membaca dan menuliskan lambing bilangan.
4. Mengurutkan bilangan dengan pola teratur.

Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (Discipline)
 Tekun (Diligence)
 Tanggung jawab (Responsibility)
 Kerja sama (Cooperative)
 Percaya Diri (Confidence)
 Keberanian (Bravery)

D. MATERI AJAR

1. Penulisan huruf dan kalimat sederhana.
2. Operasi hitung.

E. PENDEKATAN dan MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan : Scientific
Model : Cooperative LEARNING dan menggunakan media pembelajaran

F. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Awal

Apresiasi/ Motivasi:

- a. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a
- b. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
- c. Mengumpulkan tugas/Pr.

2. Kegiatan Inti

Pertemuan I : 2x35 menit (Bahasa Indonesia dan Matematika)

a. Eksplorasi

Dalam rangka kegiatan eksplorasi, guru:

- 1) Dapat mengamati media pembelajaran Yang menggunakan kartu huruf dengan menyusun kalimat sederhana.
- 2) Dapat membaca kalimat sederhana yang ada papan media.
- 3) Dapat menghitung kata pada kalimat dan huruf yang ada pada kalimat.

b. Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- 1) Menempelkan kalimat sederhana pada papan media.
- 2) Seorang siswa mengambil kartu huruf dan siswa lain menyusun kartu huruf menjadi kalimat sederhana.
- 3) Menghitung kata yang ada pada kalimat sederhana dan huruf yang ada pada kalimat sederhana.
- 4) Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis.
- 5) Memberi kesempatan untuk berfikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut.
- 6) Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif.
- 7) Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.

c. Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- 1) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- 2) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahpahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.

3. Kegiatan Penutup

dalam kegiatan penutup, guru :

- 1) Guru membuat kesimpulan dari tiap materi yang disampaikan.
- 2) Mengerjakan pretest dan pemberian Pr/Tugas

G. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Buku Sumber : Buku bina bahasa Indonesia dan sastra SD Kelas I
Alat Peraga : Papan media, kartu kata, kartu huruf dan gambar-gambar huruf dan benda.

H. PENILAIAN

Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
1. Bahasa Indonesia a. Merangkai kata menjadi kalimat sederhana.	Tes Lisan Tes Tertulis	Essay	a. Rangkailah kata menjadi sebuah kalimat sederhana.
2. Matematika			

I. KRITERIA PENILAIAN

1. Produk (hasil diskusi)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	K Konsep	Semua benar	4
		Sebagian besar benar	3
		Sebagian kecil benar	2
		Semua salah	1

2. Performansi

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kerjasama	Berkerjasama Kadang-kadang kerja sama Tidak kerja sama Aktif berpartisipasi	4 2 1 4
2.	Partisipasi	Kaang-kadang berpartisipasi Tidak aktif	2 1

3. Lembar Penilaian

No.	Nama Siswa	Performansi		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Kerja Sama	Partisipasi			
1.	Erlisa					
2.	Seeha Frederiscarasi					

Luwu Timur, 30 Mei 2018
Mahasiswa

Handayani A.

Nim : 10540912214

Mengetahui,

Kepala Madrasah DDI Cendana Hijau

Guru Kelas I

Muhammad Zaenuddin

Nip. 19770331 200604 1 010

Nati Sidaun S. Pd. I

Nip. 19710801 200710 2 001

LAMPIRAN III

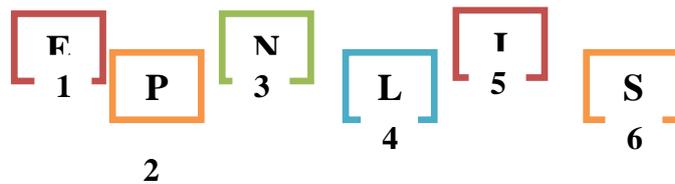
SOAL *PRETEST* KELAS 1 MIS DDI Cendana Hijau

Nama :

Kelas :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan baik dan benar!

1. Susunlah huruf-huruf di bawah ini menjadi kata "PENSIL"!



2. Tulislah lima nama-nama benda yang ada di kelas kamu!

3. Susunlah kata-kata di bawah ini menjadi kalimat yang benar dengan melihat kegunaan bendanya!

halaman

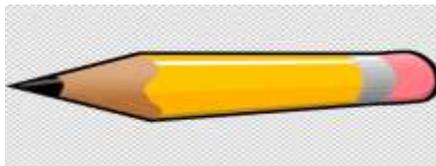
membersihka

untuk

sapu

4. Tulislah apa kegunaan benda berikut!

a. Pensil



b. Sapu



c. Kursi



5. Tuliskan apa nama benda yang ada pada gambar di bawah ini!



PETUNJUK PENILAIAN

No	Butir Pertanyaan	Bobo Soal	Kriteria Pensekoran					Nilai Akhir
			0	5	10	15	20	
1	Susunlah huruf-huruf di bawah ini menjadi kata “PENSIL”! E-P-N-L-I-S	15						
2	Tulislah lima nama-nama benda yang ada di kelas kamu!	15						
3	Susunlah kata-kata di bawah ini menjadi kalimat yang benar dengan melihat kegunaan bendanya! Halaman – membersihkan – untuk – sapu	15						
4	Tulislah apa kegunaan benda berikut! a. Pensil b. Sapu c. Kursi	25						
5	Tuliskan apa nama benda yang ada pada gambar di bawah ini! 	25						
Jumlah skor maksimal = 100								

LEMBAR JAWABAN *PRETEST* KELAS I

MIS DDI CENDANA HIJAU

1. 2-1-3-6-5-4
2. Lemari, kursi, meja, papan tulis, sapu
3. Sapu untuk membersihkan halaman
4. a. Pensil untuk menulis
b. sapu untuk membersihkan halaman yang kotor
c. kursi untuk duduk
5. kursi dan meja

SOAL *POSTTEST* KELAS 1

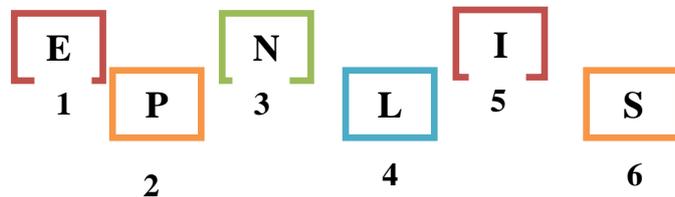
MIS DDI Cendana Hijau

Nama :

Kelas :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan baik dan benar!

1. Susunlah huruf-huruf di bawah ini menjadi kata “PENSIL”!



2. Susunlah kata-kata di bawah ini menjadi kalimat yang benar dengan melihat kegunaan bendanya!

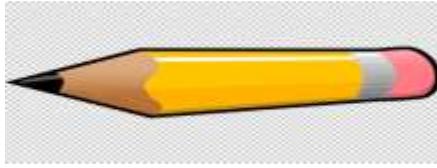
3. Tu a-r ada di

4. Tuliskan apa nama benda yang ada pada gambar di bawah ini!



5. Tulislah apa kegunaan benda berikut!

a. Pensil



b. Sapu



c. Kursi



PETUNJUK PENILAIAN

No	Butir Pertanyaan	Bobot Soal	Kriteria Penskoran					Nilai Akhir
			0	5	10	15	20	
1	Susunlah huruf-huruf di bawah ini menjadi kata “PENSIL”! E-P-N-L-I-S	15						
2	Susunlah kata-kata di bawah ini menjadi kalimat yang benar dengan melihat kegunaan bendanya! Halaman – membersihkan – untuk – sapu	15						
3	Tulislah lima nama-nama benda yang ada di kelas kamu!	15						
4	Tuliskan apa nama benda yang ada pada gambar di bawah ini! 	25						
5	Tuliskan apa kegunaan benda berikut! a. Pensil b. Sapu c. Kursi	25						
Jumlah skor maksimal = 100								

**LEMBAR JAWABAN *POSTTEST* KELAS I
MIS DDI CENDANA HIJAU**

1. 2-1-3-6-5-4
2. Sapu untuk membersihkan halaman
3. Lemari, kursi, meja, papan tulis, sapu
4. kursi dan meja
5. a. Pensil untuk menulis
b. sapu untuk membersihkan halaman yang kotor
c. kursi untuk duduk

Lampiran IV

**DAFTAR HADIR SISWA KELAS I
MIS DDI CENDA HIJAU DESA CENDANA HUJAU
KECAMATAN WOTUUTARA KABUPATEN LUWU TIMUR**

No	NAMA MURID	L/P	PERTEMUAN								KET
			1	2	3	4	5	6	7	8	
1	ERLISA	P	P R E T E S	a	√	√	√	√	√	P O S T E S T	
2	SEEHA FREDERISCASARI	P		√	√	√	√	i	√		
3	LOLA SABRIANTI	P		√	√	√	√	√	√		
4	MANOHARA	P		√	√	√	√	√	√		
5	AIDIL ADRIAN	L		√	√	√	√	√	√		
6	ARIS ALFIANSYAH	L		√	√	a	√	√	s		
7	ANDIKA BADAR	L		√	√	√	√	√	√		
8	CINDY INDRIANTY	P		√	i	√	√	√	s		
9	NISWATUL AUDAH	P		a	√	√	√	√	√		
10	M. NAUFAL KHOLIS	L		√	√	√	√	√	i		
11	AFRIANTI HUSNIA	P		I	√	√	√	√	√		
12	BALKIS CITA	P		√	√	√	√	√	√		

13	ADAM	L		√	√	√	√	√	√		
14	GADING	L		√	√	√	√	√	√		
15	L. ISMAHENDRA LAKSAMANA	L		i	√	√	√	I	√		

Ket: a : alfa (tanpa pemberitahuan)
s : sakit
i : izin

Laki-laki = 7 orang

Perempuan = 8 orang +

Jumlah siswa = 15 orang

Luwu Timur, Juni 2018

Peneliti

HANDAYANI A.
Nim. 10540 9122 14

LAMPIRAN B

- Lampiran V : Skor Nilai *Pretest*
- Lampiran VI : Perhitungan untuk Mencari Mean
(rata-rata) *Pretest*
- Lampiran VII : Skor Nilai *Posttest*
- Lampiran VIII : Perhitungan untuk Mencari Mean
(rata-rata) *Posttest*
- Lampiran IX : Analisis skor *pretest-posttest*
- Lampiran X : Tabel Distribusi T
- Lampiran VI : Perhitungan untuk Mencari Mean
(rata-rata) *Posttest*

LAMPIRAN V

SKOR NILAI *PRETEST* KELAS I MIS DDI CENDANA HIJAU

No	Nama Murid	Nilai
1	ERLISA	80
2	SEEHA FREDERISCASARI	90
3	LOLA SABRIANTI	40
4	MANOHARA	85
5	AIDIL ADRIAN	80
6	ARIS ALFIANSYAH	33
7	ANDIKA BADAR	60
8	CINDY INDRIANTY	47
9	NISWATUL AUDAH	60
10	M. NAUFAL KHOLIS	50
11	AFRIANTI HUSNIA	73
12	BALKIS CITA	85
13	ADAM	40
14	GADING	73
15	L. ISMAHENDRA LAKSAMANA	40

LAMPIRAN VI

Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *pretest*

X	F	F.X
33	1	33
40	3	120
47	1	47
50	1	50
60	2	120
73	2	146
80	2	160
85	2	170
90	1	90
Jumlah	15	936

LAMPIRAN VII**SKOR NILAI *POST-TEST* KELAS I MIS DDI CENDANA HIJAU**

No	Nama Murid	Skor					Nilai
		1	2	3	4	5	
1	ERLISA	15	15	15	25	25	100
2	SEEHA FREDERISCASARI	15	15	15	25	25	100
3	LOLA SABRIANTI	10	10	15	10	15	60
4	MANOHARA	15	15	15	25	25	100
5	LOLA SABRIANTI	15	15	15	25	25	100
6	ARIS ALFIANSYAH	10	10	10	10	10	50
7	ANDIKA BADAR	15	10	15	20	20	80
8	CINDY INDRIANTY	10	10	10	15	15	60
9	NISWATUL AUDAH	10	10	15	25	25	80
10	M. NAUFAL KHOLIS	10	15	15	20	20	80
11	AFRIANTI HUSNIA	15	15	15	25	20	90
12	BALKIS CITA	15	15	15	25	25	100
13	ADAM	10	10	10	15	15	60
14	GADING	15	15	15	20	25	90
15	L. ISMAHENDRA LAKSAMANA	10	10	10	15	15	60

LAMPIRAN VIII

Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test*

X	F	F.X
50	1	50
60	4	240
80	3	240
90	2	180
100	5	500
Jumlah	15	1210

LAMPIRAN IX

Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d ²
1	80	100	20	400
2	90	100	10	100
3	40	60	20	400
4	85	100	15	225
5	80	100	20	400
6	33	50	17	289
7	60	80	20	400
8	47	60	13	169
9	60	80	20	400
10	50	80	30	900
11	73	90	17	289
12	85	100	15	225
13	40	60	20	400
14	73	90	17	289
15	40	60	20	400
Jumlah	936	1210	274	5.286

LAMPIRAN X**Tabel Distribusi T**

d.b	Tingkat Signifikansi						
Dua Sisi	20%	10%	5%	2%	1%	0,2%	0,1%
Satu Sisi	10%	5% 6,31	2,5%	1%	0,5%	0,1%	0,0%
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	318,309	636,619
2	1,886	22,920	4,303	6,965	9,925	22,327	31,599
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	7,173	12,924
4	1,533	2.015	2,776	3,747	4,604	5,893	8,610
5	1,476	1,943	2,571	3,365	4,032	5,208	6,869
6	1,440	1,895	2,447	3,143	3,707	4,785	5,959
7	1,415	1,860	2,365	2,998	3,355	4,501	5,408
8	1,397	1,833	2,306	2,896	3,250	4,297	5,041
9	1,383	1,812	2,262	2,821	3,109	4,144	4,781
10	1,372	1,796	2,228	2,764	3,106	4,025	4,587
11	1,363	1,782	2,201	2,718	3,055	3,930	4,437
12	1,356	1,771	2,179	2,681	3,012	3,852	4,381
13	1,350	1,771	2,131	2,650	2,977	3,787	4,221
14	1,345	1,761	2,120	2,624	2,947	3,733	4,140
15	1,341	1,753	2,110	2,602	2,921	3,686	4,073
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	3,686	4,015
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,646	3,965
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,610	3,922

19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,579	3,883
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,552	3,850
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,527	3,819
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,050	3,792

LAMPIRAN C

- Lampiran XI : Dokumentasi
- Lampiran XII : Persuratan

H S A T Z M Z C K O D

LAMPIRAN XI

PRETEST



PENGENALAN HURUF DAN KATA DENGAN MELIHAT MEDIA



PENEMPELAN MEDIA





