

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *HURUF BERWARNA* TERHADAP  
HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA TENTANG MENULIS  
KALIMAT SEDERHANA PADA KELAS 1 SD INPRES  
BONTOMANAI KECAMATAN TAMALATE  
KOTA MAKASSAR**



**SKRIPSI**

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

Oleh

**APRILITA ARISANDI  
NIM 10540 9275 14**

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

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*“maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap)”(QS. Al-Insyirah : 6-8)*

*“Orang terkaya sekalipun tidak bisa membeli waktu. Setiap orang mempunyai jatah jam dan menit yang persis sama. Karena itu, manfaatkan waktu dengan sebaik mungkin”*

*“Sebuah kesuksesan dapat diprediksi dan dipelajari”*

*“Ambillah kebaikan dari apa yang dikatakan, jangan lihat siapa yang dia mengatakannya.”(Rasulullah SAW)*

Kupersembahkan karya ini kepada :

- ❖ Kedua orangtuaku yang selalu mendukung dan mendoakan pastinya
- ❖ Saudaraku yang selalu ada dan memberikan motivasi dan mencukupi kebutuhanku
- ❖ Pembimbing dan sahabat-sahabatku
- ❖ Yang terkasih yang selalu ada saat dibutuhkan
- ❖ Almamaterku Dan untuk semua yang tidak tertulis atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis mewujudkan harapan menjadi kenyataan.

## ABSTRAK

**Aprilita Arisandi.** 2018. *Pengaruh Media Pembelajaran Huruf Berwarna Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Tentang Menulis Kalimat Sederhana Pada Kelas 1 Sd Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Sulfasyah dan pembimbing II Abdan Syakur.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah apakah pengaruh media pembelajaran *huruf berwarna* terhadap hasil belajar bahasa indonesia tentang menulis kalimat sederhana pada kelas 1 sd inpres bontomanai, kec. tamalate, makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *huruf berwarna* terhadap hasil belajar bahasa indonesia tentang menulis kalimat sederhana pada kelas 1 sd inpres bontomanai, kec. tamalate, makassar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang ada di kelas 1B SD Inpres Bontomanai Makassar sebanyak 21 orang. Adapun instrument yang digunakan berupa tes, observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor tugas komite sekolah diperoleh rata-rata sebesar 77,5 dan untuk hasil belajar siswa diperoleh rata-rata sebesar 82,35 ini menunjukkan bahwa skor komite sekolah sangat berperan dalam peningkatan prestasi belajar siswa. Dari hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan prestasi belajar siswa ada kaitannya dengan tugas komite sekolah, sekalipun hanya dalam hal yang sederhana. Selanjutnya, dari perhitungan  $r_{xy}$  korelasi diperoleh sebesar -0,104 dan apabila hasil tersebut diinterpretasikan secara sederhana dengan mencocokkan hasil perhitungan dengan angka indeks korelasi  $r$  *product moment*, ternyata diperoleh nilai  $r_{tabel}$  dengan taraf kepercayaan 5% diperoleh 0.468. Hal ini berarti  $r_{hitung} < r_{tabel}$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara tugas komite sekolah dengan prestasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** media huruf berwarna, hasil belajar siswa

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, senantiasa kita haturkan syukur kehadiran Allah swt. berkat petunjuk dan hidayah-Nya lah sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu. Salawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, keluarga dan para sahabat-sahabatnya, yang senantiasa konsisten menjalankan risalah tauhid.

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Huruf Berwarna* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Tentang Menulis Kalimat Sederhana Pada Kelas 1 SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar” merupakan karya tulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, selayaknya apabila pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu penulis, terutama kepada kedua orangtua Syamsuddin dan Nurhaeda. Kemudian kepada Ibunda Sulfasyah, MA., Ph.D. dan Ayahanda Abdan Syakur, S.Pd., M.Pd. yang telah membimbing, mengarahkan, dan memotivasi penulis selama menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada; (1) Dr. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah

Makassar; (2) Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar; (3) Sulfasyah, MA., Ph.D. sebagai ketua Program Studi Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis. Kepada mereka tiada kata yang patut diucapkan selain ucapan terima kasih yang tak terhingga dan do'a yang tulus dari penulis semoga semua yang diberikan mendapat pahala dan balasan yang setimpal dari Allah swt. Amin.

Akhirnya, penulis menyadari bahwa uraian yang disajikan dalam Skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu, kritikan dan saran dari berbagai pihak demi perbaikan dan penyempurnaan akan penulis terima dengan baik. Sehingga diharapkan kedepannya laporan ini dapat bermanfaat untuk mengembangkan pembelajaran, khususnya di Sekolah dasar. Kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT. dan hamba hanyalah manusia yang tak luput dari kesalahan dan kekhilafan. Akhir kata *Billahi Fii Sabilil Hak, Fastabikul Khaerat. Wassalam.*

Makassar, Mei 2018

**Penulis**

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN</b>	
A. Kajian Pustaka .....	9
1. Hasil Penelitian yang Relevan .....	9
2. Media Pembelajaran .....	10
3. Hasil Belajar .....	18
4. Bahasa Indonesia .....	20
5. Menulis Kalimat Sederhana .....	21
B. Kerangka Pikir .....	23
C. Hipotesis Penelitian .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	25
1. Jenis Penelitian .....	25
2. Desain Penelitian .....	25
B. Populasi dan Sampel .....	26
1. Populasi .....	26
2. Sampel .....	27
C. Definisi Operasional Variabel .....	28

D. Instrumen Penelitian .....	29
E. Teknik Pengumpulan Data .....	30
F. Teknik Analisis Data .....	30
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	36
1. Analisis Statistik Deskriptif .....	36
2. Analisis Statistik Inferensial .....	39
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	40
1. Analisis Statistik Deskriptif .....	40
2. Analisis Statistik Inferensial.....	41
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	43
B. Saran .....	43
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>45</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

### Nomor Judul Halaman

2.1	Kerangka pikir.....	24
3.1	Distribusi Populasi Penelitian .....	27
3.2	Distribusi Sampel Penelitian .....	28
3.3	Penguasaan materi Pelajaran .....	31
3.4	Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) .....	32
4.1	Deskripsi Skor Hasil <i>Posttest</i> Siswa .....	36
4.2	Distribusi Frekuensi Persentase Skor Hasil <i>pretest</i> Siswa.....	37
4.3	Deskripsi Skor Hasil <i>Posttest</i> Siswa .....	38
4.4	Distribusi Frekuensi Persentase Skor Hasil <i>Posttest</i> Siswa.....	39
4.5	Hasil Statistik Inferensial .....	40



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Menurut Kompri (2016: 15), Pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan dan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak didik menuju terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran tertentu.

Menurut Undang–undang dalam bidang pendidikan Nomor 20 Tahun 2003

Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 menyebutkan bahwa :

Pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Telah disebutkan juga secara terang-terangan dalam Pembukaan UUD 1945 mengenai tujuan utama negara adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal tersebut juga telah dijamin dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 5 ayat 1 (2005: 8) bahwa “setiap warga Negara memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa setiap warga negara Indonesia memiliki kesempatan yang sama menekuni pendidikan dalam meningkatkan kemampuan belajarnya walaupun berasal dari latar belakang sosial dan ekonomi yang rendah.

Menurut Hamidah (2013: 133) untuk dapat berkomunikasi, manusia menggunakan bahasa sebagai alat komunikasinya. Melalui bahasa manusia bisa

bersosialisasi dengan lingkungannya, melakukan interaksi dengan orang lain, dan segala aktivitas dalam masyarakat selalu melibatkan bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi.

Di Indonesia sendiri terdapat banyak jenis bahasa yang digunakan, tetapi bahasa yang ditentukan sebagai bahasa nasional atau persatuan di Indonesia adalah bahasa yang berasal dari bahasa Melayu yang dahulunya dituturkan oleh suku Melayu yang mendiami pesisir timur pulau Sumatra (Syamsuri, 2011: 7).

Dalam dunia pendidikan sekarang ini, telah ditentukan beberapa mata pelajaran wajib yang dipelajari dalam pendidikan formal. Salah satunya adalah pendidikan bahasa Indonesia. Sebagai bahasa persatuan di NKRI, dalam dunia pendidikan keterampilan berbahasa merupakan hal yang tidak bisa dipandang sebelah mata. Oleh karenanya, Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran utama. Sebagai wujud pentingnya mata pelajaran ini, setiap guru wajib memberikan kompetensinya dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik.

Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi pelajaran yang cukup kompleks. Mata pelajaran ini menuntut guru dan peserta didik atau siswa banyak membaca dan memahami sebuah tulisan, namun lain halnya dengan kelas rendah yang masih mempelajari tentang pengenalan huruf dan penulisan kata demi kata atau kalimat sederhana atau biasa juga disebut menulis permulaan.

Keterampilan berbahasa (*language arts, language skills*) dalam kurikulum di sekolah biasanya mencakup empat segi, yaitu Keterampilan menyimak/mendengarkan (*listening skills*), Keterampilan berbicara (*speaking*

*skills*), Keterampilan membaca (*reading skills*), dan Keterampilan menulis (*writing skills*).

Setiap keterampilan berkaitan dengan keterampilan-keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Misalnya, dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya melalui suatu hubungan urutan yang teratur : mula-mula, pada masa kecil, diajarkan belajar *menyimak/mendengarkan* bahasa, kemudian *berbicara* ; sesudah itu diajarkan *membaca* dan *menulis*. Menyimak dan berbicara kita pelajari sebelum memasuki sekolah, sedangkan membaca dan menulis dipelajari di sekolah. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan. Setiap keterampilan itu erat sekali hubungannya dengan proses-proses berfikir yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas jalan pikirannya.

Menurut Rusyana (Muhsin, Azlia Latae, dkk, 2014: 200), keterampilan menulis merupakan kemampuan menggunakan pola-pola bahasa secara tertulis untuk mengungkapkan suatu gagasan atau pesan. Keterampilan menulis permulaan harus benar-benar diperhatikan terutama di sekolah dasar, karena hanya dengan cara itulah guru dapat menjadikan siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Dengan demikian, pembelajaran menulis merupakan komponen yang turut menentukan dalam mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kemampuan menulis permulaan merupakan bekal bagi siswa untuk mempelajari kompetensi dasar yang lain dalam mata pelajaran bahasa Indonesia

dan mata pelajaran lain. Kemampuan menulis sebagai bekal bagi siswa dalam menjalani kehidupannya di masyarakat.

Dalam berkomunikasi, penguasaan struktur kalimat merupakan hal yang sangat penting, karena dengan struktur kalimat yang benar orang lain akan lebih paham dan mengerti apa yang dibicarakan atau dituliskannya, disamping itu komunikasi menjadi lebih efektif dan efisien (Hamidah, 2013: 134).

Secara konkret tuntutan keterampilan menulis siswa terdapat dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia, yaitu : (4) Menulis kata dan kalimat sederhana, dan (4.2) menulis beberapa kalimat sederhana. Keterampilan menulis kalimat sederhana perlu dimiliki karena dengan menulis kalimat sederhana memungkinkan siswa dapat mengkomunikasikan ide-ide, penghayatan, dan pengalaman yang mereka miliki dalam bentuk susunan kalimat yang tepat, oleh sebab itu keterampilan menulis kalimat sederhana perlu dibangun dan ditingkatkan secara intensif (Ustiwarningsih, 2013: 3).

Dalam sebuah buku yang menjelaskan tentang profesional seorang guru dikatakan bahwa seorang guru disebut profesional jika memiliki peningkatan kualifikasi atau kemampuan dalam mencapai kriteria standar yang ideal (Suprihatiningrum, 2016: 81). Dalam hal ini yang dimaksud adalah berupaya untuk melengkapi media-media pembelajaran yang mampu memberikan stimulus terhadap peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Wiratmojo dan Sasonohardjo (Falahuddin, 2014: 104) berpendapat bahwa Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan

sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Menurut Kurniawan (2014: 177), "Media pembelajaran sejalan dengan konsep pembelajaran itu sendiri yaitu serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh seseorang (guru) dengan tujuan agar terjadi proses belajar pada orang lain (siswa).

Menurut Sprenger (Suprihatiningrum, 2011: 17) sebagai guru, wajib hukumnya memberikan hal-hal yang dibutuhkan oleh siswa dalam rangka memenuhi kegiatan belajar dimana siswa lebih termotivasi melalui berbagai cara. Selain itu, berdasarkan berbagai penelitian sebelumnya dan tercatat oleh Abdurrahman (Amin, 2014: 7) dikatakan bahwa anak berkesulitan belajar membaca dan mengalami berbagai kesalahan dalam membaca sebagai berikut.

1. Penghilangan kata atau huruf
2. Penyelipan kata
3. Penggantian kata
4. Pengucapan kata salah dan makna berbeda
5. Pengucapan kata salah tapi makna sama
6. Pengucapan kata salah dan tidak bermakana
7. Pengulangan
8. Pembalikan kata atau pembalikan huruf
9. Kurang memperhatikan tanda baca
10. Pembedulan sendiri
11. Ragu-ragu
12. Tersendat-sendat

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan, maka dibutuhkan alat peraga yang cocok. Salah satu alat yang dapat dipakai adalah Huruf Berwarna. Perbedaan warna dimaksud untuk membedakan kata satu dengan kata yang lain. Huruf berwarna termasuk dalam golongan kartu berseri (Flash Card). Menurut Rose dan Roe (Amin, 2014: 8), kartu tersebut digunakan sebagai media dalam permainan menemukan kata. Siswa diajak bermain dengan menyusun kata-kata menjadi sebuah kalimat sederhana yang berdasarkan teka-teki atau soal-soal yang dibuat oleh guru. Titik berat latihan menyusun huruf ini adalah keterampilan menulis kalimat sederhana.

Berdasarkan data yang diperoleh dalam berbagai penelitian sebelumnya, ditemukan bahwa masih ada beberapa siswa yang belum lancar membaca sehingga kesulitan dalam melakukan aspek keterampilan berbahasa lainnya khususnya menulis kalimat sederhana. Oleh karenanya, peneliti berupaya melakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui kembali tingkat perkembangan menulis kalimat sederhana siswa dengan menggunakan media pembelajaran huruf berwarna.

Sehubungan dengan berbagai fenomena dan permasalahan di atas, penulis termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Huruf Berwarna Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tentang Menulis Kalimat Sederhana pada Kelas 1 SD Inpres Bontomanai, Kec. Tamalate, Makassar.”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dirumuskan masalah “Apakah Media Pembelajaran Huruf Berwarna berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Bahasa

Indonesia Tentang Menuliskan Kalimat Sederhana siswa Kelas 1 SD Inpres Bontomanai, Kec. Tamalate, Makassar?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Huruf Berwarna Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tentang Menuliskan Kalimat Sederhana Kelas 1 SD Inpres Bontomanai, Kec. Tamalate, Makassar.”

### **D. Manfaat Penelitian**

Setiap penelitian tentunya mempunyai manfaat dari apa yang diteliti. adapun manfaat dari penelitian ini baik manfaat teoritis maupun praktis yaitu:

#### 1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

- a. Dapat dijadikan referensi strategi pembelajaran bahasa indonesia khususnya pembelajaran keterampilan menulis permulaan.
- b. Dapat dijadikan acuan pengembangan teori pembelajaran menulis.
- c. Dapat dijadikan pembanding bagi peneliti selanjutnya yang terkait dengan pembelajaran menulis.

#### 2. Manfaat praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dengan penelitian yang dipaparkan sebaga berikut :

- a. Bagi Sekolah, bermanfaat sebagai perangkat pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini yang diharapkan dapat menjadi sumbangan/masukan

bagi sekolah untuk perbaikan pengajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

- b. Bagi guru, memberikan informasi kepada guru tentang pentingnya kemampuan membaca cepat sekaligus sebagai salah satu paduan dalam menjalankan tugas mengajar yang menyangkut dengan upaya membimbing siswa terampil dalam membaca cepat.
- c. Bagi siswa, lebih meningkatkan kemampuan membaca siswa dalam keterampilan membaca cepat.
- d. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan dalam pengajaran khususnya tentang menulis siswa sehingga dapat dijadikan acuan untuk pengembangan dan perbaikan dalam pembelajaran.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Hasil Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ustiwarningsih (2013), dengan judul “Peningkatan kemampuan menulis kalimat sederhana melalui media gambar serianak tunagrahita ringan kelas III di SDLB bandaran III winongan kabupaten pasuruan”. Penelitian ini dilakukan secara berkala menggunakan beberapa siklus diperoleh skor 60,41% dan pada siklus II sebesar 81,20%. Jumlah kenaikan dari siklus I ke siklus II sebesar 20,79% sehingga disimpulkan bahwa setelah diterapkan media gambar seri dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana terjadi peningkatan.

Selain penelitian tersebut, sebelumnya juga telah dilakukan penelitian oleh Novitasari Prasetyaningsih (2012) yang meneliti tentang upaya meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana melalui permainan kartu kata bagi siswa kelas II SDN Sinduadi 1, kabupaten sleman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah permainan menyusun kata dan kalimat pada siklus I sebanyak 25 siswa aktif dalam pembelajaran, melalui permainan meloncat bulatan kata pada siklus II sebanyak 34 siswa aktif dalam pembelajaran. Hasil tes kemampuan awal menunjukkan nilai rata-rata siswa pratindakan sebesar 64, 70 termasuk pada kategori kurang dengan pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 20,59 %. Rata-rata nilai menulis kalimat sederhana pada siklus I sebesar 71,38 pada

kategori baik dengan pencapaian KKM 29,41 % dan rata-rata nilai menulis kalimat sederhana pada siklus II meningkat menjadi 80,79 termasuk pada kategori baik sekali dengan pencapaian KKM 85,29 %.

Dalam beberapa penelitian di atas telah dijelaskan bahwa dalam pembelajaran menuliskan kalimat sederhana selalu dibutuhkan media pembelajaran yang dianggap mampu menunjang kelancaran pembelajaran. Sehingga peneliti akan melakukan sebuah penelitian tentang “Pengaruh media pembelajaran Huruf Kain Berwarna terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tentang Menuliskan Kalimat Sederhana siswa Kelas 1 SD Inpres Bontomanai, Kec. Tamalate, Makassar”.

## **2. Media pembelajaran**

### **a. Pengertian media pembelajaran**

Menurut bahasa, media berasal dari bahasa *latin* yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti perantara atau pengantar. secara umum dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap,

memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Anwar Khairul, Mardhiah Fadhli, dkk, 2014: 165).

Media pembelajaran bisa diartikan sebagai wahana yang dimuati pesan yang akan disampaikan oleh guru dan dipelajari oleh siswa. Media belajar memiliki pengertian yang sejalan dengan sumber belajar dan segala hal yang sejalan dengan segala yang bisa menstimuli seseorang untuk belajar. (kurniawan, 2014: 176-177).

Gagne (Falahuddin, 2014: 109), mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan pebelajar yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Senada dengan itu, Briggs juga mengartikan media sebagai alat untuk memberikan rangsangan bagi pebelajar agar terjadi proses belajar.

Menurut Arsyad (Udin, 2016: 5), Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar, meningkatkan dan memotivasi siswa dalam proses dan hasil belajar.

Berkenaan dengan sumber belajar, sering kali media pembelajaran dengan sumber belajar dikatakan sama. Menurut Tim pendidikan Ilmu Pendidikan FIP-UPI (2011: 200), dikatakan bahwa media pembelajaran itu termasuk sumber belajar, tetapi sumber belajar bukan hanya media pembelajaran. Jadi, media pembelajaran hanyalah bagian dari sumber belajar pada kategori bahan (*Software*) dan peralatan (*hardware*).

Berdasarkan berbagai pengertian tentang media pembelajaran yang telah diungkapkan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala

sesuatu yang menjadi perantara dan mampu memberikan dorongan atau meningkatkan/memotivasi minat belajar peserta didik.

#### **b. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Merujuk pada modus belajar Kurniawan (2014: 180-181), ragam media pembelajaran terdiri dari media audio (suara), visual (gambar), dan audiovisual (video), dengan penjelasan sebagai berikut.

- 1) Media audio, yaitu media penyampaian dan penyajian materi menggunakan atau dalam bentuk suara. Seperti radio, kaset, rekaman suara, dan sebagainya.
- 2) Media visual, yaitu media penyampaian dan penyajian materi berupa gambar yang bisa diamati oleh mata. Seperti gambar, benda secara langsung, dan lain sebagainya.
- 3) Media audiovisual, yaitu media penyampaian dan penyajian materi berupa gambar dan suara atau biasa disebut video yang bergerak maupun tidak beregerak.

Menurut Tim pendidikan Ilmu Pendidikan FIP-UPI (2011: 210-218), berdasarkan cara dan bentuk penyajiannya media pembelajaran diklasifikasikan kedalam beberapa kelompok, antara lain sebagai berikut.

- 1) Kelompok kesatu
  - a) Media Grafis, yaitu media visual yang menyajikan fakta, ide, atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar (seperti diagram, bagan, grafik, dan sebagainya).
  - b) Media bahan cetak, yaitu media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/*printing* atau offset (seperti buku teks, modul, dan sebagainya).

c) Media gambar diam, yaitu media visual berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi (seperti foto).

2) Kelompok kedua

a) Media proyeksi diam, yaitu media visual yang diproyeksikan atau memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan.

b) Media OHP dan OHT, yaitu media visual yang diproyeksikan melalui alat proyeksi yang disebut OHP (*Overhead Projector*).

c) Media Opaque Projektor atau proyektor tak tembus pandang, yaitu media visual yang digunakan untuk memproyeksikan bahan dan benda-benda yang tidak tembus pandang (seperti buku dan model-model baik yang dua dimensi ataupun tiga dimensi).

d) Media slide, yaitu media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut dengan proyektor slide.

e) Media filmstrip, yaitu media visual yang hampir sama dengan media slide hanya saja terdiri atas beberapa film yang merupakan satu kesatuan.

3) Kelompok ketiga

a) Media audio, yaitu media yang penyampaian pesannya hanya bisa diterima oleh indera pendengaran (seperti radio).

b) Media alat perekam pita magnetik, yaitu media yang menyajikan pesannya melalui proses perekaman kaset audio menggunakan gelombang elektromagnetik sebagai alat pemancarnya.

4) Kelompok keempat

Media audio visual diam, yaitu media yang penyampaian pesannya hanya bisa diterima oleh indera penglihatan dan pendengaran, tetapi gambar yang dihasilkan adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak.

5) Kelompok kelima

Film (film motion picture), yaitu serangkaian gambar diam (still picture) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak.

6) Kelompok keenam

a) Televisi, yaitu media yang dapat menampilkan pesan secara audiovisual dan gerak (sama dengan film).

b) Media televisi terbuka, yaitu media audio-visual gerak yang penyampaian pesannya melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari stasiun, kemudian pesan diterima oleh pemirsa melalui pesawat televisi.

c) Media televisi pesan terbatas (TVST), yaitu media yang penyampaian pesannya didistribusikan melalui kabel (bukan TV kabel).

d) Media video Cassette recorder (VCR), yaitu media yang perekamannya dilakukan dengan menggunakan kaset video, dan penayangannya melalui pesawat televisi.

7) Kelompok ketujuh

a) Multimedia, yaitu media yang sistem penyampaiannya menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket.

- b) Media objek, yaitu media yang penyampaian pesannya tidak dalam bentuk penyajian melainkan melalui ciri fisiknya sendiri seperti warnanya, bentuknya, dan lain sebagainya.
- c) Media interaktif, yaitu berupa interaksi antarsiswa ketika sedang memperhatikan suatu objek dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan berbagai jenis media pembelajaran yang di uraikan diatas, disimpulkan bahwa terdapat tiga jenis media pembelajaran yang utama, yaitu media audio, visual, dan audiovisual yang memiliki fungsi masing-masing.

### **c. Fungsi dan manfaat media pembelajaran**

Arsyad (2013: 19), mengatakan bahwa salah satu fungsi media utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Menurut Gagne (Falahuddin, 2012: 28) menyatakan bahwa fungsi media adalah sebagai sebuah komponen yang dapat merangsangnya belajar.

Levie dan Lentz (Arsyad, 2013: 20) megemukakan beberapa fungsi media pemebelajaran, yaitu sebagai berikut.

- 1) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, yaitu fungsi dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif, yaitu fungsi yang dapat dilihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar

pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

- 4) Fungsi kompensatoris, yaitu fungsi yang mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Dapat disimpulkan dari beberapa fungsi di atas bahwa fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai perantara untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang efektif sebagaimana seharusnya.

#### **d. Media pembelajaran huruf berwarna**

Et al (Colizoli, Murre, dkk, 2015: 2 ) mengatakan bahwa “*We have previously shown that automatic associations between letters and colors could be acquired by simply reading books with consistently colored letters, as measured by the ‘synesthetic’ Stroop effect.*” Pernyataan tersebut mengatakan bahwa dengan berulang kali melihat huruf yang sama dengan warna yang sama memiliki efek pada perilaku, yang menunjukkan bahwa asosiasi otomatis antara huruf dan warna bisa didapat dengan membaca buku yang memiliki variasi huruf berwarna.

Aulia (Musram, 2013: 29) juga mengatakan bahwa untuk mencapai perkembangan bahasa anak secara optimal khususnya dalam menggabungkan huruf menjadi suku kata haruslah menstimulasi dengan bertahap, dengan kata lain menggunakan metode *sintesa* dan metode *fonika*. metode *sintesa* yaitu dalam mengajarkan anak membaca terlebih dahulu anak harus dikenalkan dengan huruf-huruf abjad dan bunyi dari abjad dengan menggunakan gambar. Sedangkan metode *fonika* yaitu metode dalam mengajarkan siswa membaca dimulai dengan



menggunakan alphabet terlebih dahulu, kemudian mempelajari huruf-huruf menjadi suku kata.

Dapat disimpulkan dari berbagai pernyataan di atas bahwa dalam pengenalan huruf abjad pada anak khususnya kelas rendah dapat menggunakan *colored letters* atau huruf berwarna yang dianggap dapat memberikan stimulasi pada anak dalam usaha untuk membelajarkan tentang penulisan kalimat sederhana.

Menurut Amin (2014: 10-11), langkah-langkah penggunaan media pembelajaran kartu huruf berwarna antara lain sebagai berikut.

- 1) Siswa diarahkan mengambil kartu huruf berwarna yang telah disediakan guru secara acak sesuai dengan perintah guru. Siswa diminta membaca kata yang berbentuk demikian berulang-ulang untuk melatih kemampuan dan memperkaya kosa kata pada anak menggunakan huruf berwarna.
- 2) Pada tindakan selanjutnya disiapkan kosa kata dan harus dibaca siswa, sehingga lebih menantang dan lebih membutuhkan perhatian dari siswa dan akhirnya disiapkan pula kalimat-kalimat berpola sederhana (SPO) yang harus dibaca siswa tanpa bantuan alat peraga kartu huruf berwarna.
- 3) Kegiatan pada langkah kedua pada prinsipnya sama dengan langkah pertama hanya materi kosakata yang menjadi bahan belajar lebih rumit itu dimaksudkan untuk memperkaya kosakata serta meningkatkan keterampilan siswa dan pada akhirnya menuju kalimat-kalimat sederhana dengan pola kalimat S-P-O.

Terkait dengan media pembelajaran, Winkel (Mahnun, 2012: 29) mengatakan bahwa pemilihan media disamping melihat kesesuaiannya dengan tujuan instruksional khusus, materi pelajaran, prosedur didaktis dan bentuk pengelompokan siswa, juga harus dipertimbangkan soal biaya (*cost Factor*), ketersediaan peralatan waktu yang dibutuhkan (*ability factor*), ketersediaan aliran listrik, kualitas teknis (*technical quality*), ruang kelas, dan kemampuan guru menggunakan media secara tepat (*technical know-how*).

Langkah-langkah menggunakan media pembelajaran huruf berwarna antara lain sebagai berikut.

- 1) Menyiapkan pembelajaran seperti biasanya.
- 2) Menyiapkan media huruf berwarna yang telah dibuat sebelumnya oleh guru  
Membagikan huruf-huruf tersebut kepada peserta didik kemudian peserta didik menyusun huruf tersebut hingga menjadi sebuah kata.
- 3) Dari seluruh kata yang telah tersusun kemudian dikumpulkan dan disusun menjadi sebuah kalimat sederhana dan ditempel di depan kelas.

### **3. Hasil belajar**

#### **a. Pengertian hasil belajar**

Belajar adalah proses aktif internal individu dimana melalui pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang relatif permanen (Kurniawan, 2014: 8).

Menurut Reich (Yanuarti dan Sobandi, 2016: 12), Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh peserta didik dalam bentuk huruf atau angka disetiap akhir dari pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Maher (Yanuarti dan Sobandi,

2016: 12) juga mengemukakan bahwa Hasil belajar menjadi suatu pengalaman belajar bagi siswa dalam perubahan tingkah laku mereka dan hasil belajar tidak menjadi patokan bagi siswa untuk belajar lebih giat.

Menurut Suprijono (Widodo dan Widayanti, 2013: 34), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Selanjutnya Supratiknya (Widodo dan Widayanti, 2013: 34) mengemukakan bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli tersebut, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran yang berpengaruh terhadap sikap, tingkah laku, maupun kognitif dan kemampuannya.

#### **b. jenis-jenis hasil belajar**

Dalam sebuah buku yang ditulis oleh Kurniawan (2014: 9-15), dikemukakan pendapat tentang jenis-jenis hasil belajar dari beberapa ahli yaitu antara lain sebagai berikut.

- 1) Kingsley membedakan hasil belajar siswa menjadi tiga jenis, yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, serta sikap dan cita-cita.
- 2) Bloom *Et al* menggolongkan pengertian belajar menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut.
  - a) Hasil belajar kognitif (berkaitan dengan kemampuan berpikir atau intelektual).

- b) Hasil belajar afektif (berkaitan dengan kepekaan rasa atau emosional)
  - c) Hasil belajar Psikomotorik (berkaitan dengan kemampuan gerak atau keterampilan yang dimiliki peserta didik).
- 3) Robert M. Gagne mengajukan lima kategori hasil belajar yang, yaitu keterampilan intelektual (*intellectual skill*), strategi kognitif (*cognitive strategy*), informasi verbal (*verbal information*), keterampilan gerak (*motoric skill*), sikap (*attitude*).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa terdapat beberapa jenis hasil belajar secara garis besar yaitu hasil belajar kognitif (intelektual), afektif (emosional), dan psikomotorik (keterampilan).

#### **4. Bahasa Indonesia**

Menurut Rusyana (Musram, 2015: 6), bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap. Sedangkan menurut santoso, bahasa adalah rangkaian bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia secara sadar.

Bahasa Indonesia yang digunakan saat ini adalah bahasa yang berasal dari bahasa melayu yang awalnya merupakan bahasa daerah di antara berbagai bahasa di kepulauan Indonesia (Syamsuri, 2013: 7).

Menurut Abbas, Husein (Syamsuri, 2013: 7), jauh sebelum bahasa Indonesia lahir, bahasa melayu telah menjadi bahasa pergaulan (Lingua Franca) di kepulauan nusantara baik antar warga suatu suku atau etnik maupun sebagai bahasa pergaulan antarsuku bangsa, bahkan bahasa melayu telah menjadi bahasa perhubungan antarbangsa terutama untuk kawasan Asia tenggara.

Menurut berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bahasa Indonesia Sebagai bahasa persatuan di NKRI telah menjadi mata pelajaran yang wajib dipelajari pada setiap jenjang pendidikan dan merupakan bahasa yang berasal dari bahasa melayu dan telah digunakan sebagai bahasa antarbangsa khususnya di kawasan Asia Tenggara.

## **5. Menulis kalimat sederhana**

### **a. Pengertian menulis**

Tarigan (2008: 3), mengatakan bahwa menulis adalah suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif serta terampil dan memanfaatkan grafolegi, struktur bahasa. Beliau juga mengemukakan bahwa menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh orang lain, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut dengan memahami bahasa dan gambaran grafik tersebut.

Menurut Hargrove dan Poteet (Ustiwarningsih, 2013), menulis merupakan penggambaran visual tentang pikiran, perasaan dan ide dengan menggunakan simbol-simbol dan sistem bahasa penulisnya untuk keperluan komunikasi atau mencatat.

Dari beberapa definisi tentang menulis yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan salah satu komponen sistem komunikasi yang menggambarkan pikiran, perasaan dan ide kedalam bentuk lambang-lambang grafik sebagai bagian dari keperluan mencatat dan komunikasi.

## **b. Pengertian kalimat**

Syamsuri (2013: 59) telah mencantumkan dalam bukunya pengertian kalimat menurut beberapa ahli, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Sultan Takdir Alisyabahna menjelaskan bahwa kalimat adalah kumpulan kata-kata yang terkecil yang mengandung pikiran terlegkap.
- 2) Gorys Keraf, mengemukakan bahwa kalimat adalah bagian ujaran yang didahului dan diikuti oleh kesenyapan sedangkan intonasinya menunjukkan bahwa bagian ujaran itu sudah lengkap.
- 3) Fachruddin A.E mendefinisikan bahwa kalimat adalah kelompok kata yang mempunyai arti tertentu, terdiri atas subjek dan predikat yang tidak tergantung pada suatu konstruksi gramatikal yang lebih besar.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kalimat adalah kumpulan kata yang memiliki pengertian lengkap dan dibangun oleh konstruksi fungsional dan memiliki intonasi yang menunjukkan makna.

## **c. Pola dasar kalimat**

Syamsuri (2013: 60), mengatakan bahwa kalimat yang paling sederhana dalam bahasa Indonesia adalah kalimat yang mengandung unsur S dan P ( Subjek dan Predikat), dimana Subjek merupakan topic pembicaraan sedangkan Predikat merupakan subjek namun kadang kalimat dilengkapi dengan O (Objek).

Contoh : April menulis surat.

Dari pendapat di atas, disimpulkan bahwa kalimat sederhana adalah kalimat yang mengandung unsur subjek, predikat dan objek sebagai pelengkap.

#### **d. Tujuan Menulis Kalimat Sederhana**

Menurut Suparti (2007: 260) mengatakan bahwa tujuan pembelajaran menulis di SD secara eksplisit adalah sebagai berikut.

- 1) Mengungkapkan gagasan, pendapat, pengalaman, dan pesan secara tertulis.
- 2) Mengungkapkan perasaan secara tertulis dengan jelas.
- 3) Menyampaikan informasi secara tertulis sesuai dengan konteks dan keadaan.
- 4) Memanfaatkan unsur-unsur kebahasaan karya sastra dalam menulis.
- 5) siswa gemar menulis.

Berdasarkan tujuan di atas, dapat disederhana adalah sebagai berikut

- 1) Mengenalkan pada siswa untuk menulis huruf, suku kata, kata dan kalimat sederhana.
- 2) Melatih keterampilan siswa untuk menulis huruf, suku kata, kata dan kalimat sederhana.

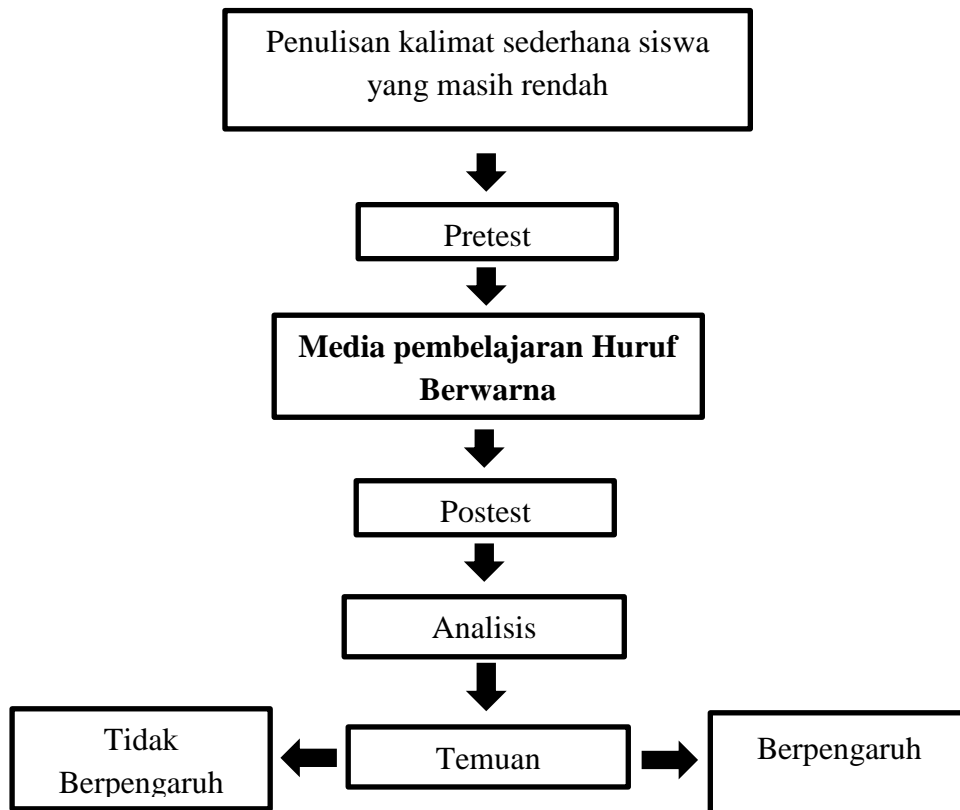
#### **B. Kerangka Pikir**

Menulis adalah salah satu kegiatan dari berbagai keterampilan berbahasa Indonesia. kemampuan siswa dalam menulis kalimat sederhana umumnya ditentukan dari seberapa paham mereka tentang penguasaan huruf, sehingga disinilah peran media pembelajaran huruf kain berwarna.

Berpikir kembali tentang hasil belajar siswa yang tergolong rendah dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana, media pembelajaran berupa huruf kain berwarna ini merupakan salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat digunakan untuk memudahkan penyampaian materi di dalam kelas dan cocok dengan berbagai model maupun metode pembelajaran. Dengan media ini

diharapkan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa utamanya dalam materi kalimat sederhana dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas rendah.

Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan oleh bagan berikut.



**Bagan 2.1 Kerangka Pikir**

### **C. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir, maka hipotesis penelitian ini menggunakan *hipotesis alternatif*, yaitu ada Pengaruh Media Pembelajaran Huruf Berwarna Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tentang Menuliskan Kalimat Sederhana siswa Kelas 1 SD Inpres Bontomanai, Kec. Tamalate, Makassar.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

##### 1. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal atau sebab-akibat (Sugiyono 2007: 72).

##### 2. Desain penelitian

Desain Penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yaitu suatu kelompok yang diberikan tes sebelum dikenakan perlakuan tertentu kemudian dilakukan observasi atau diberikan tes terhadapnya. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.

O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
----------------	---	----------------

Keterangan :

O<sub>1</sub> = Nilai Pretest (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan (penggunaan media)

O<sub>2</sub> = Nilai Posttest (setelah diberi perlakuan)

Langkah-langkah dalam menggunakan model eksperimen antara lain sebagai berikut.

- a) Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
- b) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan media pembelajaran huruf kain berwarna.
- c) Memberikan *posstest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono: 2013). Kegiatan penelitian pada dasarnya bertujuan untuk mengolah data yang otentik di lapangan. Penelitian populasi maupun penelitian sampel sama-sama tujuannya untuk memperoleh sejumlah data.

Penentuan jumlah populasi dalam suatu penelitian merupakan salah satu langkah penting karena dalam populasi diharapkan diperoleh data yang diperlukan. Untuk mengetahui secara jelas populasi yang akan dijadikan objek penelitian, terlebih dahulu penulis mengemukakan pengertian populasi berdasarkan rumusan oleh beberapa ahli antara lain sebagai berikut.

- a. Arikunto (2006: 115) berpendapat bahwa : “populasi yaitu keseluruhan objek penelitian”.
- b. Sugiyono (2007: 55) menyatakan bahwa : “populasi adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi”.

Berdasarkan beberapa pandangan diatas, maka dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan populasi adalah seluruh anggota atau objek yang akan diteliti di dalam suatu penelitian, dalam hal ini seluruh siswa di kelas I SD Inpres Bontomanai, Kec.Tamalate, Makassar.

**Tabel 3.1 Distribusi Populasi Penelitian**

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Perempuan	Laki – Laki	
1	Kelas I	14	7	21

Sumber data : SD Inpres Bontomanai, Kec.Tamalate, Makassar.

## 2. Sampel

Dalam penelitian diperlukan adanya yang sampel penelitian atau miniatur dari populasi yang dijadikan sebagai contoh. Dalam hal ini Sudjana (2009: 72) mengemukakan bahwa: “sampel adalah sebagian dari populasi terjangkau yang memiliki sifat yang sama dengan populasi”.

Sampel adalah sebagian individu yang diselidiki dari keseluruhan individu penelitian dimana bagian dari populasi yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu. (Margono, 2014: 121)

Adapun cara pengambilan cara pengambilan sampel dikemukakan oleh Arikunto (2006: 134) bahwa jika subjeknya kurang dari 100 orang, lebih baik diambil keseluruhan sehingga ini bersifat populasi.

Dengan melihat berbagai penjelasan di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang mewakili keseluruhan. Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Total sampling* mengingat kerena populasi terhitung sedikit (bahkan tidak mencapai 100).

**Tabel 3.2 Distribusi Sampel Penelitian**

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Perempuan	Laki – Laki	
1	Kelas I	14	7	21

Sumber data : SD Inpres Bontomanai, Kec.Tamalate, Makassar.

### **C. Defenisi Operasional Variabel**

Defenisi operasional variabel dimaksudkan untuk membatasi ruang lingkup yang di teliti agar tidak terjadi salah penafsiran dalam penelitian dan untuk pengukuran atau pengamatan terhadap variabel yang bersangkutan serta pengembangan instrumen.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel. *Pertama*, variabel bebas yang merupakan variabel pengaruh yaitu media huruf berwarna. *Kedua*, variabel terikat yang merupakan variabel yang dipengaruhi yaitu hasil belajar murid dalam bahasa Indonesia tentang menulis kalimat sederhana.

Berdasarkan berbagai pengertian yang telah diuraikan sebelumnya maka penulis merumuskan defenisi operasional variabel sebagai berikut.

1. Media huruf berwarna (variabel X) merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dianggap mampu memberikan stimulus terhadap kemampuan pengenalan huruf siswa yang selanjutnya menjadikan siswa mampu menuliskan kalimat sederhana.
2. Hasil belajar murid (variabel Y) adalah perubahan-perubahan yang dicapai oleh murid khususnya dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai setelah melakukan posttest.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Dalam upaya memperoleh data atau informasi, maka peneliti harus mengumpulkan data melalui alat-alat tertentu baik berupa tes ataupun dokumentasi. Dalam penelitian ini instrument yang cocok untuk mengambil data pengaruh media huruf kain berwarna terhadap kemampuan menulis kalimat sederhana kelas I SD Inpres Bontomanai, Kec. Tamalate, Makassar adalah sebagai berikut.

##### **1. Tes penyusunan kalimat sederhana**

Tes penyusunan kalimat sederhana dilakukan saat *pretest* dan *posttest*. Pada *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyusun sebuah kalimat agar menjadi kalimat sederhana, sedangkan *posttest* dilakukan setelah murid mengikuti pembelajaran dengan menerapkan media huruf berwarna. Tes ini dilaksanakan dengan cara menunjuk siswa satu persatu dan menunjukkan huruf yang ditentukan dan mengarahkan siswa untuk menyebutkan huruf tersebut kemudian mengarahkan siswa untuk menulis kalimat sederhana.

##### **2. Tes menulis kalimat sederhana**

Tes menulis kalimat sederhana dilakukan dengan teknik *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum media huruf berwarna diterapkan, sedangkan *posttest* dilakukan setelah murid mengikuti pembelajaran dengan menerapkan media huruf kain berwarna. Tes ini dilakukan sebagai inti dari penelitian ini. Tes yang digunakan untuk mengetahui pemahaman murid adalah dengan tes tertulis. Dalam pemberian bobot ini menggunakan skala bebas yaitu pemberi bobot bebas memberikan nilai.

Dalam pengumpulan data hasil belajar siswa, instrumen yang digunakan adalah dokumentasi. Dokumentasi ini berupa pengambilan dokumen-dokumen berupa daftar nilai siswa yang berkaitan dengan kemampuan menulis kalimat sederhana.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian adalah observasi, angket, tes, dan catatan lapangan dengan instrument berupa ceklis. Ceklis digunakan untuk mengamati Kemampuan peserta didik dalam pembelajaran berdasarkan asumsi peneliti berupa pernyataan dengan lima alternatif pilihan, yaitu sangat baik (SB), baik (B), sedang (S), kurang baik (KB), dan tidak baik (TB), dengan skor 0-4.

Adapun teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. tes, yaitu teknik pengumpulan data dengan menyerahkan atau mengirimkan daftar pertanyaan untuk di isi sendiri oleh responden.
2. Dokumentasi, yaitu pengumpulan data yang berasal dari dokumen-dokumen atau data-data siswa yang mendukung bukti nyata penelitian, seperti daftar nilai siswa utamanya yang berkaitan dengan bahasa Indonesia.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Kegunaan analisis data adalah sebagai bahan masukan untuk pengambilan keputusan, perencanaan, pemantauan, pengawasan, penyusunan laporan, statistik pendidikan, penyusunan program rutin dan pembangunan, serta pembinaan sekolah. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif dengan

menggunakan uji T, yang memberikan gambaran dengan jelas makna dari indikator yang ada.

### 1. Analisis statistik deskriptif

Analisis deskriptif kuantitatif dalam teknik deskriptif statistik yang akan menggambarkan data yang terkumpul dengan cara penggambaran melalui tabel-tabel sederhana dan dalam sistem pengembangan persen, lalu kemudian disimpulkan dengan cara deskriptif kualitatif. Untuk analisis deskriptif kuantitatif menggunakan rumus sebagai berikut.

a) Rata-rata (Mean)

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

b) Persentase (%) nilai rata-rata

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

Keterangan :

P = Angka persentase

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Menurut Anwar (2012: 29), dalam sebuah analisis peneliti menetapkan tingkat kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud 2013 yaitu sebagai berikut.

**Tabel 3.3 Penguasaan materi Pelajaran**

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 59	Sangat Rendah
60 – 69	Rendah
70 – 79	Sedang

80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat tinggi

Sumber: Depdikbud 2013

Adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar sebagai berikut.

**Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)**

Skor	Kategori
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas

Sumber: ( Data SD Inpres Bontomanai Kota Makassar tahun 2017)

### **Ketuntasan Minimal**

Disamping itu hasil belajar murid juga diarahkan pada pencapaian hasil belajar secara individual. Kriteria seorang murid dikatakan tuntas belajar apabila memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan oleh sekolah yakni 70, sedangkan ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 80% murid dikelas tersebut telah mencapai skor ketuntasan minimal. Untuk mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

$$\text{Ketuntasan Belajar Klasikal} = \frac{\text{banyaknya murid dengan skor} \geq 70}{\text{jumlah murid}} \times 100\%$$

Rata-rata (Mean) oleh Tiro (2008: 120)

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

## **2. Analisis data statistik inferensial**

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



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

Keterangan :

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

X<sub>1</sub> = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X<sub>2</sub> = 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 (post test – pre test)

N = subjek pada sampel.

c) Menentukan harga  $t_{\text{Hitung}}$  dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

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

X<sub>1</sub> = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X<sub>2</sub> = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = Deviasi masing-masing subjek

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

N = subjek pada sampel

d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan

Kaidah pengujian signifikan

Jika  $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, berarti penerapan metode huruf berwarna berpengaruh terhadap kemampuan menulis kalimat sederhana siswa kelas I SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

e) Jika  $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak, berarti penerapan metode Huruf berwarna tidak berpengaruh terhadap kemampuan menulis kalimat sederhana

siswa kelas I SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. Untuk mencari  $t_{Tabel}$  dengan menggunakan table distribusi  $t$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = N - 1$

- f) Membuat kesimpulan apakah media pembelajaran huruf berwarna berpengaruh terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tentang Menuliskan Kalimat Sederhana siswa Kelas 1 SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan Pengaruh Media pembelajaran huruf berwarna terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tentang Menulis Kalimat Sederhana pada Kelas 1 SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate kota Makassar. Untuk menunjukkan hal tersebut, digunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan Pengaruh Media huruf berwarna Pada penulisan kalimat sederhana untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menganalisis nilai *pretest* dan *posttest* pada pembelajaran.

#### 1. Analisis Statistik Deskriptif

##### a. Deskripsi Hasil *pretest* siswa

Deskripsi hasil *pretest* siswa sebelum diberikan perlakuan disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.1 Deskripsi Skor Hasil *Pretest* Siswa**

X	F	XF
40	2	80
50	3	150
55	3	165
60	3	180
65	3	195
70	4	280

75	2	150
80	1	80
<b>Jumlah</b>	$\Sigma f=21$	$\Sigma fx=1280$ $\bar{x}= 60,95$

Pada Tabel 4.1 menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil *pretest* siswa di Kelas I SD Inpres Bontomanai adalah 60,95 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 80 dan skor terendah 40. Jika skor hasil *pretest* siswa tersebut dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase skor yang ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Persentase Skor Hasil *pretest* Siswa**

Skor	Kategori	frekuensi	Persentase (%)
0 – 59	Sangat Rendah	8	38%
60 – 69	Rendah	6	28,6 %
70 – 79	Sedang	6	28,6 %
80 – 89	Tinggi	1	4,8 %
90 – 100	Sangat tinggi	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>21</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat digambarkan bahwa dari 21 siswa pada *pretest* pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar dalam kategori sangat rendah dengan frekuensi 8 siswa atau 38%, kategori rendah dengan frekuensi 6 siswa atau 28,6%, kategori sedang dengan frekuensi yang sama dengan frekuensi pada kategori rendah, dan kategori tinggi dengan frekuensi 1 siswa atau 4,8%, serta kategori sangat tinggi dengan frekuensi 0 siswa atau 0%.

Berdasarkan Tabel 4.1 dan Tabel 4.2 dapat digambarkan bahwa dari 21 orang siswa kelas I SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar yang dijadikan sampel, pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar dalam kategori rendah dengan skor rata-rata 60,95 dari skor ideal 100.

b. Deskripsi Hasil *Posttest* Siswa

Deskripsi hasil *posttest* siswa setelah diberikan perlakuan disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.3 Deskripsi Skor Hasil *Posttest* Siswa**

<b>X</b>	<b>F</b>	<b>XF</b>
70	5	350
80	7	560
90	5	450
100	4	400
<b>Jumlah</b>	$\sum f=21$	$\sum fx=1760$ $\bar{x}=83,8$

Pada Tabel 4.3 menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil *posttest* siswa adalah 83,8 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 100 dan skor terendah 70. Jika skor hasil *posttest* siswa di kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan tersebut dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase skor yang ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Persentase Skor Hasil *Posttest* Siswa**

<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>	<b>frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
0 – 59	Sangat Rendah	0	0%

60 – 69	Rendah	0	0%
70 – 79	Sedang	5	24%
80 – 89	Tinggi	7	33%
90 – 100	Sangat tinggi	9	43%
<b>Jumlah</b>		<b>21</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Tabel 4.4 dapat digambarkan bahwa dari 21 siswa pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar dalam kategori sangat rendah dan rendah berada dengan frekuensi 0 siswa atau 0%, kategori sedang dengan frekuensi 5 siswa atau 24%, kategori tinggi dengan frekuensi 7 siswa atau 33%, dan kategori sangat tinggi dengan frekuensi 9 orang siswa atau 43%.

Berdasarkan Tabel 4.3 dan Tabel 4.4 dapat digambarkan bahwa dari 21 orang siswa kelas I SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar yang dijadikan sampel, pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar dalam kategori tinggi dengan skor rata-rata 83,8 dari skor ideal 100.

## **2. Analisis Statistik Inferensial**

Analisis statistik Inferensial independen menguji kebenaran dan menjawab rumusan masalah. Statistik Inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang dirumuskan. Sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal, menganut prinsip homogenitas (varian populasi sama), observasi dilakukan secara independen (skor dalam tiap sampel tidak terikat atau sama lainnya), dan sampel diambil dari kelompok tertentu, dengan tujuan melihat Pengaruh Media huruf berwarna Pada Bahasa Indonesia tentang penulisan kalimat sederhana Dalam mengetahui hasil Belajar Siswa Kelas I SD Inpres Bontomanai

Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Adapun hasil statistika dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5. Hasil Statistik Inferensial**

No.	Kriteria	Statistik
1	$\sum X_1$ (Pretest)	1280
2	$\sum X_2$ (posttest)	21760
3	D	480
4	$d^2$	13800
5	Md	22,9
6	$\sum X^2 d$	2828,6
7	$T_{hitung}$	8,6

## B. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil analisis data hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa dengan pembelajaran yang menerapkan media huruf berwarna (*posttest*) dan pada siswa dengan pembelajaran yang tidak menerapkan media (*pretest*) pada materi menulis kalimat sederhana, diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan menerapkan media huruf berwarna. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata nilai *pretest* adalah 60,9 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 83,8.



## **1. Analisis Statistik Deskriptif**

Hasil analisis dekskriptif menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran dengan persentase kategori sangat rendah adalah 38%, kategori rendah yaitu 28,6%, kategori sedang 28,6%, kategori tinggi 4,8%, kategori sangat tinggi 0%, dan skor rata-rata sebesar 60,9.

Sementara itu hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dengan pembelajaran yang menggunakan media huruf berwarna dengan persentase kategori sangat rendah yaitu 0%, kategori rendah 0%, kategori sedang 24%, kategori tinggi 33%, kategori sangat tinggi 43%, dan skor rata-rata sebesar 81,4.

## **2. Analisis Statistik Inferensial**

Hasil analisis dengan menggunakan statistik inferensial menunjukkan bahwa  $t$  hitung  $\geq t$  tabel, yaitu  $8,6 \geq 2,0796$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaa media huruf berwarna berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Makassar.

Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada SD Inpres Bontomanai, yaitu siswa dikatakan tuntas belajarnya jika hasil belajarnya telah mencapai skor 70. Dalam pembelajaran yang tidak menggunakan media, siswa yang mencapai ketuntasan hanya 7 orang dari jumlah siswa sebanyak 21 orang. Sedangkan dalam pembelajaran dengan menggunakan media huruf berwarna siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 21 orang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I SD Inpres Bontomanai

Kecamatan Tamalate Kota Makassar dalam pembelajaran yang menerapkan media huruf berwarna pada materi penjumlahan sudah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar.

Keberhasilan yang dicapai tercipta karena antusias dan semangat siswa selama proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan media huruf berwarna merupakan sesuatu yang unik dan baru bagi siswa sehingga mampu menarik perhatian serta meningkatkan rasa antusias siswa untuk lebih memperhatikan penjelasan dan pelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga hal tersebut tentu akan sangat membantu guru untuk mengajarkan materi dan memberi pemahaman kepada siswa sehingga materi pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh para siswa.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan uji t taraf signifikan 5% diperoleh  $t_{hitung}$  8,6 dan  $t_{tabel}$  (5%=2,0796), karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka ada pengaruh dalam hasil belajar yang diberi perlakuan media huruf berwarna dengan yang tidak diberi perlakuan. Maka berdasarkan pengujian tersebut penggunaan media huruf berwarna berpengaruh jika diterapkan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi penyusunan Kalimat sederhana pada kelas I SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian penulis mengenai Pengaruh Media huruf berwarna terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia tentang penulisan Kalimat Sederhana Siswa Kelas I SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar maka penulis mengemukakan beberapa saran:

1. Guru Bahasa Indonesia hendaknya menggunakan sistem pengajaran dengan bantuan media huruf Berwarna dalam menyampaikan materi penulisan kalimat sederhana. Penguasaan materi menulis dan teknik penguasaan media juga harus ditingkatkan. Selain itu penggunaan media pembelajaran hendaknya variatif, agar siswa tidak merasa bosan.

2. Siswa hendaknya memperhatikan dengan seksama saat pembelajaran sehingga dapat memperoleh persepsi yang jelas tentang materi yang sedang disampaikan.
3. Kepada pihak sekolah seharusnya memberikan dukungan sepenuhnya agar sistem pembelajaran dengan metode diskusi dapat terlaksana dengan baik, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akatdianto Amin. 2014. <file:///D:/proposal%20atau%20skripsiku/warna%203.htm>. Diakses tanggal 10 Februari 2018.
- Anwar Khairul, Mardhiah Fadhli, dkk. 2014. Implementasi Teknologi Pembelajaran Huruf, Angka, Warna, dan Bentuk Bidang Datar Menggunakan Deteksi Gerak. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 2 (2): 163-172.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Colizoli Olympia, Jaap M.J. Murre, dkk. 2015. Visual cortex activity predicts subjective experience after reading books with colored letters. *Neuropsychologia*. (6 Juli 2015)
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Nomor: 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Falahuddin Iwal. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaisme*, 1 (1): 104-117.
- Hamidah Ida. 2013. Penerapan Metode Demonstrasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana. *Jassi* 2 (2): 133-141.
- Kompri. 2016. *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik*. Bandung : Alfabeta.
- Mahnun Nunu. 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*, 1 (1): 27-33.
- Margono. 2014. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhsin, Azlia Latae, dkk. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Melalui Metode SAS. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 2 (4): 199-213.

- Musram, 2013. *Pengaruh Bahasa Daerah (Enrekang) Terhadap Hasil Belajar Berbicara Bahasa Indonesia Murid Kelas V*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Unismuh Makassar.
- Prasetyaningsih Novitasari. 2012. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Melalui Permainan Kartu Kata Bagi Siswa Kelas II*. Skripsi diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta .
- Sugiyono, 2007. *Metode penelitian Kuantitatif kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suprihatiningrum Jamil. 2016. *Guru Profesional*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- Syamsuri Andi Sukri. 2013. *Bahasa Indonesia*. Makassar : Pustaka Lontara.
- Tim pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. 2011. *Ilmu dan Aplikasi Pendidika*. PT Imperial Bhakti Utama.
- Udin Muh Nur. 2016. *Perancangan Media Pembelajaran Menggambar Teknik dengan Menggunakan Macromedia Flash*. Skripsi diterbitkan. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Ustiwarningsih. 2013. *Peningkatan Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Melalui Media Gambar Serianak*. Skripsi Diditerbitkan. Surabaya: UNESA.
- Widodo, Lusi Widayanti. 2013. *Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa*. Skripsi diterbitkan. Yogyakarta : Unisversitas Ahmad Dahlan.
- Yanuarti Ary, Sobandi. 2016. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching*. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1 (1) : 11-18.

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

Lampiran 1.

**Data Hasil Tes Belajar Bahasa Indonesia siswa**

**Materi Penulisan Kalimat Sederhana**

<b>No.</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>L/P</b>	<b>Pretest</b>	<b>Posttest</b>
1	Airin Zhalsabila. A	P	65	100
2	Alif	L	65	70
3	Althafunnizza A'syarah	P	70	80
4	Andi Taufiq Hidayah	L	60	80
5	Kartika Dewi Pertiwi	P	75	90
6	Khairun Nisa Nasrullah	P	50	70
7	Khulma Zahira	P	60	90
8	Muh Aiman Dwi Putra	L	40	70
9	Muh. Dihya Maulana. G	L	75	80
10	Muhammad Dzaki	L	80	100
11	Nayla Kairunnisa	P	55	80
12	Ningsih Ayu Andira	P	50	90
13	Nur Asyah Syam	P	50	80
14	Nur Wahidah	P	70	90
15	Nurasyifa Aulia Putri	P	65	80
16	Qiara Risa Andhini	P	70	80
17	Sahara Raihana Gading	P	40	90
18	Salsabil Aqilah	P	55	70
19	Syifa Al Aqilah	P	60	100
20	Yowand Fatrian Norsal K	L	55	70
21	Muhammad Haikal	L	70	100



Lampiran 2.

**Pengolahan Data Nilai pretest dan Posttest Hasil Belajar Siswa**

No	X <sub>1</sub> (pre-test)	X <sub>2</sub> (posttest)	d = X <sub>2</sub> -X <sub>1</sub>	d <sup>2</sup>
1	65	70	5	25
2	65	100	35	1125
3	70	80	10	100
4	60	80	20	400
5	75	90	15	225
6	50	70	20	400
7	60	90	30	900
8	40	70	30	900
9	75	80	5	25
10	80	100	20	400
11	55	80	25	625
12	50	90	40	1600
13	50	80	30	900
14	70	90	20	400
15	65	80	15	225
16	70	80	10	100
17	40	90	50	2500
18	55	70	15	225
19	60	100	40	1600
20	55	70	15	225
21	70	100	30	900
<b>Jumlah</b>	<b>∑X<sub>1</sub>= 1280</b>	<b>∑X<sub>2</sub>= 1760</b>	<b>∑d = 480</b>	<b>∑d<sup>2</sup>= 13800</b>

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

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

$$Md = \frac{480}{21}$$

$$Md = 22,9$$

2. Mencari harga “∑X<sup>2</sup>d” dengan menggunakan rumus:

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

$$\sum X^2d = 13800 - \frac{(480)^2}{21}$$

$$\sum X^2d = 13800 - 10971,4$$

$$\sum X^2d = 2828,6$$

3. Mentukan harga  $t_{\text{Hitung}}$  dengan menggunakan rumus:

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

$$t = \frac{22,9}{\sqrt{\frac{2828,6}{21(21-1)}}}$$

$$t = \frac{22,9}{\sqrt{\frac{2828,6}{400}}}$$

$$t = \frac{22,9}{\sqrt{7,0715}}$$

$$t = \frac{22,9}{2,66}$$

$$t = 8,6$$

Lampiran 3

Dokumentasi Penelitian









## RIWAYAT HIDUP



**Aprilita Arisandi**, lahir di Sinjai pada tanggal 6 November 1996, dari pasangan Ayahanda Syamsuddin dan Ibunda Nurhada. Penulis mulai menegcap pendidikan di TK Pertiwi VII Arango dan tamat tahun 2002. Kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 97 Arango mulai dari tahun 2002-2008. Kemudian, melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Sinjai Barat mulai tahun 2008-2011, dan setelah lulus penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Sinjai Barat mulai dari tahun 2011-2014.

Kemudian melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi yang ada di Makassar yaitu Universitas Muhammadiyah Makassar (UNISMUH) pada tahun 2014, dan mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) atas berkat yang maha kuasa saya berhasil menyelesaikan seluruh mata kuliah yang diprogramkan dan semua itu dilakukan dengan semangat dan usaha yang tinggi untuk mendapatkannya.