

**EFEKTIVITAS MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP KEMAMPUAN
MEMBACA SISWA KELAS 1 SD INPRES BONTOMANAI
KOTA MAKASSAR**



SKRIPSI

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

OLEH

WA ODE RAHMADILLA SYAQUITA

NIM 10540 9205 14

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 **WA ODE RAHMADILLA SYAQUITA**, NIM 10540 9205 14 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 123/Tahun 1439 H/2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Kamis tanggal 16 Agustus 2018

04 Dzulhijjah 1439 H
Makassar, 16 Agustus 2018 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.**
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd.**
4. Dosen Penguji :
 1. **Dr. Munirah, M.Pd.**
 2. **Dr. Rosmini Madeamin, M.Pd.**
 3. **Dr. Tarman A. Arief, S.Pd., M.Pd.**
 4. **Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd.**

04 Dzulhijjah 1439 H
Makassar, 16 Agustus 2018 M

(Handwritten signatures and names of the exam committee members)



Disahkan Oleh :

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

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

NBM : 869 934



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **WA ODE RAHMADILLA SYAQUITA**
NIM : 10540 9205 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Efektivitas Media *Flash Card* terhadap Kemampuan
Membaca Siswa Kelas I SD Inpre Bontomanai Kota
Makassar**

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

Makassar, Agustus 2018

Ditetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Abd. Rahman Rahim, M.Hum.

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

Mengetahui,


Dekan FKIP
Arwanto, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934


Ketua Prodi PGSD
Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913



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

SURAT PERNYATAAN

Nama : **WA ODE RAHMADILLA SYAQUITA**
NIM : 10540 9205 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Efektivitas *Media Flash Card* terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Inpres Bontomanai Kota Makassar**

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

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

Makassar, Juni 2018

Yang Membuat Perjanjian

WA ODE RAHMADILLA SYAQUITA

10540 9205 14



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

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **WA ODE RAHMADILLA SYAQUITA**
NIM : 10540 9205 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Efektivitas Media *Flash Card* terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Inpres Bontomanai Kota Makassar**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juni 2018

Yang Membuat Perjanjian

WA ODE RAHMADILLA SYAQUITA

10540 9205 14

MOTO DAN PERSEMBAHAN

*“Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan,
melainkan untuk menguji kekuatan akarnya”.*

(Ali Bin Abi Thalib)

Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku tercinta, saudaraku, keluargaku,
guru, dan teman-teman atas keikhlasan dan doanya dalam
mendukung penulis mewujudkan harapan menjadi kenyataan.

ABSTRAK

WA ODE RAHMADILLA SYAQUITA, 2018. *Efektivitas Media Flash Card terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Inpres Bontomanai Kota Makassar.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Rahman Rahim dan M. Amier.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *flash card* terhadap kemampuan membaca siswa kelas I SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar kemampuan membaca berupa pretest dan posttest sebanyak 26 siswa yang terdiri dari 13 laki-laki dan 13 perempuan untuk mengetahui efektivitas media *flash card* terhadap kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Adapun hasil yang diperoleh sebagai berikut: (1) kemampuan membaca siswa sebelum diberikan perlakuan yaitu dari 26 siswa terdapat 12 (46,15%) yang tidak tuntas dan 14 (53,84%) yang tuntas. Skor rata-rata pretest yaitu 65,76 berada pada kategori rendah. Adapun setelah diberikan perlakuan dari 26 siswa terdapat 26 (100%) yang tuntas dan 0 (0%) yang tidak tuntas. Skor rata-rata posttest 89,23 berada pada kategori tinggi. (2) Aktivitas siswa terhadap media *flash card* dalam kategori aktif dengan persentase 81,53% artinya penggunaan media *flash card* efektif untuk meningkatkan aktivitas siswa selama pembelajaran.

Dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwasanya media *flash card* efektif terhadap kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas I SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. Hal ini dapat dilihat dari segi proses mengajar guru dan proses belajar siswa dimana pada saat pretest berada pada kategori rendah sedangkan pada saat posttest telah mencapai standar sesuai dengan indikator keberhasilan dengan kategori baik dan segi hasil belajar klasikal dengan indikator keberhasilan dengan kriteria baik. Dengan demikian, media *flash card* efektif terhadap kemampuan membaca siswa kelas I SD Inpres Bontomanai Kota Makassar.

Kata Kunci : Efektivitas Media *Flash Card*, Kemampuan Membaca

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji bagi Allah Azza Wa Jalla, Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Demikian pula salam dan shalawat kita kirimkan kepada seseorang yang paling suci jalur nasabnya, yang paling sempurna fisik dan akhlaqnya. Dengannyalah risalah kenabian di langit ditutup dan Beliau telah dinobatkan oleh Sang Pencipta Allah sebagai pemimpin anak Adam di akhirat kelak. Dialah manusia terbaik, Baginda Rasulullah Shallallahu ‘alaihi wa sallam.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Penulis sadar bahwa apa yang telah penulis peroleh tidak semata-mata hasil dari jerih payah penulis sendiri tetapi hasil dari keterlibatan semua pihak. Atas petunjuk, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak terkait, baik secara langsung maupun tidak langsung terutama kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda La Ode Muh. Syaraf dan Ibunda Wa Ode Ariaty serta Kakanda La Ode Muhammad Ario Syarizcky, SH., S.Kep yang telah berkorban tenaga, waktu dan biaya serta dukungan dan motivasi yang luar biasa selama penulis mengenyam pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar. Selain bertolak dari itu, pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. H. Abd Rahman Rahim, SE., MM, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar

2. Bapak H. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar sekaligus penasehat akademik
 3. Bapak Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
 4. Bapak Dr. A. Rahman Rahim, M.Hum selaku pembimbing I yang telah menyediakan waktunya, pemikiran dan saran-saran serta pengarahan dalam menyelesaikan skripsi
 5. Bapak Drs. H. M. Amier, S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing II yang penuh kesabaran untuk memberikan dorongan, membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi
 6. Bapak Alimuddin, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Inpres BontomanaiKota Makassar yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian
 7. IbuNurhayati, S.Pd selaku Guru Pamong yang telah meluangkan waktunya memberikan arahan selama proses penelitian
 8. Bapak dan Ibu Guru serta Staf Tata Usaha SD Inpres Bontomanai Kota Makassar yang dengan senang hati menerima penulis
 9. Adik-adikku di SD Inpres BontomanaiKota Makassar atas kerjasama, motivasi dan semangatnya dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar
 10. Teman-teman mahasiswa seperjuangan khususnya kelas F 2014 yang senantiasa memberikan dukungan dan semangatnya dalam setiap langkah perjuangan di kampus Universitas Muhammadiyah Makassar yang tak jarang diiringi dengan tetesan air mata
 11. Serta semua pihak yang telah ikut serta memberikan bantuannya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu
- Semoga bantuan, doa dan kebersamaan yang telah diberikan selama ini dapat bernilai pahala oleh Allah Azza Wa Jalla.

Demikian ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah berpartisipasi. Penulis menyadari bahwa manusia tidak ada yang sempurna dan tidak luput dari segala salah dan khilaf. Oleh karena itu, tentunya skripsi ini tidak lepas dari kekurangan, untuk itu diucapkan terima kasih atas kritik dan saran demi perbaikan skripsi ini.

Demikian skripsi ini penulis buat, semoga Allah Azza Wa Jalla mencurahkan Rahmat dan KaruniaNya kepada kita semua dan menjadikan segala kegiatan yang telah dilakukan bernilai ibadah di sisiNya.

Makassar, Juni 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN.	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, PENELITIAN YANG RELEVAN, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN	
A. Kajian Pustaka	8
1. Penelitian yang Relevan.....	8

2. Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	9
3. Pengertian Kemampuan Membaca.....	13
4. Tujuan Membaca.....	17
5. Aspek-aspek Membaca.....	19
6. Pembelajaran Bahasa Indonesia.	20
7. Media <i>Flash Card</i>	26
B. Kerangka Pikir.	33
C. Hipotesis Penelitian.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	37
B. Variabel dan Desain Penelitian	37
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	38
D. Definisi Operasional Variabel.....	40
E. Instrumen Penelitian.....	42
F. Teknik Pengumpulan Data.....	44
G. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	49
B. Pembahasan.....	63
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	68
B. Saran.	68

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	39
3.2 Data Kelas I SD Inpres Bontomanai Kota Makassar	40
3.3 Sampel Penelitian Kelas I A SD Inpres Bontomanai	41
3.4 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	44
3.5 Kategori Standar Hasil Belajar.....	46
3.6 Kategorisasi Standar Ketuntasan Hasil Belajar	47
4.1 Kategorisasi Hasil Kemampuan Membaca Siswa Pretest.....	51
4.2 Perhitungan Rata-rata Nilai Pretest.....	52
4.3 Tingkat Kemampuan Membaca Pretest.	53
4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Pretest.....	53
4.5 Kategori Hasil Kemampuan Membaca Siswa Posttest	54
4.6 Perhitungan Rata-rata Nilai Posttest	55
4.7 Tingkat Kemampuan Membaca Posttest.....	56
4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Posttest.....	57
4.9 Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa.....	57
4.10 Analisis Skor Pretest dan Posttest.	61

DAFTAR GAMBAR

Tabel	Halaman
2.1 Gambar Kerangka Pikir.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I	: RPP
LAMPIRAN II	: Test Pretest
LAMPIRAN III	: Test Posttest
LAMPIRAN IV	: Skor Nilai Pretest
LAMPIRAN V	: Perhitungan Untuk Mencari Mean Nilai Pretest
LAMPIRAN VI	: Penilaian Kemampuan Membaca Pretest
LAMPIRAN VII	: Skor Nilai Posttest
LAMPIRAN VIII	: Perhitungan Untuk Mencari Mean Nilai Posttest
LAMPIRAN IX	: Penilaian Kemampuan Membaca Posttest
LAMPIRAN X	: Deskripsi Penilaian Kemampuan Membaca
LAMPIRAN XI	: Hasil Analisis Data Aktivitas Siswa
LAMPIRAN XII	: Dokumentasi
LAMPIRAN XIII	: Persuratan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan 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. Untuk mengemban fungsi tersebut pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu dan relevansi serta efisiensi manajemen pendidikan. Pemerataan kesempatan pendidikan diwujudkan dalam program wajib belajar 9 tahun. Peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olah batin (*aspek transendensi*), olah pikir (*aspek kognisi*), olah rasa (*aspek afeksi*), dan olah kinerja (*aspek psikomotoris*) agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global. Peningkatan relevansi pendidikan dimaksudkan untuk menghasilkan lulusan yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan berbasis potensi sumber daya alam Indonesia. Peningkatan efisiensi manajemen pendidikan dilakukan melalui penerapan manajemen berbasis sekolah dan otonomi perguruan tinggi serta pembaruan pengelolaan pendidikan secara terperinci, terarah dan berkesinambungan.

Betapa pentingnya pendidikan sehingga Allah subhana wa ta'ala menurunkan wahyu pertama kepada Nabi Muhammad shallallahu 'alaihi wasalam melalui Malaikat Jibril berupa kalimat perintah yakni "iqra" yang artinya "bacalah". Itulah awal diturunkannya Al-Qur'an sekaligus perintah pertama kepada Rasulullah shallallahu 'alaihi wasalam. Sebagian tafsir ulama menafsirkan bahwa untuk terus belajar agar nantinya dapat menjadi manusia yang berakhlak juga berilmu.

Hidayah (2017:11), efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti ada efeknya, akibat, pengaruh dan kesannya. Jadi, efektivitas dapat dilihat dari tercapai tidaknya tujuan instruksional khusus yang telah dicanangkan. Media pembelajaran yang diterapkan dapat dikatakan efektif jika tujuan instruksional khusus yang dicanangkan lebih banyak tercapai. Efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Pembelajaran dikatakan efektif jika terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam hal ini kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Inpres Bontomanai Kota Makassar apabila secara statistik hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pemahaman awal sebelum diterapkan media *flash card* dengan pemahaman setelah pembelajaran atau sesudah diterapkan media *flash card*.

Media *flash card* adalah salah satu media yang cukup mumpuni digunakan untuk sebuah pembelajaran yang menyangkut kosakata bahasa. *Flash Card* berasal dari bahasa Inggris. *Flash* (cepat) dan *Card* (kartu). Jadi, *Flash Card* artinya kartu cepat. *Flash Card* adalah media yang sederhana yang menggunakan kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* biasanya berukuran 8 X 12 cm atau 25 X 30 cm dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Lahirnya Undang-Undang No 20 Tahun 2004 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah membawa dampak positif bagi pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini mencerminkan dengan diangkatnya membaca, menulis dan berhitung sebagai kemampuan dasar berbahasa yang secara dini dan berkesinambungan menjadi perhatian dan kegiatan di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidayah Kelas 1.

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat dengan menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Di samping itu, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Secara umum membaca atau ejaan Bahasa Indonesia juga praktek empirik pengajaran di lembaga pendidikan formal maupun non formal, seperti SD dan TK, membaca untuk kategori pemula bukan ekspresif merupakan mata pelajaran yang tidak bisa dipisahkan atau sudah menjadi keharusan anak menerimanya. Jika mengambil perumpamaan makanan, adalah kebutuhan pokok sehari-hari.

Namun, kemampuan membaca menjadi sesuatu yang sangat sulit bagi siswa, terutama siswa kelas 1 SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. Kekurang terampilan siswa dalam membaca terletak pada (1) cara melafalkan huruf yang tidak jelas dan runtut, (2) membaca suku kata, (3) tulisannya masih banyak kesalahan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti ternyata peserta didik banyak yang kurang semangat seperti banyak berbicara sendiri,

mengantuk dan kurang antusias bertanya. Beberapa asumsi kurangnya minat peserta didik pada pelajaran tersebut dikarenakan guru yang mengajarkan kurang variatif dalam menerapkan media pembelajaran.

Nilai siswa kelas 1 SD sebelum diterapkannya media *flash card* tergolong rendah yaitu berkisar 55 sampai dengan 60 dan ini termasuk kategori nilai di bawah KKM. Media *flash card* cocok untuk diterapkan pada kelas 1 SD karena bisa mengarahkan siswa secara langsung pada media gambar atau simbol dan tulisan atau keterangan yang ada pada media *flash card* tersebut.

Anak sekolah dasar adalah anak yang membutuhkan pelajaran langsung dalam setiap pembelajarannya, sebagaimana yang dikutip Herlinasari (2017:5), bahwa belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung. Dalam belajar melalui pengalaman langsung siswa tidak sekedar mengamati, tetapi menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan dan bertanggung jawab terhadap hasilnya.

Model pembelajaran yang perlu digunakan guru Bahasa Indonesia Kelas 1 SD Inpres Bontomanai Kota Makassar untuk mendapatkan hasil belajar yang baik tidak hanya mengandalkan model ceramah atau lebih dikenal dengan *verbalism*. Penyakit *verbalism* terdapat dalam setiap situasi belajar, yakni pada saat diberi kata-kata tanpa memahami artinya.

Upaya untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar. Karena fungsi media dalam kegiatan tersebut di samping sebagai stimulus informasi, sikap dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam menerima informasi. Media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik pada proses belajar mengajar.

Salah satu media pembelajaran yang penuh dengan permainan yang mengarah pada keaktifan siswa yang bisa dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia adalah penggunaan media *flash card*. *Flash Card* adalah media yang sederhana namun sangat bermanfaat untuk menampilkan dan melatih kosa kata. Media *flash card* dapat berupa kartu bergambar yang di bawahnya terdapat

tulisan yang didesain dengan warna yang menarik sehingga hal ini akan menyenangkan anak, maka anak akan termotivasi untuk belajar.

Penggunaan media *flash card* dalam proses belajar mengajar menjadikan pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga bisa dipahami oleh siswa, media mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian dari guru tetapi juga aktivitas lainnya, seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.

Herlinasari (2017:6), bahwa efek-efek tampilan gambar seperti dalam media *flash card* berkenaan dengan (1) Tampilan gambar yang digunakan dalam teks-teks yang berulang sangat membantu, (2) Tampilan gambar yang berisikan informasi teks yang berulang, dapat berfungsi sebagai fasilitas belajar, (3) Tampilan gambar yang tidak berulang dalam teks membantu dan tidak menghalangi belajar, (4) Variabel-variabel tampilan seperti ukuran, posisi halaman, gaya, warna dan derajat kenyataannya bisa berfungsi sebagai pengarah perhatian akan tetapi tidak secara signifikan membantu dalam belajar, (5) ada hubungan yang linier dalam gambar dan belajar lanjutannya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Media *Flash Card* Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SD Inpres Bontomanai Kota Makassar.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Seberapa besar tingkat keefektifan media *flash card* terhadap kemampuan membaca pada siswa kelas 1 SD Inpres Bontomanai Kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keefektifan media *flash card* terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Inpres Bontomanai Kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat dan masukan yang berarti bagi pihak-pihak berikut:

1. Bagi siswa, penelitian ini dapat mendorong keaktifan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa untuk lebih menyenangi keterampilan membaca.
2. Bagi guru, memberi masukan kepada guru khususnya guru Bahasa Indonesia bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* dapat digunakan untuk membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan kreatif.
3. Bagi peneliti, dapat digunakan sebagai pengalaman menulis karya ilmiah dan menambah pengetahuan khususnya untuk mengetahui sejauh mana meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui penerapan media *flash card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, PENELITIAN YANG RELEVAN, KERANGKA
PIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain:

1. Hasil penelitian Rizky Herlinasari (2017:26) yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Media Flash Card di Kelas 1 MI Miftahul Athfal Kecamatan Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah*” yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa kelas 1 MI Miftahul Athfal Kecamatan Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah menjadi lebih efektif dengan menggunakan media *flash card*.
2. Hasil penelitian Priana Anis Safitri (2015:47) yang berjudul “*Keefektifan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Tunagrahita Cerebral Palsy Tipe Spastik Kelas III di Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Bantul*” yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa kelas III Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Bantul menjadi lebih efektif dengan menggunakan media *flash card*.
3. Hasil penelitian Septiansyah Rizky Yuwana Putra (2017:3) yang berjudul “*Metode Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Taman*

Kanak-kanak” yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca anak TK B Al-Khoir Boyolali menjadi lebih efektif dengan menggunakan media *flash card*.

2. Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia

Efektivitas berasal dari kata “efektif”, Hidayah (2017:11), “efektif” berarti: (1) ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya); (2) dapat membawa hasil, hasil guna. Sedangkan efektivitas berarti: (1) keadaan berpengaruh, hal berkesan; (2) keberhasilan usaha atau tindakan. Hidayah (2017:11), memberikan definisi efektivitas yaitu kemampuan untuk memilih tujuan yang tepat dalam mencapai tujuan tertentu. Hidayah (2017:11), mengemukakan bahwa efektivitas merupakan kemampuan untuk memilih tujuan yang tepat atau peralatan yang tepat untuk pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Hidayah (2017:11), mengemukakan bahwa efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana apa yang sudah direncanakan tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai berarti semakin efektif pula kegiatan tersebut.

Menurut Hidayah (2017:11), efektivitas adalah pengukuran dalam arti tercapainya sasaran yaitu tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Hidayah (2017:11), keefektifan pembelajaran adalah hasil guna diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar.

Berdasarkan definisi di atas, dapat dinyatakan bahwa efektivitas adalah keberhasilan suatu usaha atau tindakan dilihat dari hasil yang dicapai sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Hidayah (2017:12), keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar. Keefektifan mengajar dalam proses interaksi belajar yang baik adalah segala daya upaya guru untuk membantu para siswa agar bisa belajar dengan baik. Pembelajaran efektif mencakup keseluruhan tujuan pembelajaran baik yang berdimensi mental, fisik, maupun sosial. Hidayah (2017:12), pembelajaran efektif “memudahkan” siswa belajar sesuatu yang “bermanfaat”.

Sebelum mengambil nilai-nilai untuk tiap indikator maka pembelajaran harus terlaksana dengan baik dengan cara memperoleh dan keterlaksanaan pembelajaran, karena itu merupakan salah satu syarat berlangsungnya penelitian. Suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila keterlaksanaannya dapat berjalan dengan baik.

Hidayah (2017:12) mengemukakan indikator efektivitas sebagai berikut:

a. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Hidayah (2017:12), tiga ranah (*domain*) hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Hidayah (2017:12), hasil belajar merupakan keluaran (*outputs*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*input*). Masukan dari sistem tersebut bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*).

Dalam penelitian, kriteria hasil belajar Bahasa Indonesia dilihat dari tiga aspek yaitu, (1) Ketuntasan individual, yakni siswa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 70) yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan; (2) Ketuntasan klasikal, yakni apabila siswa tersebut mencapai $\geq 80\%$, (3) Peningkatan hasil belajar atau kemampuan membaca (*gain*) $\geq 0,3$.

b. Aktivitas siswa

Hidayah (2017:13), aktivitas berasal dari kata “aktif”. Aktivitas diartikan sebagai “keaktifan, kegiatan, kesibukan.” Hidayah (2017:13), bahwa “belajar aktif merupakan suatu usaha untuk membangun pengetahuan dalam dirinya dan akan menghasilkan suatu perubahan dan peningkatan kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan pada diri siswa.” Hidayah (2017:13), yaitu keterlibatan intelektual dan emosional siswa dalam kegiatan belajar mengajar, asimilasi (menyerap) dan akomodasi (menyesuaikan) kognitif dalam pembentukan sikap dan nilai. Hidayah (2017:13), “aktivitas siswa adalah kegiatan siswa selama kegiatan belajar.” Hidayah menggolongkan aktivitas belajar sebagai berikut:

- a) *Visual activities*, seperti: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya.
- b) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interview, diskusi, interupsi dan sebagainya.
- c) *Listening activities*, seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato dan sebagainya.
- d) *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin dan sebagainya.

- e) *Drawing activities*, seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola dan sebagainya.
- f) *Motor activities*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, memperbaiki, bermain, berkebun, memelihara binatang dan sebagainya.
- g) *Mental activities*, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan dan sebagainya.
- h) *Emosional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup dan sebagainya.

Aktivitas belajar adalah proses komunikasi antara siswa dengan guru dalam lingkungan kelas sebagai hasil interaksi siswa dan guru atau siswa dengan siswa. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerja sama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Kriteria keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini ditunjukkan dengan sekurang-kurangnya 75% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, baik aktivitas yang bersifat fisik maupun mental.

Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikemukakan dalam penelitian ini bahwa efektivitas yang ingin dilihat adalah efektivitas media *flash card* terhadap kemampuan membaca siswa dan aktivitas siswa.

3. Pengertian Kemampuan Membaca

Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan dan kekuatan. Sedangkan membaca adalah suatu kegiatan interaktif untuk memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahan tulis. Kemampuan membaca

merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas selanjutnya.

Menurut Tarigan (2015:7), membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui media kata-kata atau bahasa lisan. Membaca juga merupakan proses pengembangan keterampilan nilai dari keterampilan memahami kata-kata, kalimat-kalimat, paragraf-paragraf dalam bacaan sampai dengan memahami secara kritis dan evaluatif keseluruhan isi bacaan.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca adalah seseorang yang mampu mengenal simbol-simbol bahasa tulis yang merupakan stimulus dalam membantu mengingat dan memahami pesan apa yang dibaca atau yang tertulis serta memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahan tulis.

Konsep membaca sendiri secara khusus dapat diartikan setidaknya ke dalam tujuh bentuk sebagai berikut:

a. Membaca yang berarti belajar

Pengertian pertama membaca secara khusus adalah belajar. Sebab, dengan membaca, seseorang dapat mengetahui apa yang dibaca mulai dari awal sampai akhir. Dengan membaca, seseorang dapat memperoleh pengetahuan yang sebelumnya tidak diketahuinya. Dalam hal ini, guru alami yang diperoleh dengan membaca adalah tulisan itu sendiri.

b. Membaca yang berarti memahami

Membaca dapat juga diartikan sebagai suatu bentuk proses pemahaman terhadap sesuatu. Contoh kalimat: “Setelah membaca situasi dan kondisi yang berkembang dalam masyarakat maka Kapolres Sukamaju

menyimpulkan perlu adanya pertemuan damai antara dua kubu yang saling bertikai.” Konsep *membaca situasi dan kondisi* dalam kalimat tersebut sebagai petunjuk bahwa Kapolres Sukamaju sudah memahami akar persoalan yang muncul sehingga ia menyimpulkan perlu adanya pertemuan damai untuk menghindari pertikaian yang lebih jauh.

c. Membaca yang berarti meneliti

Membaca bisa juga diartikan sebagai suatu bentuk proses penelitian. Contoh kalimat: “Setelah membaca daftar riwayat hidup Anda, tampaknya Anda lebih cocok bekerja sebagai marketing, bukan sebagai staf kantor.” Di sini, kata *membaca* diartikan sebagai suatu proses penelitian yang dilakukan pimpinan suatu perusahaan untuk menempatkan karyawan baru yang melamar pekerjaan di perusahaannya.

d. Membaca yang berarti mencari tahu

Membaca juga bisa diartikan sebagai suatu proses mencari tahu. Contoh kalimat: “Saya sudah membaca berkali-kali buku itu, tetapi tidak satu pun di antaranya yang membahas teknik cangkok silang.” Konsep *membaca* di sini sebagai petunjuk bahwa pelaku sudah berusaha mencari tahu tentang teknik cangkok silang dari buku yang diusulkan atau direkomendasikan.

e. Membaca yang berarti menyelidiki

Membaca bisa juga diartikan sebagai suatu proses menyelidiki. Contoh kalimat: “Setelah membaca situasi yang berkembang dalam masyarakat, tampaknya pertikaian kedua kubu sudah mulai mereda.” Konsep

membaca dalam kalimat tersebut mengandung arti bahwa si pelaku sudah melakukan penyelidikan mengenai situasi dan kondisi yang terjadi dalam masyarakat sehingga ia berani menyimpulkan bahwa pertikaian sudah mereda.

f. Membaca yang berarti menelusuri

Membaca juga bisa diartikan sebagai suatu proses penelusuran terhadap sesuatu. Contoh kalimat: “Setelah membaca jejak kasus Geng Kapak Merah, tampaknya Mr. X berperan sebagai tokoh intelektual yang memicu terjadinya pertikaian berdarah di beberapa tempat di Jakarta.” Konsep *membaca* di sini diartikan sebagai suatu usaha penelusuran penyelidikan mengenai rentetan peristiwa yang dilakukan oleh Geng Kapak Merah.

g. Membaca yang berarti melacak

Membaca juga bisa diartikan sebagai suatu usaha pelacakan terhadap sesuatu. Contoh kalimat perintah: “Baca baik-baik situasi yang terjadi!” Kata *baca* dalam kalimat perintah tersebut mengandung arti perintah untuk melacak atau menyelidiki keadaan atau situasi yang terjadi.

Sebenarnya masih banyak pengertian lain dari istilah *membaca*, namun pada intinya semua mengarah pada konsep yang sama, yaitu proses mencari tahu. Perbedaan makna dalam konsep *membaca* berhubungan dengan objek yang dilekatkan padanya, seperti beberapa contoh yang ditunjukkan tersebut.

Dalam konsep pembentukan pengetahuan, *membaca* adalah langkah awal menuju pemahaman dan imajinasi. Setelah pembentukan pengetahuan selesai,

langkah selanjutnya adalah pembentukan imajinasi. Di sinilah unsur kreativitas berperan sangat kuat.

4. Tujuan Membaca

Menurut Henry Guntur Tarigan (2015:7), tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Makna, arti (*meaning*) erat sekali berhubungan dengan maksud tujuan, atau intensif kita dalam membaca. Berikut dikemukakan beberapa yang penting:

- a. Membaca untuk menemukan atau mengetahui penemuan-penemuan yang telah dilakukan oleh tokoh, apa-apa yang telah dibuat oleh tokoh, apa yang telah terjadi pada tokoh khusus, atau untuk memecahkan masalah-masalah yang dibuat oleh tokoh. Membaca seperti ini disebut membaca untuk memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta (*reading for details or facts*).
- b. Membaca untuk mengetahui mengapa hal itu merupakan topik yang baik dan menarik, masalah yang terdapat dalam cerita, apa-apa yang dipelajari oleh tokoh, dan merangkumkan hal-hal yang dilakukan oleh tokoh untuk mencapai tujuannya. Membaca seperti ini disebut membaca untuk memperoleh ide-ide utama (*reading for main ideas*).
- c. Membaca untuk menemukan atau mengetahui apa yang terjadi pada setiap bagian cerita, apa yang terjadi mula-mula pertama, kedua, dan ketiga/seterusnya setiap tahap dibuat untuk memecahkan suatu masalah, adegan-adegan dan kejadian, kejadian buat dramatisasi. Ini disebut

membaca untuk mengetahui urutan atau susunan, organisasi cerita (*reading for sequence or organization*).

- d. Membaca untuk menemukan serta mengetahui mengapa para tokoh merasakan seperti cara mereka itu, apa yang hendak diperlihatkan oleh pengarang kepada para pembaca, mengapa para tokoh berubah, kualitas-kualitas yang dimiliki para tokoh yang membuat mereka berhasil atau gagal. Ini disebut membaca untuk menyimpulkan, membaca inferensi (*reading for inference*).
- e. Membaca untuk menemukan serta mengetahui apa-apa yang tidak biasa, tidak wajar mengenai seseorang tokoh, apa yang lucu dalam cerita, atau apakah cerita itu benar atau tidak benar. Ini disebut membaca untuk mengelompokkan, membaca untuk mengklasifikasikan (*reading to classify*).
- f. Membaca untuk menemukan apakah tokoh berhasil atau hidup dengan ukuran-ukuran tertentu, apakah kita ingin berbuat seperti yang diperbuat oleh tokoh, atau bekerja seperti cara tokoh bekerja dalam cerita itu. Ini disebut membaca menilai, membaca mengevaluasi (*reading to evaluate*).
- g. Membaca untuk menemukan bagaimana caranya tokoh berubah, bagaimana hidupnya berbeda dari kehidupan yang kita kenal, bagaimana dua cerita mempunyai persamaan, dan bagaimana tokoh menyerupai pembaca. Ini disebut membaca untuk memperbandingkan atau mempertentangkan (*reading to compare or contrast*).

5. Aspek-aspek Membaca

Tarigan (2015:12), membaca merupakan keterampilan yang kompleks yang melibatkan serangkaian keterampilan yang lebih kecil lainnya. Sebagai garis besarnya, terdapat dua aspek penting dalam membaca, yaitu:

- a. Keterampilan yang bersifat mekanis (*mechanical skills*) yang dapat dianggap berada pada urutan yang lebih rendah (*lower order*).

Aspek ini mencakup:

- 1) pengenalan bentuk huruf
 - 2) pengenalan unsur-unsur linguistik (fonem/grafem, kata, frase, pola klausa, kalimat, dan lain-lain)
 - 3) pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi, (kemampuan menyuarakan bahan tertulis atau “*to bark at print*”)
 - 4) kecepatan membaca ke taraf lambat
- b. Keterampilan yang bersifat pemahaman (*comprehension skills*) yang dapat dianggap berada pada urutan yang lebih tinggi (*higher order*).

Aspek ini mencakup:

- 1) memahami pengertian sederhana (leksikal, gramatikal, retorikal)
- 2) memahami signifikansi atau makna (maksud dan tujuan pengarang, relevansi/keadaan kebudayaan, dan reaksi pembaca)
- 3) evaluasi atau penilaian (isi, bentuk)
- 4) kecepatan membaca yang fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan

Untuk mencapai tujuan yang terkandung dalam keterampilan mekanis (*mechanical skills*) tersebut, aktivitas yang paling sesuai adalah membaca

nyaring, membaca bersuara (atau *reading aloud*, *oral reading*). Untuk keterampilan pemahaman (*comprehension skills*), yang paling tepat adalah dengan membaca dalam hati (*silent reading*), yang dapat pula dibagi atas:

- a) membaca ekstensif (*extensive reading*)
- b) membaca intensif (*intensive reading*)

Selanjutnya, membaca ekstensif ini mencakup pula:

- 1) membaca survei (*survey reading*)
- 2) membaca sekilas (*skimming*)
- 3) membaca dangkal (*superficial reading*)

Sedangkan, membaca intensif dapat pula dibagi atas:

- 1) membaca telaah isi (*content study reading*), yang mencakup pula:
 - a) membaca teliti (*close reading*)
 - b) membaca pemahaman (*comprehensive reading*)
 - c) membaca kritis (*critis reading*)
 - d) membaca ide (*reading for ideas*)
- 2) membaca telaah bahasa (*language study reading*), yang mencakup pula:
 - a) membaca bahasa asing (*foreign language reading*)
 - b) membaca sastra (*literary reading*)

6. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Hakikat Bahasa

Bahasa adalah suatu sistem lambang berupa bunyi, bersifat *arbiter*, digunakan oleh suatu masyarakat tutur untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri.

Bahasa merupakan suatu kemampuan terpenting manusia yang memungkinkan ia unggul dari makhluk-makhluk lain di muka bumi ini.

Ada tiga komponen bahasa, yaitu:

- 1) Isi
- 2) Bentuk
- 3) Dan penggunaan bahasa

Perkembangan bahasa terjadi secara berkesinambungan dari sejak berusia satu tahun hingga mampu mengintegrasikan ketiga komponen tersebut.

Sesuai dengan kedudukan Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa negara maka bahasa mempunyai fungsi : (1) sarana pembinaan kesatuan dan persatuan bangsa, (2) sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan berbahasa indonesia dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya, (3) sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan berbahasa indonesia untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, (4) sarana penyebarluasan bahasa pemakaian Bahasa Indonesia yang baik untuk berbagai keperluan menyangkut berbagai masalah, dan (5) sarana pengembangan penalaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Sebagai sebuah contoh sistem, maka bahasa terbentuk oleh suatu aturan, kaidah, atau pola-pola tertentu, baik dalam bidang tata bunyi, tata bentuk, kata, maupun tata kalimat, dan bila aturan, pola atau kaidah ini dilanggar, maka komunikasi dapat terganggu. Lambang yang digunakan dalam sistem bahasa adalah berupa bunyi, yaitu bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Karena lambang yang digunakan berupa bunyi, maka yang dianggap primer di dalam bahasa adalah bahasa yang diucapkan, atau yang sering disebut bahasa lisan.

Karena itu pula, bahasa tulisan yang walaupun dalam dunia modern sangat penting, hanyalah bersifat sekunder. Bahasa tulisan sesungguhnya tidak

lain adalah rekaman visual dalam bentuk huruf-huruf atau tanda-tanda baca dari bahasa lisan. Dalam dunia modern, penguasaan terhadap bahasa lisan dan tulisan sama pentingnya. Jadi, kedua macam bentuk bahasa itu harus dipelajari dengan sungguh-sungguh.

Belajar bahasa yaitu melatih siswa untuk menyimak, membaca, menulis, berbicara, dan mengapresiasi sastra yang sesungguhnya.

b. Pembelajaran Bahasa di Sekolah

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menjembatani, memfasilitasi dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik.

Menurut pasal 1 butir 20 UU. No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, yaitu “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.” Pembelajaran dapat mengakibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning*).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia ini diharapkan:

- 1) Peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan dan minatnya serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesastraan dan hasil intelektual bangsa sendiri;
- 2) Guru dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa peserta didik dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa dan sumber belajar;

- 3) Guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan peserta didiknya;
- 4) Orang tua dan masyarakat dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program kebahasaan dan kesastraan di sekolah;
- 5) Sekolah dapat menyusun program pendidikan tentang kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan keadaan peserta didik dan sumber belajar yang tersedia;
- 6) Daerah dapat menentukan bahan dan sumber belajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi dan kekhasan daerah dengan tetap memperhatikan kepentingan nasional.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara tulis maupun lisan.
- b) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- c) Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d) Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.

- e) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Pembelajaran bahasa, secara umum akan menjadi sarana pendidikan moral. Kesadaran moral dikembangkan dengan memanfaatkan berbagai sumber. Selain berdialog dengan orang-orang yang teruji kebijaksanaannya, sumber-sumber tertulis seperti biografi, etika, dan karya sastra dapat menjadi bahan pemikiran dan perenungan tentang moral. Karya sastra yang bernilai tinggi di dalamnya terkandung pesan-pesan moral yang tinggi. Karya ini merekam semangat zaman pada suatu tempat dan waktu tertentu yang disajikan dengan gagasan yang berisi renungan falsafi.

Di samping itu, pembelajaran bahasa harus menekankan bahwa melalui pengajaran Bahasa Indonesia, siswa diharapkan mampu menangkap ide yang diungkapkan dalam Bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulis. Penilaian hanya sebagai sarana pembelajaran bahasa, bukan sebagai tujuan. Sedangkan prinsip yang lain adalah mengharapkan agar di kelas bahasa tercipta masyarakat pemakai Bahasa Indonesia yang produktif.

Agar pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dan menengah produktif, strategi yang dikembangkan harus menunjang pencapaian tujuan. Strategi pembelajaran yang ideal semestinya mengarahkan siswa pada kegiatan menemukan sendiri. Dengan kata lain, keterampilan berbahasa yang diperoleh harus berasal dari pengalaman menyimak, membaca, menulis, dan berbicara dalam Bahasa Indonesia.

c. Keterampilan Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar

Keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1) Menyimak

Keterampilan menyimak adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang berbagai kegiatan.

2) Membaca

Keterampilan membaca adalah kecepatan dan pemahaman isi. Faktor-faktor penentu kemampuan membaca ada 6 macam, yaitu: (1) kompetensi berbahasa, (2) kemampuan mata, (3) penentuan informasi fokus, (4) teknik-teknik dan metode-metode membaca, (5) fleksibilitas membaca, dan (6) kebiasaan membaca

3) Menulis

Keterampilan menulis adalah kemampuan menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut jika mereka memahami bahasa dan gambar grafik tersebut.

4) Berbicara

Keterampilan bicara adalah kemampuan untuk menggunakan bahasa itu dalam berbicara atau mengarang. Kemampuan memahami tuturan orang lain disebut penguasaan *representative*.

Kemampuan berbahasa seseorang belum tentu mencakup ke empat kemampuan tersebut. Seandainya kemampuan berbahasa seseorang mencakup ke empat kemampuan tersebut, tingkat kemampuan tiap-tiap aspek tidak sama. Seseorang mungkin mampu mendengarkan atau membaca, tetapi tidak mampu berbicara dan menulis. Kemampuan reseptif seseorang pada umumnya lebih tinggi dari pada kemampuan produktif.

7. *Media Flash Card*

a. **Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Pribadi (2017:13), media pembelajaran yang memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam proses belajar dan pembelajaran, media pembelajaran berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi dari narasumber kepada khayalak. Khalayak dalam hal ini adalah siswa yang melakukan proses belajar. Dengan menggunakan media dan teknologi dalam pembelajaran, proses penyampaian pesan, informasi dan pengetahuan antara pengirim dan penerima dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

Media berdasarkan asal katanya dari bahasa Latin, *medium*, yang berarti perantara. Media oleh karenanya dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver*.

Dalam proses belajar, media berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dari informasi. Dengan menggunakan media dan teknologi, proses penyampaian pesan dan informasi antara pengirim dan penerima akan dapat berlangsung dengan efektif.

Pengertian tentang media di atas selaras dengan definisi media pembelajaran atau *instructional media* yang dikemukakan oleh Heinich dan kawan-kawan (2008), yaitu: "...sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar." Media yang digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap disebut dengan istilah media pembelajaran. Beragam media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung aktivitas belajar agar berlangsung efektif dan efisien.

b. Alasan Teoritis Pemilihan Media

Menurut Hernawan (2007:53), alasan pokok pemilihan media dalam pembelajaran, karena didasari atas konsep pembelajaran sebagai sebuah sistem yang di dalamnya terdapat suatu totalitas yang terdiri atas sejumlah komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan. Jika kita lihat prosedur pengembangan desain instruksional maka diawali dengan perumusan tujuan instruksional khusus sebagai pengembangan menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran serta menentukan strategi pembelajaran yang tepat. Upaya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran ditunjang oleh media yang sesuai dengan materi, strategi yang digunakan dan karakteristik siswa. Untuk mengetahui hasil belajar, maka selanjutnya guru menentukan evaluasi yang tepat sesuai dengan tujuan dan materi. Apabila ternyata hasil belajar tidak sesuai dengan harapan dalam kata lain hasil belajar siswa rendah, maka perlu ditelusuri penyebabnya dengan menganalisis setiap komponen, sehingga kita dapat mengetahui faktor penyebabnya dengan lebih objektif.

Analisis penyebab rendahnya hasil belajar dapat meninjau ketepatan seluruh komponen diantaranya mungkin karena keberhasilan ini disebabkan karena rumusan tujuan tidak sesuai dengan *row input* dan kemampuan awal siswa, bisa jadi tujuan yang ditetapkan tidak sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dalam kata lain terlalu tinggi. Penyebab yang lain bisa dari materi kurang sesuai dengan tujuan, terlalu kompleks, terlalu sulit sehingga tidak dikuasai sepenuhnya oleh siswa. Apabila dua komponen telah dianalisis yaitu tujuan dan materi ternyata sudah sesuai selanjutnya perlu dikaji penerapan strategi dan penggunaan media pembelajaran. Strategi bisa jadi tidak tepat, membuat siswa tidak aktif, menjenuhkan, membosankan, tidak merangsang siswa untuk aktif sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Jika media dan strategi sudah tepat, maka perlu dikaji evaluasi yang digunakan apakah sudah baik bentuknya, jenis, instrumen evaluasi dan prosedur evaluasinya.

Mekanisme tersebut jelas menunjukkan pendekatan sistem dalam pembelajaran dengan pengertian bahwa setiap komponen dalam pembelajaran

saling berkaitan satu sama lain, saling berinteraksi, saling berhubungan, saling terobos dan saling ketergantungan. Uraian di atas juga menggambarkan dengan jelas bagaimana kedudukan media dalam pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan sistem pembelajaran. Penggunaan media akan meningkatkan kebermaknaan (*meaningfull learning*) hasil belajar. Dengan demikian, pemilihan media menjadi penting artinya dan ini menjadi alasan teoritis mendasar dalam pemilihan media.

c. Pengertian Media *Flash Card*

Media *flash card* adalah kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

Herlinasari (2017:21), juga mengungkapkan bahwa media *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk bergambar yang berukuran 25 x 30 cm.

Kemudian dapat disimpulkan bahwa *flash card* adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks atau tanda simbol dan sisi lainnya berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. *Flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, 25 x 30 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

d. Langkah-langkah Media *Flash Card*

Langkah-langkah penggunaan media *flash card* dalam meningkatkan kemampuan membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia.

a) Kawasan Desain (merancang)

Pada kawasan ini guru mendesainnya melalui RPP, dimana guru akan menyajikan medianya sesuai dengan materi pelajaran dan RPP yang sudah disusun secara sistematis.

b) Kawasan Pengembangan

Pada kawasan pengembangan ini adalah keahlian guru dalam menggunakan media yang digunakan, seperti pada RPP di atas maka guru menggunakan media *flash card* dengan memanfaatkan karton, spidol, atau gambar-gambar yang mendukung pada materi pembelajaran.

c) Kawasan Pemanfaatan

Pada kawasan pemanfaatan ini guru harus bisa menggunakan media yang sudah direncanakan pada RPP. Pada RPP ini guru menampilkan medianya yaitu media *flash card* yang sesuai dengan materi pembelajarannya.

d) Kawasan Pengelolaan

Pada kawasan ini guru dapat mengelola media yang sudah ada. Pada RPP ini guru menampilkan medianya pada kegiatan inti (eksplorasi) dengan menampilkan media *flash card* yang disertai gambar yang unik, lucu, berwarna, untuk menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar.

e) Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan akhir yang dilakukan oleh guru setelah menyampaikan kegiatan pembelajaran yang telah tersusun di RPP secara sistematis dan menggunakan media *flash card*. Evaluasi ini bertujuan

untuk mengetahui apakah siswa sudah mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

e. Penggunaan Media *Flash Card*

Penggunaan media *flash card* dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD merupakan proses cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks atau tanda simbol untuk membantu meningkatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu serta merangsang pikiran dan minat siswa dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kepada kegiatan siswa kelas 1 SD memahami arti atau makna yang terkandung dalam bahan tulis.

Menurut Hernawan langkah-langkah penggunaan media *flash card* sebagai berikut.

- a) Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa.
- b) Cabut kartu satu per satu setelah guru selesai menerangkan.
- c) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang dekat dengan guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua siswa mengamati.
- d) Jika sajian cara permainan: (a) letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa; (b) siapkan siswa yang akan berlomba; (c) guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks atau lambang sesuai perintah; (d) setelah mendapatkan kartu tersebut siswa kembali ke tempat semula; (e) siswa menjelaskan isi kartu tersebut.

f. Macam-macam *flash card*

Flash card adalah kartu bergambar yang mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu tersebut. *Flash card* merupakan media praktis dan aplikatif yang menyajikan pesan singkat berupa materi sesuai kebutuhan si pemakai. Macam-macam *flash card* misalnya *flash card* membaca, *flash card* berhitung, *flash card* binatang dan lain-lain.

g. Karakteristik *Flash Card*

Flash card merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian *flash card* di atas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Maka dapat disimpulkan bahwa *flash card* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

- 1) *Flash card* berupa kartu bergambar yang efektif.
- 2) Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
- 3) Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
- 4) Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban atau uraian.
- 5) Sederhana dan mudah membuatnya.

h. Cara Pembuatan

- 1) Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kertas tersebut diberikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25 X 30 cm.

- 3) Potong-potonglah kertas duplek tersebut dengan menggunakan gunting atau pisau katep hingga tepat berukuran 25 X 30 cm. Buatlah kartu-kartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang dibutuhkan.
- 4) Selanjutnya, jika objek gambar akan langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas concert, dan kertas karton.
- 5) Mulailah menggambar dengan menggunakan alat seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai tempelkan pada alas tersebut.
- 6) Jika gambar yang akan ditempelkan memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang dijual di toko, maka selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal dipotong sesuai ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.
- 7) Pada bagian akhir adalah memberi tulisan pada bagian-bagian kartu tersebut sesuai dengan nama objek yang ada di depannya. Nama-nama ini biasanya menggunakan beberapa bahasa seperti Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

B. Kerangka Pikir

Keberhasilan dalam proses belajar mengajar ditentukan oleh media pembelajaran. Seorang guru harus pandai dan cermat memilih media pembelajaran yang cocok untuk materi yang diajarkan agar dapat menunjang

keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran yang kurang efektif akan berdampak pada kurang optimalnya proses belajar mengajar yang pada akhirnya berimbas pada hasil pembelajaran yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Oleh karena itu, perlu diterapkan suatu media pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa mendapatkan informasi, keterampilan-keterampilan, dan cara-cara berpikir serta mengemukakan ide-ide atau pendapat.

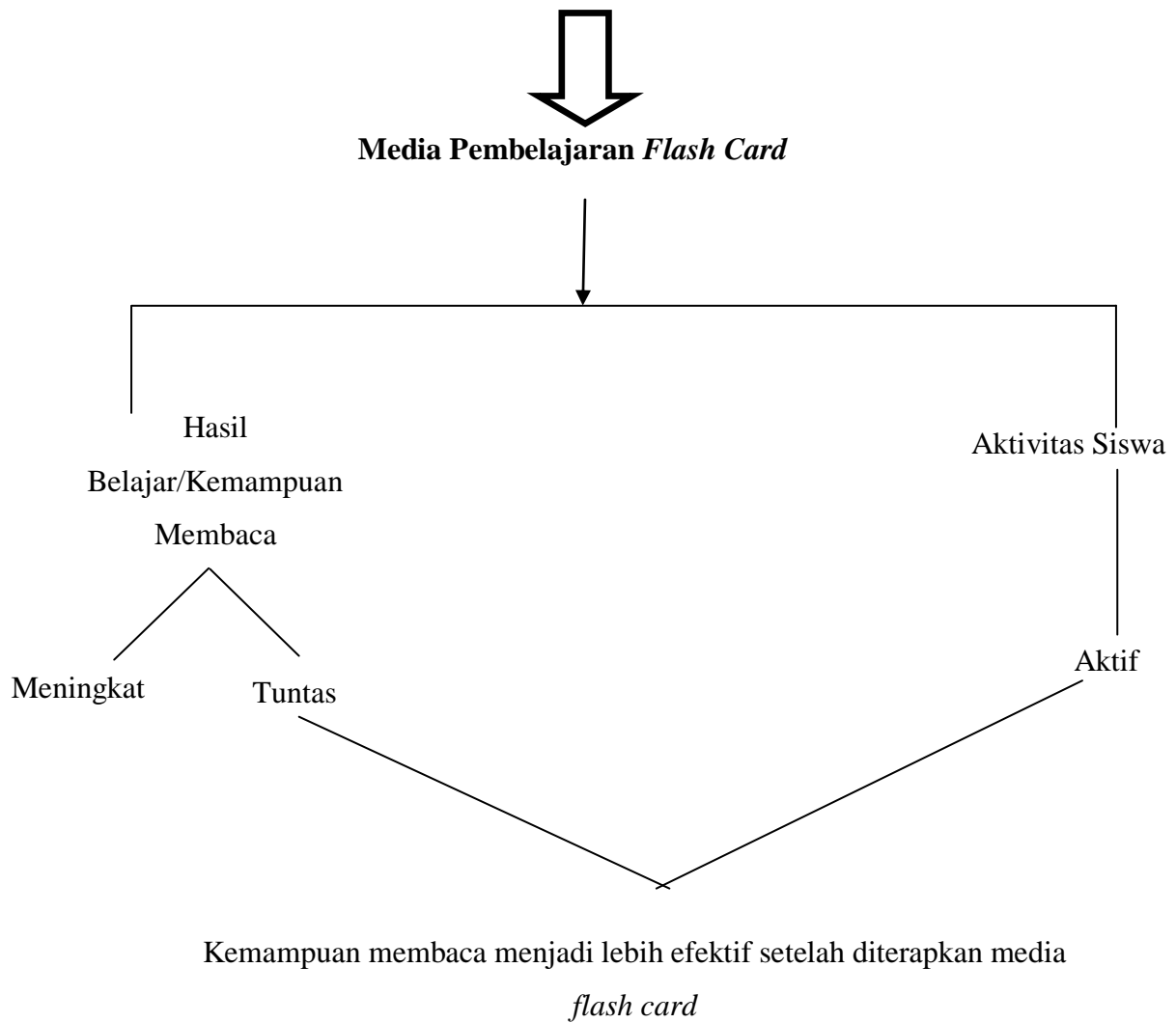
Pemilihan media *flash card* dipandang efektif karena akan memberikan peluang kepada siswa untuk lebih aktif dan responsif dalam pembelajaran. Selain itu, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memberi waktu lebih banyak untuk berpikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain.

Bertolak dari pemikiran bahwa mengarahkan siswa untuk aktif dan responsif dalam pembelajaran akan memudahkan siswa dalam menerima konsep yang harus dikuasainya, maka secara optimal langkah membawa siswa aktif dalam belajar ini merupakan suatu langkah yang efektif untuk menyampaikan suatu materi ajar, terutama terhadap konsep kemampuan membaca pada siswa kelas 1 SD Inpres Bontomanai Kota Makassar yang selama ini dirasakan belum cukup baik, walaupun guru sudah menggunakan dan mengolaborasikan beberapa media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas selama ini. Oleh karena itu, media *flash card* ini dipandang baik karena akan memberikan peluang kepada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Skema Kerangka Pikir

Latar Belakang

- (1) cara melafalkan huruf yang tidak jelas dan runtut,
- (2) membaca suku kata,
- (3) tulisannya masih banyak kesalahan



C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori maka dirumuskan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut: Penerapan media *flash card* efektif dalam kemampuan membaca pada siswa kelas 1 SD Inpres Bontomanai Kota Makassar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pra eksperimen. Rully Indrawan (2014:57), pra eksperimen yaitu menerapkan perlakuan kepada subjek penelitian tanpa adanya kelompok kontrol. Pra eksperimen sedikit berbeda dengan eksperimen semu. Pra eksperimen proses penelitian fokus pada dampak perubahan dari perlakuan subjek penelitian yang diamati.

B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca siswa atau hasil belajar Bahasa Indonesia dan aktivitas siswa melalui penerapan media *flash card*.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini merupakan salah satu bentuk desain pre-eksperimen yang hanya melibatkan satu kelas tanpa adanya kelas pembanding. Dalam pelaksanaannya, peneliti memberi tes awal dan tes akhir untuk membandingkan dan mengetahui keadaan sampel yang diteliti sebelum dan setelah diberi perlakuan. Model desainnya seperti tabel di bawah ini.

Tabel 3.1 *One Group Pretest-Posttest Design*

Pretest	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2

Sumber: Sugiyono (2016:111)

Keterangan:

O1 : Nilai *pretest* sebelum diterapkan media *flash card*

X : Perlakuan media *flash card*

O2 : Nilai *posttest* setelah diterapkan media *flash card*

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sugiyono (2016:61), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kuanitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Rully Indrawan (2014:93), populasi adalah kumpulan dari keseluruhan elemen yang akan ditarik kesimpulannya.

Dari pengertian di atas, maka dapat dinyatakan bahwa populasi merupakan seluruh objek yang akan diteliti. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 SD Inpres Bontomanai Kota Makassar.

Tabel 3.2 Data Kelas 1 SD Inpres Bontomanai Kota Makassar

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	IA	13	13	26
2	I B	12	13	25
	Jumlah	25	26	51

Sumber: Papan Informasi 2017

2. Sampel

Sugiyono (2016:62), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel sengaja atau *Purposive Sampling*. Rully Indrawan (2014:106), sampel nonprobabilitas yang tidak dibatasi, disebut sampel sengaja. Sampel ini merupakan desain yang paling tidak handal tetapi biasanya paling murah dan mudah dijalankan. Peneliti mempunyai kebebasan memilih siapa yang mereka temukan, sehingga dinamakan kemudahan. Sampel ini tidak memiliki kontrol untuk menjamin presisinya, namun masih merupakan prosedur yang berguna. Sering kali pengambilan sampel seperti ini untuk menguji gagasan atau bahkan untuk memperoleh gagasan mengenai subjek yang diminati. Adapun sampelnya yaitu kelas 1 A SD.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian Kelas I A SD Inpres Bontomanai Kota Makassar

No	Kelas	Jenis Kelamin		Sampel
		Laki-Laki	Perempuan	
1	I A	13	13	26
	Jumlah			26

D. Definisi Operasional Variabel

Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini, maka secara operasional mempunyai bahasan sebagai berikut:

Variabel yang diberikan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut :

1. Variabel Independen (bebas) yaitu media *Flash Card* yang memfokuskan siswa untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.
2. Variabel Dependen (terikat) yaitu hasil belajar kemampuan membaca adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar Bahasa Indonesia.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1) Tes hasil belajar Bahasa Indonesia

Tes hasil belajar adalah instrumen yang digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media *flash card* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas eksperimen. Bentuk tes hasil

belajar adalah soal essay. Tes hasil belajar dibuat berdasarkan materi yang diberikan selama penelitian ini berlangsung berdasarkan indikator pembelajaran.

2) Lembar observasi aktivitas siswa

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran melalui penerapan media *flash card*.

Tabel 3.4 Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Aktivitas Siswa	Jumlah siswa yang aktif pada pertemuan
1	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran	
2	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang pembelajaran	
3	Siswa mendengarkan dan memahami kartu belajar yang dibacakan oleh temannya	
4	Siswa diberi kesempatan untuk mengomentari kartu belajar yang telah dibacakan temannya tersebut	
5	Siswa yang tidak mengomentari kartu belajar tersebut	

- 6 Melalui arahan guru, siswa maju ke depan satu persatu untuk membaca kartu belajar
- 7 Siswa bertukar informasi dengan teman dan diamati oleh observer
- 8 Siswa menyampaikan informasi yang didapat di depan kelas
- 9 Siswa yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya
- 10 Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran

F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Data tentang hasil belajar Bahasa Indonesia siswa diambil menggunakan tes hasil belajar kemampuan membaca Bahasa Indonesia berupa essay.
- 2) Data tentang aktivitas siswa selama penelitian berlangsung diambil menggunakan lembar observasi aktivitas siswa.

G. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif (Sugiyono, 2015 : 147), adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa maksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

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

Tabel 3.5 Kategorisasi Standar Hasil Belajar

Nilai	Kategori
0 – 54	Sangat rendah
55 - 64	Rendah
65 - 79	Sedang
80 - 89	Tinggi
90 – 100	Sangat tinggi

Sumber: Hidayah (2017 : 34)

Tabel 3.6 Kategorisasi Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SD Inpres Bontomanai Kota Makassar

Tingkat Penguasaan	Kategorisasi Ketuntasan Belajar
$0 \leq x < 69$	Tidak Tuntas
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas

Sumber: Data SD Inpres Bontomanai 2017

Analisis Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji – t). Dengan tahap 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

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

N = Subjek pada sampel

c) Menentukan harga t_{hitung} dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan pretest dan posttest

X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (pretest)

X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (posttest)

d = Deviasi masing-masing subjek

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

N = Subjek pada sampel

d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan.

Kaidah pengujian signifikan :

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penggunaan media *flash card* efektif terhadap kemampuan membaca siswa kelas I SD Inpres Bontomanai Kota Makassar.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima berarti penggunaan media *flash card* tidak efektif terhadap kemampuan membaca siswa kelas I SD Inpres Bontomanai Kota Makassar.

- e) Menentukan harga t_{tabel} dengan mencari t_{tabel} menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d = N - 1$
- f) Membuat kesimpulan apakah penggunaan media *flash card* efektif terhadap kemampuan membaca siswa kelas I SD Inpres Bontomanai Kota Makassar.

Penilaian Kemampuan Membaca

$$\text{Presentase kemampuan} = \frac{\text{Skor hasil penilaian} \times 100\%}{\text{Skor maksimal}}$$

Keterangan:

Skor maksimal = 12

Kriteria penilaian

82% - 100% = 4

63% - 81% = 3

44% - 62% = 2

25% - 43% = 1

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan deskripsi tentang efektivitas media *flash card* terhadap kemampuan membaca siswa kelas I SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. Penelitian ini merupakan penelitian pre eksperimen dan analisis data penelitian dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Hasil analisis tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik subyek penelitian sebelum dan sesudah pembelajaran kemampuan membaca dengan menerapkan media *flash card*.

a. Hasil Kemampuan Membaca Siswa Sebelum Diterapkan Media *Flash Card*

Hasil analisis yang menunjukkan hasil kemampuan membaca pada siswa kelas ISD Inpres Bontomanai Kota Makassar sebelum menggunakan media *flash card*. Berikut ini data hasil perolehan kategori aspek kemampuan membaca siswa sebelum diterapkan model *flash card*.

Tabel 4.1 Kategori Hasil Kemampuan Membaca Siswa Sebelum Diterapkan Media *Flash Card*

Aspek Kemampuan Membaca	Kategori Kemampuan Membaca			
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
	(A)	(B)	(C)	(D)
Ketepatan Pelafalan	-	-	21	5
Kejelasan Lafal	-	11	9	6
Kelancaran	1	14	7	4

Berdasarkan data pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan siswa sebelum diterapkan media *flash card* yaitu pada aspek ketepatan pelafalan tidak ada siswa yang mendapat nilai A, tidak ada siswa yang mendapat nilai B, 21 siswa mendapat nilai C, dan 5 siswa mendapat nilai D. Pada aspek kejelasan lafal tidak ada siswa yang mendapat nilai A, 11 siswa mendapat nilai B, 9 siswa mendapat nilai C, dan 6 siswa mendapat nilai D. Pada aspek kelancaran 1 siswa mendapat nilai A, 14 siswa mendapat nilai B, 7 siswa mendapat nilai C, dan 4 siswa mendapat nilai D. Melihat dari hasil data yang ada dapat dikatakan bahwa sebelum diterapkan media *flash card* tingkat kemampuan membaca siswa tergolong masih rendah.

b. Hasil Pretest Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Inpres Bontomanai Sebelum Diterapkan Media *Flash Card*

Hasil analisis tes hasil belajar yang menunjukkan hasil belajar kemampuan membaca pada siswa kelas I SD Inpres Bontomanai Kota Makassar sebelum menggunakan media *flash card*, maka data perolehan skor tes hasil belajar kemampuan membaca siswa kelas I SD Inpres Bontomanai akan disajikan pada tabel 4.2.

Berdasarkan lampiran hasil pretest untuk mencari nilai pretest dari siswa kelas I SD Inpres Bontomanai diketahui melalui tabel dibawah ini.

Tabel 4.2 Perhitungan Untuk Mencari Nilai Pretest

X	F	F.X
30	1	30
50	4	200
60	7	420
70	8	560
80	4	320

90	2	180
Jumlah	26	1710

Keterangan :

X : Hasil belajar

F : Frekuensi

Datadi atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1.710$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 26. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_1}{n} \\ &= \frac{1.710}{26} \\ &= 65,76 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas I SD Inpres Bontomanai sebelum penerapan media *flash card* yaitu 65,76.

Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan siswa dapat diketahui pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Tingkat Kemampuan Membaca Pretest

Interval	Kategori Hasil Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
0-54	Sangat Rendah	1	3,84%
55-64	Rendah	4	15,38%
65-79	Sedang	15	57,69%
80-89	Tinggi	4	15,38%
90-100	Sangat Tinggi	2	7,69%
	Jumlah	26	100

Berdasarkan data pada tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap pretest dengan menggunakan instrumen test

dikategorikan sangat rendah yaitu 3,84%, rendah 15,38%, sedang 57,69%, tinggi 15,38%, dan sangat tinggi berada pada persentase 7,69%.Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan membaca siswasebelum diterapkan media *flash card* tergolong rendah.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 69$	Tidak tuntas	12	46,15
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	14	53,84

Berdasarkan data pada tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap pretest dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 3,84%, rendah 15,38%, sedang 57,69%, tinggi 15,38%, dan sangat tinggi berada pada persentase 7,69%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan membaca siswasebelum diterapkan media *flash card* tergolong rendah.

Apabila tabel 4.4 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh penelitian yaitu jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($70 \geq 70\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca siswa kelas I SD Inpres Bontomanai belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas hanya 53,84%.

c. Hasil Kemampuan Membaca Siswa Setelah Diterapkan Media *Flash Card*

Selama penelitianberlangsung terjadi perubahan terhadapsiswa setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil kemampuan membaca yang datanya diperoleh setelah diterapkannya media *flash card*. Perubahan tersebut dapat diketahuipada tabel 4.5.

Data perolehan hasil kemampuan membaca siswa kelas I SD Inpres Bontomanai setelah penerapan media *flash card*.Berikut ini data hasil perolehan

kategori aspek kemampuan membaca siswa setelah diterapkannya media *flash card*.

Tabel 4.5 Kategori Hasil Kemampuan Membaca Siswa Setelah Diterapkan Media *Flash Card*

Aspek Kemampuan Membaca	Kategori Kemampuan Membaca			
	Sangat Baik (A)	Baik (B)	Cukup (C)	Kurang (D)
Ketepatan Pelafalan	3	23	-	-
Kejelasan Lafal	10	16	-	-
Kelancaran	17	8	1	4

Berdasarkan data pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan membaca siswa setelah diterapkan media *flash card* yaitu pada aspek ketepatan pelafalan 3 siswa mendapat nilai A, 23 siswa mendapat nilai B, tidak ada siswa yang mendapat nilai C, dan tidak ada siswa yang mendapat nilai D. Pada aspek kejelasan lafal 10 siswa mendapat nilai A, 16 siswa mendapat nilai B, tidak ada siswa yang mendapat nilai C, dan tidak ada siswa yang mendapat nilai D. Pada aspek kelancaran 17 siswa mendapat nilai A, 8 siswa mendapat nilai B, 1 siswa mendapat nilai C, dan 4 siswa mendapat nilai D. Melihat dari hasil data yang ada dapat dikatakan bahwa setelah diterapkan media *flash card* tingkat kemampuan membaca siswa tergolong sudah baik.

d. Deskripsi Hasil Belajar (Posttest) Bahasa Indonesia Siswa Kelas ISD

Inpres Bontomanai Setelah Diterapkan Media *Flash Card*

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap siswa setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya

diperoleh setelah diberikan posttest. Perubahan tersebut dapat diketahui dari data berikut ini:

Data perolehan skor tes hasil kemampuan membacasiswa kelas I SD Inpres Bontomanai setelah penerapan media *flash card* akan disajikan pada tabel 4.6.

Berdasarkan lampiran hasil posttest untuk mencari nilai posttest dari siswa kelas I SD Inpres Bontomanai.

Tabel 4.6 Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-rata) Nilai Posttest

X	F	F.X
70	4	280
80	7	560
90	2	180
100	13	1300
Jumlah	26	2320

Keterangan :

X : Hasil Belajar

F : Frekuensi

Hasil data posttest di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 2320$

Dan nilai dari N sendiri adalah 26. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata(mean) sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \frac{\sum_{i=1}^k f x_1}{n} \\ &= \frac{2320}{26} \\ &= 89,23 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas I SD Inpres Bontomanai setelah penerapan media *flash card* yaitu 89,23 dari skor ideal 100.

Tabel 4.7 Tingkat Kemampuan Membaca Posttest

Interval	Kategori Hasil Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
0-54	Sangat Rendah	0	0
55-64	Rendah	0	0
65-79	Sedang	4	15,38
80-89	Tinggi	7	26,92
90-100	Sangat Tinggi	15	57,69
	Jumlah	26	100

Berdasarkan data pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap posttest dengan menggunakan instrumentest dikategorikan sangat tinggi yaitu 57,69%, tinggi 26,92%, sedang 15,38%, rendah 0%, dan sangat rendah berada pada persentase 0%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam membaca setelah diterapkan media *flash card* tergolong tinggi.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 69$	Tidak tuntas	0	0
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	26	100

Apabila tabel dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) ≥ 70 %, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca pada siswakesel I SD Inpres Bontomanai telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas adalah $100\% \geq 70\%$.

e. Deskripsi Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Inpres

Bontomanai Selama Diterapkan Media *Flash Card*

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* selama 4 kali pertemuan dinyatakan dalam presentase sebagai berikut :

Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa

HASIL ANALISIS DATA AKTIVITAS MURID										
No	Aktivitas Siswa	Jumlah siswa yang aktif pada pertemuan						Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5	6			
1	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran	26	26	26	26		26	100	Aktif	
2	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang pembelajaran	20	20	22	24		21,50	82,69	Aktif	
3	Siswa mendengarkan dan memahami kartu belajar yang dibacakan oleh temannya	21	23	23	20		21,75	83,65	Aktif	
4	Siswa diberi kesempatan untuk mengomentari kartu belajar yang telah dibacakan temannya tersebut	25	24	22	20		22,75	87,50	Aktif	

PRETEST

POSTTEST

5	Siswa yang tidak mengomentari kartu belajar tersebut	10	10	8	7	8,75	3,36	Tidak aktif
6	Melalui arahan guru, siswa maju ke depan satu persatu untuk membaca kartu belajar	20	24	24	23	22,75	87,50	Aktif
7	Siswa bertukar informasi dengan teman dan diamati oleh observer	25	24	22	26	24,25	93,26	Aktif
8	Siswa menyampaikan informasi yang didapat di depan kelas	26	25	26	22	24,75	95,19	Aktif
9	Siswa yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya	20	23	23	26	23,00	88,46	Aktif
10	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran	18	13	15	20	16,50	63,46	Tidak aktif

Rata-rata

81,53

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan IV menunjukkan bahwa :

1. Persentase kehadiran siswa sebesar 100%
2. Persentase siswa yang memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang diajarkan 82,69%
3. Persentase siswa mendengarkan dan memahami kartu belajar yang dibacakan oleh temannya 83,65%
4. Persentase siswa diberi kesempatan untuk mengomentari kartu belajar yang telah dibacakan temannya tersebut 87,50%
5. Persentase siswa yang tidak mengomentari kartu belajar tersebut 3,36%
6. Melalui arahan guru, siswa maju ke depan satu persatu untuk membaca kartu belajar yaitu dengan persentase 87,50%
7. Persentase siswa bertukar informasi dengan teman dan diamati oleh observer 93,26%
8. Persentase siswa menyampaikan informasi yang didapat di depan kelas 95,19%
9. Persentase siswa yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya 88,46%
10. Persentase siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 63,46%

Sesuai dengan aktivitas kriteria siswa yang telah ditentukan peneliti yaitu siswa dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah siswa yang aktif $\geq 75\%$ baik untuk aktivitas siswa perindikator maupun rata-rata aktivitas

siswa. Dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah siswa yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai, sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *flash card* telah mencapai kriteria aktif.

f. Efektivitas Penerapan Media *Flash Card* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I

SD Inpres Bontomanai

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni penerapan media *flash card* efektif dalam kemampuan membaca pada siswa kelas 1 SD Inpres Bontomanai Kota Makassar, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji t.

Tabel 4.10 Analisis Skor Pretest dan Posttest

No	X1 (Pretest)	X2 (Posttest)	d= X2 - X1	d ²
1	80	100	20	400
2	90	100	10	100
3	60	100	40	1.400
4	70	100	30	900
5	50	100	50	2.500
6	70	70	0	0
7	80	100	20	400
8	70	100	30	900
9	70	70	0	0
10	70	100	30	900
11	50	70	20	400
12	50	80	30	900
13	60	80	20	400
14	60	70	10	100
15	80	80	0	0
16	70	100	30	900

17	70	100	30	900
18	60	90	30	900
19	30	80	50	2.500
20	50	80	30	900
21	90	100	10	100
22	60	100	40	1.600
23	60	80	20	400
24	70	80	10	100
25	60	100	40	1.600
26	80	90	10	100
JML	1.710	2.320	610	19.300

Langkah – langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{610}{26} \\
 &= 23,46
 \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned}
 \sum X^2 d &= \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N} \\
 &= 19.300 - \frac{(610)^2}{26} \\
 &= 19.300 - \frac{372.100}{26} \\
 &= 19.300 - 14.311 \\
 &= 4.989
 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{hitung} dengan menggunakan rumus :

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

$$t = \frac{23,46}{\sqrt{\frac{4,989}{26(26-1)}}}$$

$$t = \frac{23,46}{\sqrt{\frac{4,989}{650}}}$$

$$t = \frac{23,46}{\sqrt{7,67}}$$

$$t = \frac{23,46}{2,76}$$

$$t = 8.5$$

4. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan.

Kaidah pengujian signifikan:

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima

5. Menentukan harga t_{tabel}

Mencari t_{tabel} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan

$$\alpha = 0,05, \text{ dan } db = N-1$$

$$\alpha = 5\% = 0,05$$

$$db = N-1$$

$$= 26-1$$

$$= 25$$

Dengan melihat tabel daftar nilai distribusi t maka nilai $25 = 1.70814$

6. Kesimpulan

Setelah menentukan $t_{hitung} = 8.5 > t_{tabel} = 1.70814$ maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Hasil penelitian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima karena penerapan media *flash card* efektif.

B. Pembahasan

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan.

Berdasarkan data yang telah disajikan di atas maka dapat diperoleh bahwa hasil kemampuan membaca siswa sebelum diterapkan media *flash card* yaitu pada aspek ketepatan pelafalan tidak ada siswa yang mendapat nilai A, tidak ada siswa yang mendapat nilai B, 21 siswa mendapat nilai C, dan 5 siswa mendapat nilai D. Pada aspek kejelasan lafal tidak ada siswa yang mendapat nilai A, 11 siswa mendapat nilai B, 9 siswa mendapat nilai C, dan 6 siswa mendapat nilai D. Pada aspek kelancaran 1 siswa mendapat nilai A, 14 siswa mendapat nilai B, 7 siswa mendapat nilai C, dan 4 siswa mendapat nilai D. Melihat dari hasil data yang ada dapat dikatakan bahwa sebelum diterapkan media *flash card* tingkat kemampuan membaca siswa tergolong masih rendah.

Selanjutnya hasil kemampuan membaca siswa setelah diterapkan media *flash card* mempunyai hasil yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan media *flash card*. Berdasarkan data yang disajikan di atas maka dapat diperoleh bahwa hasil kemampuan membaca siswa setelah diterapkan media *flash card* yaitu pada aspek ketepatan pelafalan 3 siswa mendapat nilai A, 23 siswa mendapat nilai B, tidak ada siswa yang mendapat nilai C, dan tidak ada siswa yang mendapat nilai D. Pada aspek kejelasan lafal 10 siswa mendapat nilai A, 16 siswa mendapat nilai B, tidak ada siswa yang mendapat nilai C, dan tidak ada siswa yang mendapat nilai D. Pada aspek kelancaran 17 siswa mendapat nilai A, 8 siswa mendapat nilai B, 1 siswa mendapat nilai C, dan 4 siswa mendapat nilai D. Melihat dari hasil data yang ada dapat

dikatakan bahwa setelah diterapkan media *flash card* tingkat kemampuan membaca siswa tergolong sudah baik.

Berdasarkan hasil pretest, nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 65,76 dengan kategori yaitu sangat rendah yaitu 3,84%, rendah 15,38%, sedang 57,69%, tinggi 15,38%, dan angka sangat tinggi 7,69%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan membaca siswa sebelum diterapkan media *flash card* tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil posttest adalah 89,23. Jadi, kemampuan membaca siswa setelah diterapkan media *flash card* mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan media *flash card*. Selain itu, persentase kategori hasil belajar Bahasa Indonesia siswa juga meningkat yakni sangat tinggi 57,69%, tinggi 26,92%, sedang 15,38%, rendah 0% dan sangat rendah 0%.

Hasil analisis yang menunjukkan adanya keefektifan media *flash card* terhadap kemampuan membaca sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada siswa yaitu pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat diketahui pada pertemuan pertama masih banyak siswa yang melakukan kegiatan lain, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Pada awal pertemuan, hanya sedikit siswa yang aktif mengikuti pembelajaran. Akan tetapi, setelah diterapkan media *flash card* siswa mulai aktif pada setiap pertemuan.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah siswa yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan siswa yang mengajukan diri untuk menyampaikan persoalan faktual. Siswa juga mulai aktif dan percaya diri untuk menyampaikan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan belajar mengajar mereka mengaku senang dan sangat menikmati proses belajar mengajar yang dilakukan sehingga termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa tidak lagi keluar

masuk pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak lagi merasa bosan ataupun tertekan mengikuti pembelajaran dikelas.

Pembahasan ini merupakan upaya untuk menunjukkan bahwa penelitian ini bukan penelitian yang baru, sudah banyak ditemukan penelitian semisal yang dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Pembahasan ini sebagai bahan perbandingan atas karya ilmiah yang ada, baik mengenai kekurangan maupun kelebihan yang sudah ada sebelumnya.

Adapun perbedaan dari karya ilmiah ini dengan penelitian yang relevan yaitu berdasarkan penelitian pada skripsi Rizky Herlinasari (2017 : 26) yang berjudul "*Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Media Flash Card di Kelas 1 MI Miftahul Athfal Kecamatan Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah.*", diketahui bahwa adanya ketuntasan siswa dari sebelum menggunakan media *flash card* pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu 68,42% pada siklus I sebanyak 13 siswa dan 31,58% tidak tuntas yaitu sebanyak 6 siswa dari 19 siswa. Sedangkan pada siklus II menunjukkan adanya ketuntasan siswa dari sebelum menggunakan media *flash card* pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu 68,42% pada siklus II sebanyak 16 siswa dan 31,58% tidak tuntas yaitu sebanyak 3 siswa dari 19 siswa. Pada skripsi Priana Anis Safitri (2015:47) yang berjudul "*Keefektifan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Tunagrahita Cerebral Palsy Tipe Statistik Kelas III di Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Bantul.*", diketahui bahwa adanya keberhasilan subjek yang telah melampaui target yang ditentukan sebelumnya. Keberhasilan kemampuan membaca permulaan ditunjukkan dengan perolehan persentase keberhasilan yang meningkat hingga 36%. Pada baseline 1 stabil yaitu 46%, kemudian persentase keberhasilan meningkat pada intervensi dari pertemuan pertama sampai ke enam yaitu 52%-79% sedangkan pada baseline 2 persentase keberhasilan menjadi 82%. Dan, selanjutnya tesis Septiansyah Rizky Yuwana Putra (2017:3) yang berjudul "*Metode Flash Card Untuk Meningkatkan*

Kemampuan Membaca Anak Taman Kanak-kanak.”, diketahui bahwa adanya perubahan hasil belajar yang cukup signifikan pada kemampuan membaca anak. Adanya perbedaan nilai kemampuan membaca terjadi pada kelompok yang diberikan pretest dan kelompok tanpa diberikan pretest. Sedangkan pada penelitian ini yang berjudul *”Efektivitas Media Flash Card Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Inpres Bontomanai Kota Makassar.*”, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diketahui adanya perubahan nilai pada hasil belajar yaitu hasil pretest nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 65,75 sedangkan nilai rata-rata hasil posttest adalah 89,23. Dan selanjutnya hasil uji t hitung adalah $= 8.5 > t_{\text{tabel}} = 1.70814$ maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Jadi, perbedaan karya ilmiah ini dengan penelitian yang relevan terdapat pada hasil belajar siswa dan juga penelitian yang relevan meneliti tentang anak tunagrahita dan anak taman kanak-kanak. Adapun persamaan dalam karya ilmiah ini dengan penelitian yang relevan adalah meneliti tentang kemampuan membaca siswa.

Berdasarkan nilai analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial, penelitian yang relevan serta hasil observasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *flash card* efektif terhadap kemampuan membaca siswa kelas I SD Inpres Bontomanai Kota Makassar.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media *flash card* efektif dalam kemampuan membaca dan keaktifan siswa selama proses belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. Tingkat keefektifan media *flash card* pada kemampuan membaca dan aktivitas siswa kelas I SD Inpres Bontomanai dapat dilihat pada hasil analisis data observasi aktivitas siswa dan kemampuan membaca pretest dan posttest yaitu hasil pretest nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 65,76 dengan kategori sangat rendah yaitu 3,84%, rendah 15,38%, sedang 57,69%, tinggi 15,38% dan sangat tinggi 7,69%. Hasil posttest nilai rata-rata hasil belajar yaitu 89,23 dengan kategori sangat rendah 0%, rendah 0%, sedang 15,38%, tinggi 26,92% dan sangat tinggi 57,69%. Hasil analisis data observasi aktivitas siswa selama proses belajar mengajar yaitu siswa aktif dengan rata-rata 81,53%. Dan selanjutnya hasil uji t_{hitung} adalah $= 8.5 > t_{tabel} = 1.70814$ maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Perbedaan karya ilmiah ini dengan penelitian yang relevan terdapat pada hasil belajar siswa dan juga penelitian yang relevan meneliti tentang anak tunagrahita dan anak taman kanak-kanak. Adapun persamaan dalam karya ilmiah ini dengan penelitian yang relevan adalah meneliti tentang kemampuan membaca siswa.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian bahwa penerapan media *flash card* efektif terhadap peningkatan kemampuan membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas I SD Inpres Bontomanai Kota Makassar, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada kepala sekolah sebagai pemegang kebijakan pendidikan disekolah, kiranya memberikan dorongan serta fasilitas kepada guru untuk

mengembangkan model-model dan media pembelajaran yang inovatif dan variatif dalam mengembangkan mutu pendidikan di sekolah agar proses belajar mengajar berjalan dengan lancar, efektif dan efisien.

2. Kepada para pendidik khususnya dewan guru SD Inpres Bontomanai yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *flash card* disarankan agar tidak hanya menjelaskan secara verbal tetapi juga membimbing siswa yang mengalami kesulitan, meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
3. Kepada orang tua diharapkan untuk membantu dan mendukung setiap program sekolah, selalu mendorong kreativitas siswa dengan membantu proses pembelajaran tetap berjalan di rumah atau masyarakat.
4. Kepada peneliti, diharapkan mampu mengembangkan media *flash card* ini dengan menerapkan pada materi dan mata pelajaran lain untuk mengetahui apakah pada materi dan mata pelajaran lain cocok dengan media pembelajaran ini 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

Lampiran A

- **Lampiran I : RPP**
- **Lampiran II : Test Pretest**
- **Lampiran III : Test Posttest**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SD Inpres Bontomanai

Kelas/Semester : 1 / 2

Tema : Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri (Tema 6)

Sub Tema : Lingkungan Sekolahku (Sub Tema 3)

Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Matematika, PPKn

Pembelajaran ke : 6

Alokasi waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

Muatan: Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar
3.8	Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosa kata bahasa daerah
4.8	Mempraktikkan ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan

	petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu kosa kata bahasa daerah
--	--

Muatan: Matematika

No	Kompetensi Dasar
3.8	Mengenal dan menentukan panjang dan berat dengan satuan tidak baku menggunakan benda konkret/situasi konkret
4.8	Melakukan pengukuran panjang dan berat dalam satuan tidak baku dengan menggunakan benda konkret/situasi konkret.

Muatan : PPKn

No	Kompetensi Dasar
1.1	Mensyukuri ditetapkannya bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng,dan padi kapas sebagai gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”
2.1	Bersikap santun, rukun, mandiri, dan percaya diri sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila” dalam kehidupan sehari-hari
3.1	Mengenal simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”
4.1	Menceritakan simbol-simbol sila Pancasila pada Lambang Garuda sila Pancasila

C. TUJUAN

1. Melalui penjelasan dan contoh guru, siswa mampu mengidentifikasi ungkapan perintah dengan tepat.
2. Melalui pembuatan cerita gambar berseri, siswa mampu menyusun kalimat ungkapan perintah dalam sebuah cerita bergambar dengan benar.
3. Melalui permainan siswa mampu mengidentifikasi simbol sila ketiga.

4. Melalui penugasan siswa mampu menggambar simbol sila ketiga dengan tepat.
5. Melalui pengamatan pengukuran di lingkungan sekitar, siswa mampu mengidentifikasi masalah sehari-hari terkait dengan pengukuran berat benda dengan alat ukur tidak baku menggunakan benda-benda konkret.
6. Melalui praktik mengukur berat siswa mampu membandingkan hasil pengukuran berat benda dengan alat ukur tidak baku menggunakan benda-benda konkret.

D. MATERI

1. Siswa dapat mengidentifikasi ungkapan perintah dengan tepat.
2. Siswa mampu menyusun kalimat ungkapan perintah dalam sebuah cerita bergambar dengan benar.
3. Siswa juga dapat mengidentifikasi dan menggambar simbol sila ketiga dengan tepat.
4. Siswa dapat mengidentifikasi masalah sehari-hari terkait dengan pengukuran berat benda dengan alat ukur tidak baku menggunakan benda-benda konkret.

E. PENDEKATAN, STRATEGI, MODEL, & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Metode : Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
-----------------	---------------------------	----------------------

<p>Kegiatan Pendahuluan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita. 4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 5. Pembiasaan membaca 15 menit dimulai dengan guru menceritakan tentang kisah masa kecil salah satu tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat ,cerita inspirasi dan motivasi. Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang tergambar pada sampul buku. • Apa judul buku • Kira-kira ini menceritakan tentang apa • Pernahkan kamu membaca judul buku seperti ini 6. Guru mengingatkan siswa tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pelajaran yang akan disampaikan. 7. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar. 8. Siswa menyimak penjelasan guru tentang apa kegiatan belajar yang akan dilakukan hari ini. 	<p>10Menit</p>
------------------------------------	--	----------------

Kegiatan

Inti

Ayo Mengamati

150

Menit

1. Selanjutnya guru menjelaskan bahwa mereka akan bermain berburu gambar simbol sila ketiga dan berburu teks bunyi sila ketiga.
2. Guru menjelaskan bahwa beberapa gambar telah di letakkan di tempat-tempat tertentu di sekitar sekolah. Mereka diminta mengikuti perintah-perintah yang sudah disiapkan oleh guru di beberapa tempat. Masing-masing kelompok mengumpulkan kartu yang berbeda warna.



3. Setiap kelompok harus menyimak kalimat perintah yang ditemuinya di setiap pos petunjuk.
4. Semua kelompok bersiap-siap. Ketika peluit dibunyikan mereka segera mencari gambar simbol sila ketiga dan mencari teks bunyi sila ketiga.



5. Siswa diminta menyerahkan gambar symbol sila ketiga dan bunyinya yang sudah berhasil mereka kumpulkan dari kartu kata yang mereka temukan.

Ayo Menulis

1. Setelah siswa kembali ke tempat duduk masing-masing, mereka diminta mengingat kembali kalimat perintah apa saja yang mereka temukan tadi saat melakukan permainan.
2. Kemudian guru meminta siswa menuliskan kembali ungkapan-ungkapan perintah tersebut pada secarik kertas. Mereka diminta menulis dengan benar dan rapi.



3. Selanjutnya guru bersama-sama dengan siswa membandingkan berat benda-benda konkret yang ada di dalam kelas.
4. Kemudian guru memberikan lembar kerja kelompok kepada setiap kelompok untuk dikerjakan bersama-sama.
5. Kelompok yang selesai dapat mengumpulkan lembar kerja kelompoknya kepada guru.

Kegiatan Penutup

1. Sebagai penutup guru menanyakan bagaimana perasaan siswa setelah mengikuti seluruh kegiatan.
2. Siswa bergantian merespon pertanyaan guru.
3. Siswa juga diminta melakukan refleksi diri berdasarkan hasil belajar yang mereka rasakan. Guru memberi kesempatan beberapa siswa untuk menyampaikannya.
4. Guru menyampaikan beberapa hal yang menjadi catatan evaluasinya selama kegiatan belajar berlangsung baik catatan positif maupun negatif, agar siswa memiliki kepedulian terhadap hal-hal tersebut.
5. Guru juga memberikan reward kepada siswa yang menunjukkan sikap-sikap positif menonjol agar menjadi contoh buat siswa lain.
6. Sebelum berdoa guru mengingatkan tentang hal-hal yang harus dilakukan di rumah.

15 Menit

	7. Kemudian salah satu siswa diminta memimpin doa. 8. Guru mengucapkan salam penutup.	
--	--	--

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 6 Kelas 1 dan Buku Siswa Tema 6 Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016)
2. Benda-benda konkret di dalam kelas

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian sebagai berikut.

1. Pengamatan Sikap

a. Lembar Observasi Penilaian Sikap Spiritual

No	Nama Siswa	Ketaatan Beribadah		Perilaku Bersyukur		Kebiasaan Berdoa		Toleransi	
		BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB
1	Dayu								
2	Siti								
3	Udin								

BS : Baik Sekali

PB : Perlu Bimbingan

b. Lembar Observasi Penilaian Sikap Sosial

No	Nama Siswa	Jujur		Disiplin		Tanggung Jawab		Santun		Peduli		Percaya Diri	
		BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB
1	Dayu												
2	Siti												
3	Udin												

BS : Baik Sekali

PB : Perlu Bimbingan

2. Penilaian Pengetahuan:

a. Tes tertulis pada lembar kerja siswa.

Cara penilaian:

Skor penilaian : 0 – 100

$$\frac{\text{jumlahskoryangdiperolehsiswa}}{\text{jumlahskorkeseluruhan}} \times 100 = \dots$$

Contoh:

Misalnya, ada 5 soal, setiap jawaban benar akan mendapat nilai 2. Jadi, skor maksimalnya adalah $5 \times 2 = 10$.

Jika siswa hanya menjawab dengan benar empat soal, maka nilainya sebagai berikut:

$$\frac{4 \times 2}{10} \times 100 = 80$$

3. Penilaian Keterampilan

a. Menulis ungkapan perintah

Aspek	Kriteria			
	Sangat baik (100-86)	Baik (85-71)	Cukup (70-61)	Perlu Pendampingan (≤ 60)
Pilihan kata	Semua kalimat menggunakan kata khusus ungkapan perintah	Ada 1 kalimat yang tidak menggunakan kata khusus ungkapan perintah	Ada 2 kalimat yang tidak menggunakan kata khusus ungkapan perintah	Lebih dari 2 kalimat yang tidak menggunakan kata khusus ungkapan perintah
Struktur kalimat	Struktur kalimat benar semua	Ada 1 kalimat yang strukturnya tidak tepat	Ada 2 kalimat yang strukturnya tidak tepat	Ada lebih dari 2 kalimat yang strukturnya tidak tepat
Lafal dan ejaan	Tidak ada kekeliruan lafal dan ejaan	Ada kekeliruan lafal dan ejaan pada 1 kalimat	Ada kekeliruan lafal dan ejaan pada 2 kalimat	Ada kekeliruan lafal dan ejaan pada lebih dari 2 kalimat

b. Mengukur berat benda dengan alat ukur tidak baku

Kriteria			
Baik sekali (100-86)	Baik (85-71)	Cukup (70-61)	Perlu Bimbingan ($60 \leq$)
Penggunaan alat ukur tepat, mampu menjelaskan cara pengukurannya, hasil pengukuran tepat, semua anggota kelompok berpartisipasi.	Penggunaan alat ukur tepat, mampu menjelaskan cara pengukurannya, hasil pengukuran tepat, ada anggota kelompok yang tidak berpartisipasi.	Penggunaan alat ukur tepat, mampu menjelaskan cara pengukurannya, hasil pengukuran ada yang tidak tepat, ada anggota kelompok yang tidak berpartisipasi.	Belum mampu melakukan pengukuran secara tepat.

- c. Mengumpulkan gambar simbol sila ketiga dan kartu kata penyusun bunyi sila ketiga

Kriteria			
Baik sekali (100-86)	Baik (85-71)	Cukup (70-61)	Perlu Bimbingan ($60 \leq$)
Semua gambar berhasil dikumpulkan, semua kartu kata berhasil dikumpulkan, bunyi teks sila ketiga dikumpulkan dengan lengkap, semua kelompok berpartisipasi	Ada 1 gambar yang tidak berhasil dikumpulkan, ada 1 bunyi teks sila ketiga yang tidak berhasil dikumpulkan, bunyi sila ketiga disusun tidak lengkap namun susunannya benar, semua kelompok berpartisipasi	Ada 2 gambar yang tidak berhasil dikumpulkan, ada 2 bunyi teks sila ketiga yang tidak berhasil ditemukan, ada anggota kelompok tidak berpartisipasi	Ada lebih dari 2 gambar yang tidak berhasil dikumpulkan, ada lebih dari 2 teks bunyi sila ketiga yang tidak berhasil dikumpulkan, hanya sebagian kecil anggota kelompok yang aktif

Catatan Guru

1. Masalah :
2. Ide Baru :
3. Momen Spesial :

Makassar, Juni 2018

Guru Kelas I A

Mahasiswa

Nurhayati, S.Pd

Wa Ode Rahmadilla. S

NIP: 19611103 198203 2010

NIM: 10540 9205 14

**Mengetahui
Kepala Sekolah**

Alimuddin, S.Pd

NIP: 19650317 19921111 002

MATERI AJAR

Kalimat Perintah

1. Perintah biasa (Kerjakan soal itu dengan teliti.)
2. Permintaan (Tolong, bawakan tas ini sebentar.)
3. Pemberian izin (Kerjakan soal itu, seberapa kau bisa.)
4. Ajakan (Marilah kita beristirahat sebentar.)
5. Larangan (jangan kau tembaki burung itu.)

BAB 2 KALIMAT PERINTAH

- Pengertian, Ciri-ciri dan Jenis-jenis Kalimat Perintah
- **Pengertian**
- Pengertian dari kalimat perintah => sebuah kalimat yang isinya memerintahkan/menyuruh seseorang untuk melakukan sesuatu.
- **Ciri-ciri kalimat perintah**
 - 1. Menggunakan tanda seru (!) di akhir kalimat.
 - 2. Intonasinya tinggi/naik.
 - 3. Menggunakan kata perintah contohnya : jangan, tolong.
 - 4. Isinya biasanya di ikuti partikel -lah.
 - 5. Strukturnya terbalik yaitu subjek di belakang predikat.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Identitas Sekolah : SD Inpres Bontomanai
Kelas/Semester : 1/2
Tema : Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri (Tema 6)
Sub Tema : Bekerja sama Menjaga Kebersihan dan Kesehatan
Lingkungan(Sub Tema 4)
Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Matematika, PPKn
Pembelajaran ke : 6
Alokasi waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

Muatan: Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar
3.8	Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada

	orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah
4.8	Mempraktikkan ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, dengan menggunakan bahasa yang santun kepada orang lain secara lisan dan tulisan

Muatan: Matematika

No	Kompetensi Dasar
3.1	Menjelaskan makna bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek
4.1	Menyajikan bilangan cacah sampai dengan 99 yang bersesuaian dengan banyak anggota kumpulan objek yang disajikan

Muatan: PPKn

No	Kompetensi Dasar
1.2	Menunjukkan sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di rumah
2.2	Melaksanakan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah
3.2	Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah
4.2	Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah

C. TUJUAN

1. Dengan membaca teks, siswa dapat menemukan ungkapan pemberitahuan dengan tepat.
2. Dengan membaca teks, siswa dapat mempraktikkan ungkapan pemberitahuan dengan tepat.
3. Dengan membilang benda konkerit, siswa dapat menyatakan banyak anggota suatu kumpulan obyek dengan bilangan yang tepat.

4. Dengan membilang benda konkerit, siswa dapat memasang bilangan (41-99) sesuai dengan banyak anggota kumpulan objek yang diberikan dengan benar.
5. Dengan memahami petunjuk, siswa dapat menjelaskan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah tentang menjaga kebersihan di lingkungan rumah dengan tepat.
6. Dengan mengetahui petunjuk, siswa dapat memeragakan kegiatan sesuai dengan petunjuk yang berlaku di lingkungan rumah dengan tepat.
7. Dengan menyimpulkan apa yang telah dipelajari hari ini, siswa dapat bersyukur kepada Tuhan dan memahami keberadaannya sebagai makhluk Tuhan di tengah makhluk Tuhan lainnya sehingga memiliki sikap saling menghargai, peduli, jujur, santun, dan bertanggung jawab.

D. MATERI

1. Siswa dapat menemukan dan mempraktikkan ungkapan pemberitahuan dengan tepat.
2. Siswa dapat menyatakan banyak anggota suatu kumpulan obyek dengan bilangan yang tepat.
3. Siswa dapat memasang bilangan (41-99) sesuai dengan banyak anggota kumpulan objek yang diberikan dengan benar.
4. Siswa dapat menjelaskan dan memeragakan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah tentang menjaga kebersihan di lingkungan rumah dengan tepat.

E. PENDEKATAN, STRATEGI, MODEL & METODE

Pendekatan	: <i>Scientific</i>
Strategi	: <i>Cooperative Learning</i>
Metode	: Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Pendahuluan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita. 4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 5. Pembiasaan membaca 15 menit dimulai dengan guru menceritakan tentang kisah masa kecil salah satu tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat ,cerita inspirasi dan motivasi . Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan kegiatanl iterasi dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang tergambar pada sampul buku. • Apa judul buku • Kira-kira ini menceritakan tentang apa • Pernahkan kamu membaca judul buku seperti ini 6. Guru menyampaikan bahwa hari ini mereka akan membilang benda-benda yang ada di lingkungan sekitar. 7. Siswa mendapat kesempatan berbagi pengalaman dan pengetahuan tentang benda-benda di lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk membilang. 	<p>10 Menit</p>

Kegiatan

Inti

Ayo Membaca

1. Siswa memeragakan teks percakapan di depan kelas.
2. Siswa menyampaikan isi cerita dalam teks percakapan.



Ayo Menulis

1. Siswa mengamati teks.
2. Siswa menggarisbawahi ungkapan pemberitahuan.
3. Siswa menyalin ungkapan pemberitahuan pada tempat tersedia.
4. Siswa dapat menuliskannya pada buku latihan siswa.



Ayo Mencoba

1. Siswa menyebutkan contoh kegiatan yang dapat dilakukan agar sekolah dan lingkungan di sekitarnya bersih dan sehat.
2. Siswa bekerja bakti membersihkan, merapikan, dan memperindah sekolah dan lingkungannya.



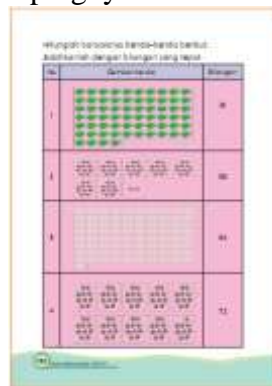
Ayo Berlatih

1. Siswa mengamati gambar pada buku.
2. Siswa membilang melalui gambar benda yang terdapat pada buku




Ayo Mencoba

1. Siswa membilang benda yang ada di dalam kotak pada buku siswa.
2. Siswa menyebutkan banyak benda berdasarkan hasil membilang.
3. Siswa memasang banyak benda dengan bilangan yang ada di sampingnya.



Ayo Menulis

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati teks yang ada pada buku. 2. Siswa menyampaikan pengalamannya tentang aturan menjaga kebersihan toilet. 3. Siswa menyebutkan kegiatan yang dapat dilakukan untuk menjaga kebersihan toilet. 4. Siswa membaca himbauan menjaga kebersihan toilet. 5. Siswa menjelaskan maksud himbauan menjaga kebersihan toilet. 6. Siswa menuliskan penjelasannya pada tempat tersedia. 7. Siswa memeragakan himbauan menjaga kebersihan toilet. 	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan di akhir dengan mengulas kembali apa yang sudah mereka lakukan sejak pagi dan ditutup dengan bersyukur kepada Tuhan serta menyimpulkan bahwa Tuhan menciptakan lingkungan untuk manusia dan karenanya manusia perlu bekerja sama menjaga lingkungannya agar selalu bersih dan sehat. 2. Salam dan do'a penutup. <p>Remedial</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berlatih mengenal ungkapan pemberitahuan. 2. Berlatih menanggapi ungkapan pemberitahuan. 3. Berlatih membilang banyak benda. 4. Berlatih membuat kerajinan dengan bahan berasal dari hewan. 5. Berlatih gerakan tolakan, melayang, dan mendarat 6. Berlatih menyebutkan kegiatan kerjasama untuk lingkungan yang bersih dan sehat. 	<p>15 Menit</p>

Kegiatan Alternatif (Pengayaan)

1. Mengetahui lebih jauh tentang kegiatan kerjasama menjaga kebersihan lingkungan sekitar.
2. Mengetahui aturan di lingkungan sekitar.
3. Berlatih membilang dengan berbagai benda konkrit.
4. Membuat aneka kerajinan dengan bahan dari hewan.
5. Melakukan senam lantai dengan gerakan tolakan, melayang dan mendarat.

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 6 Kelas 1 dan Buku Siswa Tema 6 Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).
2. Benda-benda konkret di kelas

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian sebagai berikut.

1. Pengamatan Sikap

a. Lembar Observasi Penilaian Sikap Spiritual

No	Nama Siswa	Ketaatan Beribadah		Perilaku Bersyukur		Kebiasaan Berdoa		Toleransi	
		BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB
1	Dayu								
2	Siti								
3	Udin								

BS : Baik Sekali

PB : Perlu Bimbingan

b. Lembar Observasi Penilaian Sikap Sosial

No	Nama Siswa	Jujur		Disiplin		Tanggung Jawab		Santun		Peduli		Percaya Diri	
		BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB
1	Dayu												
2	Siti												
3	Udin												

BS : Baik Sekali

PB : Perlu Bimbingan

2. Penilaian Pengetahuan:

Menemukan ungkapan pemberitahuan (latihan pada buku siswa)

- Menjelaskan aturan (latihan pada buku siswa)
- Menyatakan banyak anggota kumpulan benda (latihan pada buku siswa).

3. Penilaian Keterampilan:

- Memerankan kata pemberitahuan

No	Kriteria	Baik sekali (86 – 100)	Baik (71 – 85)	Cukup (61 – 70)	Perlu Bimbingan (≤ 60)
		4	3	2	1
1.	Ekspresi	Mimik wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog secara konsisten	Mimik wajah dan gerak tubuh sesuai dengan dialog namun tidak konsisten	Mimik wajah dan gerakan tubuh sesuai dengan dialog	Monoton, tanpa ekspresi
2.	Volume Suara	Terdengar sampai seluruh ruang kelas	Terdengar sampai setengah ruang kelas	Terdengar hanya bagian depan ruang kelas	Suara sangat pelan atau tidak terdengar

- Memeragakan kegiatan sesuai aturan

No	Kriteria	Baik sekali (86 – 100)	Baik (71 – 85)	Cukup (61 – 70)	Perlu Bimbingan (≤ 60)
		4	3	2	1
1.	Ekspresi	Mimik wajah ekspresif, gerak tubuh optimal, melakukan atas inisiatif sendiri	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Belum mau mencoba
2.	Jumlah kegiatan	Lebih dari 4 kegiatan	3-4 kegiatan	2 kegiatan	Belum mau mencoba

c. Memasangkan bilangan

No	Kriteria	Baik sekali (86 – 100)	Baik (71 – 85)	Cukup (61 – 70)	Perlu Bimbingan (\leq 60)
1	Partisipasi dalam kegiatan	Siswa mengerjakan pekerjaan dengan benar, runut, rapi, tuntas	Memenuhi 3 kriteria	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria atau kurang
2	Penampilan	Aktif, berinisiatif, antusias, bekerja sama dengan teman-teman	Memenuhi tiga kriteria	Memenuhi dua kriteria	Memenuhi satu kriteria atau kurang

Catatan Guru

1. Masalah :
2. Ide Baru :
3. Momen Spesial :

Makassar, Juni 2018

Guru Pamong

Mahasiswa

Nurhayati, S.Pd

Wa Ode Rahmadilla S

NIP: 19611103 198203 2010

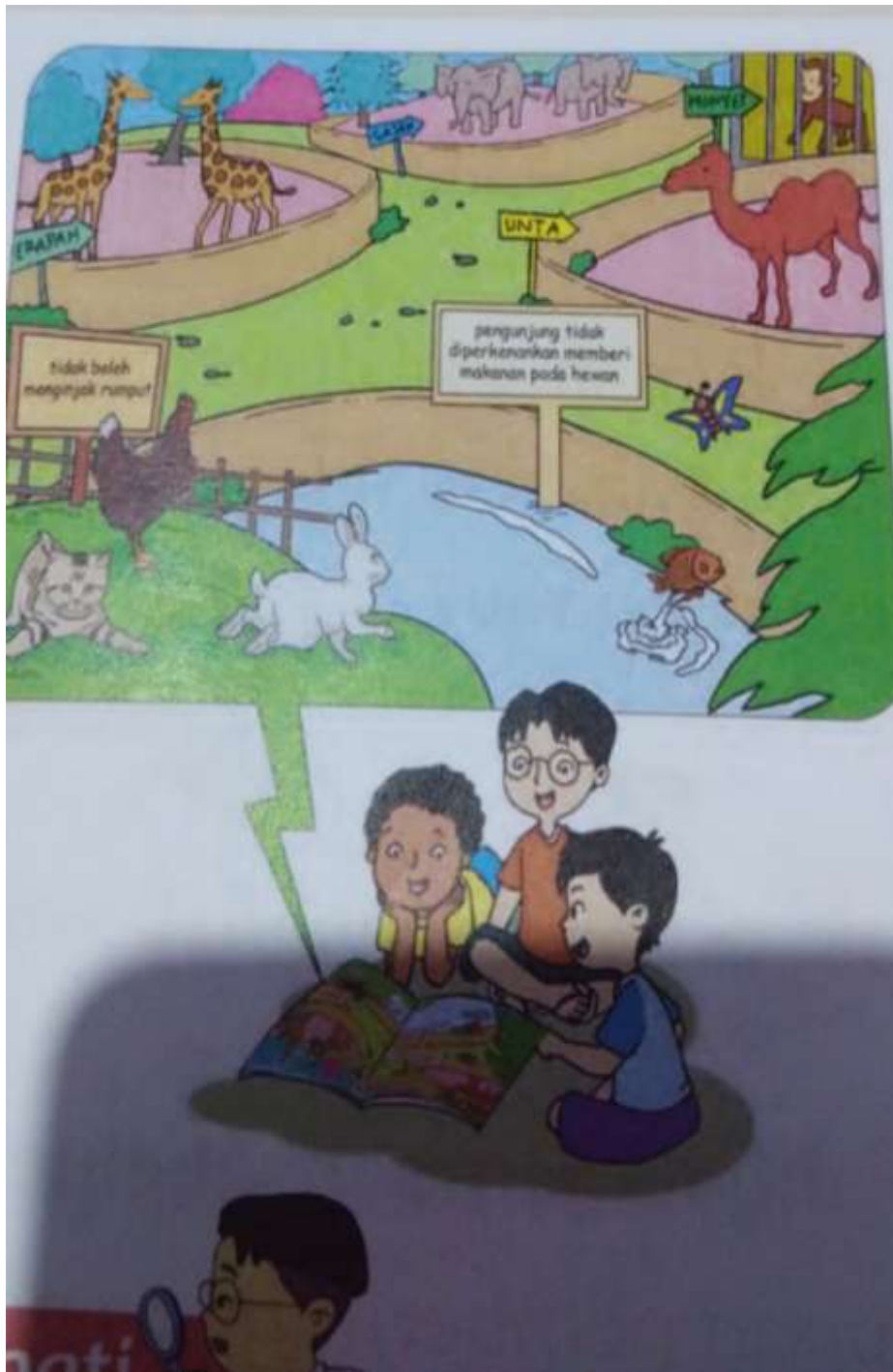
NIM: 10540 9205 14

**Mengetahui
Kepala Sekolah**

Alimuddin, S.Pd

NIP: 19650317 19921111 002

MEDIA PEMBELAJARAN



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Identitas Sekolah : SD Inpres Bontomanai
Kelas/Semester : 1/2
Tema : Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku (Tema 7)
Sub Tema : Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitarku (Sub Tema 1)
Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, PJOK
Pembelajaran ke : 2
Alokasi waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

Muatan: Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar
3.6	Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.
4.6	Menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan ejaan yang tepat dan

	dibantu dengan bahasa daerah mengenai berbagai jenis benda di lingkungan sekitar dalam teks tulis sederhana
--	---

Muatan: PJOK

No	Kompetensi Dasar
3.6	Memahami gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama.
4.6	Mempraktikkan gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama

C. TUJUAN

1. Setelah membaca teks, siswa dapat menemukan makna kata benda hidup dan tak hidup saat membandingkan benda hidup dan tak hidup berdasarkan ciri-ciri yang ditemui dengan benar.
2. Setelah mengamati gambar, siswa menggunakan makna kata benda hidup dan tak hidup secara tertulis melalui kegiatan menulis sambung dengan rapi.
3. Setelah mengamati teks, siswa dapat menjelaskan gerak dasar berjalan sesuai irama dengan benar.
4. Setelah mengamati contoh, siswa dapat mempraktikkan gerak dasar berjalan sesuai irama dengan benar.

D. MATERI

1. Siswa dapat menemukan makna kata benda hidup dan tak hidup berdasarkan ciri-ciri yang ditemui pada saat membaca teks.
2. Siswa dapat melakukan kegiatan menulis sambung dengan rapi.
3. Siswa dapat menjelaskan gerak dasar berjalan sesuai irama dengan benar.
4. Siswa dapat mempraktikkan gerak dasar berjalan sesuai irama dengan benar.

E. PENDEKATAN, STRATEGI, MODEL,& METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Media : *Flash Card*

Metode : Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan
Ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK).3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita.4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.5. Pembiasaan membaca 15 menit dimulai dengan guru menceritakan tentang kisah masa kecil salah satu tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat, cerita inspirasi dan motivasi. Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut:<ul style="list-style-type: none">• Apa yang tergambar pada sampul buku.• Apa judul buku• Kira-kira ini menceritakan tentang apa• Pernahkan kamu membaca judul buku seperti ini1. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu.2. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran	10 Menit

	<p>dilaksanakan.</p> <p>3. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan salah satu kegiatan berikut yaitu tanya jawab, mengulas kembali beberapa hal tentang kegiatan sebelumnya membedakan benda hidup dan benda tak hidup.</p>	
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>Ayo Mengamati</p> <p>1. Siswa membaca teks tentang benda hidup dan benda tak hidup.</p> <div data-bbox="727 632 1101 1108" data-label="Image"> </div> <p>2. Siswa mendiskusikan berbagai ciri benda hidup berdasarkan teks yang dibaca.</p> <p>3. Siswa mengamati gambar kucing dan kursi.</p> <p>Ayo Berlatih</p> <p>1. Siswa membandingkan kucing dan kursi berdasarkan ciri-ciri makhluk hidup yang sudah diketahuinya.</p>	150Menit



Ayo Berlatih

1. Siswa berlatih menyalin tulisan sesuai contoh.
2. Banyaknya tulisan yang harus dibuat disesuaikan dengan kemampuan siswa.
3. Siswa yang sudah mandiri dan memiliki kemampuan baik dalam menulis diberi tugas menulis lebih banyak daripada siswa yang masih perlu bimbingan.



Ayo Mengamati

1. Siswa berdiskusi tentang ciri benda hidup dapat bergerak.
2. Benda hidup bergerak dengan berbagai cara. Ada yang berjalan, berlari, terbang, dan lain-lain.
3. Tumbuhan adalah makhluk hidup. Tumbuhan tidak berpindah tempat. Arah tumbuh dari tumbuhan selalu mengarah ke sinar matahari. Dahannya akan bergerak menuju arah sinar matahari.
4. Benda tak hidup juga ada yang dapat bergerak

sendiri dan berpindah tempat. Benda tak hidup dapat bergerak biasanya karena bantuan mesin. Contoh benda tak hidup yang dapat bergerak adalah mobil-mobilan.





Ayo Mencoba

1. Manusia adalah benda hidup. Manusia bergerak dengan cara berjalan dan berlari.
2. Siswa berlatih mempraktikkan gerak berlari dan berjalan.
3. Gerak berjalan.
 - Sikap awal berdiri tegak dan pandangan ke depan.
 - Tangan kanan dan kiri dikepalkan di samping badan.
 - Berjalanlah seperti biasa dengan lengan diayun di samping badan.
 - Berjalanlah mengikuti irama hitungan 1, 2, 3, dan 4.



4. Setelah berjalan, lakukan gerak berlari.
5. Saat perpindahan gerak berjalan ke berlari, lakukan secara perlahan.

	<p>6. Gerak berlari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Badan sedikit dicondongkan. • Lakukan ayunan kaki lebih tinggi. • Gerakan kaki dipercepat dari gerak berjalan.  <p>7. Siswa melakukan gerakan kombinasi berjalan dan berlari.</p> <p>8. Berjalan dan berlari sesuai irama hitungan.</p> <p>9. Lakukan gerakan berjalan untuk hitungan 1, 2, 3, dan 4.</p> <p>10. Lakukan gerakan berlari untuk hitungan 5, 6, 7, dan 8.</p> 	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Refleksi</p> <p>1. Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi hari itu. Dalam kegiatan refleksi guru memberikan beberapa pertanyaan berikut ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang kamu pelajari hari ini? • Bagaimana perasaanmu saat membandingkan dua jenis benda, mempraktikkan gerak berjalan, gerak berlari, dan gerak kombinasi berjalan dan berlari? • Kegiatan apa yang paling kamu sukai? • Informasi apa yang ingin kamu ketahui lebih lanjut? • Bagaimana caramu untuk mendapatkan informasi tersebut? • Pertanyaan yang diajukan guru pada kegiatan 	<p>15 Menit</p>

	<p>refleksi dapat dijawab siswa secara lisan atau tulisan. Jika guru menginginkan siswa menulis jawaban pertanyaan refleksi sebaiknya siswa memiliki sebuah buku tulis khusus untuk refleksi.</p> <p>2. Kegiatan kelas diakhiri dengan berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa petugas piket.</p>	
--	---	--

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 5 Kelas 1 dan Buku Siswa Tema 7 Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).
2. Buku siswa
3. Media *flash card* (kartu belajar)

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian sebagai berikut.

1. Pengamatan Sikap
 - a. Lembar Observasi Penilaian Sikap Spiritual

No	Nama peserta didik	Ketaatan Beribadah		Perilaku Bersyukur		Kebiasaan Berdoa		Toleransi	
		BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB
1	Dayu								
2	Siti								
3	Udin								

BS : Baik Sekali

PB : Perlu Bimbingan

b. Lembar Observasi Penilaian Sikap Sosial

No	Nama peserta didik	Jujur		Disiplin		Tanggung jawab		Santun		Peduli		Percaya Diri	
		BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB
1	Dayu												
2	Siti												
3	Udin												

BS : Baik Sekali

PB : Perlu Bimbingan

2. Penilaian Pengetahuan :

Membandingkan kucing dan kursi.

Jawaban dapat sesuai dengan pengetahuan dan pemahaman siswa, tetapi tetap sesuai dengan ciri-ciri gambar dan benda hidup dan tak hidup.

Siswa minimal membandingkan dua ciri. Jika kedua ciri yang dijelaskan benar dapat mendapat nilai 100. Jika hanya 1 ciri nilainya 50.

Contoh jawaban

Kursi berkaki 4. Kucing berkaki 4.

Kursi tidak dapat bergerak sendiri, kucing dapat bergerak sendiri,

Warna kursi coklat dan kuning, warna kucing hitam.

Kursi tidak melawan jika dimainkan, kucing dapat melawan jika diganggu.

Penilaian Keterampilan:

a. Penilaian Unjuk Kerja Menulis Sambung

No	Kriteria	Baik sekali (86 – 100)	Baik (71 – 85)	Cukup (61 -70)	Perlu Bimbingan (< 60)
1.	Kualitas huruf yang dihasilkan	Proporsional, sesuai dengan garis, konsisten	1-2 huruf proporsional, sesuai dengan letak garis	Lebih dari setengah huruf tidak proporsional dan tepat di garis	Belum mampu menulis huruf dengan baik
2.	Kerapian	Semua tulisan berada di tempat yang tersedia	1-2 huruf keluar dari tempat menulis	Lebih dari setengah keluar dari tempat menulis	Belum mampu menulis sesuai aturan yang diberikan

b. Penilaian: Observasi (Pengamatan)

Instrumen Observasi Berbentuk Lembar Pengamatan Berjalan dan Berlari

No.	Kriteria	Terlihat (✓)	Belum Terlihat (✓)
1.	Posisi tegak dan tangan dikepal saat berdiri tegak		
2.	Ayunan tangan dan kaki seirama saat berjalan		
3.	Berjalan sesuai irama		
4.	Posisi badan sedikit condong ke depan saat berlari		
5.	Ayunan tangan dan kaki sesuai sesuai saat berlari		
6.	Berlari sesuai irama		

Catatan Guru

1. Masalah :.....
2. Ide Baru :.....
3. Momen Spesial :.....

Makassar, Juni 2018

Guru Pamong

Mahasiswa

Nurhayati, S.Pd

Wa Ode Rahmadilla S

NIP: 19611103 198203 2010

NIM: 10540 9205 14

**Mengetahui
Kepala Sekolah**

Alimuddin, S.Pd

NIP: 19650317 19921111 002

MEDIA PEMBELAJARAN



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Identitas Sekolah : SD Inpres Bontomanai
Kelas/Semester : 1/2
Tema : Benda, Hewan, dan Tanaman di Sekitarku (Tema 7)
Sub Tema : Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitarku (Sub Tema 1)
Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, Matematika, PPKn
Pembelajaran ke : 6
Alokasi waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

Muatan: Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar
3.6	Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.
4.6	Menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan ejaan yang tepat dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai berbagai jenis benda di lingkungan sekitar dalam teks tulis sederhana.

Muatan : Matematika

No	Kompetensi Dasar
3.2	Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya.
4.2	Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat.

Muatan: PPKn

No	Kompetensi Dasar
1.1	Mensyukuri diterapkannya bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas sebagai gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”
2.1	Menunjukkan sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di rumah.
3.1	Mengenal simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”
4.1	Menceritakan simbol-simbol sila Pancasila pada Lambang Garuda Pancasila

C. TUJUAN

1. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menuliskan simbol sila ke empat Pancasila dengan benar.
2. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menggambar simbol sila kelima Pancasila dengan cara menebalkan garis dengan benar.
3. Setelah membaca, siswa dapat menunjukkan kosa kata tentang ciri-ciri benda hidup dengan tepat .
4. Setelah mengamati teks, siswa dapat menggunakan kosa kata tentang ciri-ciri benda hidup secara tertulis dengan tepat.

5. Melalui kegiatan permainan, siswa dapat menentukan nilai tempat (satuan dan puluhan) bilangan terdiri dari dua angka dengan bantuan benda konkret dengan benar.
6. Melalui kegiatan permainan, siswa dapat menuliskan bilangan terdiri dari dua angka sesuai nilai tempat dengan benar.

D. MATERI

1. Siswa dapat menemukan dan mempraktikkan ungkapan pemberitahuan dengan tepat.
2. Siswa dapat menyatakan banyak anggota suatu kumpulan obyek dengan bilangan yang tepat.
3. Siswa dapat memasang bilangan (41-99) sesuai dengan banyak anggota kumpulan objek yang diberikan dengan benar.
4. Siswa dapat menjelaskan dan memeragakan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah tentang menjaga kebersihan di lingkungan rumah dengan tepat.

E. PENDEKATAN, STRATEGI, MODEL, & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Media : *Flash Card*

Metode : Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap 	10 Menit

disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita.

4. Menyanyikan **lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya**. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat **Nasionalisme**.
5. Pembiasaan membaca 15 menit dimulai dengan guru menceritakan tentang kisah masa kecil salah satu tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat, cerita inspirasi dan motivasi. Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan **kegiatan literasi** dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut:
 - Apa yang tergambar pada sampul buku.
 - Apa judul buku
 - Kira-kira ini menceritakan tentang apa
 - Pernahkan kamu membaca judul buku seperti ini
6. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu.
7. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan.
8. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan salah satu kegiatan berikut yaitu tanya jawab, mengulas kembali beberapa hal tentang kegiatan sebelumnya, menceritakan pengalaman, atau kegiatan lainnya.

Kegiatan

Inti

Ayo Berlatih

1. Siswa mengamati gambar putus-putus yang merupakan simbol sila ke-4 Pancasila.



2. Siswa menghubungkan garis pada gambar tersebut sehingga membentuk gambar kepala banteng sebagai simbol sila keempat Pancasila.
3. Siswa mewarnai gambar sesuai dengan simbol sila ke-4 Pancasila.
4. Siswa menuliskan bunyi sila ke-4 Pancasila.
5. Siswa tampil ke depan kelas untuk menunjukkan hasil gambar sambil mengucapkan bunyi sila ke-4 Pancasila.

Ayo Berlatih

1. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang ciri-ciri benda hidup.

150
Menit



2. Ciri-ciri benda hidup adalah dapat bergerak dan berpindah tempat, memerlukan makanan, berkembang biak, dan tumbuh besar.
3. Siswa berlatih soal mengenai ciri-ciri benda hidup.

Ayo Berlatih

1. Mainan termasuk benda tak hidup. Salah satu mainan yang sering digunakan adalah dadu.



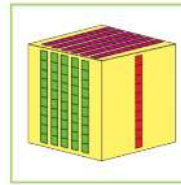
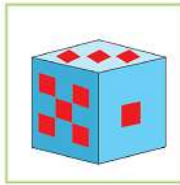
2. Kegiatan bermain nilai tempat dapat dilakukan mandiri atau berkelompok.
3. Siswa membuat dadu dari pola yang tersedia pada buku. Ada dua jenis dadu yaitu dadu bertuliskan nilai puluhan dan nilai satuan.
4. Setelah kedua dadu selesai dibuat, tentukan pemain pertama, kedua, dan seterusnya dengan cara suit.
5. Pemain pertama melempar kedua dadu secara

bersamaan.

Tahapan kegiatan

- Buatlah kelompok
- Siapkan dua buah dadu bilangan puluhan dan satuan
- Tentukan pemain pertama yang akan melempar dadu
- Lemparlah kedua dadu secara bersamaan
- Tuliskan banyaknya bilangan satuan dan puluhan sesuai kolom yang tersedia
- Tuliskan nama dan bilangan

Contoh



Puluhan 4	Satuan 2
42 Ditulis empat puluh tujuh	

6. Lakukan kegiatan yang sama dengan pemain berikutnya.

Kegiatan refleksi

Penutup

1. Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi hari itu. Dalam kegiatan refleksi guru memberikan beberapa berikut ini.
 - Apa yang kamu pelajari hari ini?
 - Bagaimana perasaanmu saat menyusun gambar simbol sila keempat Pancasila, berlatih membuat kalimat, dan bermain dadu menentukan nilai tempat?
 - Kegiatan apa yang paling kamu sukai?

15
Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Informasi apa yang ingin kamu ketahui lebih lanjut? • Bagaimana caramu untuk mendapatkan informasi tersebut? • Pertanyaan yang diajukan guru pada kegiatan refleksi dapat dijawab siswa secara lisan atau tulisan. Jika guru menginginkan siswa menulis jawaban pertanyaan refleksi sebaiknya siswa memiliki sebuah buku tulis khusus untuk refleksi. <p>2. Di akhir pembelajaran, siswa berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa petugas piket.</p>
--	---

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 5 Kelas 1 dan Buku Siswa Tema 7 Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).
2. Media *flash card* (kartu belajar) gambar benda hidup dan tak hidup
3. Pola dadu berisi gambar puluhan dan satuan

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian sebagai berikut.

1. Pengamatan Sikap
 - a. Lembar Observasi Penilaian Sikap Spiritual

No	Nama peserta didik	Ketaatan Beribadah		Perilaku Bersyukur		Kebiasaan Berdoa		Toleransi	
		BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB
1	Dayu								
2	Siti								
3	Udin								

BS : Baik Sekali

PB : Perlu Bimbingan

b. Lembar Observasi Penilaian Sikap Sosial

No	Nama peserta didik	Jujur		Disiplin		Tanggung jawab		Santun		Peduli		Percaya Diri	
		BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB
1	Dayu												
2	Siti												
3	Udin												

BS : Baik Sekali

PB : Perlu Bimbingan

2. Penilaian Pengetahuan:

Tes tertulis: Skor

a. Melengkapi kalimat dengan kalimat dengan kata yang tersedia.

Jumlah soal: 4 buah

Skor maksimal: 100

Skor setiap soal : 25

Kunci Jawaban:

1. Bergerak
 2. Berkembang biak
 3. Tumbuh besar
 4. Membutuhkan makanan
- b. Menentukan nilai tempat suatu bilangan pada suatu permainan dadu.

Jawaban sangat beragam.

Banyaknya contoh 5 soal.

Skor setiap soal 20.

Nilai = banyak jawaban benar X 20

3. Penilaian Keterampilan:

a. Penilaian Menebalkan Gambar Simbol Sila Keempat Pancasila

Rubrik Menyusun Gambar Simbol Sila Keempat Pancasila

No	Kriteria	Baik sekali (86 – 100)	Baik (71 – 85)	Cukup (61 -70)	Perlu Bimbingan (≤ 60)
1	Kelengkapan	Seluruh bagian gambar ditebalkan dengan baik	Ada satu bagian yang terlewat	Ada 2 bagian gambar yang terlewat	Lebih dari dua bagian gambar terlewat
2	Kerapian	Penebalan sesuai dengan garis yang ditetapkan	Ada satu bagian penebalan yang keluar garis	Ada bagian penebalan yang keluar dari garis	Ada lebih dari dua bagian penebalan yang keluar dari garis

I. Remedial

1. Guru memberikan bimbingan khusus bagi siswa yang belum lancar membaca.
2. Mengganti kegiatan membaca dengan berbicara/menulis jika siswa kesulitan.
3. Menentukan nilai tempat bilangan dengan menggunakan benda konkret.

J. Alternatif (Pengayaan)

1. Pengelompokan benda hidup dan tak hidup melalui pengamatan langsung terhadap benda di sekitar. Minta siswa menuliskan dan menentukan pengelompokan.
2. Berlatih berhitung maju dan mundur bisa dilakukan langsung oleh siswa dengan menggunakan garis bilangan.
3. Berlatih menuliskan lambang dan nama bilangan 61-80 melalui kegiatan dikte.

4. Membandingkan berat tanpa menggunakan timbangan, tetapi langsung melihat postur tubuh temannya.
5. Kegiatan menentukan panjang pendek bunyi dengan tebak-tebakan lagu.

Catatan Guru

1. Masalah :
2. Ide Baru :
3. Momen Spesial :

Makassar, Juni 2018

Guru Pamong

Mahasiswa

Nurhayati, S.Pd

Wa Ode Rahmadilla. S

NIP: 19611103 198203 2010

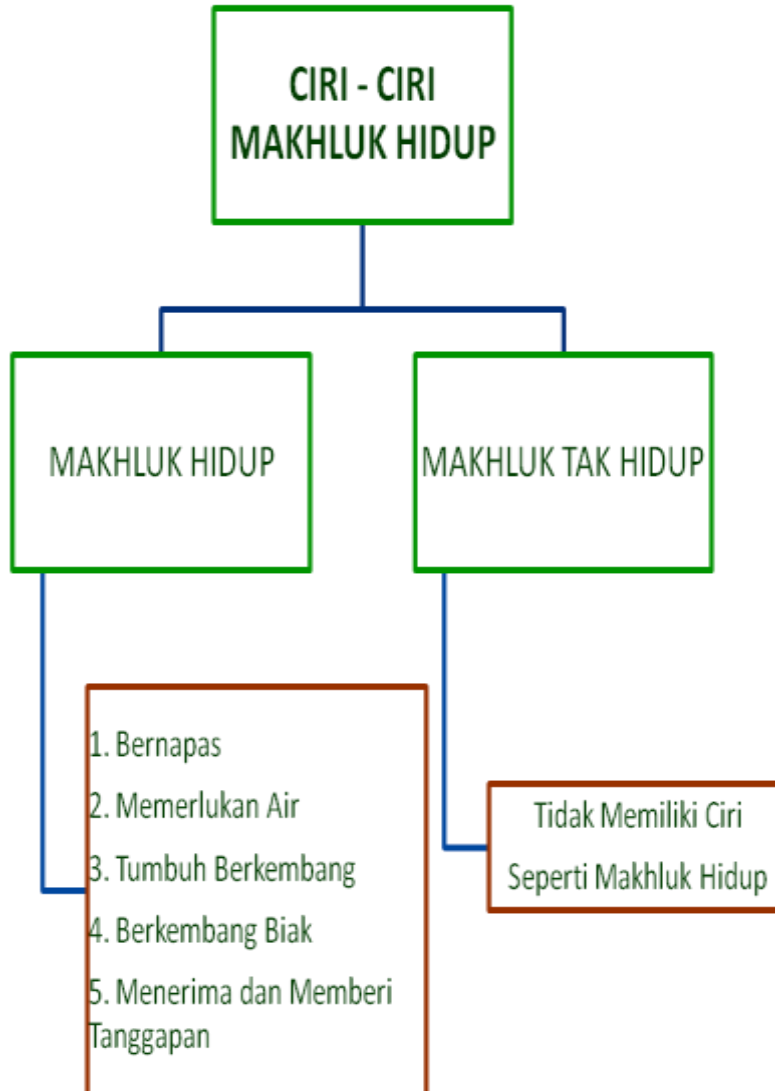
NIM: 10540 9205 14

**Mengetahui
Kepala Sekolah**

Alimuddin, S.Pd

NIP: 19650317 19921111 002

MATERI AJAR





PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
UPTD DINAS PENDIDIKAN NASIONAL
KECAMATAN TAMALATE
SD INPRES BONTOMANAI

LEMBAR EVALUASI SISWA

PRETEST

Sekolah : SD Inpres Bontomanai Nama :

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia Kelas :

Skor

Paraf Guru

Perhatikanlah gambar di bawah ini!



1. Tuliskanlah satu kalimat perintah ajakan!
2. Tuliskan satu kalimat perintah larangan!
3. Sebutkan tiga jenis kalimat perintah yang anda ketahui!

Bacalah teks pemberitahuan di bawah ini dengan saksama!

Udin : selamat pagi, teman-teman....
Aku mempunyai berita penting.
Lingkungan kita akan mengikuti lomba kebersihan.
Edo : Wow...., berita yang sangat bagus.
Aku senang mendengarnya.

146

Buku Siswa Kelas 1 SD/MI

Lani : Lingkungan kita memiliki pasar yang bersih.
Beni : Jalan di lingkungan kita bersih dan sejuk.
Siti : Sekolah kita bersih dan indah.
Dayu : Balai desa bersih dan rapi.
Beni : Taman bermain sejuk dan indah.
Siti : Mari kita bekerja sama merapikan sekolah.
Sekolah kita harus lebih bersih dan rapi.

4. Siapakah yang memberikan ungkapan pemberitahuan pada teks di atas?
5. Berapa orang yang ada pada teks di atas?



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
UPTD DINAS PENDIDIKAN NASIONAL
KECAMATAN TAMALATE
SD INPRES BONTOMANAI

LEMBAR EVALUASI SISWA
POSTTEST

Sekolah : SD Inpres Bontomanai Nama :

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia Kelas :

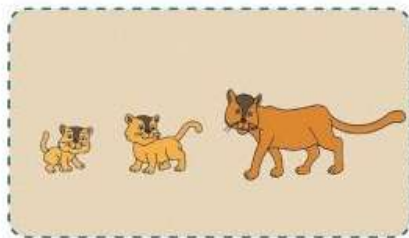
Skor

Paraf Guru

Pilihlah gambar di bawah ini yang termasuk benda hidup dan tak hidup!

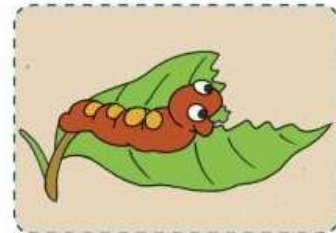






Aku tahu kucing disebut benda hidup karena....

Aku tahu ulat disebut benda hidup karena...



Lampiran B

- **Lampiran IV : Skor Nilai Pretest**
- **Lampiran V : Perhitungan untuk Mencari Mean
(rata-rata) Nilai Pretest**
- **Lampiran VI: Penilaian Kemampuan Membaca
Pretest**
- **Lampiran VII : Skor Nilai Posttest**
- **Lampiran VIII : Perhitungan untuk Mencari Mean
(rata-rata) Nilai Posttest**
- **Lampiran IX : Penilaian Kemampuan Membaca Posttest**
- **Lampiran X : Deskripsi Penilaian Kemampuan Membaca**
- **Lampiran XI : Hasil AnalisisData Aktivitas Siswa**

Lampiran IV

SKOR NILAI PRETEST

No	Nama Siswa	Nilai
1.	Aditya D. Nasipa	80
2.	Ahmad Fauzan	90
3.	Andini Asrul	60
4.	Asipa Ramadhani	70
5.	Atipa Idris	50
6.	Dimas Ardiansyah	70
7.	Ikram Raisya	80
8.	M. Zidane Adzan	70
9.	M. Agil Zaidan	70
10.	M. Alif Algazali	70
11.	M. Fasis Abyan	50
12.	M. Fauzi Imran	50
13.	M. Fiqra Haikal	60
14.	M. Naufal H	60
15.	M. Norman	80
16.	M. Nurihsan	70
17.	M. Rizal	70
18.	M. Syahril R	60
19.	Nur Alifia Istiqomah	30
20.	Putri Regina S	50
21.	Risky Aditya Haris	90
22.	Syifa Alqila	60
23.	Umar Qadasi	60
24.	Zilwa Ayu Ningsih	70
25.	Resky Aditya K	60

Lampiran V

**PERHITUNGAN UNTUK MENCARI MEAN (RATA-RATA) NILAI
PRETEST**

X	F	F.X
30	1	30
50	4	200
60	7	420
70	8	560
80	4	320
90	2	180
Jumlah	26	1710

Lampiran VI

PENILAIAN KEMAMPUAN MEMBACA PRETEST

Nama Sekolah : SD Inpres Bontomanai
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / Semester : I / II (dua)

No	Aspek Yang Dinilai			Skor	Nilai
	Ketepatan Pelafalan	Kejelasan Lafal	Kelancaran		
1.	2	3	3	8	66,66
2.	2	3	3	8	66,66
3.	2	2	3	7	58,33
4.	2	3	3	8	66,66
5.	2	3	3	8	66,66
6.	2	2	2	6	50
7.	2	3	2	7	58,33
8.	2	3	4	9	75
9.	2	2	2	6	50
10.	2	3	3	8	66,66
11.	1	1	3	5	41,66
12.	2	2	3	7	58,33
13.	1	1	2	4	33,33
14.	2	1	1	4	33,33
15.	2	2	3	7	58,33
16.	2	3	3	8	66,66
17.	2	2	3	7	58,33
18.	1	3	3	7	58,33
19.	1	1	1	3	25

20.	1	1	2	4	33,33
21.	2	3	3	8	66,66
22.	2	2	3	7	58,33
23.	2	2	1	5	41,66
24.	2	2	1	5	41,66
25.	2	3	2	7	58,33
26.	2	1	2	5	41,66

Lampiran VII

SKOR NILAI POSTTEST

No	Nama Siswa	Nilai
1.	Aditya D. Nasipa	100
2.	Ahmad Fauzan	100
3.	Andini Asrul	100
4.	Asipa Ramadhani	100
5.	Atipa Idris	100
6.	Dimas Ardiansyah	70
7.	Ikram Raisya	100
8.	M. Zidane Adzan	100
9.	M. Agil Zaidan	70
10.	M. Alif Algazali	100
11.	M. Fasis Abyan	70
12.	M. Fauzi Imran	80
13.	M. Fiqra Haikal	80
14.	M. Naufal H	70
15.	M. Norman	80
16.	M. Nurihsan	100
17.	M. Rizal	100
18.	M. Syahril R	90
19.	Nur Alifia Istiqomah	80
20.	Putri Regina S	80
21.	Risky Aditya Haris	100
22.	Syifa Alqila	100
23.	Umar Qadasi	80
24.	Zilwa Ayu Ningsih	80
25.	Resky Aditya K	100

Lampiran VIII

PERHITUNGAN UNTUK MENCARI MEAN (RATA-RATA) NILAI POSTTEST

X	F	F.X
70	4	280
80	7	560
90	2	180
100	13	1300
Jumlah	26	2320

Lampiran IX

PENILAIAN KEMAMPUAN MEMBACA POSTTEST

Nama Sekolah : SD Inpres Bontomanai
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / Semester : I / II (dua)

No	Aspek Yang Dinilai			Skor	Nilai
	Ketepatan Pelafalan	Kejelasan Lafal	Kelancaran		
1.	3	3	3	9	75
2.	3	4	4	11	91,66
3.	3	3	4	10	83,33
4.	3	3	4	10	83,33
5.	3	4	4	11	91,66
6.	3	3	2	8	66,66
7.	3	4	4	11	91,66
8.	4	4	4	12	100
9.	3	3	4	10	83,33
10.	3	4	4	11	91,66
11.	3	3	3	9	75
12.	3	3	4	10	83,33
13.	3	3	3	9	75
14.	3	3	3	9	75
15.	3	3	4	10	83,33
16.	3	4	4	11	91,66
17.	3	4	4	11	91,66
18.	3	4	4	11	91,66
19.	3	3	3	9	75
20.	3	3	3	9	75

21.	4	4	4	12	100
22.	3	3	4	10	83,33
23.	3	3	3	9	75
24.	3	3	3	9	75
25.	3	4	4	11	91,66
26.	4	3	4	11	91,66

Lampiran X

DESKRIPSI PENILAIAN KEMAMPUAN MEMBACA

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Ketepatan lafal	Jika siswa dapat melafalkan kata dengan tepat dan tanpa bimbingan guru	4
		Jika siswa kurang tepat melafalkan kata dan bimbingan guru	3
		Jika siswa tidak tepat melafalkan kata	2
		Jika siswa tidak mau melafalkan kata sama sekali	1
2.	Kejelasan lafal	Jika siswa melafalkan kata dengan jelas dan fasih	4
		Jika siswa melafalkan kata kurang jelas	3
		Jika siswa melafalkan kata tidak jelas	2
		Jika siswa tidak mau melafalkan kata	1
3.	Kelancaran	Jika siswa lancar dan melafalkan kata	4
		Jika siswa kurang lancar dalam melafalkan kata	3

Jika siswa tidak 2
lancar dalam
melafalkan kata

Jika siswa tidak mau 1
melafalkan kata

Skor maksimal = 12

Presentase kemampuan = $\frac{\text{skor hasil penilaian}}{\text{skor max}} \times 100\%$

Kriteria penilaian

82% - 100% = 4

63% - 81% = 3

44% - 62% = 2

25% - 43% = 1

Lampiran XI

HASIL ANALISIS DATA AKTIVITAS SISWA

No	Aktivitas Siswa		Jumlah siswa yang aktif pada pertemuan						Rata-rata	%	Kategori
			1	2	3	4	5	6			
1	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran	PRETEST									
			26	26	26	26		26	100	Aktif	
2	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang pembelajaran		20	20	22	24		21,50	82,69	Aktif	
3	Siswa mendengarkan dan memahami kartu belajar yang dibacakan oleh temannya		21	23	23	20		21,75	83,65	Aktif	
4	Siswa diberi kesempatan untuk mengomentari kartu belajar yang telah dibacakan temannya tersebut		25	24	22	20		22,75	87,50	Aktif	
5	Siswa yang tidak mengomentari kartu belajar tersebut		10	10	8	7		8,75	3,36	Tidak aktif	
6	Melalui arahan guru,	20	24	24	23		22,75	87,50			

	siswa maju ke depan satu persatu untuk membaca kartu belajar							Aktif	
7	Siswa bertukar informasi dengan teman dan diamati oleh observer	25	24	22	26	24,25	93,26	Aktif	
8	Siswa menyampaikan informasi yang didapat di depan kelas	26	25	26	22	24,75	95,19	Aktif	
9	Siswa yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya	20	23	23	26	23,00	88,46	Aktif	
10	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran	18	13	15	20	16,50	63,46	Tidak aktif	
Rata-rata							81,53		

Lampiran C

- **Lampiran XII : Dokumentasi**
- **Lampiran XIII: Persuratan**

DOKUMENTASI



PRETEST



PENGENALAN MEDIA *FLASH CARD*



MEDIA FLASH CARD



MATERI AJAR



POSTTEST



TES KEMAMPUAN MEMBACA

RIWAYAT HIDUP



WA ODE RAHMADILLA SYAQUITA, lahir di Falabisahaya Kabupaten Kepulauan Sula tanggal 05 September 1996 yang merupakan anak kedua dari dua bersaudara, buah hati dari pasangan La Ode Muh. Syaraf dan Wa Ode Ariaty. Pendidikan formal dimulai dari Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawwarah tahun 2002 dan tamat pada tahun 2008.

Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 1 Mangoli Utara dan tamat pada tahun 2011. Pada tahun 2011 penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Mangoli Utara dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun 2014 penulis mendapatkan kesempatan untuk melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar dan terdaftar pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Strata 1 (S1) kependidikan. Pada tahun 2018, penulis menyelesaikan studi dengan menyusun karya ilmiah yang berjudul “Efektivitas Media *Flash Card* terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Inpres Bontomanai Kota Makassar.”