

**PENGARUH MEDIA *PICTURE PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI
BONTODATARA KABUPATEN KEPULAUAN SELAYAR**



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



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : HASNAWATI
NIM : 10540120114
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar

Judul : Penggunaan Lingkungan Alam sebagai Sumber
Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Konsep Manusia dan
Lingkungan pada Siswa Kelas V SD Nopres Mallengkeri
1 Kota Makassar

Setelah diteliti dan dipertimbangkan, skripsi ini telah diujikan dihadapan Tim
Penguji Skripsi II dan dinyatakan lulus. Universitas Muhammadiyah
Makassar

Makassar, Agustus 2018

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Svarifuddin, S.Pd., M.Pd.

Dea Andi Marliah Bakri, M.Si

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Erwin Widi, S.Pd., M.Pd., Ph.D
NBM. 860 954

Ketua Prodi PGSD

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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas Nama **INTAN PRASASTI NUR**, NIM: 10533773414 diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 146 Tahun 1439 H/2018, tanggal 17-18 Agustus 1439 H. sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Selasa tanggal 16 Agustus 2018.

Makassar, 16 Dzulhijjah
16 Agustus 1439 H
2018 M

- | | | |
|------------------|--|---------|
| 1. Pengawas Umum | : Dr. H. Abdurrahman Rahim, S. E., M. M. | (.....) |
| Ketua | : Prof. Dr. H. Akib, M. Pd., Ph. D. | (.....) |
| 3. Sekretaris | : Dr. H. Baharuddin, M. Pd. | (.....) |
| 4. Penguji | : 1. Dr. Muhammad Akhir, M. Pd. . | (.....) |
| | 2. Dr. Hj. Rosmini Madeamin, M. Pd. | (.....) |
| | 3. Dr. Asis Nojeng, S. Pd., M. Pd. | (.....) |
| | 4. Anzar, S. Pd., M. Pd. | (.....) |

(Handwritten signatures and marks)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


E. Aswin Akib, M. Pd., Ph. D.
NBM : 800-934

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Jadilah seperti karang di lautan yang selalu kuat meskipun terus dihantam ombak dan lakukanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan untuk orang lain

Janganlah bersedih oleh urusan dunia karena kita hanya bertamu di atas tanah-Nya dan libatkanlah Allah dalam setiap langkahmu insya Allah engkau akan mendapat kemudahan

Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada keringanan, karena itu bila kau sudah selesai (mengerjakan yang lain).

Dan berharaplah kepada Tuhanmu.

(2s. Al-Insyirah: 6-8)

Ku persembahkan karya ini untuk ibu tercinta yang telah membesarkan, mendidik dan mengorbankan jiwa raganya untuk penulis. Buat saudari, sepupuku, sahabat-sahabatku, dan semua orang yang selama ini telah mendukung penulis dalam mewujudkan harapannya.

ABSTRAK

Sari Santi Syam. 2018. *Pengaruh Media Picture Puzzle terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Bontodatara Kabupaten Kepulauan Selayar*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Munirah sebagai pembimbing I, dan Tasrif Akib sebagai pembimbing II.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media *Picture Puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Bontodatara Kabupaten Kepulauan Selayar. Jenis penelitian ini adalah penelitian *jenis pre-Experimental Design* yang melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol dengan desain penelitian *One Group Pre-test and post-test design*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV sebanyak 7 orang siswa yang terdiri dari 2 orang laki-laki dan 5 orang perempuan. Penelitian ini dilaksanakan selama 5 kali pertemuan. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes berupa pilihan ganda. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data hasil belajar Bahasa Indonesia yang dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV SDN Bontodatara Kabupaten Kepulauan Selayar. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh Media *Picture Puzzle* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Bontodatara Kabupaten Kepulauan Selayar. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan hasil belajar Bahasa Indonesia lebih baik setelah menggunakan media *picture puzzle* dan hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji-t, diketahui bahwa nilai t_{Hitung} yang diperoleh adalah 3,62 dengan frekuensi $dk = 7 - 1 = 6$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{\text{Tabel}} = 1,94$. Jadi, $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media *Picture Puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berpengaruh terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Bontodatara Kabupaten Kepulauan Selayar.

Kata kunci: media *picture puzzle*, hasil belajar Bahasa Indonesia.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul “ **Pengaruh Media *Picture Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Negeri Bontodataru Kabupaten Kepulauan Selayar** ” dapat diselesaikan.

Setiap orang dalam berkarya selalu mengharapkan kesempurnaan, termasuk dalam tulisan ini. Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, tetapi penulis telah mengerahkan segala daya dan upaya untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Skripsi ini berupaya memberi gambaran dan informasi sejauh mana pengaruh media *picture puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri Bontodataru Kabupaten Kepulauan Selayar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibuku (Andi Saharia), adikku (Syamsuri Ani), dan sepupuku yang di bulukumba dan Selayar telah berdoa, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu dan berkat usaha mereka semua penulis dapat sampai di titik ini.

Terima kasih banyak kepada Dr. Munirah, M.Pd (Pembimbing I) dan Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd (Pembimbing II), yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga dalam memberikan arahan, petunjuk dan motivasi kepada penulis mulai dari penyusunan usulan penelitian hingga selesainya skripsi ini.

Terima kasih banyak kepada Dr. Abd. Rahman Rahim, S.E., MM selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar atas segala kebijakan dan peranannya sebagai model dalam pelaksanaan penelitian sehingga penyusunan skripsi berjalan dengan lancar. Kepada Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D, dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas dukungan dan kebijakannya sehingga proses perkuliahan maupun penyusunan skripsi di perlanar. Kepada Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah banyak memberikan arahan, petunjuk, dan bimbingan selama kuliah hingga proses penyelesaian studi. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Khususnya Jurusan pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis. Dan kepada Haerul Syam S.Pd., M.Pd., selaku Penasehat Akademik atas bimbingan dan nasehat yang sangat berharga selama penulis menuntut ilmu di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Terima kasih banyak kepada Nur Lena, S.Pd,SD., Kepala sekolah SD Negeri Bontodataru Kabupaten.Kepulauan Selayar atas bantuannya selama penulis mengadakan penelitian. Bau Amang, S.Pd., Guru kelas IV SD Negeri Bontodataru Kabupaten.Kepulauan Selayar, sekaligus sebagai Validator, atas segala bimbingan dan kerjasamanya selama penulis mengadakan penelitian. Bapak/Ibu Guru serta seluruh staf SD Negeri SD Negeri Bontodataru Kabupaten.Kepulauan Selayar yang telah memberikan bantuan dan petunjuknya selama penulis mengadakan penelitian. Siswa-siswi SD Negeri Bontodataru Kabupaten.Kepulauan Selayar atas kerjasama, motivasi serta semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran.

Terima kasih banyak kepada Sahabat-sahabatku(Mala,Eni,Hera,Darma,Dika, Arung, Aul,Dan Vina)yang setia dan tulus memberikan doa, dukungan dan masukan kepada penulis demi terselesainya skripsi ini serta seluruh keluarga besar. Rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2014 terkhusus Kelas M, teman Magang III, teman P2K Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas solidaritas yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai disini.

Semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu semoga menjadi ibadah dan mendapat imbalan dari-Nya

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

Makassar, Juli 2018

Penulis



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
<i>i</i>	
LEMBAR PENGESAHAN	
<i>ii</i>	
PERSETUJUAN	PEMBIMBING
<i>.iii</i>	
SURAT	PERNYATAAN
<i>.iv</i>	
SURAT	PERJANJIAN
<i>.v</i>	
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	
<i>vi</i>	
ABSTRAK	
<i>vii</i>	
KATA PENGANTAR	
<i>viii</i>	
DAFTAR	ISI
<i>xii</i>	
DAFTAR TABEL	
<i>xiv</i>	
DAFTAR BAGAN	
<i>xv</i>	
DAFTAR LAMPIRAN	
<i>xvi</i>	
BAB I	PENDAHULUAN
1	
A. Latar Belakang	
.....	
1	
B. Rumusan Masalah	
.....	
5	
C. Tujuan Penelitian	
.....	
5	

D. Manfaat Penelitian

6

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

8

A. Kajian Pustaka

8

1. Hasil penelitian yang relevan

8

2. Belajar dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

12

3. Pengertian hasil belajar

16

4. Pengertian Media Pembelajaran

17

5. Hakikat Media *Picture Puzzle*

23

B. Kerangka Pikir

25

C. Hipotesis Penelitian

27

BAB III METODE

PENELITIAN

28

A. Rancangan Penelitian

28

	B.	Populasi dan Sampel	29
	C.	Defenisi Operasional Variabel	30
	D.	Instrumen Penelitian	30
	E.	Teknik Pengumpulan Data	31
	F.	Teknik Analisis Data	32
BAB IV	HASIL	PENELITIAN	DAN
			PEMBAHASAN
	A.	Hasil Penelitian	36
	B.	Pembahasan	45
BAB V	KESIMPULAN	DAN	SARAN
	A.	Kesimpulan	48
	B.	Saran	48
		DAFTAR PUSTAKA	
		LAMPIRAN-LAMPIRAN	
		RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

<i>Tabel</i>	<i>Halaman</i>
3.1 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia 33	
4.1 Skor Nilai 37	<i>Pre-Test</i>
4.2 Perhitungan untuk mencari mean (rata – rata) nilai pretest 37	
4.3 Tingkat Penguasaan Materi 38	Pretest
4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pretest 39	
4.5 Skor Nilai 40	<i>Post-Test</i>
4.6 Perhitungan untuk mencari mean (rata – rata) nilai 40	<i>Post-Test</i>
4.7 Tingkat Penguasaan Materi 41	<i>Post-Test</i>
4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia 42	<i>Post-Test</i>
4.9 Analisis skor <i>Pre-test</i> dan 43	<i>Post-test</i>

DAFTAR BAGAN

Bagan

Halaman

2.1 Kerangka Pikir Pengaruh Media <i>Picture Puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa	26
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

- 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 2 Daftar Hadir Siswa

LAMPIRAN B

1. Soal Pre-Test Hasil Belajar Dan Kunci Jawaban
2. Soal Post-Test Hasil Belajar Dan Kunci Jawaban
3. Daftar Nilai Tes Hasil Belajar Siswa

LAMPIRAN C

1. Persuratan
2. Dokumentasi



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam suatu kehidupan bangsa, pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa yang bersangkutan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan output yang berdaya pikir tinggi dan kreatif. Pendidikan itu merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan, manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga negara masyarakat. Dalam rangka mewujudkan potensi diri menjadi multiple kompetensi harus melewati proses pendidikan yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu, pembaharuan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa. Berbagai upaya telah ditempuh untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, seperti: pembaharuan dalam kurikulum, pengembangan model pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, perubahan sistem penilaian, dan sebagainya. Salah satu unsur yang sering dikaji dalam hubungannya dengan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah. Selama ini kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas berpusat pada guru dan cenderung siswa kurang aktif serta penggunaan media pembelajaran masih jarang dilakukan oleh guru dalam menunjang pemahaman konsep tentang materi pelajaran yang akan diajarkan. Banyak cara yang dilakukan agar siswa menjadi aktif, salah satunya yaitu mengubah paradigma pembelajaran. Guru bukan sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivator.

Selama kegiatan pembelajaran, siswa yang dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan penggunaan media pembelajaran ini, pembelajaran bahasa Indonesia tidaklah membosankan akan tetapi proses pembelajaran yang berlangsung akan menyenangkan sehingga anak akan dapat menyimpan memori dalam jangka panjang (long time). Pemilihan media pembelajaran harus mampu menyampaikan bahan-bahan instruksional dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pengajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

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

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD, diperlukan suatu media pembelajaran yang konkret seperti menggunakan media pembelajaran *picture puzzle* untuk membantu pemahaman konsep dalam mengembangkan suatu materi yang diimplementasikan dalam bentuk pengalaman siswa. Pembelajaran menggunakan media *picture puzzle* adalah kegiatan belajar sambil bermain dan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran ini, seorang siswa tidak hanya menggunakan otaknya

untuk berpikir tetapi mata dan tangannya ikut aktif dalam menyelesaikan masalah sehingga siswa akan lebih mengingat materi yang dipelajari dan mampu berpikir kritis dalam memecahkan masalah sehingga materi yang diberikan dapat diingat dalam jangka waktu yang lama.

Alasan utama peneliti mengambil judul media *picture puzzle* karena media *picture puzzle* ini dapat menarik minat belajar siswa selain akan menampilkan gambar-gambar yang menarik ketika siswa berhasil menyelesaikan susunan *puzzle* yang diberikan, media *picture puzzle* ini akan memberikan kesan yang misterius, dan mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa serta menggunakan metode belajar sambil bermain misalnya, guru memberikan potongan-potongan *puzzle* kepada siswa dan mengatakan ke siswa silahkan pasang kembali potongan-potongan tersebut apabila potongan *puzzle* itu terpasang dengan benar maka kalian akan melihat sebuah gambar, hal ini akan membangkitkan rasa ingin tahu siswa mengenai gambar apa yang akan terbentuk ketika ia berhasil menyelesaikan *puzzle* tersebut dan media *picture puzzle* dapat mengasah kecerdasan intelektual siswa dalam memecahkan masalah serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain menarik, sebagian besar siswa lebih menyukai gambar, media *picture puzzle* juga tidak jauh berbeda dengan games-games yang sering dilakukan oleh anak-anak sehingga cara kerjanya cukup mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 7 Batangkaluku yang dilaksanakan pada saat melakukan magang 3 pada tanggal 11 sampai 17 November 2017 terkhusus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV, adanya temuan bahwa guru masih sering menggunakan metode ceramah dan

monoton dalam pembelajaran tanpa menggunakan media sehingga siswa cenderung bosan dan jenuh, siswa kurang aktif dalam pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, dan rendahnya hasil belajar, Jika hal ini dibiarkan begitu saja, akan berdampak buruk bagi siswa itu sendiri, keterampilan berbahasa siswa tidak terasah dengan baik dan terbuang percuma. Banyak cara yang dilakukan agar siswa menjadi aktif, salah satunya yaitu mengubah paradigma pembelajaran.

Tanpa media pembelajaran sering terjadi peserta didik mengalami kejenuhan di dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, dimana banyak siswa yang merasa sekolah ibarat penjara, sekolah tidak bisa menimbulkan semangat belajar. Sebaliknya, jika guru mengajar dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan merasa enjoy dan pas atas sajian yang disampaikan oleh guru tanpa merasa bosan dan terkekang.

Oleh karena itu, seorang guru sudah seharusnya mengembangkan strategi pengajarannya, misalnya dengan penggunaan media *picture puzzle*. Sehingga dengan penggunaan media konkret ini, siswa lebih bersemangat dalam belajarnya dan dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Mengingat kegunaan bahasa Indonesia sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas kiranya perlu diadakan penelitian sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dari pembelajaran bahasa Indonesia. Mengingat banyaknya masalah dan materi yang ada serta keterbatasan dari peneliti, maka peneliti membatasi masalah dan memilih judul “ **Pengaruh Media *Picture puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Bontodatara**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah media *picture puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Bontodatarata?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Bontodatarata.

secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media *picture puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Bontodatarata.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengaruh media *picture puzzle* dalam merespon materi pembelajaran dari guru terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri maupun bagi para pembaca atau pihak-pihak yang berkepentingan. Sedangkan manfaat secara praktisnya yaitu:

1. Bagi Siswa

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

2. Bagi Guru atau Peneliti

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

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini difokuskan kepada siswa kelas IV SD dengan mata pelajaran yang diamati adalah mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai objek dan materinya. Sehingga para pembaca, guru, atau pihak-pihak lain yang berkepentingan diharapkan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai pertimbangan dalam aplikasi proses pembelajarannya. Hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan untuk meningkatkan komitmen sekolah dalam meningkatkan kualitas peserta didik menjadi semakin baik lagi.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Penelitian yang Relevan

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

- a. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rendra Ari (2011), dalam penelitian yang berjudul: *Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN I Jatipurwo tahun 2011/ 2012*. Dengan hasil penelitian menyatakan bahwa: pembelajaran IPA dengan menggunakan media *picture puzzle* terhadap siswa kelas V SDN I Jatipurwo selama pelaksanaan tindakan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase hasil belajar siswa dari prasiklus, siklus I sampai siklus II. Pada pra siklus jumlah siswa yang mencapai KKM adalah sebanyak 43,75% dari jumlah siswa kelas V atau 14 siswa, meningkat 15,62% pada siklus I menjadi 59,37 % atau 19 siswa. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 81,25% atau 26 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *picture puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN I Jatipurwo tahun 2011/2012.
- b. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Anirisa Latut Torikil Maviro (2017), dalam penelitian yang berjudul: *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas IV Min Lambaro Aceh Besar*. Dengan hasil penelitian menyatakan bahwa: Salah satu upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa adalah dengan memilih media pembelajaran yang sesuai ⁸ menarik perhatian siswa. Siswa akan

merasa jenuh dalam menerima sebuah materi apabila hanya memperhatikan penjelasan guru tanpa adanya sebuah media dalam pembelajaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media puzzle yaitu suatu media yang dapat dirancang oleh guru dengan bahan dan alat yang sederhana untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Data diperoleh dari observasi, pre-test dan post-test. Adapun prosedur pengumpulan data adalah melalui observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan tes. Sedangkan tehnik analisis data, peneliti menggunakan persentase sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

Penelitian ini terdiri dari tiga siklus. Hasil penelitian dari lembar observasi aktivitas guru pada siklus I (2.50%) termasuk dalam kategori kurang baik, pada siklus II meningkat menjadi (3.11%) dalam kategori baik, dan pada siklus III kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran mengalami peningkatan menjadi (4.16%) yaitu dalam kategori baik sekali. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I (2.30%) dalam kategori kurang baik, pada siklus II meningkat menjadi (3.30%) dalam kategori baik, dan pada siklus III (3.38%) juga termasuk dalam kategori baik. Hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-rata diperoleh sebanyak 5.55 dengan jumlah 13 orang siswa yang tuntas dan 21 orang siswa yang tidak tuntas pada siklus II nilai rata-rata sudah mengalami peningkatan menjadi 7.29 dengan jumlah 29 orang siswa yang tuntas dan 5 orang siswa yang tidak tuntas dan pada siklus III juga mengalami peningkatan menjadi 8.02 dengan jumlah 31 orang siswa yang tuntas dan 3 orang siswa yang tidak tuntas. Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran IPS di kelas

IV MIN Lambaro Aceh Besar menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam belajar, aktivitas guru menjadi lebih terarah dan meningkat serta hasil belajar siswa semakin meningkat.

- c. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Surya Kusumawati (2013), dalam penelitian yang berjudul: *Pengaruh media puzzle terhadap kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Ngraseh Kecamatan Dander Kabupaten Bojonegoro*. Dengan hasil penelitian menyatakan bahwa: media *puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan anak kelompok A di TK Dharma Wanita Ngraseh.

Hal ini terbukti bahwa media *puzzle* dapat membantu anak dalam melatih kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan dalam hal menyebutkan urutan bilangan dengan benar 1-10, membilang jumlah gambar 1-10, dan mengurutkan gambar atau benda secara urut 1-10 terbukti Berdasarkan hasil analisis data tentang kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan pada saat observasi awal (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*post test*) menggunakan kegiatan pembelajaran menggunakan media *puzzle* diperoleh nilai rata-rata hasil *pretest* 46,11 dan hasil *posttest* 77,77. Hasil perhitungan dengan uji jenjang diperoleh t hitung = 15,67 lebih kecil dari t tabel 2,11 dan hasil pengambilan keputusannya yaitu: H_0 diterima karena t hitung < t tabel ($15,67 < 2,11$).

Persamaan ketiga penelitian dengan penelitian yang penulis lakukan adalah sama –sama meneliti tentang Media *Picture puzzle* Terhadap Hasil Belajar, tehnik pengumpulan data sama-sama diperoleh dari observasi, pre-test

dan post-test, untuk penelitian Wahyu Surya Kusumawati sama-sama menggunakan jenis penelitian eksperimen.

Perbedaan penelitian dengan yang dilakukan oleh Rendra Ari & Anirisa Latut Torikil Maviro terletak pada jenis penelitian yaitu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen, dimana jenis penelitian eksperimen adalah penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung pada saat ini atau yang lampau. Penelitian yang dilakukan Rendra Ari dan Anirisa Latut Torikil Maviro juga menekankan pada hasil belajar IPS, penelitian yang dilakukan Wahyu Surya Kusumawati menekankan pada kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan sedangkan yang peneliti lakukan menekankan pada hasil belajar Bahasa Indonesia.

Untuk penelitian yang akan dilaksanakan yang berjudul **“Pengaruh Media Picture puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Bontodatara”** diharapkan juga akan mencapai keberhasilan seperti yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Dengan dasar bahwa dari jumlah siswa kelas IV SD Negeri Bontodatara diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat setelah diberikan perlakuan.

2. Belajar dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan memperoleh pengetahuan, perilaku, dan keterampilan dengan cara mengolah bahan ajar. Para ahli psikologis dan guru-guru pada umumnya memandang belajar sebagai kelakuan yang berubah,

pandangan ini memisahkan pengertian tegas antara pengertian proses belajar dengan kegiatan yang semata-mata bersifat hapalan (Komara, 2014: 1).

Menurut Gagne (dalam Suprijono, 2009: 2) belajar adalah “perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah”. Selanjutnya menurut Rohayani (dalam Suardi, 2012: 9) mengatakan belajar adalah “perubahan perilaku sebagai hasil pengalaman, dan perubahan perilaku disebabkan oleh proses menjadi matangnya seseorang serta tidak bersifat temporer”. Sedangkan Cronbach (dalam Suprijono, 2009: 2) mendefinisikan belajar sebagai “perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman”.

Berdasarkan uraian di atas, maka belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku individu secara keseluruhan baik dari segi pengetahuan, keterampilan, kecakapan, sikap dan kebiasaan sebagai akibat dari pengalaman interaksi antara individu dengan individu maupun dengan lingkungannya.

b. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Didalam kedudukannya sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia berfungsi sebagai lambang kebanggaan kebangsaan, identitas nasional, alat perhubungan antar warga dan alat penyatuan berbagai suku bangsa (Rahim, Thamrin Paelori, 2013: 10). Bahasa adalah satu diantara sejumlah kebutuhan pokok manusia sehari-hari, betapa pentingnya bahasa sebagai alat komunikasi yang primer yang dapat dirasakan oleh setiap pengguna bahasa (Junus dan Fatimah Junus, 2012: 1). Mengingat fungsi yang diemban oleh bahasa

Indonesia sangat banyak, maka kita perlu mengadakan pembinaan dan pengembangan terhadap bahasa Indonesia sehingga peserta didik dapat berbahasa Indonesia yang baik dan benar.

Menurut Arifin (1986: 1) bahasa Indonesia yang baik adalah bahasa yang digunakan sesuai dengan norma kemasyarakatan yang berlaku sedangkan bahasa Indonesia yang benar adalah bahasa Indonesia yang digunakan sesuai dengan aturan atau kaidah tata bahasa Indonesia baku. Jadi, bahasa Indonesia yang baik dan benar adalah bahasa Indonesia yang digunakan sesuai norma kemasyarakatan yang berlaku dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku. Tanpa adanya pembinaan dan pengembangan tersebut, bahasa Indonesia tidak akan dapat berkembang, sehingga dikhawatirkan bahasa Indonesia tidak dapat mengemban fungsinya. Salah satu cara dalam melaksanakan pembinaan dan pengembangan bahasa Indonesia adalah melalui mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah khususnya di Sekolah Dasar (SD). Pembinaan dan pengembangan kemampuan dan keterampilan berbahasa yang diupayakan di sekolah berorientasi pada empat jenis keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Berikut adalah penjelasan dari keempat keterampilan tersebut:

- 1) Keterampilan menyimak merupakan dasar untuk menguasai sesuatu bahasa. Keterampilan menyimak menyangkut sikap, ingatan, persepsi, kemampuan membedakan, intelegensi, perhatian, motivasi, dan emosi yang harus dilaksanakan secara integral dalam tindakan yang optimal pada saat penyimakan berlangsung.

- 2) Keterampilan berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.
- 3) Keterampilan membaca merupakan keterampilan mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk urutan lambang-lambang grafis dan perubahannya menjadi wicara bermakna dalam bentuk pemahaman atau pengujaran kata-kata.
- 4) Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tetapi dengan cara mengungkapkan ide atau gagasan produktif dan ekspresif.

Keempat keterampilan berbahasa di atas berhubungan erat satu dengan yang lain. Pembelajaran adalah proses yang secara kreatif menuntut siswa melakukan sejumlah kegiatan sehingga siswa benar-benar membangun pengetahuannya secara mandiri dan berkembang pula kreatifitasnya (Abidin, 2012: 3). Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulis. Disamping itu, pembelajaran bahasa Indonesia juga diharapkan

dapat menumbuhkan apresiasi peserta didik terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia (Munirah, 2012: 2).

c. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Bahasa memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kesusastraan. Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu program yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa peserta didik, serta sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

Menurut Munirah (2012: 3) tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar yaitu:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

3. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Suprijono (2009: 5) “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan-keterampilan”. Sedangkan menurut Gagne (dalam Suprijono, 2009: 5) hasil belajar berupa:

- a. Informasi verbal adalah kapabilitas untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- b. Keterampilan intelektual adalah kecakapan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta mempresentasikan konsep dan lambang.

- c. Strategi kognitif adalah kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik adalah kemampuan untuk melakukan serangkaian gerak jasmani dalam usaha dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerakan jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut.

Menurut Bloom (dalam Suprijono, 2009:6) hasil belajar mencakup:

Kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk), dan evaluation (menilai). Domain afektif adalah receiving (sikap menerima), responding (memberikan respons), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakterisasi). Domain psikomotorik meliputi initiatory, pre-routine, dan routinized. Psikomotorik juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

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

4. Pengertian Media Pembelajaran

a. hakikat media pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2014: 3) Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

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

Acapkali kata media pembelajaran digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2014: 4) ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi.

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

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

b. Pentingnya media pembelajaran

Mengajar dapat dipandang sebagai usaha yang dilakukan guru agar siswa belajar, sedangkan yang dimaksud dengan belajar itu sendiri adalah

proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman itu dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung adalah pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi yang sebenarnya. Pengalaman semacam itu tentu saja merupakan proses belajar yang sangat bermanfaat, sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari. Namun demikian, pada kenyataannya tidak semua bahan pelajaran dapat disajikan secara langsung, olehnya itu untuk memberikan pengalaman tersebut biasanya seorang guru memerlukan alat bantu seperti film, atau foto-foto dan lain sebagainya (Wina Sanjaya, 2006: 163).

Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale (Wina Sanjaya, 2006: 165) melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan *kerucut pengalaman (cone of experience)*. Kerucut pengalaman Edgar Dale pada saat ini dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara mudah. Kerucut pengalaman ini memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses pembuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin langsung objek yang dipelajari, maka semakin kongkret pengetahuan yang diperoleh; semakin tidak langsung pengetahuan yang diperoleh, maka semakin abstrak pengetahuan siswa.

Dengan memperhatikan kerangka pengetahuan yang diatas peneliti menarik kesimpulan bahwa kedudukan komponen media pembelajaran dalam

sistem proses belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting sebab, tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung. Dalam keadaan ini media dapat digunakan agar lebih memberikan pengetahuan yang kongkret dan tepat serta mudah dipahami.

c. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

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

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

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

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme
- 2) Memperbesar perhatian siswa
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.

- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu.

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

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu:
 - a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model;
 - b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar;
 - c) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

d. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media

Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media dalam setiap kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa. Hal ini perlu ditekankan sebab sering media dipersiapkan hanya dilihat dari sudut kepentingan guru. Agar media pembelajaran benar – benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan Menurut (Wina Sanjaya, 2006: 173), diantaranya:

- 1) Media yang digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- 4) Media yang digunakan harus memperhatikan efektifitas dan efisien.
- 5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Berdasarkan prinsip-prinsip penggunaan media diatas peneliti menyimpulkan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus berdasarkan karakteristik siswa yang akan belajar dan medianya. Hal ini berdasarkan keanekaragaman siswa dalam belajar sehingga dari macam-macam gaya belajar itulah seorang guru dapat memilih media yang sesuai.

5. Hakikat Media *picture puzzle*

a. Pengertian Media *picture puzzle*

Menurut kamus besar bahasa Indonesia *puzzle* adalah “teka-teki”. Media *picture puzzle* merupakan media visual berupa gambar utuh yang dipotong-potong menjadi beberapa bagian. Media *picture puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang (Patmonodewo, 2000: 19).

Sedangkan menurut Ismail.A (2006: 218) *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2008: 23), gambar adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran. Oleh karena itu, Media *picture puzzle* merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang telah dikemukakan sebelumnya maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa Media *picture puzzle* adalah suatu jenis media pembelajaran edukatif yang berupa teka-teki dalam menyatukan kembali suatu objek yang acak pada tempatnya yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan dalam menyelesaikannya.

b. Langkah dalam Pembuatan Media *Picture puzzle*

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media *picture puzzle* adalah (1) Kardus bekas, (2) Gambar, (3) Lem, (4) Gunting, dan (5) Pisau cutter.

Cara membuatnya yaitu:

- 1) Pilihlah gambar sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan
- 2) Kemudian lem gambar tersebut pada karton yang telah tersedia, sebaiknya jangan terlalu banyak dalam memberikan lem agar gambar tidak berkerut/menggelembung
- 3) Buatlah pola pada gambar yang telah menempel pada kardus
- 4) Kemudian potonglah gambar tersebut sesuai pola yang telah kamu buat dengan bantuan gunting dan cutter

c. Manfaat Media *Picture puzzle*

Manfaat *puzzle* sebagai media bermain Abdullah (2012: 67) :

- 1) Meningkatkan keterampilan kognitif. Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui *puzzle*, anak-anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar menjadi utuh.
- 2) Meningkatkan keterampilan motorik halus. Anak dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangannya.
- 3) Melatih kemampuan nalar dan daya ingat dan konsentrasi. *Puzzle* yang berbentuk manusia akan melatih nalar anak-anak. Melalui *puzzle* ini mereka akan menyimpulkan di mana letak tangan, kaki, dan lain-lain sesuai dengan logika. Saat bermain *puzzle*, anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut.

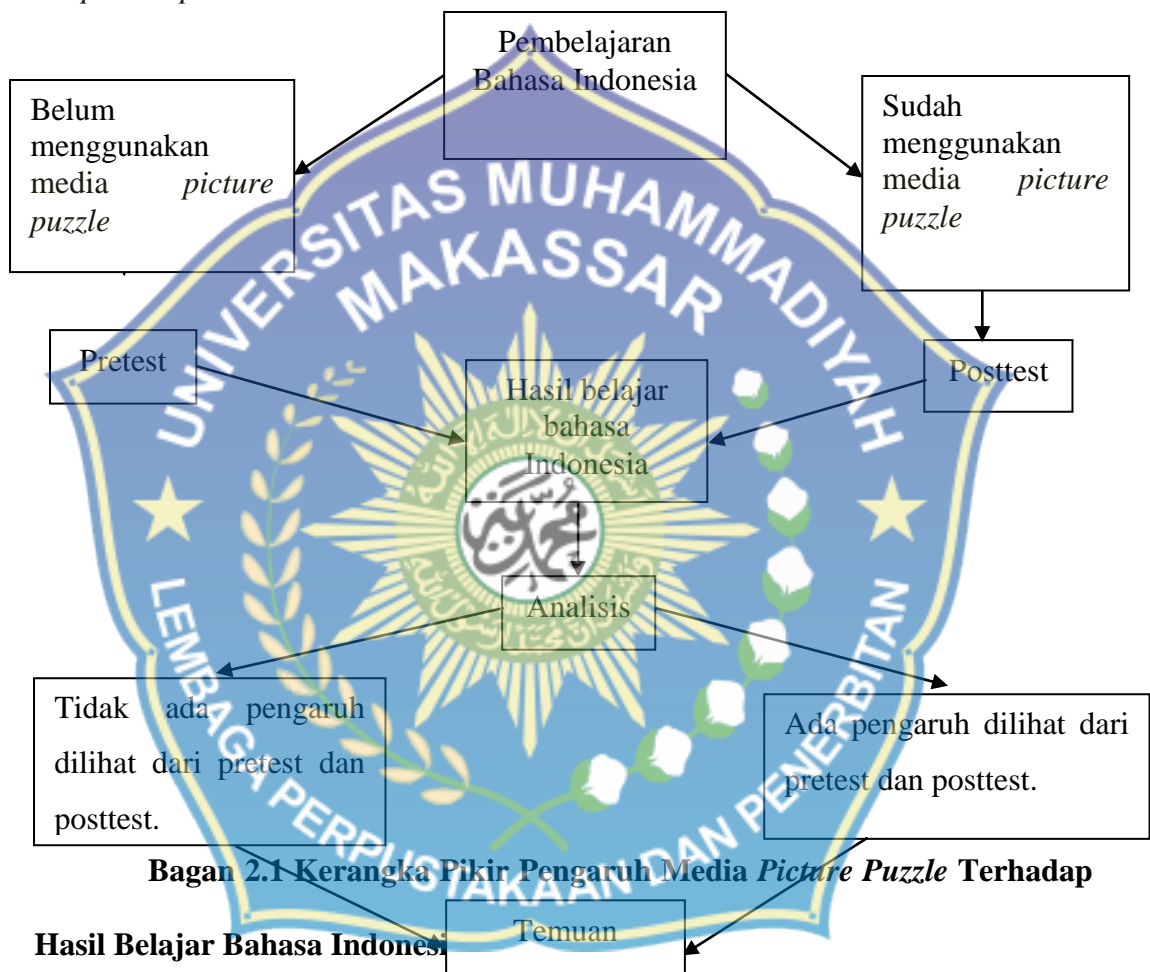
- 4) Pengetahuan melalui *puzzle* Anak akan belajar banyak hal. Mulai dari warna, bentuk, jenis hewan, buah-buahan, sayuran dan lainnya. Pengetahuan yang ia dapatkan dari sebuah permainan biasanya akan lebih mengesankan bagi anak dibandingkan pengetahuan yang ia dapatkan dari hafalan.
- 5) Meningkatkan keterampilan sosial *Puzzle* dapat dimainkan lebih dari satu orang dan jika *puzzle* dimainkan secara berkelompok tentunya butuh diskusi untuk merancang kepingankepingan gambar dari *puzzle* tersebut, maka hal ini akan meningkatkan interaksi sosial anak.

Berdasarkan uraian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media *picture puzzle* dalam pembelajaran sangat bermanfaat bagi siswa karena dapat meningkatkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rancangan kegiatan belajar, mengasah kecerdasan dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis bagi siswa.

B. Kerangka Pikir

Bagi setiap pelaku pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu guru dan siswa, agar senantiasa mengarahkan aktivitas belajar bahasa Indonesia di sekolah pada pencapaian hasil belajar sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan minimal). Untuk dapat mencapai hasil belajar yang telah ditargetkan tentunya guru harus bisa memfasilitasi siswa, supaya siswa lebih mudah menerima dan mengolah materi pembelajaran bahasa Indonesia yang disampaikan. Satu diantaranya yaitu dengan menggunakan media *picture puzzle*. Dengan menggunakan media *picture puzzle* peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran, serta dapat memberi pengalaman yang nyata dalam kehidupan, dan dapat menarik motivasi belajar siswa.

Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan media *picture puzzle*, peneliti akan melakukan uji tes yang disebut pretest dan posttest yang akan diberikan sebelum menggunakan media *picture puzzle* dan setelah menggunakan media *picture puzzle*.



Bagan 2.1 Kerangka Pikir Pengaruh Media *Picture Puzzle* Terhadap

Hasil Belajar Bahasa Indonesia

C. Hipotesis Tindakan

Dalam penelitian ini, hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan media *picture puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Bontodataru ditandai dengan hasil belajar yang rendah

H1 : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan pengaruh media *picture puzzle* terhadap terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Bontodatarata ditandai dengan hasil belajar yang tinggi



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis penelitian

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

2. Desain penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design* yang termasuk dalam *pre-eksperimental design*. Dalam penelitian ini, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut.

Desain penelitian

$O_1 \ X \ O_2$

Sumber: Emzir, 2014

Keterangan:

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

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

X = perlakuan yang diberikan

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

- a) Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
- b) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *picture puzzle* (benda asli).
- c) Memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono:2013). Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Bontodataru yang berjumlah 9 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah Kelompok kecil atau sebagian dari unit-unit yang ada dalam populasi yang ciri-ciri atau karakteristiknya yang diselidiki. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006: 131). Peneliti menentukan sampel dengan menggunakan teknik *simple random sampling* di mana setiap elemen yang dijadikan sampel, diambil dengan teknik pengambilan secara acak (random) dari populasi. Teknik ini dipakai karena populasi dalam penelitian ini bersifat homogen. Dalam penelitian ini

sampelnya terdiri dari semua populasi kelas IV SD Negeri Bontodatarayang berjumlah 9 siswa, siswa laki-laki 3 orang dan siswa perempuan 6 orang.

C. Definisi Operasional Variabel

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

1. Media pembelajaran *Picture puzzle* adalah salah satu media bermain yang dapat dimainkan diatas nampan atau bingkai (tempat memainkan potongan-potongan *puzzle*) yang diletakkan diatas meja. Contoh media *picture puzzle* yang dapat digunakan antara lain: bongkar pasang yang dipadukan atau dirangkai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Hasil belajar bahasa Indonesia adalah nilai yang diperoleh siswa pada tes awal (pretest) dan nilai yang diperoleh siswa pada saat posttest.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar, dengan menggunakan media pembelajaran *picture puzzle* ini dilaksanakan pada awal dan pada akhir setelah diberikan serangkaian tindakan. Adapun bentuk tes yang dapat digunakan berupa pilihan ganda (terlampir).

E. Teknik Pengumpulan Data

Setelah menetapkan sampel dan instrumen penelitian maka pelaksanaan eksperimen dilaksanakan sebagai berikut:

1. Tahap persiapan

- a. Konsultasi dengan dosen pembimbing, guru dan kepala sekolah untuk memohon agar peneliti diberi izin untuk melakukan penelitian di sekolah.

- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menggunakan media pembelajaran *Picture Puzzle*.
- c. Membuat LKS yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.
- d. Membuat Media *Picture Puzzle* yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.
- e. Membuat tes hasil belajar dalam bentuk *pilihan ganda* untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa .

2. Tahap pelaksanaan

- a. Memberikan *pretest* kepada siswa
- b. Melaksanakan pembelajaran terhadap kelas yang terpilih dengan menggunakan media *Picture Puzzle*. Pembelajaran dilaksanakan selama tiga kali pertemuan.
- c. Memberikan *posttest* kepada siswa

3. Tahap Akhir

- a. Mengumpulkan data dari proses eksperimen.
- b. Mendeskripsikan data sesuai dengan variabel yang telah ditentukan.

F. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t

(*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a) Rata-rata (Mean)

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

b) Persentase (%) nilai rata-rata

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

Dimana:

P = Angka persentase

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

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

Tabel 3.1. Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 34	Sangat Rendah
35 – 54	Rendah
55 – 64	Sedang
65 – 84	Tinggi
85 – 100	Sangat tinggi

Sumber: (Penilaian belajar siswa SD Negeri Bontodatara Kecamatan buki. Kap.Ke. Selayar)

2. Analisis Data Statistik Inferensial

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

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

Keterangan:

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

X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = deviasi masing-masing subjek

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

N = subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

a) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

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

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

N = subjek pada sampel.

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

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

Keterangan :

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

$\sum d$ = jumlah dari gain (post test – pre test)

N = subjek pada sampel.

c) Mentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

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

X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = deviasi masing-masing subjek

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

N = subjek pada sampel

- d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan
Kaidah pengujian signifikan : Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H₀ ditolak dan H₁ diterima, berarti penggunaan media pembelajaran *picture puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Bontodatar
- e) Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H₀ diterima, berarti penggunaan media pembelajaran *picture puzzle* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Bontodatar. Menentukan harga t_{Tabel} dengan Mencari t_{Tabel} menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$
- f) Membuat kesimpulan apakah penggunaan media pembelajaran *picture puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Bontodatar

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Berikut ini akan diuraikan hasil analisis statistik deskriptif yaitu hasil tes kemampuan awal (*pretest*) sebelum menggunakan media pembelajaran *Picture Puzzle* dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sesudah penggunaan media pembelajaran *Picture Puzzle* (*posttest*) serta pengaruh setelah menggunakan media pembelajaran *Picture Puzzle* pada hasil belajar siswa Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Bontodatara Kab.Kep. Selayar. Deskripsi masing-masing hasil analisis tersebut diuraikan sebagai berikut:

a. Deskripsi Hasil Pretest Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Bontodatara Kab.Kep. Selayar

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN Bontodatara Kab.Kep. Selayar maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa nilai dari kelas IV SDN Bontodatara Kab.Kep. Selayar .

Data hasil belajar kelas IV SDN Bontodatara Kab.Kep. Selayar dapat diketahui sebagai berikut :

Tabel 4.1. Skor Nilai *Pre-Test*

No	Nama Siswa	Nilai
1	Desti Aulia Ramadhani	30
2	Salsa bila Putri	80
3	Salsa	70
4	Muhammad Fadli Saleh	20
5	Syamsul Rijal	40
6	Saskia Amalia	50
7	Isma Sari	60

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari siswa kelas IV SDN Bontodatar Kab.Kep. Selayar dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.2. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *pretest*

X	F	F.X
20	1	20
30	1	30
40	1	40
50	1	50
60	1	60
70	1	70
80	1	80
Jumlah	7	350

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 350$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 7. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{350}{7} \\ &= 50 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan di atas, maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar kelas IV SDN Bontodataru Kab.Kep. Selayar menggunakan media *picture puzzle* yaitu 50. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.3. Tingkat Penguasaan Materi *Pretest*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori hasil belajar
1.	0-34	2	28,57	Sangat rendah
2.	35-54	2	28,57	Rendah
3.	55-64	1	14,29	Sedang
4.	65-84	2	28,57	Tinggi
5.	85-100	-	0,00	Sangat tinggi
Jumlah		7	100	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 28,57%, rendah 28,57%, sedang 14,29%, tinggi 28,57% dan sangat tinggi berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran bahasa Indonesia sebelum menggunakan media *picture puzzle* tergolong rendah.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia *pretest*

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	5	71,43
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	2	28,57
Jumlah		7	100

Apabila Tabel 4.4 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai

atau melebihi nilai KKM ($65 \geq 75\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV SDN Bontodataru Kab.Kep. Selayar belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana siswa yang tuntas hanya $28.57\% \leq 75\%$.




b. Deskripsi Hasil Belajar (*posttest*) Bahasa Indonesia Kelas IV SDN

Bontodataru Kab.Kep. Selayar .

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *post-test*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini :

Data hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV SDN Bontodataru setelah menggunakan media *picture puzzle*:

Tabel 4.5. Skor Nilai *Post-Test*



No	Nama Siswa	Nilai
1	Desti Aulia Ramadhani	90
2	Salsa bila Putri	90
3	Salsa	70
4	Muhammad Fadli Saleh	60
5	Syamsul Rijal	80
6	Saskia Amalia	80
7	Isma Sari	90

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test* dari kelas IV SDN Bontodataru Kab.Kep. Selayar :

Tabel 4.6. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test*

X	F	F.X
60	1	60
70	1	70
80	2	160
90	3	270
Jumlah	7	560

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 560$ dan nilai dari N sendiri adalah 7. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{560}{7} \\ &= 80\end{aligned}$$

Hasil perhitungan di atas, maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar kelas IV SDN Bontodataru Kab.Kep. Selayar setelah menggunakan media *picture puzzle* yaitu 80 dari skor ideal 100. Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.7. Tingkat Penguasaan Materi *Post-test*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori hasil belajar
1	0-34	-	0,00	Sangat rendah
2	35-54	-	0,00	Rendah
3	55-64	1	14,28	Sedang
4	65-84	3	42,86	Tinggi
5	85-100	3	42,86	Sangat tinggi
Jumlah		7	100	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 42,86%, tinggi 42,86%, sedang 14.28%, rendah 0,00%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan media *picture puzzle* tergolong tinggi.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	1	14,29
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	6	85,71
Jumlah		7	100

Apabila Tabel 4.8 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($65 \geq 75\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV SDN Bontodatara Kab.Kep. Selayar telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana siswa yang tuntas adalah $85,71\% \geq 75\%$.

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “penggunaan media *picture puzzle* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV SDN. Bontodatara Kab.Kep. Selayar”. maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.9. Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d ²
1	30	90	60	3600
2	80	90	10	100
3	70	70	0	0
4	20	60	40	1600
5	40	80	20	400

6	50	80	30	900
7	60	90	30	900
	420	560	190	7500

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

- a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{190}{7} \\ &= 27,1 \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned} \sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 7500 - \frac{(190)^2}{7} \\ &= 7500 - \frac{36100}{7} \\ &= 7500 - 5157,1 \\ &= 2342,9 \end{aligned}$$

- c. Menentukan harga t_{Hitung}

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

$$t = \frac{27,1}{\sqrt{\frac{2342,9}{7(7-1)}}}$$

$$t = \frac{27,1}{\sqrt{\frac{2342,9}{42}}}$$

$$t = \frac{27,1}{\sqrt{55,783}}$$

$$t = \frac{27,1}{7,468}$$

$$t = 3,62$$

d. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.f = N - 1 = 7 - 1 = 6$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,94$

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 3,62$ dan $t_{Tabel} = 1,94$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $3,62 > 1,94$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media *picture puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

Media *picture puzzle* merupakan suatu jenis media pembelajaran edukatif yang berupa teka-teki dalam menyatukan kembali suatu objek yang acak pada tempatnya yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan dalam menyelesaikannya. Media *picture puzzle* membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa dan membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuannya. Dengan media *picture puzzle* seperti bongkar pasang, siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, gaya mengajar guru disesuaikan dengan gaya belajar siswa, misalnya belajar sambil bermain sehingga siswa dapat menyerap materi pelajaran sesuai dengan gaya belajar masing-masing serta daya serap siswa terhadap materi pelajaran dapat dicapai secara maksimal.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa terjadi pengaruh hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV SDN Bontodataru Kab. Kep. Selayar sebelum dan sesudah menggunakan media *picture puzzle* dalam

pembelajarannya. Hasil ini dapat dilihat pada perbedaan persentase ketuntasan hasil tes siswa yaitu pada tes kemampuan awalnya hanya 28,57% siswa yang dinyatakan tuntas, namun setelah diberi perlakuan, ketuntasan meningkat menjadi 85,71 %. Hanya tersisa 14,29% saja. Itupun terjadi pengaruh yang cukup signifikan dimana siswa yang mulanya hanya memperoleh skor rata-rata hasil belajar dengan hasil *pre-test* yaitu 50 dengan kategori rendah berubah menjadi 80 pada *post-test* dengan kategori tinggi. Temuan lain berdasarkan analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 3,62. Dengan frekuensi (dk) sebesar $7 - 1 = 6$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,94$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima yang artinya pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan pengaruh media *picture puzzle* terhadap terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Bontodataru

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa hasil penelitian terdahulu seperti penelitian Rendra Ari (2011) yang berjudul "Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN I Jatipurwo tahun 2011/ 2012" hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Rendra Ari adalah terjadi peningkatan persentase hasil belajar siswa dari prasiklus, siklus I sampai siklus II. Pada pra siklus jumlah siswa yang mencapai KKM adalah sebanyak 43,75% dari jumlah siswa kelas V atau 14 siswa, meningkat 15,62% pada siklus I menjadi 59,37 % atau 19 siswa. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 81,25% atau 26 siswa. hasil penelitian Rendra Ari tersebut tidak lebih baik dari penelitian ini, sebab

tingkat ketuntasan yang dihasilkan hanya 81,25% sedangkan penelitian ini menembus angka 85,71 %.

Penelitian Anirisa Latut Torikil Maviro (2017) yang berjudul, “Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas IV Min Lambaro Aceh Besar”. Hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-rata diperoleh sebanyak 5.55 dengan jumlah 13 orang siswa yang tuntas dan 21 orang siswa yang tidak tuntas pada siklus II nilai rata-rata sudah mengalami peningkatan menjadi 7.29 dengan jumlah 29 orang siswa yang tuntas dan 5 orang siswa yang tidak tuntas dan pada siklus III juga mengalami peningkatan menjadi 8.02 dengan jumlah 31 orang siswa yang tuntas dan 3 orang siswa yang tidak tuntas. Penelitian Anirisa Latut Torikil Maviro sedikit lebih tinggi nilai rata-rata yang dihasilkan dari penelitian ini.

Penelitian dilakukan oleh Wahyu Surya Kusumawati (2013) yang berjudul “Pengaruh media puzzle terhadap kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Ngraseh Kecamatan Dander Kabupaten Bojonegoro”. Hasil penelitian Wahyu Surya Kusumawati mendeskripsikan bahwa media *puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan anak kelompok A di TK Dharma Wanita Ngraseh dibuktikan dengan hasil analisis data tentang kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan pada saat observasi awal (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*) menggunakan kegiatan pembelajaran menggunakan media *puzzle* diperoleh nilai rata-rata hasil *pretest* 46,11 dan hasil *posttest* 77,77. Hasil perhitungan dengan uji jenjang diperoleh $t_{hitung} = 15,67$ lebih kecil dari $t_{tabel} 2,11$ dan hasil pengambilan keputusannya yaitu: H_a diterima karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($15,67 < 2,11$). Hasil

penelitian Wahyu Surya Kusumawati pun tidak lebih baik dari hasil penelitian ini sebab nilai hasil rata –rata yang dihasilkan hanya 77,77 sedangkan dari penelitian ini menembus nilai rata-rata 80.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan data, dapat disimpulkan bahwa media *picture puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Bontodataru Kab.Kep.Selayar dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif diperoleh hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV SDN Bontodataru sebelum menggunakan media *picture puzzle* dikategorikan rendah dilihat dari skor rata-rata hasil *pre-test* yaitu 50 dan skor rata-rata *post-test* tergolong tinggi yaitu 80 setelah diberikan perlakuan.

Uji hipotesis membuktikan bahwa media *picture puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV SDN Bontodataru setelah diperoleh $t_{Hitung} = 3,62$ dan $t_{Tabel} = 1,94$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $3,62 > 1,94$ hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan pengaruh media *picture puzzle* terhadap terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Bontodataru ditandai dengan hasil belajar yang tinggi.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penggunaan media *picture puzzle* yang mempengaruhi hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV SDN Bontodataru , maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada para pendidik khususnya guru SDN Bontodataru, disarankan untuk

2. menggunakan media *picture puzzle* dalam pembelajarannya agar dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
3. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan media *picture puzzle* ini pada mata pelajaran lain demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
4. Kepada calon Peneliti, akan dapat mengembangkan media pembelajaran ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.



DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Shodiq, 2012. *Evaluasi Pembelajaran konsep dasar, teori dan aplikasi*, Semarang: Pustaka Rizki Putra

- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Andang Ismail. 2006. *Education Games, Menjadi cerdas dan ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Arifin, E. Zaenal. 1987. *Berbahasa Indonesialah dengan Benar*. Jakarta: PT. Mediyatama Sarana Perkasa.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Yogyakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Depdikbud. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Semarang: Aneka Ilmu
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- FKIP. (2014). *Pedoman Penulisan SKRIPSI*. Unismuh Makassar: Panrita Press.
- Junus, A. M & Andi Fatimah J. 2012. *Pembentukan Paragraf Bahasa Indonesia*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Komara, Endang. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Refika Aditama.
- Kusumawati, Wahyu Surya. Pengaruh media puzzle terhadap kemampuan kognitif mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Ngraseh Kecamatan Dander Kabupaten Bojonegoro. *jurnal pendidikan anak usia dini Undiksha*, (Online), Vol. 2, No1, juni 2013. Diakses pada tanggal 02 Februari 2018 dari situs: <http://jurnalmahapeserta.didik.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/3119>.
- Maviro Anirisa Latut torikir. Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan Hasil belajar siswa pada pembelajaran ips di Kelas IV Min Lambaro Aceh Besar. *jurnal google cendekiawan* (Online), Vol. 1, No. 3, juni 2017. Diakses pada tanggal 02 Februari 2018 dari situs: <http://jurnalmahapeserta.didik.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/3119>.
- Media-puzzle.2010 (<http://economicsjournal.blongsport.com/2010/06/media-puzzle.html>), diakses 02 Maret 2018.
- Munirah. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Awal*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Oemar, Hamalik. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Patmonodewo, soemiarti.2000.*pendidikan Anak Pra sekolah*.Jakarta : PT Rineka Cipta
- Rahim, Thamrin Paelori. 2013. *Seluk Beluk Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Romis Aisy.
- Rendra, Ali. Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN I Jatipurwo tahun 2011/ 2012 , *jurnal google cendekia* (Online), Vol. 1, No. 2, Diakses pada tanggal 02 Februari

2018 dari situs: [http://jurnalmahapeserta
didik.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/ article/view/3119](http://jurnalmahapeserta.didik.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/3119).

- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Suardi. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta barat: PT. Indeks.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



LAMPIRAN A

LAMPIRAN B

LAMPIRAN C

LAMPIRAN D

LAMPIRAN E

LAMPIRAN F



LAMPIRAN A :

A.1 RENCANA

PELAKSANAAN

PEMBELAJARAN (RPP)

A.2 DAFTAR HADIR SISWA



RPP

(Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Nama Sekolah	: SDN Bontodatar
Kelas/Semester	: IV/ I
Tema 1	: Indah nya kebersamaan
Subtema 1/ pembelajaran	: Keberagaman Budaya Bangsa/ 3
Tahun Pelajaran	: 2018/2019

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
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 (KD)

- 3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.
- 3.2 Mencermati keterhubungan antargagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual.
- 4.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulisan.
- 4.2 Menyajikan hasil pengamatan tentang keterhubungan antargagasan ke dalam tulisan.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks tentang “Membantu Sesama”, siswa mampu mengidentifikasi gagasan pokok dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis dengan mandiri.
2. Setelah membaca teks tentang “Membantu Sesama”, siswa mampu menyajikan gagasan utama dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis dalam bentuk peta pikiran dengan tepat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Gagasan pokok dan pendukung

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Metode Pembelajaran : Simulasi, percobaan, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Menyanyikan lagu indonesia raya/lagu wajib Nasional 3. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 4. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang” Keberagaman Budaya Bangsaku” 5. Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, 	10 menit

	<p>menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.</p> <p>6. Menyampaikan tujuan pembelajaran</p>	
<p>Kegiatan inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan kembali materi yang dipelajari sebelumnya serta guru memberikan potongan – potongan <i>puzzle</i> yang berhubungan dengan materi yang dipelajari sebelumnya 2. Guru meminta siswa mengamati dan merangkai potongan gambar (<i>puzzle</i>) 3. Setelah siswa berhasil merangkai potongan gambar (<i>puzzle</i>) tersebut, guru meminta siswa membacakan kembali teks yang berhubungan dengan <i>Puzzle</i>. 4. Guru meminta siswa menuliskan gagasan pokok dan gagasan pendukungnya. 5. Guru meminta siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya. 6. Guru memanggil perwakilan kelompok satu persatu untuk maju kedepan untuk mempresentasikan hasil pekerjaan kelompoknya dan menugaskan siswa yang lain mencatat hasil presentasi setiap kelompok 7. Guru bersama siswa mendiskusikan kembali dan menanggapi hasil kerja kelompok yang telah presentasi 8. Setiap perwakilan kelompok yang maju diberikan apresiasi / penguatan berupa tepuk tangan 9. Guru menanyakan materi yang belum dipahami oleh siswa dan meluruskan pemahaman siswa yang belum benar 	<p>40 menit</p>

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran yang sudah dipelajari 2. Siswa mengerjakan soal evaluasi dan mengumpulkannya ke depan kelas 3. Guru memberikan pesan-pesan kepada siswa 4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama dipimpin salah seorang siswa. 5. Guru menutup pembelajaran dengan salam 	20 menit
---------	---	-------------

G. MEDIA/ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : *puzzle*

Sumber Belajar :

1. Rochmadi Wahyu Nur, dkk, 2017, *Buku Guru SD/MI Kelas IV Tema 1: Indahnya Kebersamaan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017)* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hal (29-41)
2. Anggari St. Angi, dkk, 2017, *Buku siswa SD/MI Kelas V Tema 1: Buku Siswa SD/MI Kelas IV Tema 1: Indahnya Kebersamaan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017)* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hal (34-45)

H. PENILAIAN

1. Teknik penilaian

- a. Penilaian sikap : percaya diri, peduli tanggung jawab, disiplin
- b. Penilaian pengetahuan : tes tertulis

2. Bentuk instrumen penilaian

Ket. : BT: Belum Terlihat; MT: Mulai Terlihat; MB: Mulai Berkembang; SM:

N0	Nama Siswa	Perubahan Tingkah laku											
		Percaya diri				Peduli				Tanggung jawab			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1	DESTI AULIA RAMADANI												
2	SALSA BILA PUTRI												
3	SALSA												
4	MUHAMMAD FADLI SALEH												
5	SYAMSUL RIJAL												
6	SASKIA AMALIA												
7	ISMA SARI												

Sudah

a. Pengetahuan

3. Bahasa Indonesia

Tugas siswa menemukan gagasan pokok dan gagasan utama dari setiap paragraf dinilai menggunakan rubrik

Kategori	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Gagasan pokok	Menemukan gagasan pokok pada semua paragraf dengan benar.	Menemukan sebagian besar gagasan pokok pada semua paragraf dengan benar.	Menemukan sebagian kecil gagasan pokok pada semua paragraf dengan benar.	Belum dapat menemukan gagasan pokok.
Gagasan Pendukung	Menemukan gagasan pendukung pada semua paragraf dengan benar.	Menemukan sebagian besar gagasan pendukung pada semua paragraf dengan benar.	Menemukan sebagian kecil gagasan pendukung pada semua paragraf dengan benar.	Belum dapat menemukan gagasan pendukung.
Penyajian gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam peta pikiran.	Menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam peta pikiran dengan tepat.	Menyajikan sebagian besar gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam peta pikiran dengan tepat.	Menyajikan kecil gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam peta pikiran dengan tepat.	Belum dapat menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam peta pikiran.
Sikap: Mandiri	Tugas diselesaikan dengan mandiri.	Sebagian besar tugas diselesaikan dengan mandiri.	Tugas diselesaikan dengan motivasi dan bimbingan guru.	Belum dapat menyelesaikan tugas meski telah diberikan motivasi dan bimbingan.

$$\text{Penilaian (penskoran)} : \frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksimal}} \times 10$$

Bontodatarra, Juni 2018

Mengetahui,
Mahasiswa

Guru Kelas

Sari Santi Syam
NIM. 10540907714

Bau Amang, S.Pd.
NIP.19701207 200502 2 004

**Kepala Sekolah
SDN Bontodatara**



MATERI

Siap Menghadapi Musim Hujan

Musim hujan hampir tiba. Warga desa Kampung Babakan berdiskusi untuk melakukan kerja bakti. Mereka berencana membersihkan selokan. Mereka sepakat ketika selokan bersih, warga tidak akan kebanjiran.

Pagi itu, semua warga terlihat sangat bersemangat membersihkan selokan. Pak Sammy dan Pak Udin sibuk mengambil sampah yang ada di dalam selokan. Pak Made dan Pak Didin memastikan saluran selokan lancar. Pak Nur mengambil sampah-sampah dan meletakkannya di gerobak sampah.

Setelah acara kerja bakti selesai, warga berkumpul untuk menikmati teh hangat dan pisang goreng. Makanan tersebut dimasak oleh warga ibu-ibu. Mereka senang karena selokan desa sudah bersih. Kini, mereka siap menghadapi musim hujan.



LEMBAR KERJA SISWA

Nama Kelompok :
Kelas :

Paragraf 1



LEMBAR KERJA SISWA

Nama Kelompok :
Kelas :

Paragraf 2



LEMBAR KERJA SISWA

Nama Kelompok :
Kelas :

Paragraf 3



MEDIA PEMBELAJARAN



RPP

(Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Nama Sekolah	: SDN Bontodatar
Kelas/Semester	: IV/ I
Tema 1	: Indah nya kebersamaan
Subtema 1/ pembelajaran	: Keberagaman Budaya Bangsa/ 4
Tahun Pelajaran	: 2018/2019

I. KOMPETENSI INTI (KI)

5. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
6. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
7. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
8. 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.

J. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.2 Mencermati keterhubungan antargagasan yang didapat dari teks lisan, tulis, atau visual.
- 4.1 Menyajikan hasil pengamatan tentang keterhubungan antargagasan ke dalam tulisan.

K. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks.

L. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks, siswa mampu menuliskan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari setiap paragraf teks yang dibaca dengan terstruktur.
2. Setelah membaca teks, siswa mampu menyusun gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks yang dibaca menjadi kerangka tulisan dengan sistematis.

M. MATERI PEMBELAJARAN

Gagasan pokok dan pendukung

N. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Metode Pembelajaran : Simulasi, percobaan, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

O. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">7. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.8. Menyanyikan lagu indonesia raya/lagu wajib Nasional9. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.10. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang” Keberagaman Budaya Bangsaku”11. Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.	10 menit

	12. Menyampaikan tujuan pembelajaran	
Kegiatan inti	<p>1. Pada awal pembelajaran, guru mengkondisikan siswa secara klasikal dan minta dua perwakilan menyusun potongan puzzle yang berisi ilustrasi gambar yang berhubungan dengan materi</p> <p>2. Guru memberikan gambaran tentang materi yang dipelajari.</p> <p>Ayo membaca</p> <p>10. Siswa membaca teks Tari Kipas Pakarena yang ada di buku siswa. Siswa membaca teks tersebut dengan membaca senyap.</p> <p>11. Setelah membaca siswa mengidentifikasi gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks. Guru memberikan bimbingan kepada siswa untuk membaca teks dengan perlahan. Guru bisa memberikan pertanyaan-pertanyaan berikut untuk membantu membimbing siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apa yang dibicarakan di paragraf 1? - Apa inti dari paragraf 1? <p>12. Siswa mengisi gagasan pokok dan gagasan pendukung dari diagram yang ada di buku siswa.</p> <p>13. Setelah selesai, siswa saling menukar jawaban dengan temannya</p> <p>14. Salah satu siswa maju ke depan untuk menjawab gagasan pokok dan gagasan pendukung tiap paragraf.</p> <p>15. Setelah siswa selesai, guru membahas dan memastikan bahwa setiap siswa paham.</p>	40 menit
Penutup	6. Guru bersama siswa menyimpulkan materi	20

	<p>pelajaran yang sudah dipelajari</p> <p>7. Siswa mengerjakan soal evaluasi dan mengumpulkannya ke depan kelas</p> <p>8. Guru memberikan pesan-pesan kepada siswa</p> <p>9. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama dipimpin salah seorang siswa.</p> <p>10. Guru menutup pembelajaran dengan salam</p>	menit
--	---	-------

P. MEDIA/ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : puzzle

Sumber Belajar :

1. Rochmadi Wahyu Nur,dkk, 2017, *Buku Guru SD/MI Kelas IV Tema 1: Indahnya Kebersamaan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017)* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hal (42-50)
2. Anggari St. Angi,dkk, 2017, *Buku siswa SD/MI Kelas V Tema 1: Buku Siswa SD/MI Kelas IV Tema 1: Indahnya Kebersamaan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017)* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hal (46-57)

Q. PENILAIAN

1. Teknik penilaian

- a. Penilaian sikap : percaya diri, peduli tanggung jawab,disiplin
- b. Penilaian pengetahuan : tes tertulis

2. Bentuk instrumen penilaian

N0	Nama Siswa	Perubahan Tingkah laku
-----------	-------------------	-------------------------------

		Percaya diri				Peduli				Tanggung jawab			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1	DESTI AULIA RAMADANI												
2	SALSA BILA PUTRI												
3	SALSA												
4	MUHAMMAD FADLI SALEH												
5	SYAMSUL RIJAL												
6	SASKIA AMALIA												
7	ISMA SARI												

a. Penilaian sikap : percaya diri, peduli, tanggung jawab

Ket. : BT: Belum Terlihat; MT: Mulai Terlihat; MB: Mulai Berkembang; SM: Sudah

b. Pengetahuan

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Mengidentifikasi gagasan pokok	Mengidentifikasi gagasan pokok dari 4 paragraf	Mengidentifikasi gagasan pokok dari 3 paragraf dengan benar.	Mengidentifikasi gagasan pokok dari 2 paragraf dengan benar.	Mengidentifikasi gagasan pokok dari 1 paragraf dengan benar.
Mengidentifikasi Gagasan Pendukung	Mengidentifikasi gagasan pendukung dari 4 paragraf dengan benar.	Mengidentifikasi Gagasan pendukung dari 3 paragraf dengan benar.	Mengidentifikasi gagasan pendukung dari 2 paragraf dengan benar.	Mengidentifikasi gagasan pendukung dari 1 paragraf dengan benar.
Mengkomunikasikan	Menuliskan secara sistematis, mudah dipahami, dan menggunakan bahasa baku.	Memenuhi 2 dari 3 kriteria yang diharapkan.	Memenuhi 1 dari 3 kriteria yang diharapkan.	Belum memenuhi Kriteria yang diharapkan.

Penilaian (penskoran) : $\frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksimal}} \times 10$

Bontodatarra, Juni 2018

Mengetahui,

Mahasiswa

Guru Kelas

Sari Santi Syam
NIM. 10540907714

Bau Amang, S.Pd.
NIP.19701207 200502 2 004

Kepala Sekolah
SDN Bontodatarra



Nur Lena, S Pd.SD
NIP.19640104 198611 2 002

MATERI

Ayo Membaca



Bacalah teks tersebut kemudian carilah gagasan pokok dan gagasan pendukungnya. Tuliskan pada diagram-diagram yang tersedia!

Tari Kipas Pakarena



Tari Kipas Pakarena merupakan kesenian tari yang berasal dari Gowa, Sulawesi Selatan. Tari ini sudah menjadi tradisi di kalangan masyarakat Gowa yang merupakan bekas Kerajaan Gowa.

Kisahnyanya berawal dari perpisahan antara penghuni Boting Langi (negeri khayangan) dan penghuni Lina (bumi) pada zaman dahulu. Konon, sebelum berpisah, penghuni Boting Langi sempat mengajarkan kepada penghuni Lina cara menjalani hidup, seperti bercocok tanam, beternak, dan berburu.

Cerita itu diabadikan dalam gerakan tari. Makna gerakan tari Kipas Pakarena, seperti gerakan berputar searah jarum jam, melambangkan siklus hidup manusia. Gerakan naik turun mencerminkan roda kehidupan yang kadang berada di bawah dan kadang di atas. Cara menari yang lembut mencerminkan karakter perempuan Gowa yang sopan, setia, patuh, dan hormat. Secara keseluruhan gerakan tari ini mengungkapkan rasa syukur.

LEMBAR KERJA SISWA

Nama Kelompok :
Kelas :

Paragraf 1

Gagasan Pendukung

Gagasan Pendukung

Gagasan Pendukung

Gagasan Pendukung

Gagasan Pokok

Gagasan Pendukung

Gagasan Pendukung

Gagasan Pendukung

LEMBAR KERJA SISWA

Nama Kelompok :

Paragraf 2



Kelas :

LEMBAR KERJA SISWA

Nama Kelompok :

Kelas :

Paragraf 3



MEDIA PEMBELAJARAN



RPP

(Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Nama Sekolah	: SDN Bontodatar
Kelas/Semester	: IV/ I
Tema 1	: Indahnya kebersamaan
Subtema 1/ pembelajaran	: Keberagaman Budaya Bangsa/ 6
Tahun Pelajaran	: 2018/2019

R. KOMPETENSI INTI (KI)

9. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
10. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
11. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
12. 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.

S. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.
- 4.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulisan.

T. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks.

U. TUJUAN PEMBELAJARAN

3. Dengan membaca teks tentang suku Minang, siswa mampu menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks tulis tentang keragaman sosial dan budaya suku Minang secara dengan benar.
4. Dengan membaca teks tentang suku Minang, siswa mampu menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks tulis tentang keragaman sosial dan budaya suku Minang dengan benar.

V. MATERI PEMBELAJARAN

Gagasan pokok dan pendukung

W. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Metode Pembelajaran : Simulasi, percobaan, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

X. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>13. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.</p> <p>14. Menyanyikan lagu indonesia raya/lagu wajib Nasional</p> <p>15. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</p> <p>16. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang” Keberagaman Budaya Bangsaku”</p> <p>17. Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.</p>	10 menit

	18. Menyampaikan tujuan pembelajaran	
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan potongan gambar <i>puzzle</i> cerita yang terdapat pada buku siswa 2. Guru meminta siswa mengamati dan merangkai potongan gambar (<i>puzzle</i>) 3. Setelah siswa berhasil merangkai potongan gambar (<i>puzzle</i>), 4. Guru meminta siswa untuk menceritakan kembali atau membaca kembali cerita yang berhubungan dengan <i>puzzle</i> yang berhasil dirangkai dan terdapat pada buku siswa. 5. Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok 6. Masing – masing kelompok lembar kerja siswa 7. Secara berkelompok, guru meminta setiap kelompok menemukan dan menuliskan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari setiap paragraf 8. Guru memanggil perwakilan kelompok satu persatu untuk maju kedepan untuk mempresentasikan hasil pekerjaan kelompoknya dan menugaskan siswa yang lain mencatat hasil presentasi setiap kelompok 9. Guru bersama siswa mendiskusikan kembali dan menanggapi hasil kerja kelompok yang telah presentasi 10. Setiap perwakilan kelompok yang maju diberikan apresiasi / penguatan berupa tepuk tangan <p>Guru menanyakan materi yang belum</p>	40 menit

	dipahami oleh siswa dan meluruskan pemahaman siswa yang belum benar	
Penutup	<p>11. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran yang sudah dipelajari</p> <p>12. Siswa mengerjakan soal evaluasi dan mengumpulkannya ke depan kelas</p> <p>13. Guru memberikan pesan-pesan kepada siswa</p> <p>14. Guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama dipimpin salah seorang siswa.</p> <p>15. Guru menutup pembelajaran dengan salam</p>	20 menit

Y. MEDIA/ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : puzzle

Sumber Belajar :

1. Rochmadi Wahyu Nur, dkk, 2017, *Buku Guru SD/MI Kelas IV Tema 1: Indahnnya Kebersamaan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017)* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hal (60-65)
2. Anggari St. Angi, dkk, 2017, *Buku siswa SD/MI Kelas V Tema 1: Buku Siswa SD/MI Kelas IV Tema 1: Indahnnya Kebersamaan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017)* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hal (66-74)

Z. PENILAIAN

1. Teknik penilaian

- a. Penilaian sikap : percaya diri, peduli tanggung jawab, disiplin
- b. Penilaian pengetahuan : tes tertulis

2. Bentuk instrumen penilaian

a. Penilaian sikap : percaya diri, peduli, tanggung jawab

NO	Nama Siswa	Perubahan Tingkah laku											
		Percaya diri				Peduli				Tanggung jawab			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1	DESTI AULIA RAMADANI												
2	SALSA BILA PUTRI												
3	SALSA												
4	MUHAMMAD FADLI SALEH												
5	SYAMSUL RIJAL												
6	SASKIA AMALIA												
7	ISMA SARI												

Ket. : BT: Belum Terlihat; MT: Mulai Terlihat; MB: Mulai Berkembang; SM: Sudah

c. Pengetahuan

1. Bahasa Indonesia

Diagram gagasan pokok dan gagasan pendukung dinilai dengan rubrik.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Gagasan Pokok	Seluruh gagasan pokok ditulis dengan tepat untuk setiap paragraf.	Sebagian besar gagasan pokok ditulis dengan tepat untuk setiap paragraf.	Sebagian kecil gagasan pokok ditulis dengan tepat untuk setiap paragraf.	Seluruh gagasan pokok tidak ditulis dengan tepat untuk setiap paragraf.
Gagasan Pendukung	Seluruh gagasan pendukung ditulis dengan tepat untuk setiap paragraf.	Sebagian besar gagasan pendukung ditulis dengan tepat untuk setiap paragraf.	Sebagian kecil gagasan pendukung ditulis dengan tepat untuk setiap paragraf.	Seluruh gagasan pendukung tidak ditulis dengan tepat untuk setiap paragraf.

$$\text{Penilaian (penskoran)} : \frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksimal}} \times 10$$

Bontodatarra, Juni 2018

Mengetahui,

Mahasiswa

Sari Santi Syam
NIM. 10540907714

Guru Kelas

Bau Amang, S.Pd.
NIP.19701207 200502 2 004

Kepala Sekolah
SDN Bontodatara



MATERI

Suku Minang

Suku Minang adalah kelompok etnis yang terdapat di Provinsi Sumatera Barat. Suku Minang sering disebut sebagai orang Padang atau Urang Awak. Bahasa daerah suku Minang adalah bahasa Minang. Orang Minang gemar berdagang dan merantau ke daerah lain. Legenda Suku Minang yang sangat terkenal adalah "Malin Kundang".

Suku Minang mempunyai rumah adat yang sangat khas yang disebut Rumah Gadang. Rumah Gadang ini terbuat dari kayu dan mempunyai bentuk dasar seperti balok. Lengkung atap rumahnya sangat tajam seperti tanduk kerbau, sedangkan lengkung badan rumah landai seperti badan kapal. Atap rumah terbuat dari ijuk. Bentuk atap rumah yang melengkung dan runcing ke atas itu disebut gonjong. Karena atapnya berbentuk gonjong, maka disebut rumah Bagonjong.

Suku Minang mempunyai alat musik tradisional Minang yang disebut talenpong. Talenpong dimainkan dengan cara dipukul. Alat musik khas Minang lainnya adalah saluang. Saluang ini dimainkan dengan cara ditiup.

Suku Minang juga memiliki banyak jenis tari, di antaranya tari Pasambahan dan tari Piring. Tari Pasambahan biasanya ditampilkan dalam pesta adat.

Suku Minang sangat terkenal dengan berbagai makanan khasnya. Rendang merupakan salah satu makanan tradisional suku Minang yang sangat terkenal, bahkan sampai ke mancanegara. Makanan khas suku Minang lainnya yang juga digemari adalah sate padang dan dendeng balado.

LEMBAR KERJA SISWA

Nama Kelompok :
Kelas :

Paragraf 1



LEMBAR KERJA SISWA

Nama Kelompok :
Kelas :

Paragraf 2



LEMBAR KERJA SISWA

Nama Kelompok :
Kelas :

Paragraf 3



LEMBAR KERJA SISWA

Nama Kelompok :
Kelas :

Paragraf 4



LEMBAR KERJA SISWA

Nama Kelompok :
Kelas :

Paragraf 5



MEDIA PEMBELAJARAN



**DAFTAR HADIR SISWA KELAS IV
SDN BONTODATARA**

Ket: a : alfa (tanpa pemberitahuan)

NO.	NAMA MURID	L/P	PERTEMUAN					KET
			1	2	3	4	5	
1	WAWAN DARMAWAN	L						
2	PANDI PRANATA	L						
3	SALSA BILA PUTRI	P						
4	SALSA	P						
5	MUHAMMAD FADLI SALEH	L						
6	SYAMSUL RIJAL	L						
7	SASKIA AMALIA	P						
8	ISMA SARI	P						

s : sakit

i : izin

Bontodatara, Juli 2018

**Mengetahui,
Guru Kelas**

Kepala Sekolah SDN Bontodatara

Bau Amang, S.Pd.

Nur Lena, S Pd.SD

NIP.19701207 200502 2 004

NIP.19640104 198611 2 002



B.1 SOAL PRE-TEST HASIL BELAJAR DAN

KUNCI JAWABAN

B.2 SOAL POST-TEST HASIL BELAJAR DAN

KUNCI JAWABAN

B.3 DAFTAR NILAI TES HASIL BELAJAR

SISWA



SOAL PRE-TEST BAHASA INDONESIA KELAS IV SD NEGERI

BONTODATARA

Nama :

Tema/Subtema :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b,c, atau d sebagai jawaban yang paling tepat!

1. Sampah plastik sangat berbahaya jika dibuang sembarangan. Sampah plastik tidak bisa membusuk. Ini berarti sampah plastik tidak dapat didaur ulang oleh alam. Jika terbawa oleh air sungai akan mengganggu ekosistem. Banyak makhluk hidup yang mati karena menelan sampah plastik. Ide pokok bacaan diatas adalah
 1. Membuang sampah sembarangan
 2. Dampak membuang sampah sembarangan
 3. Dampak membuang sampah plastik sembarangan
 4. Sampah plastik tidak dapat di daur ulang alam
2. Pernyataan berikut yang terdapat dalam paragraf diatas adalah....
 1. Manusia harus rajin membuang sampah
 2. Sampah plastik tidak bisa membusuk
 3. Sampah plastik adalah gelas air mineral,pembungkus makanan ringan dan lain-lain
 4. Kita harus menjaga lingkungan
3. Sinonim dari paragraf adalah....
 1. Karangan
 2. Alinea
 3. Kalimat
 4. Cerita
4. Yang pertama dilakukan dalam membuat karangan adalah
 1. Menentukan tema

2. Menentukan jumlah paragraf
3. Mengembangkan kerangka pikir
4. Mengumpulkan data
5. Banyak binatang hidup di pantai. Binatang-binatang itu ada yang bersembunyi didalam pasir, ada yang bersembunyi dibalik batu. Ketika ombak laut berderai, banyak binatang tampak berlari-lari. Ketika didekati manusia, binatang itu menghilang masuk ke dalam pasir
Gagasan pokok kalimat diatas terdapat pada kalimat

1. Pertama
2. Kedua
3. Ketiga
4. Keempat

6. (1) kegiatan tersebut untuk mengenang jasa para pahlawan
(2) hari ini hari pahlawan
(3) mereka melakukan acara tabur bunga dan doa bersama
(4) siswa SD Indrasari berziarah ke taman Makam Pahlawan Kalibata
Berdasarkan kalimat diatas kalimat yang utuh ditunjukkan oleh nomor ...

1. 2-4-3-1
2. 4-2-1-3
3. 1-4-2-3
4. 1-2-3-4

7. Kakek kehilangan sebelah kaki akibat menginjak ranjau saat perang. Kini kakek memakai tongkat sebagai penopang.

Pokok pikiran pada paragraf di atas adalah

1. Kakek kehilangan sebelah kakinya
2. Kakek sedih
3. Kakek seorang pejuang
4. Kakek kalah perang

8. Arti kata ranjau pada kalimat soal no.7 adalah

1. Bom yang dilempar
2. Perang
3. Bom yang ditanam di tanah

4. Senjata untuk menembak ranjau
9. Bacalah paragraf berikut !
- (1) Menikmati hiburan di TV harus hati-hati. (2) Film dan sinetron dewasa tidak boleh ditonton anak-anak. (3) begitu pula film yang bertema laga,kekuasaan,misteri, percintaan remaja, dan drama perselingkuhan dalam keluarga. (4) Anak-anak sebaiknya menonton film kartun anak-anak, lomba cepat tepat, dan sinetron anak-anak.

Kalimat utama paragraf diatas terletak pada nomor

1. 1)
2. 2)
3. 3)
4. 4)

10. Urutan yang benar adalah
- a. 1-3-2-4-5
 - b. 2-4-3-5-1
 - c. 3-5-4-2-1
 - d. 5-4-3-2-1

- 
- 1) memakai sepatu
 - 2) sarapan
 - 3) bangun tidur
 - 4) memakai seragam
 - 5) mandi

KUNCI JAWABAN PRETEST KELAS IV SD NEGERI

BONTODATARA

A. Pilihan Ganda

1. c. Dampak membuang sampah plastik sembarangan
2. b. Sampah plastik tidak bisa membusuk
3. b. Alinea
4. a. Menentukan tema

5. a. Pertama
6. a. 2-4-3-1
7. a. Kakek kehilangan sebelah kakinya
8. c. Bom yang ditanam di tanah
9. a. 1)
10. c. 3-5-4-2-1



SOAL POST-TEST BAHASA INDONESIA KELAS IV SD NEGERI

BONTODATARA

Nama :

Tema/Subtema:

Kelas :

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b,c, atau d sebagai jawaban yang paling tepat!

1. (1) Matahari baru saja terbit di ufuk timur
(2) Hari ini hari Minggu
(3) Sinarnya menjulur diantara rumah-rumah penduduk desa
(4) Kami berdua berjalan menuju sebuah sungai
Berdasarkan kalimat acak diatas, kalimat yang padu ditunjukkan oleh nomor
 - a. 1-3-4-2
 - b. 2-3-4-1
 - c. 2-1-3-4
 - d. 4-3-1-2
2. Liburan sekolah lalu, Nanda hampir tidak pernah berada di rumah. Ia memanfaatkan liburannya dengan berbagai acara, seperti : bertamasya, berkemah. Mendaki gunung. Kegiatannya sangat padat.
Hal pokok yang diceritakan dalam paragraf di atas adalah
 - a. Nanda tidak menikmati liburan sekolahnya
 - b. Liburan sekolah yang menyenangkan
 - c. Liburan sekolah, Nanda selalu di rumah
 - d. Kegiatan Nanda yang membosankan
3. Apa yang dilakukan Nanda saat libur sekolah?
 - a. Menonton TV
 - b. Bertamasya
 - c. Mengunjungi nenek
 - d. Bermain playstation
4. Gagasan utama yang dapat dijadikan landasan pengembangan karangan tersebut
 - a. Judul

- b. Tema
- c. Isi
- d. Lokasi

Ani : “Apakah aku boleh ikut,Ayah?”

Ayah :”kau boleh ikut jika kau telah berulang tahun ke 17. Kamu masih harus menunggu 2 tahun lagi.”

Ani : “tapi aku sangat ingin, Ayah...”

- 5. Percakapan di atas membahas tentang
 - a. Kehilangan benda
 - b. Permintaan sebuah benda
 - c. Permohonan izin
 - d. Perayaan ulang tahun
- 6. Apakah sang ayah memberikan apa yang diinginkan oleh putrinya
 - a. Ya
 - b. Tidak saat ini
 - c. Tidak sama sekali
 - d. Ya setelah 1 tahun kemudian
- 7. Bermain dapat menyenangkan dan mendidik anak. Anak-anak sangat suka bermain karena bermain mampu membuat mereka merasa gembira. Beragam jenis permainan anak pin kini dihadirkan. Namun agar bermain menjadi lebih bermanfaat, pilihlah permainan yang juga mendidik. Dengan demikian kegiatan bermain menjadi lebih bermanfaat. Gagasan utama dalam paragraf diatas terdapat pada kalimat
 - 1. Pertama
 - b. Kedua
 - d. Ketiga
 - d. Keempat
- 8. 1. Suhu badan Kak Rendra sangat tinggi
- 11. Setelah diperiksa Dokter, ternyata terkena demam berdarah
- 12. Sudah beberapa hari Kak Rendra sakit
- 13. Bu Dokter menyarankan agar Kak Rendra segera dibawa ke rumah sakit

Agar menjafi paragraf yang padu antar kalimat acak yang benar adalah....

- 1. 3-1-2-4
- 2. 3-2-1-4
- 3. 2-1-3-4
- 4. 1-3-2-4

- 9. Bacalah petunjuk membuat tempe kedelai berikut!

- 1. Campur kedelai dengan ragi dan masukkan ke dalam kantong plastik

2. Cuci kedelai hingga bersih, lalu rebus hingga setengah matang
 3. Pilih kedelai yang bermutu baik
 4. Bersihkan kulit luar kedelai lalu rebus kembali hingga matang dan tiriskan
 5. Biarkan hingga 36 jam dan tempe kedelai sudah siap dikonsumsi
- Urutan petunjuk membuat tempe kedelai yang tepat adalah....

- a. 1-2-3-4-5
- b. 2-1-4-3-5
- c. 3-4-1-2-5
- d. 3-2-4-1-5

10. Kapal adalah alat transportasi laut yang digunakan untuk mengarungi samudra. Kapal pada umumnya lebih besar daripada perahu yang biasa digunakan oleh nelayan untuk menangkap ikan. Banyak jenis-jenis kapal diantaranya mulai dari kapal penumpang hingga kapal pengangkut barang dari dan ke pelabuhan di seluruh dunia.

Gagasan utama paragraf di atas terdapat pada kalimat

- a. Pertama
- b. Kedua
- c. Ketiga
- d. Pertama dan Ketiga

**KUNCI JAWABAN *POST-TEST* KELAS IV SD NEGERI
BONTODATARA**

B. Pilihan Ganda

11. c. 2-1-3-4
12. b. Liburan sekolah yang menyenangkan
13. b. Bertamasya
14. b. Tema
15. c. Permohonan izin
16. b. Tidak saat ini

- 17. a. Pertama
- 18. a. 3-1-2-4
- 19. d. 3-2-4-1-5
- 20. a. Pertama



21. NILAI PRE-TEST KELAS IV SDN. BONTODATARA

KABUPATEN. KEPULAUAN. SELAYAR

No	Nama Murid	Nilai
1	Desti Aulia Ramadhani	30
2	Salsa bila Putri	80
3	Salsa	70
4	Muhammad Fadli Saleh	20
5	Syamsul Rijal	40
6	Saskia Amalia	50
7	Isma Sari	60



23. NILAI POST-TEST KELAS IV SDN. BONTODATARA

KABUPATEN. KEPULAUAN. SELAYAR

No	Nama Murid	Nilai
1	Desti Aulia Ramadhani	90
2	Salsa bila Putri	90
3	Salsa	70
4	Muhammad Fadli Saleh	60
5	Syamsul Rijal	80
6	Saskia Amalia	80
7	Isma Sari	90

24.

25.



LAMPIRAN C :

C.1 PERSURATAN

C.2 DOKUMENTASI



DOKUMENTASI

**Pre-Test di Kelas IV SDN Bontodatarra Kabupaten Kepulauan Selayar
Tanggal 23 juli 2018**



**Proses Belajar – Mengajar Menggunakan Media *Picture Puzzle* tanggal 24 juli
-26 juli 2018**



**Post-Test di Kelas IV SDN Bontodatar Kabupaten Kepulauan Selayar
Tanggal 27 juli 2018**



RIWAYAT HIDUP PENULIS



SARI SANTI SYAM, lahir di Dusun Bone-Bone, Desa Maharayya, Kecamatan Bontomatene, Kab, Kep, Selayar, Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 19 Maret 1997. Anak pertama dari pasangan Syamsuddin dan Andi Saharia.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDI Onto Sapo Pada tahun 2008 kemudian melanjutkan pendidikan tingkat pertama di SMPN 2 Bontomatene pada tahun 2011, selanjutnya melanjutkan pendidikan tingkat akhir di SMAN 1 Bontomatene, Kab.Kep.Selayar, pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar sampai tahun 2018.

Selama berstatus sebagai mahasiswa, penulis giat dalam mengikuti perkuliahan dikampus dan mengikuti seminar yang diadakan oleh kampus. Untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan menulis skripsi dengan judul “ **Pengaruh Penggunaan Media *Picture Puzzle* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia kelas IV SDN Bontodatara Kabupaten Kepulauan Selayar.**”