

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO TERHADAP PENINGKATAN
KEMAMPUAN DAYA INGAT SISWA KELAS IV DI SD.INPRES NO. 130
BONTOMARANNU KEC.GALESONG SELATAN
KAB. TAKALAR**



**PROGRAM STUDI TEKNOLOGIPENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2019



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **Saripuddin**, NIM **10531205413** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 077 TAHUN 1440 H/2019 M, Tanggal 11 Mei 2019, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 11 Mei 2019.

Makassar, 06 Ramadhan 1440 H
11 Mei 2019 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd. (.....)
4. Penguji :
 1. Andi Adam, S.Pd., M.Pd. (.....)
 2. Dra. Hj. Maryati Z, M.Si. (.....)
 3. Drs. H. Hamzah HS, MM. (.....)
 4. Nasir, S.Pd., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Efektivitas Penggunaan Media Audio terhadap Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Siswa Kelas IV SD Impres No. 130 Bontomarannu Kec. Galesong Selatan Kab. Takalar.**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **SARIPUDDIN**
Stambuk : **10531205413**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.


Makassar, Mei 2019

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II



Drs. H. Hamzah HS, MM.



Nasir, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


Erwin Akib, M.Pd., Ph. D.
NBM .860934


Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA : SARIPUDDIN
STAMBUK : 10531 2054 13
JURUSAN : Teknologi Pendidikan
PEMBIMBING : 1. Drs. H. Hamzah HS., M.M.
2. Natsir, S.Pd., M.Pd.
JUDUL SKRIPSI : Efektivitas Penggunaan Media Audio terhadap Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Siswa di SD Inpres No. 130 Bontomarannu Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	Jumat 8-2-19	OBSERVASI, ABSTRAK, - Identifikasi Masalah (Bab I)	
2	Jumat, 29/3/19	Populasi, Sampel, - Teknik pengambilan data	
3	senin, 1/4/19	- Lampiran 2	

Mengetahui,

Ketua Jurusan
Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.

NBM. 991323



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA : SARIPUDDIN
 STAMBUK : 10531 2054 13
 JURUSAN : Teknologi Pendidikan
 PEMBIMBING : 1. Drs. H. Hamzah HS., M.M.
 2. Natsir, S.Pd., M.Pd.
 JUDUL SKRIPSI : Efektivitas Penggunaan Media Audio terhadap Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Siswa di SD Inpres No. 130 Bontomarannu Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	Senin. 11/12/2018	Bab I - Kata Baku Rumusa Dasar	
2	Rabu. 26/12/2018	BAB II Kerangka Pustaka	
3	Kamis. 17/1/2019	hipotesis, kajian pustaka penelitian ..	
4	Sabtu. 23/3/2019	Lampiran - Abstrak Rpp - Simulasi Buntut Kamfir	

Mengetahui,
 Ketua Jurusan
 Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.

NBM 991323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Nama : **SARIPUDDIN**
NIM : 10531 2054 13
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Efektivitas Penggunaan Media Audio terhadap Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Siswa SD Inpres No. 130 Bontomarannu Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar**

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, Maret 2019

Yang Membuat Perjanjian

SARIPUDDIN

10531 2054 13



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SARIPUDDIN

NIM : 10531 2054 13

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : **Efektivitas Penggunaan Media Audio terhadap Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Siswa SD Inpres No. 130 Bontomarannu Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya yang menyusunnya sendiri (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini yang selalu melakukan konsultasi dengan pembimbingan 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, Maret 2019

Yang Membuat Perjanjian

SARIPUDDIN

10531 2054 13

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Tidak Pernah ada kata terlambat

Untuk menjadi seseorang yang anda inginkan



Kupersembahkan karya ini buat :

Kepada orang tuaku, saudaraku, dan sahabatku,

Atas keiklasan dan doanya dalam mendukung penulisan

Mewujudkan harapan menjadi kenyataan

ABSTRAK

Saripuddin. 2019. *Efektivitas Penggunaan Media Audio terhadap Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Siswa di SD Inpres No.130 Bontomarannu, Kecamatan Galesong Selatan, Kabupaten Takalar.* Pembimbing I H. Hamzah dan Pembimbing II Nasir.

Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas penggunaan media audio terhadap peningkatan kemampuan daya ingat siswa di SD Inpres No.130 Bontomanrannu. Jenis penelitian yang digunakan *pre-experimental design* dengan menggunakan jenis *one group pretest-posttest design*. Subyek dalam penelitian ini iadalah siswa kelas IV SD Negeri 130 Inpres Bontomarannu berjumlah 21 siswa. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi dan interview/wawancara. Teknik analisis data yang digunakan yaitu membandingkan skor *pretest* dan skor *posttest*

Hasil dari analisis data diketahui ada perbedaan dengan menggunakan media audio. Hal tersebut dapat di lihat dari hasil penelitian rata-rata sebelum perlakuan adalah 1545, sedangkan hasil penilaian rata-rata setelah perlakuan adalah 2022. Hasil uji-t menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,44 > 2,086$), sehingga hipotesis dinyatakan di terima. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa ada efektivitas penggunaan media audio terhadap peningkatan kempuan daya ingat siswa di SD Inpres No. 130 Inpres Bontomarannu.

Katakunci: *Media Audio dan Daya Ingat Siswa*

KATA PENGANTAR



Allah Maha Penyayang dan Pengasih, demikian kata ini untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segalah daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua Irsyak dan Basse Rannu yang telah berjuang, berdo'a, mengasuh, membesarkan, mendidik dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan candanya, kepada Drs. H. Hamzah Hs., M.M., dan Natsir, S.Pd., M.Pd., pembimbing I dan

pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada; Dr. H. Irwan Akib, M.Pd., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr.A. Sukri Syamsuri, M.Hum., Dekan Pakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terma kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru staf SD Inpres No.130 Bontomarannu , dan ibu Husnaeni, S.Pd.,selaku guru IPS disekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga juga mengucapkan terima kasih kepada teman seperjuanganku Syahrul yang selalu menemaniku suka dan duka, sahabat-sahabatku terkasih serta seluruh rekan mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan angkatan 2013 atas segalaah kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberikan pelangi dalam hidupku.

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

Makassar, Maret 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
SURAT PERNYATAAN	v
SURAT PERJANJIAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Pustaka	7
1. Hasil Penelitian yang relaven	7
2. Media Pembelajaran	8
3. Media Audio	16
4. Daya Ingat	25
B. Kerangka Pikir	30
C. Hipotesis	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Rancangan Penelitian	33
B. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	34
C. Variabel Penelitian	38
D. Populasi dan Sampel	39
E. Teknik Pengumpulan Data	40
F. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Penelitian	45
1. Deskripsi Hasil Penelitian	51
2. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	50
B. Pembahasan	54

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	57
A. Simpulan	57
B. Saran	58

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Lampiran Instrument Penelitian	59
2. Lampiran RPP	65
3. Lampiran Rubrik Penilaian	81
4. Lampiran Data Guru dan Siswa	91
5. Lampiran Data SPSS	93
6. Lampiran Dokumentasi	100
7. Lampiran Surat Izin Penelitian	104
8. Lampiran Riwayat Hidup	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. LatarBelakang

Dalam rangka pembangunan manusia Indonesia seutuhnya, pembangunan di bidang pendidikan merupakan sarana dan wahana yang sangat penting dan menentukan dalam pembinaan sumber daya manusia. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan persyaratan mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan, sehingga kualitas pendidikan harus senantiasa ditingkatkan. Sebagai faktor penentu keberhasilan pembangunan, pada tempatnyalah kualitas sumber daya manusia ditingkatkan melalui berbagai program pendidikan yang dilaksanakan secara sistematis dan terarah berdasarkan kepentingan yang mengacu pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dan dilandaskan oleh keimanan dan ketakwaan (IMTAK).

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan, khususnya teknologi komputer dan internet, baik dalam perangkat keras maupun perangkat lunak, kemajuan teknologi memberikan ruang dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien bagi siswa, keuntungan yang ditawarkan menjadi lebih efektif dan efisien bagi siswa, keuntungan yang ditawarkan dalam kemajuan teknologi bukan saja terletak pada

faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi namun juga fasilitas multimedia yang dapat membuat belajar lebih menarik visual dan interaktif.

Pembelajaran adalah salah satu aspek dari kegiatan manusia secara kompleks yang tidak sepenuhnya bisa dijelaskan atau dijabarkan. Secara lebih simpel, pembelajaran merupakan produk dari interaksi yang berkelanjutan dari pengembangan dan pengalaman.

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang dapat menyajikan, menyampaikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, sedangkan media berbasis komputer adalah media yang menggabungkan dan mensinergikan berbagai elemen, yaitu teks, grafis, foto, video, animasi musik, dan narasi yang paling terhubung memungkinkan pemakai melakukan interaksi dan komunikasi. Fungsi media dalam pembelajaran ialah mengatasi keterbatasan pengalaman siswa, dapat melampaui batas ruang kelas, memungkinkan interaksi antara siswa dan lingkungannya, menghasilkan keseragaman pengamatan, menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik.

Pendidikan adalah usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Pengertian pendidikan menurut UU No. 20 tahun 2003: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

UNESCO dalam laporannya yang berjudul “*Learning to Be*” menegaskan bahwa pendidikan harus berpusat pada kepentingan peserta didik. Proses belajar mengajar adalah proses komunikasi transaksional yang melibatkan guru, siswa, media/channel serta komponen lain yang mendukung untuk membantu siswa didalam mencapai sebuah tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan memudahkan penyerapan suatu materi pelajaran dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran menurut Latuheru (1988:14) adalah bahan, Alat atau Teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar, sedangkan, media pembelajaran berarti wahana penyalur pesan atau informasi belajar dari komunikator kepada komunikan.

Media audio adalah media yang hanya menggunakan indera pendengaran dan kemampuan memanipulasi kemampuan suara, isi pesannya hanya diterima melalui indera dengar dan memanipulasi unsure bunyi atau suara semata. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio, yaitu: radio, kaset audio (pita magnetic dan piringan hitam) dan laboratorium bahasa.

Sejak lahirnya *Teknologi Audio* sekitar pertengahan abad 20, media audio telah digunakan untuk keperluan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media audio dapat dimanfaatkan dengan beberapacara, yaitu digunakan tunggal, dengan bahan cetak, bersama dengan film bingkai, atau gambar diam. Masing-masing kegunaan ini perlu dirancang sejak tahap perencanaan media. Begitu pula

dalam pemanfaatannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, serta evaluasi dan tindak lanjutnya. “Musik bersumber dari kata Mousike berasal dari bahasa Yunani” (Wiwiek, 1997:413). Kata Mousike yang kemudian diambil alih kedalam bahasa Inggris apabila di terjemahkan kedalam bahasa Indonesia music dapat diartikan sebagai bentuk renungan.

Berdasarkan hasil penelitian, tubuh manusia cenderung merespon kecepatan irama, nada suara dari luar. Ketika seseorang mendengar suara yang kecepatan ritmenya mencapai 60-90 kali permenit, manusia dibawah dalam keadaan rileks karena kecepatan ini merupakan kecepatan detak jantung yang sempurna, di samping itu jalan pikiran menjadi lebih gesit, daya ingat dan daya belajar juga meningkat.

Berdasarkan hasil observasi, kemampuan siswa di SD. Inpres No. 130 Bontomarannu Kec. Galesong Selatan Kab. Takalar didalam menyerap suatu pelajaran berbeda-beda, ada yang cepat, ada juga yang lambat. Hal tersebut berkaitan dengan kemampuan siswa didalam mengingat informasi yang terdapat dalam materi pelajaran. Dalam beberapa mata pelajaran tertentu, khususnya mata pelajaran yang bersifat hapalan, sangat dibutuhkan kemampuan daya ingat siswa yang prima.

Guru memegang peran strategis terutama dalam upaya membentuk watak bangsa melalui pengembangan kepribadian dan nilai-nilai yang di inginkan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para

guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang di tuntut menggunakan macam media dalam pembelajaran utamanya media audio visual.

Media memegang peran yang sangat penting dalam pembelajaran. media dalam kegiatan pembelajaran untuk memperlancar proses interaksi antara guru dengan siswa agar siswa dapat belajar secara optimal. Disamping itu, media dapat juga membangkitkan keingintahuan siswa merangsang mereka untuk mengkongkritkan sesuatu yang abstrak. Dengan demikian media dapat membantu guru menghidupkan suasana kelasnya dan menghindari dari suasana yang monoton dan membosankan.

Berdasarkan Uraian diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Audio terhadap Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Siswa di SD Inpres 130 Bontomarannu Kecamatan Galesong Selatan, Kabupaten Takalar.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: Bagaimanakah keefektifan Penggunaan Media Audio Program Musik terhadap Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Siswa Kelas IV dan SD Inpres No. 130 Bontomarannu Kecamatan Galesong Selatan, Kabupaten Takalar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektivitas Media Audio Program music dalam meningkatkan

daya ingat siswa Kelas IV SD Inpres No. 130 Bontomarannu, Kecamatan Galesong Selatan, Kabupaten Takalar.

D. Manfaat Penelitian.

1. Manfaat Teoritis

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan ukuran dalam meningkatkan motivasi belajar dan daya ingat siswa terhadap program – program media audio.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumbang pemikiran bagi guru, sekolah, peneliti, siswa, para ahli pendidikan dan pengembangan media, khususnya seorang perekayasa pembelajaran yaitu Jurusan Teknologi Pendidikan. Serta diharapkan pula dapat dijadikan acuan ukuran keberhasilan terhadap program – program media audio.

Manfaat praktis sebagai berikut :

- a. Bagi siswa, hasil penelitian di harapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan daya ingat siswa di SD Inpres No.130 Bontomarannu, Kecamatan Galesong Selatan, Kabupaten Takalar.
- b. Bagi guru, penerapan media audio dapat mempermudah siswa dalam menyimak materi.
- c. Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Hidayatul Qomariyah, mahasiswi Fakultas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Malang tahun 2015 dengan Judul Pengaruh Penggunaan Media Visual terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. Hasil analisa penelitian pada sumber daya alam uji Wilcoxon dapat diketahui bahwa rata-rata yang diperoleh pada pra-test kelas eksperimen yaitu 65.89 dan rata-rata pre-test pada kelas control yaitu 62.22, dan setelah diberikan perlakuan hasil post-test pada kelas eksperimen sebesar 86.58 sedangkan hasil post-test pada kelas kontrol sebesar 77.55. peningkatan yang terjadi antara pre-test eksperimen dengan post-test eksperimen 20.69 dan peningkatan yang terjadi antara pre-test kelas kontrol dengan post-test kelas kontrol sebesar 15.33. Nilai ketekunan dengan persentase keberhasilan sebesar 5.09% dari data diatas dapat diperoleh rata-rata 17.32% dan taraf keberhasilan yang dicapai adalah tidak tuntas.

Berdasarkan penelitian relevan yang peneliti temukan kesamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini yakni sama- sama meneliti efektifitas penggunaan media audio terhadap peningkatan kemampuan daya ingat peserta didik, sedangkan perbedaannya adalah terletak pada metode dan analisis data yang digunakan dalam penelitian.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari Bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. *Gerlach* dan *Ely* dalam *Azhar Arsyad*(2011:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of and Communication Technolgy/AECT*) di Amerika, misalnya membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi (*Azhar Arsyad 2011:3*). Sedangkan menurut *Gadge* dalam *Sadiman* (2011:6), menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat merangsang untuk belajar. Sementara itu menurut *Briggs* dalam *Sadiman*(2011:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan, serta merangsang anak untuk belajar. Oleh karena itu, buku teks, kaset dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis,

photografis, atau *elektronis* untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dari uraian di atas, media adalah segala bentuk yang dapat menyalurkan pesan atau isi pembelajaran, sehingga dapat merangsang anak untuk belajar. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses komunikasi seorang pendidik sebagai komunikator atau penyampai pesan, sedangkan anak sebagai komunikan/penerima pesan. Namun dalam kenyataannya dalam proses komunikasi, audiens belum tentu dapat menangkap semua informasi yang disampaikan. Pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri anak (Sadiman, 2011:7).

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu alat bantu pendidik dalam mengajar, dan sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar. Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili pendidik menyajikan informasi belajar kepada anak.

Media pembelajaran secara umum mempunyai manfaat, sebagai berikut: 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik (dalam bentuk kata-kata saja); 2) membatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera; 3) penggunaan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap positif anak

didik; 4) kemampuan memberikan rangsangan yang sama dan menimbulkan persepsi yang sama (Sadiman, 2011:17-18).

Program media jika didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan pendidik. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dengan anak, sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Dalam penelitian ini, media pendidikan yang digunakan adalah media audio. Media audio digunakan untuk mempermudah dan membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Manfaat media audio adalah dapat memberikan kontribusi yang positif jika diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Media audio dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan *Ely* dalam Azhar Arsyad (2011:12) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dalam pembelajaran, yang dapat dilakukan media dalam membantu pendidik menjelaskan atau menerangkan sebuah materi pelajaran. Ciri-ciri media pembelajaran menurut *Gerlach* dan *Ely* dalam Azhar Arsyad (2011: 12-14) adalah:

1) Ciri Fiksatif (*fixative property*)

Ciri ini mendeskripsikan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Suatu peristiwa atau obyek dapat diurutkan dan disusun secara sistematis dan

kronologis melalui media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket computer, dan film. Suatu obyek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan menggunakan kamera atau video kamera dapat direproduksi (dibuat ulang) dengan mudah kapan saja dibutuhkan.

Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau obyek yang terjadi pada suatu waktu tertentu dapat ditransportasikan tanpa mengenal waktu, karena telah diabadikan melalui rekaman. Ciri-ciri yang penting bagi pendidikan adalah karena kejadian-kejadian atau obyek yang telah direkam atau di simpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadian hanya sekali (dalam satu decade atau satu abad) dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan suatu pengajaran, gerhana matahari, atau gunung.

2) Ciri Manipulatif (*manipulative property*).

Merubah suatu kejadian atau obyek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulative. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kembali kepada anak dalam waktu yang singkat dengan teknik pengambilan gambar. Di samping dapat dipercepat suatu kejadian, suatu kejadian dapat juga diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video, dengan memanfaatkan fasilitas yang ada pada video.

Pada rekaman gambar hidup, seperti film kejadian dapat di putar mundur. Media (rekaman video atau audio) dapat diedit, sehingga pendidik hanya menampilkan bagian-bagian inti atau bagian utama dari keterangan atau kejadian yang sedang dijelaskan oleh pendidik kepada anak, sedangkan bagian-

bagian yang tidak begitu diperlukan dapat dipotong atau dilewati dengan menggunakan fasilitas yang ada pada media yang merupakan hasil dari teknologi mutakhir. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan keseriusan dan kehati-hatian agar tidak terjadi kesalahan dalam memanipulasi isi yang ada pada media.

3) Ciri Distributif (*distributiveproperty*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu obyek atau suatu informasi untuk ditransformasikan melalui ruangan dan secara bersamaan disajikan kepada anak. Distribusi media tidak terbatas pada satu kelas saja, atau dalam satu lingkup sekolah saja. Akan tetapi, media pembelajaran, seperti kaset rekaman, video, atau disket komputer dapat didistribusikan kemana saja sesuai dengan kebutuhan. Karena media seperti itu, merupakan media praktis dengan bobot ringan dan ukurannya juga tidak besar. Sehingga ada kemudahan untuk mendistribusikannya ke daerah terpencil sekalipun, tidak ada peralatan pendukung yang digunakan untuk mengoperasikan media tersebut. Sebuah informasi atau suatu kejadian yang direkam dalam suatu waktu, biasa dapat diproduksi ulang beberapa kali dan siap untuk digunakan secara bersamaan meskipun dalam tempat yang terpisah.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada anak (Oemar Hamalik, 1989:17). Menurut Sudjana dan Ahmad Rivai (2013:2) mengemukakan beberapa manfaat

media dalam proses belajar anak, yaitu:(a) dapat menumbuhkan motivasi belajar anak karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka;(b) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami anak dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (c) metode mengajarkan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan (d) anak lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Sedangkan fungsi media pembelajaran menurut *Kemp* dan *Dayton* dalam Azhar Arsyad(2011:19) adalah sebagai berikut: Memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberiinstruksi untuk memenuhi fungsi motivasi, maka media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang anak untuk bertindak.

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menyamakan persepsi anak dengan melihat objek yang sama dan konsisten, maka anak akan memiliki persepsi yang sama.
- 2) Mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak. Misalnya, untuk menjelaskan tentang sistem pemerintahan, perekonomian, berhembusnya angin, dan sebagainya, serta menggunakan media gambar, grafik atau bagan sederhana.
- 3) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya pendidik menjelaskan dengan menggunakan

gambar atau film tentang binatang-binatang buas, gunung meletus, lautan, kutub utara dll.

- 4) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Misalnya pendidikakan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasarcandi, dan sebagainya atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri,virus,semut, nyamuk,atau hewan/ benda kecil lainnya.
- 5) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (*slowmotion*) dalam media film dapat memperlihatkan tentang lintasan peluru,melesatnya anak panah,atau memperlihatkan suatu ledakan. Sedangkan gerakan-gerakan yang terlalu lambat,seperti pertumbuhan kecambah,mekarnya bunga wijaya kusumah dan-lain.

Berdasarkan uraian diatas, manfaat media pembelajaran digunakan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan lebih memahami materi karena metode yang bervariasi, serta media pembelajaran didalam proses belajar mengajar dapat mengarahkan perhatian anak. Sehingga menimbulkan motivasi belajar dan materi yang diajarkan akan lebih jelas, cepat dipahami,dan dapat meningkatkan prestasi anak.

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Pengertian media dan peralatan tidaklah sama. Media lebih merujuk pada perangkat lunak (*software*). Media adalah perangkat lunak yang berisi pesan dan informasi pendidikan yang ditampilkan dengan menggunakan sebuah peralatan. Seiring dengan pesatnya perkembangan IPTEK sekarang, banyak muncul berbagai jenis media, dengan berbagai spesifikasi, karakteristik, dan ciri-ciri yang berbeda.

Maka muncul ide dari para ahli untuk mengklasifikasikannya ke dalam berbagai jenis media sesuai dengan karakternya. Klasifikasi media pembelajaran menurut Sadiman (2011:28-74), dapat dibedakan menjadi tiga kelompok, antara lain:

a. Media Grafis

Media grafis adalah suatu jenis media yang memungkinkan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi verbal. Simbol-simbol tersebut artinya perlu di fahami dengan benar, agar proses penyampaian pesannya dapat berhasil dengan baik dan efisiensi. Selain fungsi tersebut secara khusus, grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat terlupakan bila tidak digrafisikan (divisualisasikan). Media grafis memiliki beberapa jenis, diantaranya gambar/ foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik (*graphs*), kartun, poster, peta dan *globe*, papan flanne (*Flannel Board*) dan papan bulletin (*Bulletin Board*).

b. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesanyang disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun nonverbal (Sadiman, 2011:49). Media yang termasuk media audio antara lain radio, alat perekam pitamagnetik dan alat perekam pita kaset.

c. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam memiliki persamaan dengan media grafis, dalam hal arti dapat menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Bahan-bahan grafis banyak digunakan juga dalam media proyeksi gerak, pembuatannya juga memerlukan

bahan-bahan grafis, misalnya untuk lembar peraga. Dengan menggunakan perangkat komputer, rekayasa proyeksi gerak lebih dapat bervariasi, dan dapat dikerjakan hampir keseluruhannya menggunakan perangkat komputer. Beberapa media proyeksi antara lain: film bingkai (*slide*), film rangkai (*filmstrip*), film gelang (*loop*), film transparan, film gerak 8 mm, 16 mm, 32 mm, televisi dan video.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik media pembelajaran memiliki beberapa jenis yang beragam menurut fungsi dan tujuan penggunaannya. Untuk efektifitas media audio terhadap peningkatan motivasi belajar anak dalam proses pembelajaran. Media ini termasuk jenis media audio, dikarenakan dalam media ini dapat memberikan kontribusi yang positif jika diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, yang digunakan adalah media audio.

3. Media Audio

a. Pengertian Media Audio

Pembahasan tentang proses komunikasi pembelajaran menggunakan media audio tidak terlepas dari pembahasan pendengaran yaitu sendiri. Pendengaran adalah alat untuk mendengarkan. Mendengarkan sesungguhnya suatu proses rumit yang melibatkan empat unsur yaitu mendengarkan, memperhatikan, memahami dan mengingat. Media audio merupakan media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata.

Media audio menurut Dina Indriani (2011:87) adalah media yang penyampaian pesannya di tangkap dengan indera pendengaran saja. Hal tersebut

dikarenakan,media ini hanya mengeluarkan suara tanpa ada gambar atau pesan konkret lainnya. Pesan yang dapat disampaikan adalah dalam bentuk kata-kata, musik dan *sound effect*.

Media audio menurut Sadiman (2011:49) adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang-lambang auditif,baik verbal (kedalam kata-kata/bahasa lisan) maupun verbal. Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai(2013:129) media audio untuk pengajaran adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piring suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak, sehingga terjadi proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian diatas,media audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengar saja. Hal tersebut dikarenakan, media ini hanya mengeluarkan suara tanpa ada gambar atau pesan konkret lainnya. Pesan yang biasa disampaikan adalah dalam bentuk kata-kata,musik,dan *sound effect* saja. Akan tetapi, media tersebut yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak,sehingga terjadi proses belajar mengajar. Media audio menentukan indera pendengaran sebagai penerima pesan atau informasi yang diwujudkan dalam lambang-lambang atau pesan auditif.

Secara fisik,media audio pembelajaran merupakan program pembelajaran yang dikemas dalam kaset audio atau VCD audio dan disajikan dengan menggunakan peralatan tape recorder,VCD player, computer atau laptop. Dengan demikian, media audio pembelajaran dapat digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran (dari pendidik, tutor/fasilitator, atau narasumber lainnya kepada

anak) yang dikemas sedemikian rupa, sehingga dapat merangsang/memotivasi anak untuk belajar.

Selain itu juga, media audio merupakan bahan ajar yang ekonomis, menyenangkan, dan mudah disiapkan untuk digunakan anak. Media audio lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada anak Sekolah Dasar. Hal tersebut dikarenakan, media audio dapat menyampaikan isi materi dengan jelas. Efek suara yang dihasilkan media audio dapat menarik perhatian anak untuk mendengarkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar anak, serta materi mudah dipahami oleh anak. Oleh karena itu, media audio cocok digunakan dalam pembelajaran pada anak Sekolah Dasar, karena dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan memberikan umpan balik yang diberikan media audio kepada anak.

b. Fungsi Media Audio

Fungsi media audio menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2013:130) adalah untuk melatih segala kegiatan pengembangan keterampilan terutama yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan pendengaran yang dapat dicapai dengan media audio berupa: pemusat perhatian dan mempertahankan perhatian, mengikuti pengajaran, melatih daya analisis, menentukan arti dan konteks, memilih informasi dan gagasan, merangkum, serta mengingat kembali dan menggali informasi.

Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2013:192), pemanfaatan fungsi media audio dalam pengajaran terutama digunakan dalam :

1) Pengajaran music literacy (pembacaan sajak), dan kegiatan dokumentasi.

- 2) Pengajaran bahasa asing apakah secara audio ataupun secara audio visual.
- 3) Pengajaran melalui radio atau radio pendidikan.
- 4) Paket-paket belajar untuk berbagai jenis materi yang memungkinkan anak dapat melatih daya penafsirannya dalam suatu bidang studi.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2013:131) terdapat beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan apabila peneltiakan menggunakan media audio untuk anak usia dini yaitu:

- 1) Media ini hanya akan mampu melayani secara baik yang sudah memiliki kemampuan dalam berpikir abstrak. Sedangkan kita mengetahui bahwa anak usia dini masih berpikir konkrit. Oleh karenanya, penggunaan media audio bagi anak usia dini perlu dilakukan berbagai modifikasi disesuaikan dengan kemampuan anak.
- 2) Media ini memerlukan pemusatan perhatian yang lebih tinggi dibanding media lainnya. Jika akan menggunakan media audio untuk anak usia dini dibutuhkan teknik-teknik tertentu yang sesuai dengan kemampuan anak.
- 3) Karena sifatnya yang *auditif*, jika ingin memperoleh hasil belajar yang dicapai anak lebih optimal, diperlukan juga pengalaman- pengalaman secara visual. Kontrol belajar bisa dilakukan melalui penguasaan perbendaharaan kata-kata, bahasa, dan susunan kalimat.

Berdasarkan uraian diatas, Media audio berfungsi untuk melatih segala kegiatan pengembangan keterampilan terutama berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan pendengaran yang dapat dicapai dengan baik dan dapat melatih daya penafsiran anak dalam pembelajaran. Sebelum menggunakan media audio

yang diperlukan adalah memahami terlebih dahulu pertimbangan-pertimbangan dalam menggunakan media audio untuk anak. Sehingga penggunaan media audio dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

c. Jenis-Jenis Media Audio

Media audio Ada beberapa jenis media menurut Sadiman (2011:49) dapat kita kelompokkan kedalam media audio, antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piring hitam, dan laboratorium bahasa.

1) Radio

Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa-peristiwa penting dan baru, masalah-masalah kehidupan dan sebagainya. Radio dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif. Sebagai suatu media, radio mempunyai beberapa kelebihan menurut (2011: 49-52), yaitu:

- a) Harganya relative murah dan variasi programnya lebih banyak dari pada televisi.
- b) Sifatnya mudah dipindahkan (*mobile*). Radio dapat dipindah- pindah dari satu ruangan ke ruangan lain dengan mudah.
- c) Jika digunakan bersama-sama dengan alat perekam radio bisa mengatasi *problem* jadwal karena program dapat direkam dan diputar lagi sesuka kita.
- d) Radio dapat memusatkan perhatian anak pada kata-katanya yang digunakan, pada bunyi dan artinya.
- e) Siaran lewat suara terbukti tepat/ cocok untuk mengajarkan musik dan bahasa.

- f) Radio dapat mengerjakan hal-hal tertentu secara lebih baik bila dibandingkan dengan jika dikerjakan oleh pendidik.
- g) Radio dapat mengerjakan hal-hal tertentu yang tak dapat dikerjakan oleh pendidik.
- h) Radio dapat mengatasi batasan ruang dan waktu; jangkauan luas.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, radio juga mempunyai kelemahannya menurut Sadiman (2011:52), antara lain:

- a) Sifat komunikasinya hanya satu arah (*oneway communication*)
- b) Biasanya siaran disentralisasikan, sehingga pendidikan tak dapat mengontrolnya.
- c) Penjadwalan pelajaran dan siaran sering menimbulkan masalah integrasi siaran radio kedalam kegiatan belajar mengajar dikelas sering kali menyulitkan.

2) Alat perekam pita magnetic

Alat perekam pita magnetic (*magnetic tape recording*) atau lazimnya orang menyebut *recorder* adalah salah satu media pendidikan yang tidak dapat diabaikan untuk menyampaikan informasi, karena mudah menggunakannya. Ada 2 (dua) macam rekaman dalam alat perekam pita magnetic yaitu *fulltrack recording* dan *doubletrack recording*. Beberapa kelebihan alat perekam sebagai media pendidikan menurut Sadiman (2011:49-54), yaitu:

- a) Alat perekam pita magnetik mempunyai fungsi ganda yang efektif, untuk merekam, menampilkan rekaman, dan menghapusnya.
- b) Pita rekaman dapat diputar berulang-ulang tanpa mempengaruhi volume.
- c) Rekaman dapat dihapus secara otomatis dan pita bisa dipakai lagi.

- d) Pita rekaman dapat digunakan sesuai jadwal yang ada. Pendidik dapat secara langsung mengontrolnya.
- e) Program kaset dapat menyajikan kegiatan-kegiatan/ hal-hal di luar sekolah.
- f) Program kaset biasa menimbulkan berbagai kegiatan.
- g) Program kaset dapat memberikan efisiensi dalam pengajaran bahasa.

Menurut Sadiman (2011:54) program kaset mempunyai kelemahan sebagai berikut:

- a) Daya jangkauannya terbatas. Jika radio sekalian disiarkan dapat menyiarkan pendengar yang massal tempat-tempat yang berbeda, program kaset hanya terbatas ditempat program disajikan saja, dan
- b) Dari segi biaya pengadaannya apabila untuk sasaran yang banyak jauh lebih mahal.

Alat perekam ini merupakan salah satu alat elektronik yang dapat merekam suara secara manual.

3) Laboratorim Bahasa.

Laboratorium bahasa adalah alat untuk melatih anak mendengarkan dan berbicara dalam bahasa asing dengan cara menyajikan materi pembelajaran yang disiapkan sebelumnya. Dalam laboratorium bahasa, anak duduk sendiri-sendiri di dalam kotak bilik akustik dan kotak suara. Anak mendengarkan suara pendidik yang duduk di ruang kontrol lewat *headphone*. Pada saat menirukan ucapan pendidik dan mendengar suaranya sendiri lewat *headphone*, sehingga dapat membandingkan ucapannya dengan ucapannya pendidik. Dengan demikian, dapat segera memperbaiki kesalahan-kesalahannya yang dibuatnya. Sharon E. Smaldini

(2011:268) mengatakan bahwa media audio juga memiliki dua format utama, yaitu audio digital dan audio analog. Berikut penjelasan dari kedua format audio tersebut :

- a) Audio digital melingkupi berbagai format dan cara penyimpanan untuk mengakses berkas-berkas seperti *streaming* dan *podcasting*. Berkas digital disimpan pada perangkat simpan digital seperti CD, *harddrivecomputer*, *flashdrive*, atau perekam digital yang di pegang. Berkas digital biasanya di simpan dalam format MP3 atau WAV.
- b) Audio analog biasanya berbentuk kaset pita audio yang merupakan sumber yang umum digunakan dalam pembelajaran. Kaset pita audio digunakan bagi pusat membaca dan pengajaran personal.

Pada penelitian ini, dilakukan media audio yang digunakan di Sekolah Dasar Inpres No. 130 Bontomarannu Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar. Media audio tersebut didengarkan melalui laptop dan pengeras suara. Jenis media yang digunakan berupa audio digital (*CompactDisk* atau CD). Hal tersebut, karena audio digital dirasa efektif dibandingkan dengan audio analog (kaset pita). Dalam proses pembelajaran menggunakan audio digital dapat digunakan dengan mudah dan tidak merepotkan, serta dapat diputar ulang.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio

Keberadaan media audio muncul karena keterbatasan kata-kata waktu, ruang, dan ukuran. Ditambahkan bahwa media pembelajaran audio berfungsi untuk menyampaikan pesan dan mempermudah penerimaan pesan

dalam memahami isi pesan yang disampaikan. Media audio memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan,yaitu:

Kelebihan media audiomenurut AzharArsyad (2003: 45) adalah:

1. Peralatan yang murah dan lumrah,sehingga mudah dijangkau oleh masyarakat.
2. Rekaman dapat digandakan untuk keperluan perorangan,sehingga isi pesan dapat berada ditempat secara bersamaan
3. Merekam peristiwa atau isi pelajaran untuk digunakan kemudian.
4. Rekaman dapat digunakan sendiri oleh anak untuk mendengarkan diri sendiri sebagai alat diagonis guna untuk membantu meningkatkan keterampilan membaca,mengaji,dan berpidato.
5. Dalam pengoperasiannya relative sangat mudah.

Sedangkan kekurangan media audio menurut AzharArsyad(2003:46), adalah:

1. Dalam suatu rekaman sulit menemukan lokasi suatu pesan atau informasi,jika pesan ata uinformasi tersebut berada ditengah-tengah pita,dan apabila radio,tape tidak memiliki angka-angka penentu putaran.
2. Kecepatan rekaman dan pengaturan trek yang bermacam-macam menimbulkan kesulitan untuk memainkan kembali rekaman yang direkam pada suatu mesin perekam yang berbeda.

Dengan adanya kelebihan dan kekurangan tersebut,media audio tetap dianggap efektif untuk digunakan dalam pembelajaran diSekolah Dasar.Sehingga saat kegiatan pembelajaran aktif dan tertarik tarik untuk mengikuti pembelajaran

dan tidak membuat bosan anak dalam pembelajaran,serta media audio dapat meningkatkan kemampuan daya ingat siswa.

4. Daya Ingat Siswa

a. Pengertian Daya Ingat

Ingatan adalah suatu daya ingat jiwa kita yang dapat menerima, menyimpan, dan memproduksi kembali pengertian-pengertian atau tanggapan kita. Ingatan juga dapat diartikan sebagai bukti telah belajarnya seseorang. Setiap orang mengingat banyak hal setiap harinya. Jika diamati dengan perkembangan zaman daya ingat siswa terlalu sulit ketika menerima materi pelajaran tertentu terutama IPS yang selalu berhubungan dengan sejarah masa lampau dibandingkan dengan mengingat lagu-lagu dewasa. Oleh karena itu, untuk meningkatkan daya ingat siswa yang lebih lama dalam pembelajaran IPS diperlukan alat sebagai pendukung daya ingat siswa.

b. Unsur-Unsur Daya Ingat

Berhubungan daya ingat yang dimiliki setiap orang memungkinkan setiap individu memiliki kesan-kesan atau pengalaman yang pernah dialaminya, sehingga aktivitas tersebut harus memenuhi unsur-unsur ingatan,memiliki:

1) *Learning*

Dalam memperoleh pengalaman ada dua cara yakni sengaja dan tidak sengaja. Dari pengalaman sengaja merupakan pengalaman yang memang sengaja untuk dimasukkan dalam ingatannya. Sedangkan ingatan yang tidak sengaja yakni pengalaman secara tidak sengaja terlihat dalam kehidupannya.

Dengan sengaja, maksudnya individu dengan kesadaran yang sungguh-sungguh dapat memahami segala pengalaman-pengalaman dan pengetahuan-pengetahuan kedalam jiwanya. Belajar dengan sengaja ini dapat dilakukan dengan dua cara, yakni menghafat dan mempelajari.

Menghafal menanamkan asosiasi ke dalam jiwa, sedangkan mempelajari berarti mengadakan asosiasi dengan jalan berpikir. Misalnya, dalam mempelajari sejarah, selain harus menghafal tahun-tahun dan nama tokoh yang berkaitan dengan sejarah itu, juga diharuskan mempelajari hubungan antara kejadian atau peristiwa yang lain, karena hubungan sebab akibat. Adapun tingkatan menghafal: *Pertama* menghafal secara mekanis adalah menghafal sesuatu yang tidak menghiraukan hubungan arti. Misalnya, menghafalkan urutan abjad, menghafal pantun, nyanyian, dsb. *Kedua*, menghafal logis yakni menghafal sesuatu dengan cara terlebih dahulu mengenal, memperhatikan hubungan artinya. Misalnya, menghafal sejarah. *Ketiga*, memoteknis yakni proses menghafal dengan dengan pangkal-pangkal tulang pada jari-jari tangan.

2) Menyimpan

Menyimpan merupakan fungsi ingatan yang kedua. Setiap proses pembelajaran pasti akan meninggalkan pengalaman-pengalaman atau kesan dalam setiap individu. Akan tetapi semua ingatan yang telah tersimpan belum tentu akan terjaga dengan baik. Bahkan terkadang kesan-kesan yang telah tersimpan itu dapat menjadi lemah, berubah, dan hilang sama sekali atau lupa. Ingatan-ingatan itu akan disimpan dapat dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

Pada umumnya kemampuan daya ingat tergantung pada hal-hal seperti kondisi tubuh, usia, intelegensi, pembawaan, derajat dan minat seseorang terhadap suatu masalah.

3) Menimbulkan Kembali (*Recalling*)

Recalling merupakan aktivitas untuk menimbulkan kembali kesan-kesan atau pengalaman yang tersimpan dalam ingatan. Proses menimbulkan kembali ini perlu dibedakan istilah mengingat kembali dan mengenal kembali.

Dalam proses mengingat kembali, individu dapat mengingat kembali kesan-kesan yang diingat tanpa adanya objek tertentu. Jadi, mengingat kembali ini disebabkan oleh sesuatu dari dalam, bukan karena pengaruh objek tertentu. Misal, seorang siswa mengingat kembali peristiwa yang pernah dialami waktu rekreasi bersama keluarga ke Surabaya.

Sementara dalam mengenal kembali, individu dapat menimbulkan kembali disebabkan oleh adanya objek tertentu. Misal, setelah individu telah melihat buku yang ditemukan teman sebayanya di kelas. Setelah melihat buku tersebut, barulah sadar bahwa buku tersebut adalah kepunyaannya yang hilang sebulan yang lalu.

Uraian unsur-unsur daya ingat tersebut yang akan dijadikan peneliti sebagai dasar indikator tercapainya penelitian tindakan.

c. Jenis-Jenis Daya Ingat

Jenis ingatan berdasarkan waktu terbagi menjadi dua diantaranya: *pertama* ingatan jangka panjang yakni ingatan yang bisa disimpan seumur hidup, akan tetap aktif apabila melihat objek yang dapat mengaktifkan kembali ingatan

tersebut. *Kedua*, ingatan jangka pendek yakni ingatan yang dapat menyimpan suatu informasi minimal 20 detik.

Adapun penyimpanan ingatan dapat ditanamkan dengan berulang-ulang, seperti halnya pembelajaran dengan media audio yang ditunjukkan kepada siswa secara berulang-ulang, agar dapat memperkuat ingatan secara refleksif. Ingatan refleksif ini terbagi menjadi beberapa hal diantaranya, *pertama* pengondisian indera yakni terkait dengan jalur perjalanan menuju otak melalui alur indera tertentu. Misalnya, ingatan yang ditangkap oleh mata akan disimpan sebagai gambaran nyata dalam bagian otak yang disebut korteks visual. Karenanya, cara terbaik untuk menampilkan kembali ingatan tersebut dengan memberi petunjuk visual. *Kedua*, ingatan emosional yakni ingatan yang terkait dengan semua informasi yang disimpan di dalam otak sebagai akibat stimulus indarawi yang ini dapat menghasilkan suatu proses pembelajaran yang cepat.

d. Upaya Meningkatkan Daya Ingat Siswa

Kemampuan memori setiap anak tentu berbeda dan bukan hanya faktor genetik yang dapat mempengaruhinya akan tetapi stimulus juga berpengaruh dalam perkembangan anak sejak dini. Peran orang tua dalam pembentukan daya ingat anak sangatlah penting dan harus dilakukan secara kontinue. Adapun cara untuk mengasah peningkatan daya ingat anak, diantaranya:

1) Asupan gizi anak

Daya ingat merupakan bagian dari kognitif dan dipengaruhi oleh faktor fisiologis (fisik) dan lingkungan. Orangtua harus memperhatikan makanan yang dikonsumsi anak yang berkaitan dengan perkembangan otak dan organ tubuh

lainnya mulai masih dalam kandungan hingga lahir. Akan tetapi, jika anak mulai dalam kandungan sudah bermasalah maka akan mempengaruhi perkembangan janin, khususnya otak pada anak. Oleh karena itu, orangtua harus mulai kontrol mulai dari asupan gizi, vitamin, asam folat untuk merangsang otak anak sehingga akan mempengaruhi daya ingat anak. Ketika gizi anak belum terpenuhi, misalnya zat besi pada anak kurang, maka akibatnya akan mudah mengantuk sehingga dapat mempengaruhi anak saat menerima (mengingat) informasi dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru.

2) Cukup oksigen

Kecukupan oksigen pada anak dapat mempengaruhi sirkulasi darah anak dalam hal mengingat karena anak lebih banyak beraktivitas diluar ruangan. Oleh karena itu, kecukupan oksigen sangat mendukung proses kemampuan kognitif (daya ingat) anak.

3) Mengingat sambil menyanyi

Cara belajar peserta didik di tingkat dasar sangatlah beragam. Salah satunya aktivitas pembelajaran yang dapat mempengaruhi daya ingat anak yakni proses pembelajaran dengan bernyanyi. Dengan bernyanyi dapat memberi stimulus pada ketajaman daya ingat anak mulai dari mengingat warna, huruf, angka dan lain sebagainya.

4) Mengingat dengan benda

Bagian kognitif anak masih dalam proses perkembangan, oleh karena itu mengajak anak untuk mengingat sesuatu dengan media yang konkret. Dengan

adanya benda konkret anak akan mudah mengerti dengan menggunakan alat peraga dibandingkan dengan kata-kata.

5) Menghafal lewat dongeng

Mengasah daya ingat anak juga dapat dilakukan dengan bercerita (dongeng), dengan demikian setelah jalan cerita telah selesai anak akan berfikir siapa peran/tokoh dalam cerita itu, bagaimana ceritanya, kapan terjadinya dan seterusnya. Dengan melakukan pengulangan, anak tidak lama akan terbiasa untuk mendengarkan cerita dan merekam dalam memori ingatannya.

6) Meniru gerakan

Kegiatan fisik pada anak sangat diperlukan untuk mengembangkan sensor motorik pada anak, dan merupakan salah satu cara untuk mengeksplorasi lingkungan. Kegiatan ini dapat mempengaruhi untuk memberi stimulus pada kemampuan daya ingat anak.

7) Mengasosiasikan bentuk

Memberi informasi pada anak dapat mengasosiasikannya dalam bentuk tertentu dengan harapan anak mudah untuk mengingatnya. Misalnya angka satu diibaratkan bentuk pensil, angka dua diibaratkan dengan bentuk bebek, angka empat seperti halnya bangku terbalik.

B. Kerangka Pikir

Media audio merupakan media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Media audio adalah media yang penyampaian pesannya ditangkap dengan indera pendengaran saja. Hal tersebut, dikarenakan media ini hanya mengeluarkan suara

tanpa ada gambar atau pesan konkret lainnya. Pesan yang biasa disampaikan adalah dalam bentuk kata-kata, musik dan *sound effects* saja. Media tersebut, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak, sehingga terjadi proses belajar mengajar. Media audio ini, dirasa efektif digunakan untuk proses pembelajaran pada anak Sekolah Dasar. Media audio diharapkan dapat membantu anak dalam menerima materi pembelajaran dan dapat menarik perhatian anak agar siap untuk belajar, serta membantu dalam mengatasi permasalahan belajar yang di harapi oleh anak.

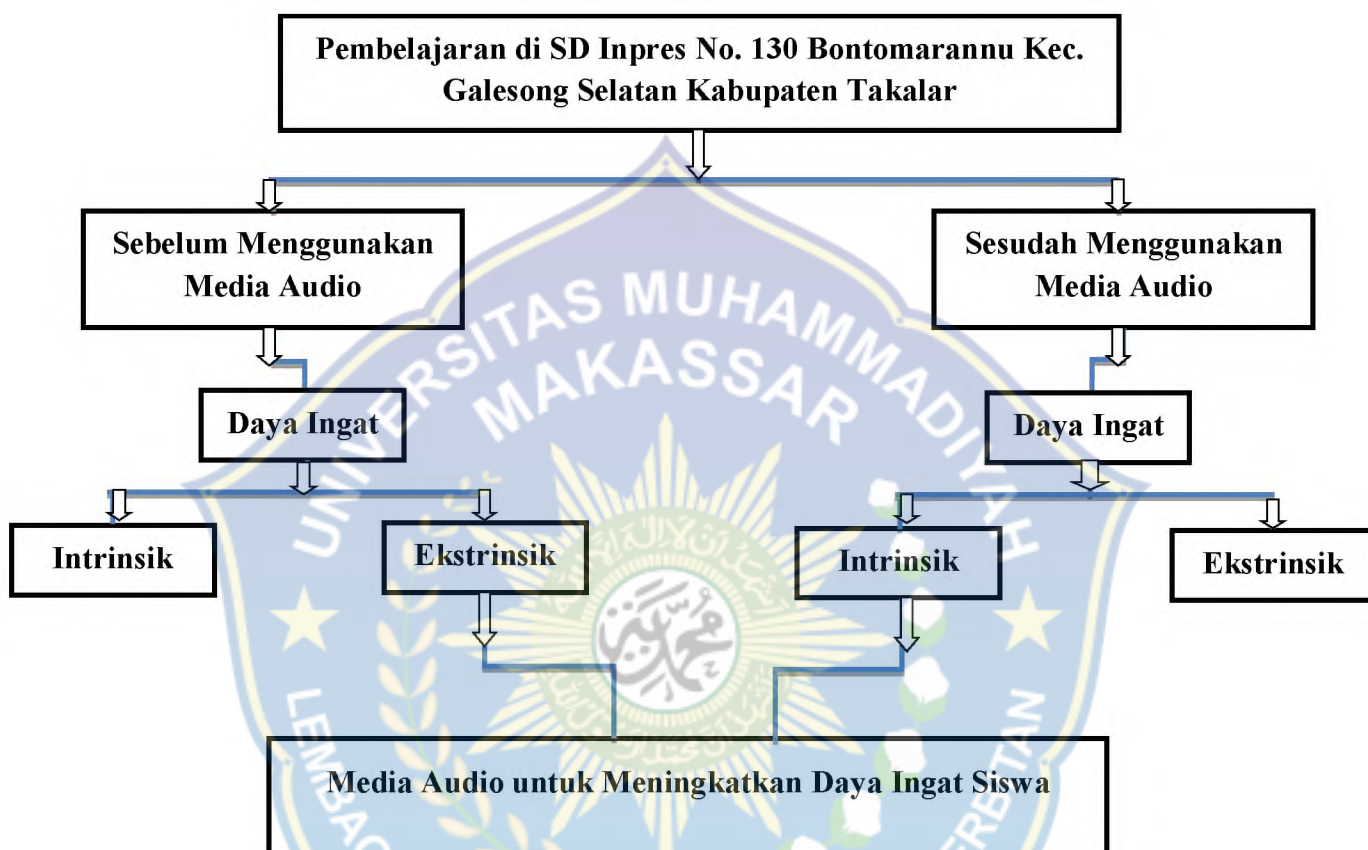
Daya ingat merupakan kemampuan mengingat kembali pengalaman yang telah berlalu atau terlewat. Pengalaman-pengalaman tersebut biasanya menyangkut pada peristiwa yang mempunyai arti sendiri dalam menjalankan kehidupan. Bila kekuatan daya ingat tinggi, maka akan mempermudah langkah dalam mengambil suatu tindakan yang objektif, sehingga bisa dikatakan bahwa pemikirannya sangat cemerlang. Tetapi lain halnya bila kekuatan daya ingat siswa melemah, maka tidak menutup kemungkinan siswa akan melakukan tindakan-tindakan yang dapat merugikan kehidupan.

Pembelajaran dengan menggunakan media audio berfungsi dengan baik untuk memungkinkan siswa terlibat aktif dan siap dalam proses pembelajaran. Sehingga dengan belajar menggunakan media tersebut dapat mempermudah siswa dalam menerima pesan pembelajaran yang disampaikan dan meningkat daya ingat siswa di SD Negeri 130 Inpres.

Untuk mengetahui efektifitas media audio, maka dilakukan kegiatan *pretest* dan *posttest* yaitu sebelum diberi perlakuan menggunakan media audio

dan setelah di beri perlakuan menggunakan media audio. Sehingga dapat mengetahui apakah media audio efektif terhadap peningkatan daya ingat siswa.

Berikut skema kerangka pikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1 : Skema Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan. Dalam penelitian ini, hipotesisnya adalah “ media audio efektif terhadap peningkatan kemampuan daya ingat siswa di SD Inpres No. 130 Inpres Bontomarannu.”

BAB III

METODEE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Desain dalam penelitian ini,yaitu: *pre-experimental design* dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Dalam penelitian ini,hanya menggunakan satu kelompok tanpa ada kelompok pembanding (Sugiyono,2013:111). Menurut Suharsimi Arikunto (2010:124) didalam desain ini,observasi dilakukan sebanyakdua kali,yaitu: sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Tes yang dilakukan sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu sampel di beri *pretest* (tesawal),dan diakhir pembelajaran sampel diberi *posttest* (tesakhir). Desain ini,digunakan dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu ingin mengetahui peningkatan partisipasi belajar anak dan motivasi belajar anak setelah diterapkan media audio. Menurut Sugiyono (2013:111) desain *pre-experimental design* dengan rancangan *one group pretest-posttest design*,dapat digambarkan seperti berikut:

Pretest	Treatment	Posttest
O_1	X	O_2

Tabel 1. Rancangan *onegroup pretest-posttestdesign*Sumber: (Sugiyono, 2013:111)

Keterangan:

O_1 : *Pre-test* (tes awal sebelum menggunakan media audio).

X : Pemberian perlakuan (*treatment*) yaitu dengan pemberian media audio.

O₂ : *Post-test* (tes akhir sesudah menggunakan media audio).

Sesudah perlakuan (*posttest*) nilai daya ingat anak yang telah dikenai perlakuan media audio. Dalam desain penelitian ini, kelompok dikenai perlakuan sebelum dan sesudah menggunakan media audio. Penelitian ini, meliputi tiga tahap, yaitu *pretest*, perlakuan (*treatment*), dan *posttest*.

B. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Prosedur penelitian ini, meliputi tiga tahap yaitu *pretest*, perlakuan (*treatment*), dan *posttest*. Tahapan tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Pretest* (Sebelum Perlakuan)

Pretest dilakukan untuk mengetahui kondisi awal sebelum perlakuan. Tes dilakukan sebanyak satu kali sebelum perlakuan (*treatment*) dilakukan pendidik menjelaskan materi yang akan dipelajari oleh anak. Sedangkan peneliti sebelumnya meminta izin kepada pendidik kelas untuk mengamati belajar anak saat pembelajaran berlangsung, kemudian peneliti mulai mengamati sikap anak selama mengikuti pembelajaran di kelas dan menilai motivasi belajar anak dengan menggunakan lembar observasi. Kegiatan *pretest* ini dilakukan untuk mengetahui motivasi awal pada anak sebelum di beri perlakuan.

2. Perlakuan (*Treatment*)

Penerapan media audio dalam pembelajaran untuk mengetahui motivasi belajar anak yang dilaksanakan selama tiga kali. Media audio ini berperan sebagai media untuk memperjelas materi yang disampaikan oleh

pendidik. Adapun langkah-langkah penerapan media audio pada pembelajaran, sebagai berikut:

a. Langkah persiapan

- 1) Melakukan studi literatur terhadap teori relevan mengenai media audio pembelajaranyang akan digunakan.
- 2) Analisis materi diSD Inpres No. 130 Bontomarannu. Hal ini dilakukan untuk mengetahui istandar kompetensi,kompetensidasar,dan tujuan pembelajaran.
- 3) Konsultasi dengan pihak sekolah dan pendidik bidang studi mengenai waktu penelitian,populasi,dan sampel yang akan dijadikan sebagai subjek dalam penelitian.
- 4) Penyusunan perangkat pembelajaran yaitu berupa Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- 5) Persiapan Pendidik.

Persiapan pendidik diantaranya sebagai berikut:

- a) Pendidik mempersiapkan materi pembelajaran sesuai dengan RKH.
- b) Pendidik terlebih dahulu mendengarkan dan mencermati media audio.
- c) Pendidik menyiapkan alat-alat dan bahan-bahan yang akan digunakan.
- 6) Persiapan kelas
 - a) Pendidik mempersiapkan ruang kelas agar nyaman digunakan saat belajar mengajar.
 - b) Pendidik menyiapkan radio tape/ tap rrecorder yang bisa digunakan untuk memutar kaset/ CD pembelajar.

- c) Pendidik menyiapkan alat pendukung jika diperlukan.
- d) Pendidik menyiapkan/mengatur tempat duduk anak agar semua anak dapat melihat, mendengarkan dengan baik.
- e) Pendidik menutup pintu agar anak terhindar dari pandangan/suara yang mengganggu.

b. Langkah Inti

Penyajian pelajaran dengan pemanfaatan media dan kegiatan belajar anak sebagai berikut:

- 1) Pendidik menyampaikan persepsi kepada anak tentang materi yang akan dipelajari dalam media audio.
- 2) Pendidik terlebih dahulu menjelaskan isi materi yang akan diperdengarkan melalui media audio.
- 3) Pendidik memotivasi anak agar aktif mengikuti media audio yang akan diperdengarkan.
- 4) Pendidik mengoperasikan media audio.
- 5) Pendidik mengawasi dan membantu anak memahami materi yang disampaikan melalui media audio. Pendidik mengamati sikap dan ekspresi anak sebagai bahan evaluasi.
- 6) Pendidik dapat mematikan dan menghidupkan kembali media audio pada bagian tertentu apa bila diperlukan sesuai kebutuhan.

c. Langkah Penutup

- 1) Pendidik mengulas kembali isi materi dalam media audio pembelajaran.

- 2) Pendidik dapat melakukan tanya jawab ringan dengan anak seputar materi yang disampaikan dalam media audio.
- 3) Pendidik meminta anak untuk bertanya apabila ada hal-hal yang belum anak pahami.
- 4) Membuat kesimpulan materi/ isi media sesudah memberi evaluasi kepada anak.

3. *Posttest* (Sesudah Perlakuan)

Tes setelah perlakuan (*posttest*) bertujuan untuk mengetahui efektifitas media audio terhadap peningkatan kemampuan daya ingat anak setelah pembelajaran menggunakan media audio. Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dibandingkan untuk mengetahui hasil perlakuan.

Cara pelaksanaan pemberian *posttest* ini sama dengan pelaksanaan pemberian *pretest* sebelum menggunakan media audio. Adapun langkah-langkahnya, yaitu peneliti mempersiapkan dan mengkondisikan anak agar anak merasa nyaman saat mendengarkan, dan menirukan kembali isi media audio. Kemudian kegiatan akhir yang dilakukan peneliti adalah:

- 1) Peneliti mengolah data hasil *pretest* dan *posttest*, serta menganalisis instrument yang lain seperti lembar observasi/ pengamatan.
- 2) Peneliti menganalisis data hasil penelitian dan membahas temuan penelitian.
- 3) Peneliti memberikan kesimpulan berdasarkan hasil pengolahan data.
- 4) Peneliti memberikan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian.

C. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian *pre-eksperimental design* yaitu penelitian yang dimana belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Hasil dari penelitian eksperimen ini tidak semata-mata dipengaruhi oleh variabel *independen*, melainkan ada variabel lain juga ikut mempengaruhi variabel *dependen* (Sugiyono,2013:109).Subjek yang digunakan dalam penelitian ini, sebanyak 21 anak. Dalam penelitian ini,menggunakan dua jenis varaibel,yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabe lterikat (*dependent*). Sugiyono (2013:61) menyatakan bahwa variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*). Sedangkan, variabel terikat (*dependent*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (*independent*).

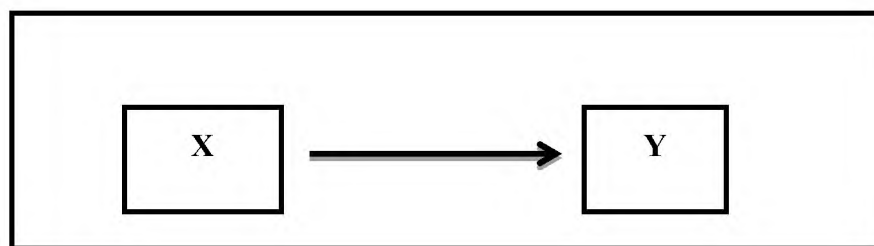
Menurut Suharsimi Arikunto (1993:93) penelitian ini, menjadi 2 variabel yaitu:

1. Variabel bebas (X): Media audio

Dimana variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabe lterikat (*dependent*) (Sugiyono(2013:61).

2. Variabel terikat(Y): Daya ingat siswa

Dimana variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (*independent*) yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Variabel Penelitian

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2013:117) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, keseluruhan subjek atau individu menjadi objek penelitian yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri 130 Inpres Bontomarannu, Kecamatan Galesong Selatan, Kabupaten Takalar yang terdiri dari 21 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tertentu dalam Sugiyono (2013:118). Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *nonprobability sampling* khususnya *sampling sistematis*. Sampel yang akan di ambil dalam penelitian ini siswa kelas

IV SD Inpres No. 130 Bontomarannu Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar yang terdiri dari 21 siswa

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini, bertujuan agar hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat diterima secara logis oleh pemakai hasil penelitian pada akhirnya. Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang dikaji. Menurut Sugiyono (2013:193) teknik pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara. Teknik-teknik dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode pengamatan/observasi. Metode observasi menurut Suharsimi Arikunto (1993: 191) bahwa suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur yang terstandar.

Observasi dalam penelitian ini, bertujuan untuk mengambil data tentang pelaksanaan program pembelajaran di sekolah, karakteristik subjek penelitian ini dan pelaksanaan di kelas. Sutrisno Hadi (2004:152), mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks tersusun dari proses pengamatan dan ingatan. Observasi dapat dilakukan secara nonpartisipatif. Penelitian ini, menggunakan teknik observasi nonpartisipatif dimana peneliti melakukan pengamatan tanpa melibatkan diri secara langsung pada kegiatan pembelajaran. Kelebihan teknik ini adalah bahwa pengamat dapat lebih terfokus dan seksama dalam melakukan pengamatan.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mencari data mengenai efektifitas media audio terhadap peningkatan daya ingat pada siswa kelas IV SD Inpres No.130 Bontomarannu. Sebelum melakukan pengamatan,peneliti membuat pedoman observasi. Peneliti menggunakan dua pedoman observasi untuk penelitian kuantitatif. Peneliti menyusun butir-butir kegiatan tentang daya ingat siswa yang mungkin diperlihatkan oleh subyek penelitian dan butir-butir tentang pelaksanaan media audio. Alat yang digunakan sebagai media untuk mencari data observasi dalam penelitian ini adalah lembar observasi.

Lembar observasi digunakan untuk menilai daya ingat siswa yang dilakukan siswa sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan. Lembar Observasi tersebut merupakan pengembangan dari pedoman observasi berisi rincian dari aspek-aspek yang diobservasi. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data yang lebih mendalam tentang daya ingat siswa sedangkan interview atau wawancara ialah metode yang digunakan untuk mengukur ketertarikan (minat) dan daya ingat. Validitas yang digunakan adalah validitas konstruk. Menurut Sugiyono (2013:177) untuk menguji validitas konstruks, dapat digunakan pendapat dari ahli (*expert judgment*). Dalam hal ini, setelah instrument dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu. Penelitian ini, menggunakan alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah observasi dan interview

Instrumen penelitian dengan menggunakan lembar observasi disusun bentuk *check list*(√) Suharsimi Arikunto (1993:132) mengatakan bahwa“*checklist*”,yaitu daftar variabel yang akan dikumpulkan datanya. Dalam hal ini,responden tinggal memberi tanda (√) pada kolom yang sesuai. Skor 3(baik),skor 2(cukup),danskor1(kurang). Setiap indikator dari daya ingat siswa disesuaikan dengan kemampuan anak terkait dan juga aktivitas pembelajaran untuk penilaian observasi.

Tabel 4. Kriteria Penilaian Motivasi Belajar

Motivasi	Kriteria Penilaian		
	Skor	Skor	Skor
	3 Baik	2 Cukup	1 Kurang

Sumber: (Sugiyono, 2013: 178)

Dalam menggunakan instrumen penelitian yakni lembar observasi, setiap sub variabel motivasi belajar di nilai dengan cara yang beragam.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2013:207). Analisis data merupakan salah satulangkah yang penting dalam kegiatan penelitian. Dengan analisis data,maka akan dapat membuktikan hipotesis. Kegiatan analisis data dilakukan oleh peneliti setelah semua data terkumpul. Teknik analisis data hasil observasi menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif ini digunakan untuk mengolah hasil observasi *check list*. Data observasi *check list* mencakup daya ingat siswa. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa

skor daya ingat siswa kelas IV SD Inpres No. 130 Bontomarannu yang berjumlah 21 siswa. Analisis yang dilakukan pada peneliti ini, yaitu membandingkan skor *pretest* dan skor *posttest*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji t (t-tes) (Suharsimi Arikunto, 2010:349). Langkah-langkah analisis data yang dilakukan adalah:

1. Mencari rata-rata nilai *pretest* (tes awal).
2. Mencari rata-rata nilai *posttest* (tes akhir).
3. Menghitung perbedaan rata-rata dengan uji-t.

Rumus *mean* menurut Anas Sudijono, 2006:81 yang digunakan pada penelitian ini adalah:

$$M_x = \frac{\sum X}{N}$$

Gambar 3. Rumus Mean

Keterangan

M_x : *Mean* yang kita cari

$\sum X$: Jumlah dari skor-skor (nilai-nilai) yang ada

N : *Number of Class* (banyaknya skor-skor itu sendiri)

Mean yang digunakan untuk mencari rata-rata data *pretest* dan *post test* yang kemudian dicari selisihnya. Dari hasil perbandingan rata-rata skor tersebut dapat diketahui apakah hasilnya menjawab hipotesis penelitian yang diajukan atau tidak. Apabila skor rata-rata hasil *posttest* lebih tinggi dari pada skor rata-rata

hasil *pretest*, maka hipotesis di terima. Namun apabila hasilnya sebaliknya maka hipotesis penelitian yang diajukan di tolak.

Selanjutnya penelitian menentukan taraf signifikan menggunakan rumus distribusi uji-t. Menurut Suharsimi Arikunto (2010:349-351) menerangkan untuk melakukan uji-t yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

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

Gambar 3. Rumus Uji t

Keterangan:

Md : Mean dari deviasi (d) antara *pretest* dan *posttest*

Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N : Banyaknya subjek pada sampel

Df : Atau db adalah N-1

Efektifitas media audio terhadap kemampuan daya ingat siswa dapat diketahui dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*. Dalam hal ini, apabila nilai *posttest* menunjukkan skor lebih tinggi dari pada nilai *pretest* pada subjek penelitian setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio. Maka, media audio dikatakan efektif terhadap kemampuan daya ingat siswa kelas IV di SD Inpres No.130 Bontomarannu.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh data-data sebelumnya (*pretest*), data-data selama pelaksanaan (*treatment*) berupa media audio dan data-data setelah penelitian (*posttest*) siswa kelas IV di SD Negeri 130 Inpres Bontomarannu. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data kemampuan daya ingat siswa selama di sekolah. Hal tersebut, sesuai dengan penelitian ini yang membahas tentang efektifitas media audio terhadap peningkatan kemampuan daya ingat siswa di SD Negeri 130 Inpres Bontomarannu. Pada penelitian ini, peneliti melakukan tiga langkah penelitian, yaitu pengambilan data *pretest*, pemberian perlakuan berupa media audio, dan pengambilan data *posttest*. Untuk lebih jelasnya peneliti menguraikan proses perlakuan penelitian yang telah dilakukan, sebagai berikut:

a. Hasil *Pretest*

Sebelum pemberian *treatment*, subjek penelitian diberikan *pretest* (tes awal) terlebih dahulu guna mengetahui kemampuan awal anak. *Pretest* dilakukan peneliti dengan melakukan pengamatan langsung terhadap kemampuan daya ingat siswa selama proses pembelajaran. Peneliti mengambil data *pretest* dengan cara mengisi lembar observasi di rancang sebelumnya. Kemudian siswa yang menunjukkan

kemampuan daya ingat akan mendapatkan skor 3-1. Untuk lebih jelas, data hasil *pretest* dapat di lihat pada tabel sebagai berikut:

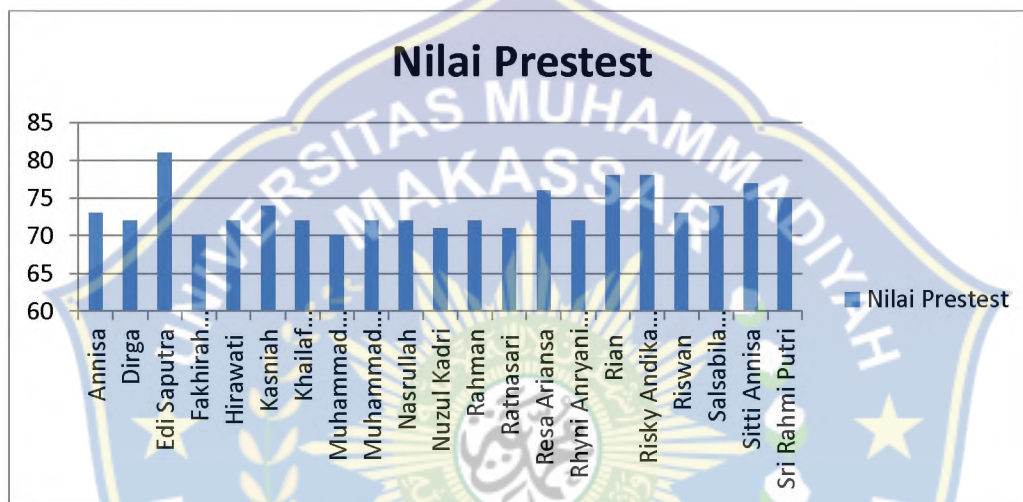
Tabel 3. Nilai *Pretest*

Nomor	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>
1	Annisa	73
2	Dirga	72
3	Edi Saputra	81
4	Fakhirah Azzahrani Azis	70
5	Hirawati	72
6	Kasniah	74
7	Khailaf Azzahrah M	72
8	Muhammad Indra	70
9	Muhammad Risal	72
10	Nasrullah	72
11	Nuzul Kadri	71
12	Rahman	72
13	Ratnasari	71
14	Resa Ariansa	76
15	Rhyni Anryani Putri	72
16	Rian	78
17	Risky Andika Putra	78
18	Riswan	73
19	Salsabila Ramadani	74
20	Sitti Annisa	77
21	Sri Rahmi Putri	75
Jumlah		1545

Rata-rata	73,57
------------------	--------------

Sumber: Data Primer yang di olah, 2018

Untuk memperjelas hasil *pretest* yang diperoleh dengan deskripsi data di atas, maka data perolehan *pretest* disajikan dalam bentuk diagram batan gambar 4, sebagai berikut:



Gambar 4. Digaram Nilai *Pretest*

Dari data hasil observasi motivasi belajar sebelumnya dilakukan tindakan, diperoleh nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 81, hasil akhir dengan jumlah 1545 dan rata-rata jumlah keseluruhan kemampuan daya ingat anak sebesar 73,57. Berikut adalah perhitungan skor rata-rata *pretest*.

$$M_x = \frac{\sum X}{N}$$

$$M_x = \frac{1545}{21}$$

$$M_x = 73,57$$

Perhitungan *mean pretest* menunjukkan kondisi awal kemampuan daya ingat siswa yaitu mencapai nilai 73,57.

b. Hasil *Posttest*

Setelah diberikan *treatment*, subjek penelitian diberikan *posttest*(*test akhir*). *Posttest* dilakukan dengan mengisi lembar observasi mengenai kemampuan daya ingat siswa kelas IV di SD Negeri 130 Inpres Bontomarannu. Lembar observasi yang digunakan ketika *posttest* sama dengan lembar observasi yang digunakan saat *pretest*. Data perolehan skor *pretest* disajikan dalam bentuk tabel4, sebagai berikut:

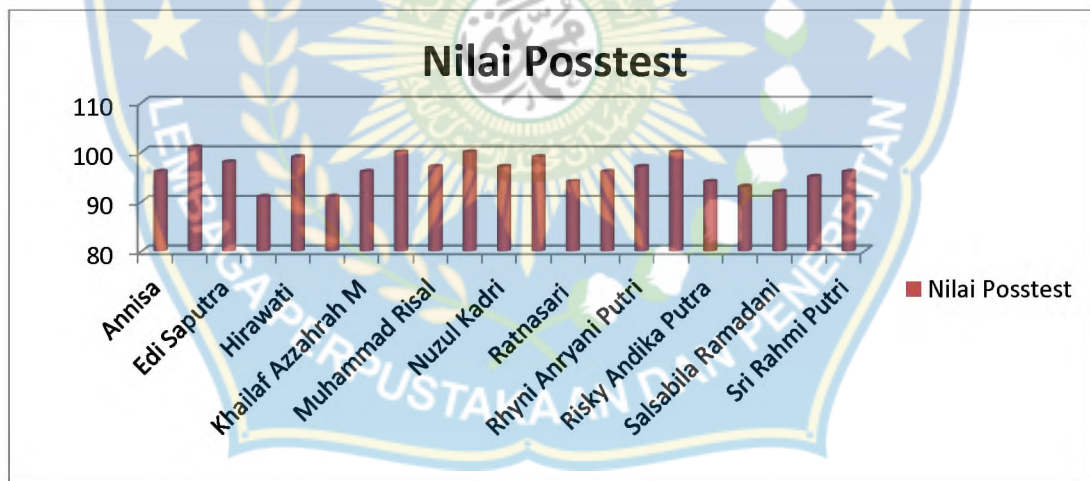
Tabel 4. Nilai *Posstest*

Nomor	Nama Siswa	Nilai <i>Presttest</i>
1	Annisa	96
2	Dirga	101
3	Edi Saputra	98
4	Fakhirah Azzahrani Azis	91
5	Hirawati	99
6	Kasniah	91
7	Khailaf Azzahrah M	96
8	Muhammad Indra	100
9	Muhammad Risal	97
10	Nasrullah	100
11	Nuzul Kadri	97
12	Rahman	99
13	Ratnasari	94
14	Resa Ariansa	96

15	Rhyni Anryani Putri	97
16	Rian	100
17	Risky Andika Putra	94
18	Riswan	93
19	Salsabila Ramadani	92
20	Sitti Annisa	95
21	Sri Rahmi Putri	96
Jumlah		2022
Rata-rata		96,28

Sumber: Data Primer yang di olah, 2018

Data perolehan *posstest* disajikan dalam bentuk digram batang pada gambar 5, adalah sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Nilai *Posstest*
(Sumber: Data Primer yang di olah, 2018)

Dari data hasil pengamatan/observasi kemampuan daya ingat siswa sesudah dilakukan tindakan, diperoleh nilai terendah 91 dan nilai tertinggi 101, hasil akhir dengan jumlah 2022 dan rata-rata jumlah keseluruhan kemampuan daya ingat diswa sebesar 96,28. Berikut adalah perhitungan rata-rata skor *posttest*.

$$M_x = \frac{\sum X}{N}$$

$$M_x = \frac{2022}{21}$$

$$M_x = 96,28$$

2. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kuantitatif. Untuk mengetahui efektifitas media audio terhadap kemampuan daya ingat siswa kelas IV di SD Negeri 130 Inpres Bontomarannu, perlu dilakukan pengujian hipotesis.

Adapun proses pengujian hipotesis menggunakan uji tes tanda. Hipotesis penelitian ini adalah media audio efektif terhadap peningkatan kemampuan daya ingat siswa kelas IV SD Negeri 130 Inpres Bontomarannu. Pengukuran hasil kemampuan daya ingat siswa dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* dengan taraf signifikan yaitu 0,05.

Berdasarkan data kemampuan daya ingat siswa yang diperoleh peneliti melalui nilai *pretest* maupun *posttest* dihitung dengan uji t. Pengujian uji t/ uji tanda t ini dengan taraf signifikan atau patokan 0.05. Taraf signifikan didapatkan karena

jenis penelitian ini adalah statistika *nonparametik*, yaitu dengan membandingkan hasil perhitungan uji t/uji tanda t tabel statistika uji t/uji tes bertanda.

Tabel 5. Pengujian Hipotesis dengan uji t

No.	Subjek	<i>Presttest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Gain (d)</i>	<i>d</i> ²
1	Annisa	73	96	23	529
2	Dirga	72	101	29	841
3	Edi Saputra	81	98	17	289
4	Fakhirah Azzahrani Azis	70	91	21	441
5	Hirawati	72	99	27	729
6	Kasniah	74	91	17	289
7	Khailaf Azzahrah M	72	96	24	574
8	Muhammad Indra	70	100	30	900
9	Muhammad Risal	72	97	25	625
10	Nasrullah	72	100	28	784
11	Nuzul Kadri	71	97	26	676
12	Rahman	72	99	27	729
13	Ratnasari	71	94	23	529
14	Resa Ariansa	76	96	20	400
15	Rhyni Anryani Putri	72	97	25	625
16	Rian	78	100	22	484
17	Risky Andika Putra	78	94	16	256
18	Riswan	73	93	20	400
19	Salsabila Ramadani	74	92	18	324
20	Sitti Annisa	77	95	18	324
21	Sri Rahmi Putri	75	96	21	441
N=21		1545	2022	∑d= 477	∑d² = 11189
		$x_1 = 73,57$	$x_2 = 96,28$		

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{2022}{21} = 97,28$$

$$\frac{\sum d^2}{N} = gain^2 - \frac{28^2}{21}$$

$$= 11189 - 37,3$$

$$= 11151,7$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{28}{\sqrt{\frac{11151,7}{21(21-1)}}}$$

$$= \frac{28}{\sqrt{\frac{11151,7}{420}}}$$

$$= \frac{28}{\sqrt{26,5}}$$

$$= \frac{28}{5,14}$$

$$= 5,44$$

d.b = N-1=21-1=20, dengan $t_{0,05}$ harga t_{tabel} 2,086.

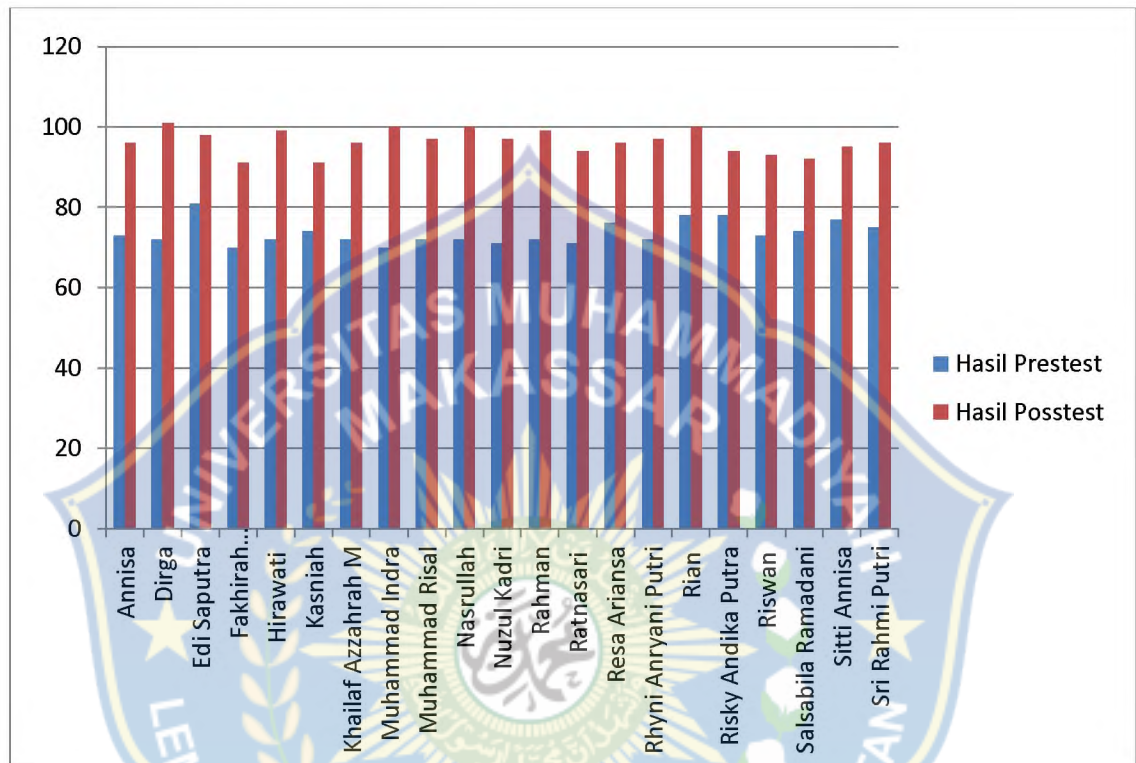
Berdasarkan hasil penelitian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,44 > 2,086$), maka hipotesis penelitian dinyatakan bahwa media audio efektif terhadap peningkatan daya ingat siswa kelas IV di SD Negeri 130 Inpres Bontomarannu. Data peningkatan *pretest* dan *posttest* subjek penelitian dalam bentuk tabel 5, sebagai berikut:

Tabel 6. Peningkatan *Prestest* dan *Posttest*

No.	Subjek	Hasil <i>Prestest</i>	Hasil <i>Posstest</i>	Perbedaan Nilai <i>Prestest</i> dan nilai <i>Posstest</i>
1	Annisa	73	96	23
2	Dirga	72	101	29
3	Edi Saputra	81	98	17
4	Fakhirah Azzahrani Azis	70	91	21
5	Hirawati	72	99	27
6	Kasniah	74	91	17
7	Khailaf Azzahrah M	72	96	24
8	Muhammad Indra	70	100	30
9	Muhammad Risal	72	97	25
10	Nasrullah	72	100	28
11	Nuzul Kadri	71	97	26
12	Rahman	72	99	27
13	Ratnasari	71	94	23
14	Resa Ariansa	76	96	20
15	Rhyni Anryani Putri	72	97	25
16	Rian	78	100	22
17	Risky Andika Putra	78	94	16
18	Riswan	73	93	20
19	Salsabila Ramadani	74	92	18
20	Sitti Annisa	77	95	18
21	Sri Rahmi Putri	75	96	21
Total		1545	2022	477

Sumber: Data Primer yang di olah, 2018

Data peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 6, sebagai berikut:



Gambar 6. Digram Peningkatan Nilai *Pretest* dan nilai *Posstest* (Sumber: Data Primer yang di olah, 2018)

Berdasarkan gambar 6, dapat diketahui bahwa total hasil *pretest* adalah 1545 dan total hasil *presstest* adalah 2022. Jadi disimpulkan bahwa media audio efektif terhadap peningkatan kemampuan daya ingat siwa kelas IV SD Negeri 130 Inpres Bontomarannu.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas media audio terhadap peningkatan kemampuan daya ingat siswa kelas IV di SD Negeri 130 Inpres

Bontomarannu. Setelah *pretest* dilakukan, peneliti memberikan *treatment* dengan menggunakan media audio pada siswa kelas IV. Setelah *treatment* dilakukan, peneliti melakukan *posstest* untuk mengetahui hasil dari masing-masing anak. Oleh karena itu, proses pemberian *treatment* dilakukan sebanyak 3 kali dengan perlakuan yang sama dengan menggunakan media audio. Pengambilan nilai *posstest* dilakukan dengan mengambil nilai rata-rata dari *posstest* yang selanjutnya digunakan dalam analisis data. Pada *treatment* tersebut, peneliti memutarakan program media audio, dan siswa di minta memperhatikan, menjawab pertanyaan, dan mempraktekan gerakan yang diperintahkan dalam audio tersebut.

Untuk mengetahui kemampuan awal siswa (*pretest*) peneliti mengamati perilaku anak dari awal kegiatan sampai akhir kegiatan dengan kriteria penilaian yang sudah ditentukan sebelumnya. Hasil dari kriteria penilaian setelah subjek mengikuti semua kegiatan dari awal sampai akhir kegiatan dan dijadikan sebagai nilai *pretest*. Setelah melakukan *pretest* tersebut, maka subjek penelitian diberikan perlakuan berupa penerapan media audio.

Secara umum pendidik melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian. Pada setiap akhir tindakan dilakukan evaluasi oleh pendidik untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa tentang isi materi jika diberikan pembelajaran dengan bantuan media audio.

Hasil penelitian akhir setelah diberikan *posstest* menunjukkan adanya peningkatan daya ingat siswa jika dibandingkan daya ingat siswa sebelum diberikan

tindakan. Subjek menguasai materi yang diberikan hal ini dilihat dari siswa dapat menjawab semua pertanyaan yang ada di media audio dan pernyataan yang diberikan pendidik. Selain itu, aspek-aspek yang ditetapkan sebagai kriteria penilaian kemampuan daya ingat siswa dapat tercapai oleh siswa dengan baik. Kemampuan daya ingat siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberikan perlakuan/*treatment*.

Hasil perhitungan menggunakan uji tanda, dengan $\alpha = 0,05$ diperoleh bahwa $t_{tabel} = 2,086$ dengan $t_{tabel} = 5,44$. Hal ini, menunjukkan media audio efektif terhadap peningkatan kemampuan daya ingat siswa kelas IV di SD Inpres No.130 Bontomarannu.

Hasil penelitian ini, sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dalam Axhar Arsyad (2011:24) mengenai salah satu manfaat media adalah membuat pembelajaran akan lebih menarik siswa, sehingga dapat menumbuhkan kemampuan daya ingat siswa. Pendapat tersebut didukung oleh Daryanto (2010:48) yang menyatakan bahwa media audio termasuk dalam model pembelajaran interaktif. Media audio mampu mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif tersebut sebenarnya halnya bersifat maya (semu). Namun hal ini, cocok untuk pembelajaran pada siswa SD karena dapat umpan balik yang diberikan oleh media audio itu sendiri.

BABV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media audio yang signifikan efektif terhadap peningkatan daya ingat siswa kelas IV di SD Negeri 130 Inpres Bontomarannu. Hal tersebut ditunjukkan dari nilai dari *posstest* siswa setelah diberikan *treatment*/ perlakuan dengan menggunakan media audio dilihat dari hasil perhitungan dengan uji *t* diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel} (5,44 > 2,086)$ dengan nilai signifikan $\alpha = 0,05$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat media audio efektif untuk meningkatkan daya ingat siswa kelas IV di SD Inpres No. 130 Bontomarannu. Hasil penelitian ini, sesuai dengan hipotesis dalam penelitian, yakni efektifitas media audio terhadap peningkatan daya ingat siswa.

B. Saran

Setelah melihat hasil penelitian tentang “Efektifitas media audio dalam meningkatkan daya ingat siswa SD Inpres No. 130 Bontomarannu.” Maka perlu kiranya peneliti memberikan saran atau masukan yang diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi bersama:

Hendaknya dalam setiap proses pembelajaran guru perlu memperhatikan media apa yang cocok digunakan dalam suatu proses pembelajaran. Hal ini, dimaksudkan agar peserta didik tidak merasa jenuh dan dapat memberikan semangat peserta didik dalam proses belajarnya dalam mengasah daya ingat pada

dirinya. Selain itu, media juga merupakan alternatif pembelajaran yang dapat menyalurkan pesan pembelajaran, dapat mendorong terciptanya proses belajar pada peserta didik.





LAMPPIRAN

1. **LAMPIRAN INSTRUMEN PENELITIAN**
2. **LAMPIRAN RPP**
3. **LAMPIRAN RUPRIK PENILAIAN SISWA**
4. **LAMPIRAN DATA GURU DAN SISWA**
5. **LAMPIRAN DATA SPSS**
6. **LAMPIRAN DOKUMENTASI**
7. **LAMPIRAN SURAT PENELITIAN**



Lampiran 1. Instrumen Penelitian

Tabel 1. Instrumen Daya Ingat Siswa *Pretest* dan *Posttest*

No	Dimensi	Aspek	Indikator	Sub-SubIndikator	Item
1	Intrinsik	1. Adanya hasrat untuk berhasil.	a. Sikap menghadapi kegiatan pembelajaran.	1. Kemampuan siswa dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran di sekolah.	1. Siswa selalu mampu berusaha mengikuti setiap kegiatan pembelajaran di sekolah.
			b. Usaha terhadap menyelesaikan kegiatan pembelajaran.	2. Kemampuan siswa memiliki kemauan dalam usaha menyelesaikan setiap tugas kegiatan pembelajaran.	2. Siswa mempunyai kemauan dalam usaha menyelesaikan setiap tugas kegiatan pembelajaran dengan cara tidak mudah menyerah.
		2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	a. Kehadiran sekolah.	3. Keaktifan siswa hadir di sekolah dan mengikuti setiap proses pembelajaran.	3. Siswa aktif mengikuti setiap proses pembelajaran di sekolah.
				4. Kesungguhan siswa datang tepat waktu ke sekolah.	4. Siswa mampu datang tepat waktu ke sekolah.

			b.Mengikuti proses belajar mengajardi sekolah.	5. Kesungguhan siswa mengikuti kegiatan awal pembelajaran di sekolah.	5. Siswa mampu mengikuti kegiatan awal pembelajaran berupaberbaris, berdoa, persensi, apersepsi, dan tanya jawab pembelajaran yang akan dilakukan.
				6. Kesungguhan siswa mengikuti kegiatan inti pembelajaran di sekolah.	6. siswa mampu mengikuti kegiatan inti pembelajaran berupakegiatan pokok pembelajaran padahari ini.
				7. Kesungguhan siswa mengikuti kegiatan akhirpembelajaran di sekolah.	7. Siswa mampu mengikuti kegiatan akhir pembelajaran berupa refleksidan berdoa pembelajaran hari ini.
		3. Adanya harapan dan cita-citamasa depan.	a.Keinginan untuk mencapai tujuan belajar.	8. Ketertarikan siswa melakukan setiap kegiatan pembelajaran di sekolah.	8. Siswa berkeinginan untuk melakukan setiap kegiatan pembelajaran yang ada disekolah.
				9. Keinginan siswa untuk berhasil dalam melakukan setiap kegiatan belajar.	9. Siswa berkeinginan melakukan dan berusaha untuk menyelesaikan setiap kegiatan pembelajaran yang diberikan pendidiknya.

			b.Usaha mencapai tujuan belajar.	10. Kemampuan siswa memiliki rasa Keingin tahuan yangtinggi dalam pembelajaran.	10. Siswa melakukan setiap kegiatan dengan sungguh-sungguh dan tidak cepat putus asa untuk menyelesaikan setiap kegiatan pembelajaran.
				11. Kemampuan siswa untuk melakukan setiap kegiatan pembelajaran di sekolah.	11. Siswa mampu melakukandan menyelesaikan setiap kegiatan pembelajaran di sekolah.
2.	Ekstrinsik	4. Adanya penghargaan dalam belajar.	a.Sikap terhadap penghargaan keberhasilan belajar.	12. Kemampuan siswa untuk melakukan penghargaan dari pendidik.	12. Siswa melakukan dan menyelesaikan setiap kegiatan pembelajaran dengan antusias untuk mendapatkan penghargaan dari pendidik.
			b.Usaha mendapatkan penghargaan keberhasilan belajar.	13.Kemampuan siswa dalam Menyelesaikan suatu kegiatan pembelajaran untuk mencapai atau mendapatkan penghargaan dari guru	13. siswa mampu menyelesaikan setiap kegiatan belajardi sekolah.

		5. Adanya kegiatan yang menarik.	a. Kebiasaan dalam mengikuti proses mengajar.	14. Keaktifan siswa bertanya dalam proses pembelajaran di sekolah.	14. Siswa selalu bertanya kepada pendidik selama proses pembelajaran di sekolah.
				15. Keaktifan siswa menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik selama pembelajaran.	15. Siswa selalu berusaha untuk menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik selama proses pembelajaran dan jawaban anak selalu benar.
				16. Kemampuan siswa mengikuti proses pembelajaran tanpa paksaan dari orang lain.	16. Siswa mampu mengikuti proses pembelajaran tanpa paksaan orang lain.

Tabel 2. Instrumen Penilaian Media Audio

No	Variabel	Indikator	Sub-SubIndikator	Item
1.	Kemampuan Melompat, Meloncat, dan Berlari	a. Mengikuti Semua Kegiatan	1. Kemampuan anak dalam mengikuti semua kegiatan dari awal sampai akhir dengan menggunakan media audio	1. Anak mampu mengikuti Semua kegiatan dari awal sampai akhir dengan menggunakan media audio
		b. Menebak Suara	2. Kemampuan anak dalam menebak suara sesuai dengan perintah pada media audio	2. Anak mampu menebak Suara sesuai dengan perintah pada media audio
		c. Melakukan Gerakan	3. Kemampuan anak untuk Melakukan gerakan sesuai dengan perintah pada media audio	3. Anak mampu melakukan gerakan sesuai dengan perintah pada media audio

		d.MengulangGerakan	4. Kemampuan anak untuk mengulang gerakan sesuai dengan perintah padamedia audio	4. Anak mampu mengulang gerakan sesuai dengan perintah padamedia audio
		e.Menaati Aturan	5. Kemampuan anak dalam menaati aturan sesuai dengan perintah media audio	5. Anak mampu menaati aturan sesuai dengan perintah media audio





KURIKULUM 2013

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

TEMA 5 : PAHLAWANKU

SUB TEMA 1 : PERJUANGAN PARA PAHLAWAN

**Nama Sekolah : SD INPRES NO.130
BONTOMARANNU**

Kelas / Semester : IV (Empat) / 1 (Satu)

Nama Guru : H U S N A E N I ,S.Pd

NIP / NIK : _____

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : SD. INPRES. NO.130 BONTOMARANNU
 Kelas/Semester : 4/1
 Tema : Pahlawanku (Tema 5)
 Sub Tema : Perjuangan Para Pahlawan (Subtema 1)
 Pembelajaran ke : 1
 Alokasi waktu : 1 Hari

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
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, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikatornya

Muatan: IPA

Kompetensi	Indikator
3.7 Memahami sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera penglihatan	3.7.1 Mengidentifikasi sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera penglihatan dalam kehidupan sehari-hari.
4.7 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan/atau percobaan yang memanfaatkan sifat-sifat cahaya	4.7.1 Melaporkan hasil percobaan yang memanfaatkan sifat-sifat cahaya dalam bentuk tulisan.

Muatan: IPS

Kompetensi	Indikator
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat.	3.4. Menyebutkan peninggalan kerajaan masa Hindu, Buddha dan Islam pada masa kini dan pengaruhnya bagi masyarakat di wilayah setempat.
4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini di lingkungan daerah setempat.	4.4.1 membuat laporan peninggalan kerajaan masa Hindu, Buddha dan Islam pada masa kini dan pengaruhnya bagi masyarakat di wilayah setempat dalam bentuk peta pikiran.

Muatan: Bahasa Indonesia

Kompetensi	Indikator
3..7 Mengagali pengetahuan baru yang didapat dari teks nonfiksi	3.7.1 Menyampaikan jawaban dari pertanyaan yang diajukan berdasarkan teks.
4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri	4.7.1 Menceritakan kembali isi teks berdasarkan jawaban yang ada.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah membaca teks tentang Raja Purnawarman, siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar.
2. Setelah menjawab pertanyaan berdasarkan teks, siswa mampu menceritakan kembali isi cerita dengan menggunakan bahasanya sendiri secara rinci.
3. Setelah mengamati gambar, siswa mampu mengidentifikasi peninggalan kerajaan di masa Hindu, Budha dan Islam serta pengaruhnya bagi wilayah setempat dengan benar.
4. Setelah berdiskusi, siswa mampu mengomunikasikan peninggalan kerajaan di masa Hindu, Budha dan Islam dan pengaruhnya di wilayah setempat dengan menggunakan peta pikiran.
5. Setelah melakukan percobaan tentang cahaya , siswa mampu menyimpulkan sifat-sifat cahaya dan hubungannya dengan penglihatan dengan benar.
6. Setelah melakukan percobaan tentang cahaya, siswa mampu menulis laporan tentang sifat cahaya dan hubungannya dengan penglihatan dengan rinci dan benar

D. Materi

1. Membaca teks tentang “Raja Purnawarman”.
2. Menceritakan kembali isi teks “Raja Purnawarman” menggunakan bahasa sendiri.
3. Peninggalan kerajaan di masa Hindu, Budha dan Islam serta pengaruhnya bagi wilayah setempat.
4. Sifat-sifat cahaya dan hubungannya dengan penglihatan.
5. Menulis laporan tentang sifat cahaya dan hubungannya dengan panglihatan.

E. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber :
 - Buku Pedoman Guru Tema 5 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 5 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Media :
 - Gambar beberapa orang sedang bekerjasama melakukan beragam kegiatan.
 - Percobaan IPA : setiap kelompok membutuhkan
 - ✓ 3 karton tebal
 - ✓ 1 lilin

- ✓ 1 senter
- ✓ 1 gelas
- ✓ 1 lampu senter
- ✓ 2 cermin datar
- ✓ 1 pensil
- ✓ 1 isolasi untuk seluruh kelas untuk menempel karton sehingga bisa berdiri tegak.

- Gambar seorang anak yang sedang membantu kakek menyeberang jalan

F. Metode Pembelajaran

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

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
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 disiplin setiap saat dan menfaatnya 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 	10 menit

	<p>ini</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 7. Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak dan lagu yang relevan. 8. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Sebelumnya guru menempelkan gambar seorang anak yang membantu kakek menyeberang jalan. • Guru meminta pendapat siswa tentang kejadian yang ada di dalam gambar. Guru membuat kesimpulan bahwa anak tersebut memiliki sikap kepahlawanan yaitu berkorban untuk membantu orang lain yang membutuhkan. • Guru menyampaikan informasi kepada siswa bahwa mereka akan banyak belajar tentang nilai-nilai kepahlawanan dari Raja-Raja di masa Hindu, Budha dan Islam. <div data-bbox="311 660 1284 1579" data-label="Image"> </div> <p>A. Berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta untuk mengamati gambar yang ada pada buku pelajaran. Guru memberi waktu sekitar tiga menit. 	150 menit



2. Setiap siswa kemudian menjawab pertanyaan yang ada dan mendiskusikan jawabannya di kelompok masing-masing.
3. Guru membimbing diskusi, berjalan berkeliling dari kelompok satu ke kelompok lain untuk memastikan bahwa setiap anggota berpartisipasi aktif.

Guru melakukan penilaian terhadap satu kelompok saat mereka berdiskusi. Saat menilai, guru menggunakan rubrik. Siswa yang belum dinilai pada kesempatan ini dapat dinilai saat mereka melakukan diskusi di kesempatan lain.

4. Guru mengajak satu atau dua siswa untuk menyampaikan hasil diskusinya, lalu memberi penguatan kepada seluruh siswa mengenai jawaban yang diharapkan. Guru dapat memberi kesempatan kepada seluruh siswa untuk memberikan komentar dari jawaban yang ada. Guru tidak menjawab langsung namun memberi kesempatan kepada siswa lain untuk mencoba menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya. Guru dapat menguatkan jawaban-jawaban yang ada.

Menolong orang lain merupakan salah satu sikap kepahlawanan

B. Ayo Bacalah (mencari tahu dan mengamati)

1. Siswa membaca senyap teks tentang Raja Purnawarman yang ada di buku mereka.
2. Siswa menjawab pertanyaan bacaan dan menuliskannya di buku mereka.

Jawaban yang diharapkan:

C. Membaca

Raja Purnawarman, Panji Segala Raja



webujayaindonesia.net

Raja Purnawarman mulai memerintah Kerajaan Tarumanegara pada tahun 395 M. Pada masa pemerintahannya, ia selalu berjuang untuk rakyatnya. Ia membangun saluran air dan memberantas perompak.



Raja Purnawarman sangat memperhatikan kesejahteraan rakyatnya. Ia memperbaiki aliran Sungai Gangga di daerah Cirebon. Dua tahun kemudian, ia juga memperbaiki dan memperindah alur Sungai Cupu sehingga air bisa mengalir ke seluruh kerajaan. Para petani senang karena ladang mereka mendapat air dari aliran sungai sehingga menjadi subur. Ladang para petani tidak kekeringan pada musim kemarau.

Raja Purnawarman juga berani memimpin Angkatan Laut Kerajaan Tarumanegara untuk memerangi bajak laut yang merajalela di perairan barat dan utara kerajaan. Setelah Raja Purnawarman berhasil membasmi semua perompak, barulah keadaan menjadi aman. Rakyat di Kerajaan Tarumanegara kemudian hidup aman dan sejahtera.

Sebagai wujud kecintaan rakyat Kerajaan Tarumanegara kepada Raja Purnawarman, telapak kakinya diabadikan dalam bentuk prasasti yang dikenal sebagai Prasasti Ciareteun.

Sumber: <http://antangsunda.wordpress.com> (dengan perubahan)

1. Guru melanjutkan kegiatan dengan meminta siswa membaca teks tentang Raja Purnawarman dalam hati.

Maniang brang air sungai Gangga, berah, dan air mangapan si kapung yang ditirah di lina perompak. Untuk mangrang di maniak, kuno bisa melandak kapung di lina perompak dalam kahidupan kuno.

Bagaimana perjuangan para pahlawan di masa Kerajaan Hindu Jajaha dan Kiam? Bagaimana sikap pahlawan yang mereka miliki?

Ayo Menoba

Sikap bahelawanan sija teramun dan sikap bahelawanan rajadi masa kerajaan Hindu. Sudahka dan lalam Mani kisa belajar lebih lanjut!

Raja Purnawarman, Panji Segala Raja

Raja Purnawarman mulai memerintah Kerajaan Tarumanegara pada tahun 395 M. Pada masa pemerintahannya, ia selalu berjuang untuk rakyatnya. Ia membangun saluran air dan memberantas perompak.

Siswa 1: Perjuangan Para Pahlawan 3

2. Setiap siswa diminta untuk menjawab pertanyaan dan secara klasikal guru membahas jawabannya. Seorang siswa bisa diminta untuk menyampaikan jawaban dan siswa lain bisa mempertanyakannya.
3. Siswa kemudian memperbaiki jawabannya apabila perlu. Berdasarkan jawaban tersebut, setiap siswa kemudian menceritakan kembali isi bacaan dengan memperhatikan fakta-fakta yang ada, runtut dan menggunakan ejaan yang benar.

4. Guru menyampaikan rubrik penilaian kepada siswa.

Tugas dinilai dengan rubrik

D. Mengamati

1. Untuk menambah pemahaman siswa tentang Raja-Raja di Nusantara serta peninggalan dan pengaruhnya terhadap masyarakat, guru mengajak siswa untuk mengamati gambar.



2. Guru memberi contoh bahwa peninggalan bukan hanya benda bersejarah saja tetapi juga pemikiran atau nilai-nilai yang bisa mempengaruhi hidup masyarakat, misalnya Raja Purnawarman memiliki nilai melindungi orang lain, dalam hal ini rakyatnya. Nilai tersebut dimiliki oleh beberapa tokoh di sekitar mereka dan mempengaruhi kehidupan masyarakat.
3. Guru meminta siswa untuk memberikan beberapa contoh sikap kepahlawanan dari Raja-Raja tersebut yang terlihat di sekitar mereka.
4. Siswa menuliskan nilai-nilai perjuangan atau peninggalan lainnya dari para raja yang mempengaruhi masyarakat atau daerah di mana mereka tinggal. Tulisan bisa memuat semangat perjuangan, nilai pendidikan, ajaran positif, maupun benda-benda bersejarah.

Produk dinilai dengan cek lis

E. Mencoba

1. Karena kegiatan berikutnya adalah percobaan, guru sebaiknya mempersiapkan perlengkapan percobaan sebelum kelas dimulai. Perlengkapan dikelompokkan berdasarkan kelompok.
2. Guru meminta satu perwakilan untuk mengambil perlengkapan percobaan.
3. Siswa dan guru membuat kesepakatan tentang percobaan agar kegiatan bisa berjalan dengan baik.

Kesepakatan Kegiatan Percobaan IPA

1. Setiap anggota aktif membaca langkah kegiatan dengan seksama
2. Melakukan percobaan dengan sungguh-sungguh
3. Tunjuk tangan apabila ingin bertanya
4. Memperlakukan barang dengan hati-hati
5. Merapikan perlengkapan setelah kegiatan selesai

4. Kelompok melakukan percobaan sesuai dengan prosedur yang ada pada buku pelajaran.

Guru berkeliling untuk memastikan setiap kelompok melakukan kegiatan sesuai dengan prosedur.

Guru memastikan setiap anggota aktif mengikuti kegiatan.

Guru memberikan motivasi dengan memberikan pertanyaan pancingan.

Sifat-sifat cahaya

Alat dan Bahan

- Cahaya merambat lurus

Lakukan percobaan menggunakan tiga karton tebal dan lilin. Lubangi bagian tengah ketiga karton tersebut. Letakkan dengan posisi tiga lubang tersebut sejajar dengan cahaya lilin tepat di belakang lubang. Perhatikan apa yang terjadi! Lalu coba menggeser posisi setiap lubang menjadi tidak sejajar. Perhatikan perbedaannya!

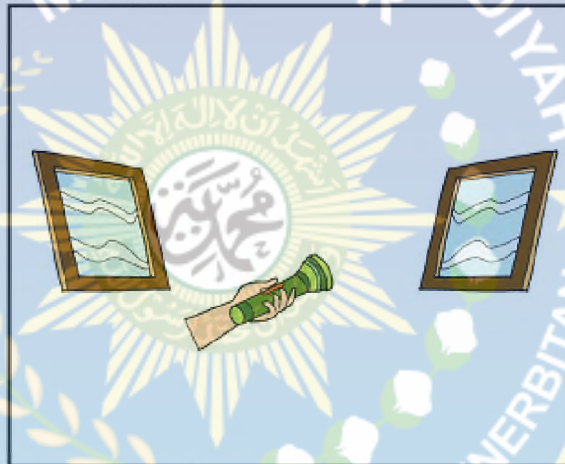


- Cahaya menembus benda bening

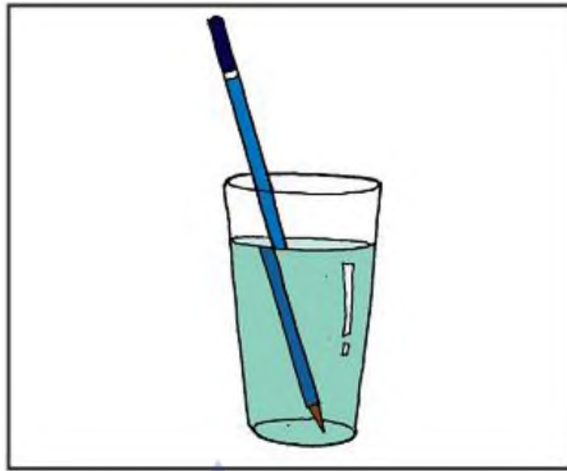
Lakukan percobaan menggunakan cahaya matahari/cahaya senter, gelas/benda-benda transparan/bening, benda-benda berwarna gelap, dan benda-benda bening, tetapi berwarna. Letakkan peralatan seperti pada gambar. Arahkan cahaya ke tembok berwarna putih. Perhatikan apa yang terjadi.



- Cahaya dapat dipantulkan
Lakukan percobaan menggunakan dua cermin datar dan senter. Coba pantulkan cahaya senter menggunakan cermin. Cobalah berbagai posisi cermin yang berbeda dan gunakan lebih banyak cermin. Amatilah apa yang terjadi pada cahaya pantul!



- Cahaya dapat dibiaskan
Lakukan percobaan menggunakan pensil yang setengah bagian panjangnya berada di dalam gelas berisi air. Amati pensil dari sisi samping luar gelas. Bagaimana penampakan dan besarnya pensil dibanding aslinya?



5. Setiap siswa mencatat hasil percobaan pada tabel yang telah disiapkan.

Laporan Kegiatan Percobaan Sifat-Sifat Cahaya

	Percobaan 1	Percobaan 2	Percobaan 3	Percobaan 4
Nama percobaan				
Tujuan Percobaan				
Alat dan Bahan				
Langkah Kerja				
Hasil Pengamatan				

6. Di akhir laporannya siswa menuliskan kesimpulan. Siswa menyampaikan hasil laporannya di kelompok masing-masing dan perwakilan bisa menyampaikannya di depan kelas. Guru menambah informasi yang dibutuhkan sebagai penguatan.

Produk dinilai dengan menggunakan rubrik

Penutup

A. Renungan

1. Siswa melakukan refleksi dengan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa.
2. Guru dapat menambahkan pertanyaan refleksi berdasarkan panduan yang terdapat pada lampiran di Buku Guru.

B. Pengayaan

- Mintalah siswa untuk membuat peta pikiran setelah membaca teks Raja Purnawarman.

C. Remedial

15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa yang belum memahami sifat cahaya dapat melakukan percobaan ulang. ➤ Mintalah siswa untuk memahami langkah-langkah kegiatan percobaan satu persatu. Lakukan kegiatan setahap demi setahap. <p>D. Belajar dirumah bersama Orangtua</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa diminta untuk mendiskusikan nilai-nilai perjuangan Raja Purnawarman di rumah. Dapatkah mereka menemukan nilai-nilai tersebut di sekitar? ➤ Siswa diminta untuk menyampaikan hasilnya kepada teman di Sekolah. <p>E. Salam dan do'a penutup.</p>	
--	--	--

H. Penilaian

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. 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. Diskusi

Saat siswa melakukan diskusi tentang peta pikiran mengapa penting menjaga kelestarian dan sumber daya alam.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara	Mendengarkan teman yang berbicara namun sesekali masih perlu diingatkan.	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara. ✓	Sering diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara namun tidak mengindahkan
Komunikasi non verbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara)	Merespon dan menerapkan komunikasi non verbal dengan tepat.	Merespon dengan tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman. ✓	Sering merespon kurang tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.	Mebutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.
Partisipasi (menyampaikan ide, perasaan, pikiran)	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat	Berbicara dan menerangkan secara rinci, merespon sesuai dengan topik.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, namun terkadang merespon kurang sesuai dengan topik.	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung. ✓

Berilah tanda centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Penilaian (penskoran): $\frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$

$$\text{Contoh : } \frac{3+2+1}{12} = \frac{6}{12} \times 10 = 5$$

2. Bahasa Indonesia

Tulisan siswa dinilai dengan menggunakan rubrik.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Topik cerita	Topik cerita disampaikan dengan benar ✓	Topik cerita disampaikan mendekati benar	Topik cerita disampaikan namun kurang benar	Topik cerita tidak disampaikan
Alur cerita	Alur cerita disampaikan dengan lengkap dan runtut. ✓	Alur cerita disampaikan dengan lengkap namun tidak runtut.	Sebagian besar alur cerita disampaikan dengan runtut.	Sebagian kecil alur cerita disampaikan dan tidak runtut.
Ejaan	Seluruh tulisan memiliki ejaan yang benar	Sebagian besar tulisan memiliki ejaan yang benar ✓	Sebagian kecil tulisan memiliki ejaan yang benar	Tulisan tidak menggunakan ejaan yang benar
Fakta pendukung	Fakta pendukung yang disampaikan seluruhnya sesuai dengan isi cerita	Fakta pendukung yang disampaikan sebagian besar sesuai dengan isi cerita ✓	Fakta pendukung yang disampaikan sebagian kecil sesuai dengan isi cerita	Fakta yang disampaikan tidak sesuai cerita

Berilah tanda centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Penilaian (penskoran): $\frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$

$$\text{Contoh : } \frac{4+4+3+3}{16} = \frac{14}{16} \times 10 = 8,75$$

3. IPS

Tugas dinilai dengan cek lis

Indikator penilaian	Ada	Tidak ada
Memuat minimal 2 benda peninggalan sejarah		
Menyebutkan minimal 2 ajaran positif yang diwariskan raja-raja		
Menyebutkan minimal 2 nilai-nilai sikap kepahlawanan yang diwariskan para raja		
Menyebutkan pengaruh dari peninggalan raja-raja terhadap masyarakat setempat		

Berilah tanda centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

4. IPA

Laporan IPA dinilai dengan rubrik

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Penerapan Konsep	Memperlihatkan pemahaman konsep dengan menunjukkan bukti pendukung dan menyampaikan pemahaman inti dari konsep yang sedang dipelajari dengan benar. ✓	Memperlihatkan pemahaman konsep dengan menunjukkan bukti pendukung namun perlu bantuan saat menyampaikan pemahaman inti dari konsep yang sedang dipelajari .	Memperlihatkan pemahaman konsep dengan menunjukkan bukti yang terbatas dan penyampaian pemahaman inti dari konsep tidak jelas.	Perlu bimbingan saat menyampaikan bukti dan pemahaman inti dari konsep yang dipelajari.
Komunikasi	Hasil percobaan disampaikan dengan jelas serta objektif dengan didukung data penunjang.	Hasil percobaan disampaikan dengan jelas dan didukung sebagian data penunjang. ✓	Hasil percobaan disampaikan dengan jelas namun hanya didukung sebagian kecil data penunjang.	Hasil percobaan disampaikan dengan kurang jelas dan tanpa data penunjang.

Prosedur dan strategi	Seluruh data dicatat, langkah kegiatan dilakukan secara sistematis dan strategi yang digunakan membuat percobaan berhasil.	Seluruh data dicatat, langkah kegiatan dilakukan secara sistematis dan namun masih membutuhkan bimbingan dalam menemukan strategi agar percobaan berhasil. ✓	Sebagian besar data dicatat, langkah kegiatan dan strategi dilakukan secara sistematis setelah mendapat bantuan guru.	Sebagian kecil data dicatat, langkah kegiatan tidak sistematis dan strategi yang dipilih tidak tepat.
Kesimpulan	Seluruh kesimpulan percobaan disampaikan dengan memuat data penunjang dan tepat.	Kesimpulan percobaan disampaikan dengan memuat data penunjang dan tepat.	Kesimpulan percobaan disampaikan dengan memuat data. ✓	Kesimpulan percobaan disampaikan dengan memuat data namun kurang tepat.

Berilah tanda centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Penilaian (penskoran): $\frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$

Contoh : $\frac{4+3+3+2}{16} = \frac{12}{16} \times 10 = 7,5$

5. Catatan Anekdote untuk mencatat sikap (Jujur)

Catatan:

- Guru dapat menggunakan kata-kata untuk menyatakan kualitas sikap dan keterampilan.
 - ✓ Belum terlihat
 - ✓ Mulai terlihat
 - ✓ Mulai berkembang
 - ✓ Sudah terlihat/membudaya
- Setiap hari guru dapat menilai minimal 6 siswa atau disesuaikan dengan jumlah siswa di kelas.

Contoh alternatif penilaian sikap

Nama :

Kelas/Semester :

Pelaksanaan Pengamatan :

No	Sikap	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	Keterangan
1.	Jujur					
2.						

Catatan : Centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Catatan Guru

1. Masalah
2. Ide Baru
3. Momen Spesial

Mengetahui
Kepala UPT. SDN. NO. 81 KALUKUBODO

KalukuBodo2018
Guru Kelas IV

H.PARAWANGSA, S.Pd
NIP. 1962 1231 1982 031360

HUSNAENI.S.Pd
NIP.

Lampiran 3 .Rubrik Penilaian

Rubrik *Pretest* Penilaian Variabel Daya Ingat Siswa

1. Rubrik Penilaian Siswa dalam Usaha Mengikuti Setiap Kegiatan Belajar di Sekolah

No	Kriteria	Deskriptif	Skor
1.	Siswa mampu mengikuti setiap kegiatan pembelajaran yang terjadi di sekolah.	Jika Siswa mampu berusaha untuk mengikuti setiap kegiatan belajar dan menyelesaikan tugas yang dihadapi dalam proses pembelajaran.	3
2.	Siswa cukup mampu mengikuti setiap kegiatan pembelajaran yang terjadi di sekolah.	Jika Siswa mampu berusaha untuk mengikuti setiap kegiatan belajar, namun kurang mampu menyelesaikan tugas yang dihadapi dalam proses pembelajaran.	2
3.	Siswa tidak mampu mengikuti setiap kegiatan pembelajaran yang terjadi di sekolah.	Jika Siswa tidak mampu berusaha untuk mengikuti setiap kegiatan belajar dan tidak menyelesaikan tugas yang dihadapi dalam proses pembelajaran.	1

2. Rubrik Penilaian Siswa Terhadap Kemauan dalam Usaha Menyelesaikan Setiap Tugas Kegiatan Pembelajaran

No	Kriteria	Deskriptif	Skor
1.	Siswa mempunyai kemauan dalam usaha menyelesaikan setiap tugas kegiatan pembelajaran.	Jika Siswa mau berusaha dalam menyelesaikan setiap tugas kegiatan pembelajaran dengan cara tidak mudah menyerah.	3
2.	Siswa cukup mempunyai kemauan dalam usaha menyelesaikan setiap tugas dalam kegiatan pembelajaran.	Jika Siswa mau berusaha dalam menyelesaikan setiap tugas kegiatan pembelajaran, namun mudah menyerah.	2

3.	Siswa tidak mempunyai kemauan dalam usahamenyelesaikan setiap tugas dalam kegiatan pembelajaran.	JikaSiswa tidak mau berusahadalam Menyelesaikansetiap tugas kegiatan pembelajaran dengancaramudah menyerah.	1
----	--	---	---

3. Rubrik Penilaian Siswadalam Keaktifan Mengikuti Proses Pembelajaran.

No	Kriteria	Deskriptif	Skor
1.	Siswaaktifmengikuti setiap proses pembelajaran.	JikaSiswaaktifmengikutisetiap proses pembelajaran, meskitanpadiarahkan dari pendidik.	3
2.	Siswacukup aktifmengikuti setiap proses pembelajaran.	JikaSiswaaktifmengikutisetiap proses pembelajaran, meskisudah diarahkan oleh pendidik.	2
3.	Siswa belum aktifmengikuti setiap proses pembelajaran.	JikaSiswa hadir di sekolah dan Tidakmengikuti setiap proses pembelajaran, meskisudah diarahkan oleh pendidik.	1

4. Rubrik Penilaian Siswadalam Ketepatan Waktu Datangdi Sekolah.

No	Kriteria	Deskriptif	Skor
1.	Siswa mampu datangtepat waktu ke Sekolahatau tidak pernahdatang terlambat.	JikaSiswadatingtepat waktu kesekolah atau tidak datangterlambat.	3
2.	Siswacukup mampu datangtepat waktu kesekolah.	JikaSiswa datang cukup tepat atau kurang dari 10-15 menit terlambat datangke sekolah.	2
3.	Siswa belum mampu datangtepat waktu kesekolah	JikaSiswadatingtidak tepat waktu ke sekolah dan lebih dari 10-15 menit terlambat datang.	1

5. Rubrik Penilaian Siswa dalam Kemampuan Mengikuti Kegiatan Awal Pembelajaran di Sekolah.

No	Kriteria	Deskriptif	Skor
1.	Siswa mampu mengikuti kegiatan awal pembelajaran di sekolah.	Jika Siswa mampu mengikuti kegiatan awal pembelajaran berupa berbaris, berdoa, presensi, apersepsi dan tanya jawab kegiatan yang akan dipelajari.	3
2.	Siswa cukup mampu mengikuti Kegiatan awal pembelajaran di sekolah.	Jika Siswa mampu mengikuti kegiatan awal pembelajaran berupa berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, namun kurang mampu mengikuti tanya jawab	2
3.	Siswa belum mampu Mengikuti kegiatan awal pembelajaran di sekolah.	Jika Siswa tidak mampu mengikuti kegiatan awal pembelajaran berupa berbaris, berdoa, presensi, apersepsi dan tidak mampu mengikuti tanya jawab kegiatan yang dipelajari.	1

6. Rubrik Penilaian Siswa dalam Kemampuan Mengikuti Kegiatan Inti Pembelajaran di Sekolah

No	Kriteria	Deskriptif	Skor
1.	Siswa mampu mengikuti kegiatan inti pembelajaran di sekolah.	Jika Siswa mampu mengikuti kegiatan inti pembelajaran berupa kegiatan pokok dalam pembelajaran hari ini.	3
2.	Siswa cukup mampu mengikuti kegiatan inti pembelajaran di sekolah.	Jika Siswa mampu mengikuti kegiatan inti pembelajaran, namun kurang mampu mengikuti kegiatan pokok dalam pembelajaran hari ini.	2

3.	Anak belum mampu mengikuti kegiatan inti pembelajaran di sekolah.	Jika Siswa tidak mampu mengikuti kegiatan inti pembelajaran berupa kegiatan pokok dalam pembelajaran hari ini	1
----	---	---	---

7. Rubrik Penilaian Siswa dalam Kemampuan Mengikuti Kegiatan Akhir Pembelajaran di Sekolah

No	Kriteria	Deskriptif	Skor
1.	Siswa mampu mengikuti Kegiatan akhir pembelajaran di sekolah.	Jika Siswa mampu mengikuti kegiatan akhir pembelajaran berupa refleksi dan berdoa kegiatan pada hari ini.	3
2.	Siswa cukup mampu mengikuti kegiatan inti pembelajaran di sekolah.	Jika Siswa mampu mengikuti kegiatan akhir pembelajaran, namun kurang mampu melakukan refleksi kegiatan pada hari ini meskipun sudah diarahkan/di bimbing oleh pendidik.	2
3.	Siswa belum mampu mengikuti kegiatan inti pembelajaran di sekolah.	Jika Siswa tidak mampu mengikuti kegiatan akhir pembelajaran berupa refleksi dan berdoa kegiatan pada hari ini meskipun sudah diarahkan/di bimbing oleh pendidik, tetapi tidak mau mengikuti refleksi.	1

8. Rubrik Penilaian Siswa dalam Ketertarikan Melakukan Setiap Kegiatan Pembelajaran di Sekolah.

No	Kriteria	Deskriptif	Skor
1.	Siswa tertarik melakukan setiap kegiatan pembelajaran di sekolah.	Jika Siswa berkeinginan langsung untuk melakukan setiap kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah, meskipun tanpa arahan/bimbingan dari	3

2.	Siswacukup tertarikmelakukan setiap kegiatan pembelajaran di sekolah.	JikaSiswaberkeinginan 3-4 kegiatan Pembelajaranyangadadisekolah, meskisetelah dapat arahan/bimbingandari pendidik.	2
3.	Siswa belum tertarikmelakukan setiap kegiatan pembelajaran di sekolah.	JikaSiswa tidak berkeinginan untuk melakukansetiap kegiatan pembelajaran yang adadisekolah, meskisudah dapat diarahkan/dibimbing oleh pendidik.	1

9. Rubrik Penilaian Siswadalam KeinginanBerhasil Melakukan Setiap KegiatanPembelajaran.

No	Kriteria	Deskriptif	Skor
1.	Siswa berkeinginan untukberhasil dalam melakukan setiap kegiatan pembelajaran.	JikaSiswa mau melakukan dan berusaha Menyelesaikansetiap pembelajaran yang diberikan pendidiknyameskitanpabantuan dari	3
2.	Siswacukup berkeinginanuntuk berhasil dalam melakukan setiap kegiatan pembelajaran.	JikaSiswa mau melakukan dan menyelesaikan setiap kegiatan pembelajaran yang diberikan pendidik, meskidenganbantuan dari pendidik.	2
3.	Siswa belum berkeinginanuntuk berhasil dalam melakukan setiap kegiatan pembelajaran.	JikaSiswa tidak mau melakukan dan Menyelesaikansetiap kegiatan pembelajaran yang diberikan pendidiknyameskidengan adanya bantuan	1

10. Rubrik Penilaian Siswa dalam KeingintahuanyangTinggi TerhadapPembelajaran.

No	Kriteria	Deskriptif	Skor
1.	Siswa memiliki rasa keingintahuanyangtinggi dalam pembelajaran.	Jika Siswa mau melakukan kegiatan dengan sungguh-sungguh dan tidak cepat putus asa untuk menyelesaikan setiap kegiatanyangadadi dalam pembelajaran, meski tanpabantuan dari pendidik.	3
2.	Siswacukup memiliki rasa Keingintahuanyangtinggi dalam pembelajaran.	JikaSiswamau menyelesaikan kegiatan dengan sungguh-sungguh dan tidak cepat putus asa, meskidengan bantuan dari pendidik.	2
3.	Siswa belum memiliki rasa Keingintahuanyangtinggi dalam pembelajaran.	JikaSiswa tidak melakukan setiap kegiatan pembelajaran dengan sungguh-sungguh dan tidak mau melanjutkan untuk menyelesaikan setiap kegiatanyang adadi dalam pembelajaran, meski dengan adanyabantuan dari pendidik.	1

11. Rubrik Penilaian Siswa dalam Menyelesaikan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah.

No	Kriteria	Deskriptif	Skor
1.	Siswa mampu menyelesaikan setiap kegiatan pembelajaran di sekolah.	Jika siswa menyelesaikan setiap kegiatan pembelajaran di sekolah, meskipun bantuan dari	3
2.	Siswa kurang mampu menyelesaikan setiap kegiatan pembelajaran di sekolah.	Jika siswa menyelesaikan setiap kegiatan pembelajaran di sekolah, meskipun dengan bantuan dari pendidik.	2
3.	Anak tidak mampu menyelesaikan setiap kegiatan pembelajaran di sekolah.	Jika anak tidak mau menyelesaikan setiap kegiatan pembelajaran di sekolah, meskipun adanya bantuan dari pendidik.	1

12. Rubrik Penilaian Siswa dalam Ketertarikan Mendapatkan Penghargaan.

No	Kriteria	Deskriptif	Skor
1.	Siswa tertarik untuk mendapatkan penghargaan dari pendidik.	Jika siswa tertarik melakukan setiap kegiatan pembelajaran dengan antusias untuk mendapatkan penghargaan dari pendidik.	3
2.	Siswa cukup tertarik untuk mendapatkan penghargaan dari pendidik.	Jika siswa tertarik mau melakukan setiap kegiatan pembelajaran, namun kurang dilakukan secara antusias atau sungguh-sungguh meskipun anak mendapat penghargaan.	2
3.	Siswa tidak tertarik untuk mendapatkan penghargaan dari pendidik.	Jika siswa tidak mau tertarik atau peduli melakukan setiap kegiatan pembelajaran, meski anak mendapat penghargaan.	1

13. Rubrik Penilaian Siswa dalam Terhadap Minat Mendapatkan Penghargaan dari Pendidik.

No	Kriteria	Deskriptif	Skor
1.	Siswa mempunyai minat dalam mendapatkan penghargaan dari pendidik.	Siswa mempunyai minat dalam usaha mendapatkan penghargaan dengan cara tidak mudah menyerah menyelesaikan setiap kegiatan pembelajaran.	3
2.	Siswa cukup mempunyai minat dalam mendapatkan penghargaan dari pendidik.	Jika siswa menerima penghargaan dari pendidik malu-malu, seperti tepuk tangan dan di beri bintang. Namun mudah menyerah	2
3.	Siswa belum mempunyai minat dalam mendapatkan penghargaan dari pendidik.	Jika siswa tidak peduli dalam usaha mendapatkan penghargaan dari pendidik.	1

14. Rubrik Penilaian Siswa dalam Keaktifan Bertanya Selama Proses Pembelajaran.

No	Kriteria	Deskriptif	Skor
1.	Siswa aktif bertanya dalam proses pembelajaran di sekolah.	Jika siswa bertanya kepada pendidik selama proses pembelajaran, meskipun pada minta atau ditunjuk oleh pendidik.	3
2.	Siswa cukup aktif bertanya dalam proses pembelajaran di sekolah.	Jika siswa bertanya kepada pendidik selama proses pembelajaran, meskipun di minta atau ditunjuk oleh pendidik.	2
3.	Siswa tidak aktif bertanya dalam proses pembelajaran di sekolah.	Jika siswa tidak pernah bertanya kepada pendidik selama proses pembelajaran, meskipun di minta atau ditunjuk oleh pendidik.	1

15. Rubrik Penilaian Siswa dalam Keaktifan Menjawab Pertanyaan yang Diberikan Pendidik Selama Proses Pembelajaran.

No	Kriteria	Deskriptif	Skor
1.	Siswa aktif menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik selama proses pembelajaran.	Jika Siswa berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik selama proses pembelajaran dan jawaban selalu benar, meskipun diminta atau ditunjuk oleh pendidik.	3
2.	Siswa cukup aktif menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik selama proses pembelajaran.	Jika Siswa berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik selama proses pembelajaran, mesti diminta atau ditunjuk oleh pendidik.	2
3.	Siswa tidak aktif menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik selama proses pembelajaran.	Jika Siswa tidak pernah berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik selama proses pembelajaran, mesti diminta atau ditunjuk oleh pendidik.	1

16. Rubrik Penilaian Siswa dalam Mengikuti Proses Pembelajaran Tanpa Paksaan Orang Lain.

No	Kriteria	Deskriptif	Skor
1.	Siswa mampu mengikuti proses pembelajaran tanpa paksaan orang lain.	Jika Siswa mengikuti proses pembelajaran tanpa paksaan orang lain.	3
2.	Siswa cukup mampu mengikuti proses pembelajaran tanpa paksaan orang lain.	Jika sudah ada arahan dari pendidik, Siswa mengikuti proses pembelajaran tanpa paksaan orang lain.	2

3.	Siswa belum mampu mengikuti proses pembelajaran tanpa paksaan oranglain.	Jikasudah ada arahan dari pendidik tetapi Siswatidak mengikuti proses pembelajaran tanpa paksaan oranglain.	1
----	--	---	---



Lampiran 4. Data Guru dan Siswa

Data Guru dan Pegawai UPT SD Negeri 130 Inpres Bontomarannu

Tabel 1. Data Guru dan Pegawai UPT SD Negeri 130 Inpres Bontomarannu

No.	Nama	Jenis Kelamin	Tugas Mengajar
1	H. Parawangs, S.Pd	L	Kepsek
2	Mannarima, S.Pd.SD	P	Guru PAI
3	ABD. Malik, S.Pd.SD	L	Guru Kelas IV
4	Syamsiar B., S.Pd	P	Guru Kelas VI
5	Husnaeni, S.Pd	P	Guru Kelas 4
6	Supiani, S.Pd	P	Guru Kelas I/A
7	Kasmwati, S.Pd.I	P	Guru Kelas III
8	Halisah, A.Ma	P	Guru Kelas I/B
9	Jumarnia, S.Pd	P	Guru Kelas II
10	Sumarni, S.Pd	P	Guru PJOK
11	Muhammad Ago	L	Security
12	Muliadi	L	Penj. Sek

Sumber: Data SD Negeri 130 Inpres Bontomarannu 2018

Tabel 1. Daftar Siswa kelas IV (Subjek Penelitian)

Nomor	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Annisa	P
2	Dirga	L
3	Edi Saputra	L
4	Fakhirah Azzahrani Azis	P
5	Hirawati	P
6	Kasniah	P
7	Khailaf Azzahrah M	P
8	Muhammad Indra	L
9	Muhammad Risal	L
10	Nasrullah	L
11	Nuzul Kadri	L
12	Rahman	L
13	Ratnasari	P
14	Resa Ariansa	L
15	Rhyni Anryani Putri	P
16	Rian	L
17	Risky Andika Putra	L
18	Riswan	L
19	Salsabila Ramadani	P
20	Sitti Annisa	P
21	Sri Rahmi Putri	P

Tabel 2. Nilai *Prestest*

Nomor	Nama Siswa	Nilai <i>Prestest</i>
1	Annisa	73
2	Dirga	72

3	Edi Saputra	81
4	Fakhirah Azzahrani Azis	70
5	Hirawati	72
6	Kasniah	74
7	Khailaf Azzahrah M	72
8	Muhammad Indra	70
9	Muhammad Risal	72
10	Nasrullah	72
11	Nuzul Kadri	71
12	Rahman	72
13	Ratnasari	71
14	Resa Ariansa	76
15	Rhyni Anryani Putri	72
16	Rian	78
17	Risky Andika Putra	78
18	Riswan	73
19	Salsabila Ramadani	74
20	Sitti Annisa	77
21	Sri Rahmi Putri	75
Jumlah		1545
Rata-rata		73,57

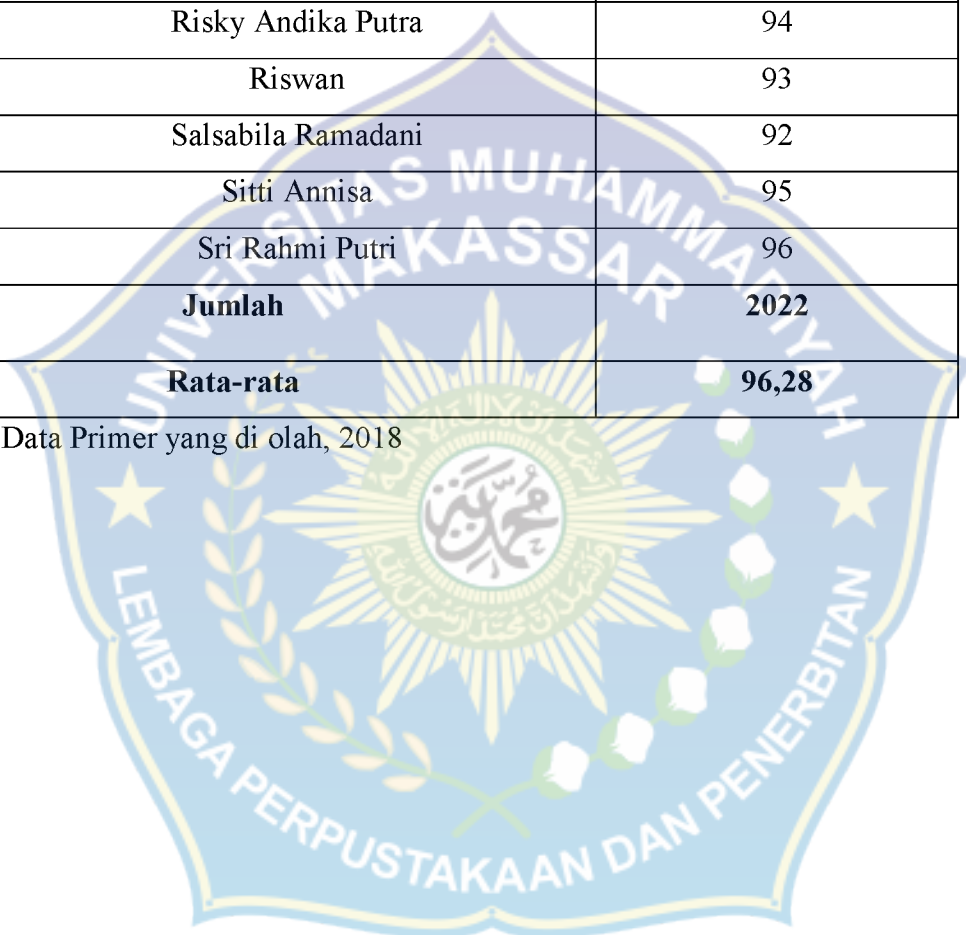
Sumber: Data Primer yang di olah, 2018

Tabel 3. Nilai *Posstest*

Nomor	Nama Siswa	Nilai <i>Presttest</i>
1	Annisa	96
2	Dirga	101
3	Edi Saputra	98
4	Fakhirah Azzahrani Azis	91
5	Hirawati	99
6	Kasniah	91
7	Khailaf Azzahrah M	96
8	Muhammad Indra	100

9	Muhammad Risal	97
10	Nasrullah	100
11	Nuzul Kadri	97
12	Rahman	99
13	Ratnasari	94
14	Resa Ariansa	96
15	Rhyni Anryani Putri	97
16	Rian	100
17	Risky Andika Putra	94
18	Riswan	93
19	Salsabila Ramadani	92
20	Sitti Annisa	95
21	Sri Rahmi Putri	96
Jumlah		2022
Rata-rata		96,28

Sumber: Data Primer yang di olah, 2018



LAMPIRAN 5. Data SPSS

Hasil Uji Coba Normalitas *Pre-Test* Hasil Belajar IPS Kelas IVEksperimen-Kontrol dengan *SPSS 17 For Windows*

	Post-test
N	22
Mean	50,00
Parameter s(a,b)	10,744
Std.Deviation	,108
Absolute	,227
Most Extreme	,154
Positive	,227
Kolmogorov-Smirnov Z	,506
Asymp.Sig. (2-tailed)	,960

- a. Test distribution is Normal
b. Calculated from data

**Uji Normalitas *Pre-test* Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol
One-Sample Kolmogrov-Smirnov Tes**

	Pre-test
N	22
Mean	51,64
Normal Parameters(a,b)	11,172
Most Extreme	,152
Diifferences	
Absolute	
Positive	,124
Negative	,152
Kolmogorov-Smirnov Z	,713
Asymp Sig. (2-tailed)	,690

- a. Test distribution is Normal
b. Calculated from data

**Hasil Uji Coba Normalitas *Pre-Test* Hasil Belajar IPS Kelas IV
Eksperimen-Kontrol dengan *SPSS 17 For Windows***

**Uji Normalitas *Post-test* Hasil Belajar IPA Kelas Kontrol
One-Sample Kolmogrov-Smirnov Tes**

		Post-test
N		22
	Mean	82,36
Parameter s(a,b)		10,229
	Std.Deviation	,108
	Absolute	,227
Most Extreme		,154
	Positive	-,227
Kolmogorov-Smirnov Z		1,064
Asymp.Sig. (2-tailed)		,208

c. Test distribution is Normal

d. Calculated from data

**Uji Normalitas *Post-test* Hasil Belajar IPS Kelas Kontrol
One-Sample Kolmogrov-Smirnov Tes**

		Pre-test
N		22
	Mean	76,09
Normal Parameters(a,b)		12,290
Most Extreme	Absolute	,104
Diifferences		
	Positive	,075
	Negative	-,104
Kolmogorov-Smirnov Z		,486
Asymp Sig. (2-tailed)		,972

c. Test distribution is Normal

d. Calculated from data

Hasil Uji Coba Normalitas *Pre-Test* Hasil Belajar IPS Kelas IV

Uji Homogenitas *Post-test* Hasil Belajar IPA Kelas Eksprimen-Kontrol

Test Of Homogeneity Of Variances

Nilai

Levene Statistik	df 1	df 2	Sig
,108	1	42	,744

Uji Homogenitas *Post-test* Hasil Belajar IPS Kelas Eksprimen-Kontrol

Test Of Homogeneity Of Variances

Nilai

Levene Statistik	df 1	df 2	Sig
1,285	1	42	,263

Hasil Uji Hipotesis (Uji -T) *Pre-Test* Hasil Belajar IPS Kelas IV

dengan SPSS 16 For Windows

Kelompok	N	Mean	Std Deviation	Std. Error Mean
Nilai 1	22	82,36	10,229	2,181
Nilai 2	22	76,09	12,290	2,620

Independent Sample Test

	Levene's Test For Equality Of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2- Tailed)	Mean Difference	Std.Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Nilau Equal Variances	1,285	,263	3,473	42	,023	6,275	3,409	3588	13,152	
Equal Variances Assumed			3,472	40,600	0,23	6,273	3,409	3585	13,159	

**Hasil Uji Hipotesis (Uji –T) *Post-Test* Hasil Belajar IPS Kelas IV
dengan SPSS 17 For Windows**

	Kelompok	N	Mean	Std Deviation	Std. Error Mean
Nilai	1	22	50,00	10,744	2,291
Nilai	2	22	51,64	11,172	2,382

Independent Sample Test

Levene's Test For Equality Of Variances		t-test for Equality of Means						
F	Sig.	t	df	Sig (2- Tailed)	Mean Difference	Std.Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper

Nilau Equal Variances	,108	,774	-						
Assumed			,492	42	,623	-1,636	5,305	-8,305	5,033
Equal Variances			- ,492	41,936	,623	-,1636	3,305	-8,305	5,033



LAMPIRAN 6. Dokumentasi

1. Struktur Tim Pengembangan Kurikulum dan Organisasi Sekolah



Gambar Struktur Tim Pengembang Kurikulum SDN. No. 130 Inpres Bontomarannu



Gambar Bagan Struktur Organisasi Sekolah

2. Media Audio



3. Pembelajaran di Kelas

Gambar Media Audio (Radio)



Gambar Siswa yang Membaca Puisi di Dampingi Oleh Guru



Gambar Siswa yang Membaca dan Menghapal Puisi



Gambar Siswa yang Asyik Belajar Sambil Mendengarkan Media Audio (Radio) yang di Putar



PEMERINTAH KABUPATEN TAKALAR
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jln. H. Padjonga Daeng Ngalle No.3 Kabupaten Takalar

Takalar, 20 September 2018

Nomor : 070/542/KKBP-IX/2018
Lamp. : -
Perihal : Izin Penelitian

K e p a d a,
Yth. Kepala SD Inpres No. 130
Bontomarannu
Di-
Tempat

Menindaklanjuti Surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar nomor : 2365/Izn-5/C.4-VIII/IX/37/2018, Tanggal 17 September 2018 Perihal izin Penelitian, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama : SARIPUDDIN
Tempat/Tanggal Lahir : Balang, 21 September 1991
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Pekerjaan/Lembaga : Mah. (S.1) UNISMUH Makassar
Alamat : Balang Desa Bontomarannu Kec. Galesong Selatan
Kab. Takalar

Bermaksud akan mengadakan penelitian di kantor/instansi/wilayah kerja Bapak/Ibu dalam Rangka Penyusunan *Skripsi* dengan judul :

“Efektivitas Penggunaan Media Audio Terhadap Peningkatan Kemampuan Daya ingat Siswa di SD Inpres No. 130 Bontomarannu Kecamatan Galesong Selatan Kab.Takalar”


Yang akan dilaksanakan : 22 September s/d 22 Oktober 2018
Pengikut / Peserta : -

Sehubungan dengan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan dimaksud kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Takalar Up. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Takalar;
2. Penelitian tidak menyimpang dari ketentuan yang berlaku ;
3. Mentaati semua Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku dan Adat Istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) examplar foto copy hasil *Skripsi* kepada Bupati Takalar Up. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Takalar ;
5. Surat pemberitahuan penelitian ini dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Demikian disampaikan kepada saudara untuk diketahui dan seperlunya.

a.n. Kepala,
Kasi Ketahanan Sospol


MUHAMMAD YUSUF, SE.,MSi
Pangkat : Penata Muda Tk.I
NIP. 19830110 200801 1 004

Tembusan : disampaikan kepada Yth :

1. Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan
Up. Ka. Badan Kesbang Prov. Sulsel di Makassar;
2. Bupati Takalar di Takalar (sebagai laporan);
3. Para Anggota FORKOPINDA Kab. Takalar masing-masing di Takalar;
4. Kepala Bapelitbang Kab. Takalar di Takalar;
5. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Takalar di Takalar;
6. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
7. Sdr.(i) SARIPUDDIN di tempat.

RIWAYAT HIDUP



SARIPUDDIN. Dilahirkan di Balang Takalar pada tanggal 21 September 1991, dari pasangan Ayahanda Irsyak dan Ibunda Basse Rannu. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 1998 di SD.Inpres No.130 Bontomarannu Kec. Galesong Selatan, Kabupaten Takalar dan tamat tahun 2007, tamat SMP Negeri 3 Galesong Selatan 2007 dan tamat SMA Negeri 3 Takalar tahun 2010. Pada tahun 2013, penulis melanjutkan pendidikan Sarjana (S1) Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai tahun 2019.

