

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
TERHADAP HASIL BELAJAR MENYIMAK DONGENG  
SISWA KELAS III SDN JONJO 1  
KABUPATEN GOWA**



**SKRIPSI**

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

**Oleh:**

**ISMI FITRAWATI  
10540 9548 15**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
2019**



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama ISMI FITRAWATI, NIM 10540 9548 15 dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 131/Tahun 1440 II/2019M, tanggal 20 Dzulhijjah 1440 H/21 Agustus 2019 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Sabtu tanggal 31 Agustus 2019.

Makassar, 30 Dzulhijjah 1440 H  
31 Agustus 2019 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd.
4. Dosen Penguji : 1. Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum.  
2. Dr. Haslinda, S.Pd., M.Pd.  
3. Dr. H. M. Agus, S.Pd., M.Pd.  
4. Alicm Bahri, S.Pd., M.Pd.

*Handwritten signatures and initials of the examination committee members.*

Disahkan Oleh :  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



*Handwritten signature of Erwin Akib*  
Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
NBM : 860 934



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Nama Mahasiswa : **ISMI FITRAWATI**  
NIM : 10540 9548 15  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar  
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap  
Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa Kelas III SDN  
Jonjo 1 Kabupaten Gowa**

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

Makassar, Agustus 2019

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum.

Dr. Maslinda, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP

Unismuh Makassar



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

Ketua Prodi PGSD



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

## MOTO

**Jika orang lain BISA,  
maka aku juga termasuk BISA!**

## PERSEMBAHAN

Sujud syukurku kusembahkan kepada-Mu Ya Allah, Tuhan  
Maha Agung dan Maha Tinggi atas takdir\_Mu aku berada  
pada titik ini.

Untuk karya yang sederhana ini kupersembahkan kepada:

Ayahanda dan Ibunda tercinta serta kusyangi. Terima

kasih atas segala doa, tetesan keringat, dan

pengorbanannya untuk anakmu ini.

## ABSTRAK

**Ismi Fitrawati.** 2019. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa Kelas III SDN Jonjo 1. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi Sukri Syamsuri dan Pembimbing II Haslinda.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimental design* dengan *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Bagaimanakah pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar kemampuan menyimak dongeng siswa kelas III SDN Jonjo 1 Kabupaten Gowa. Subjek penelitian ini adalah Siswa kelas III SDN Jonjo 1 Kabupaten Gowa berjumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar. Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Hasil analisis kuantitatif menunjukkan bahwa 1) Hasil data statistik deskriptif menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kemampuan menyimak dongeng siswa yang ditandai dengan skor rata-rata siswa yang pada pelaksanaan *pretest* sebesar 61,11 sedangkan pada pelaksanaan *posttest* skor rata-rata siswa sebesar 85,55 2) Hasil data statistik inferensial menunjukkan bahwa  $t$  hitung  $t$  table atau  $11,251 > 2,110$ , Jika dilihat dari hasil uji hipotesis *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa  $t$  hitung  $t$  table atau  $11,251 > 2,110$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar kemampuan menyimak dongeng siswa kelas III SD Negeri jonjo 1 Kabupaten Gowa.

**Kata kunci :** *Kemampuan Menyimak Dongeng, Multimedia Interaktif.*

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Allah Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari deretan berkah-Mu. Salam dan shalawat kepada baginda Rasulullah Saw, keluarga, sahabat, serta pengikutnya yang tetap memegang teguh risalah yang disematkan dipundaknya, menjadi spirit kemanusiaan dan teladan terbaik manusia dalam memahami dan menjalani kehidupan ini.

Alhamdulillahirabbilalamin penulis telah menyelesaikan skripsi ini melalui usaha keras di tengah hambatan dan keterbatasan, penulis mencoba melakukan yang terbaik untuk menyusun skripsi ini. Skripsi ini berjudul Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas III SDN Jonjo 1 Kabupaten Gowa yang diharapkan memberikan hasil dan selanjutnya mampu menjadi acuan peneliti selanjutnya.

Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada ayahanda Nuhung.K dan ibunda Jamarro.Y yang penuh kasih sayang telah berjuang, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan mendoakan serta membiayai dalam proses pencarian ilmu. Kepada keluarga besar atas segala keikhlasannya memberikan dukungan,

pengorbanan, dan doa restunya demi keberhasilan penulis dalam menuntut ilmu. Semoga apa yang telah mereka berikan berbuah ibadah.

Tak lupa pula penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya dan penghargaan kepada :

Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum pembimbing 1 serta pembimbing II Dr. Haslinda, S.pd., M.Pd yang dengan ikhlas memberikan masukan, petunjuk, arahan, dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.

Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan. Bapak dan ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang senantiasa memberikan arahan kepada penulis selama proses pembelajaran.

Syahrir Mido, S.Pd, SD Kepala UPT SD Negeri Jonjo 1, Coa.L, S.Pd, SD guru kelas III, Bapak dan Ibu guru SD Negeri Jonjo , yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri Jonjo 1 serta siswa – siswi kelas III SD Negeri Jonjo 1 yang senang hati menerima pelajaran yang diberikan selama proses penelitian berlangsung.

Sahabat saya Suardi, Sikapa ( Nurmiati, Nur Indah Lestari, Musdalifah, Asdani Wadani, dan Wahidatul Husna), serta teman-teman seperjuangan PGSD A 2015 yang telah memberikan semangat, perhatian, dan dukungan.

Semoga Allah membalas jasa atas segala bantuan dan dorongan yang telah penulis dapatkan dari semua pihak tersebut. Penulis menyadari bahwa sebagai hamba Allah Swt tidak akan lepas dari segala kehilafan dan keterbaasan. Terima kasih atas kritikan pembaca, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan diri pribadi penulis. Akhirnya penulis berharap semoga aktivitas keseharian kita senantiasa bernilai ibadah di sisi-Nya. Semoga Allah Swt senantiasa memberikan karunia-Nya kepada kita semua.

Makassar,

2019

Penulis

**Ismi Fitrawati**

NIM.10540954815

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERJANJIAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	5
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS</b>	
A. Kajian Pustaka	
1. Penelitian yang Relevan .....	7
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.....	10
3. Belajar dan hasil belajar	

a. Pengertian belajar.....	11
b. Pengertian Hasil Belajar.....	12
4. Keterampilan Berbahasa .....	14
5. Keterampilan Menyimak	
a. Pengertian Menyimak .....	16
b. Tujuan Menyimak .....	16
c. Jenis-jenis menyimak .....	18
d. Faktor-faktor yang mempengaruhi menyimak.....	19
e. Prinsip pembelajaran menyimak .....	21
6. Dongeng	
a. Pengertian Dongeng .....	22
b. Ciri-ciri Dongeng .....	23
c. Unsur-unsur Dongeng .....	24
7. Multimedia interaktif	
a. Pengertian Multimedia interaktif .....	25
b. Pengertian Video animasi .....	28
8. Penggunaan media video dalam pembelajarn kemampuan menyimak dongeng .....	34
B. Kerangka Pikir .....	35
C. Hipotesis.....	36
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Rancangan Penelitian .....	37

C. Defenisi Operasional Variabel .....	38
D. Variabel .....	39
E. Populasi dan sampel .....	40
F. Teknik pengumpulan data .....	41
G. Teknik analisis data .....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	46
B. Pembahasan .....	55
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	57
B. Saran .....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	59
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	





## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Keadaan Populasi .....	41
3.2 Keadaan Sampel .....	42
3.3 Interpretasi Kategori Nilai Hasil Belajar .....	44
3.4 Kategori Nilai Ketuntasan Siswa .....	44
4.1 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Pre-Test .....	47
4.2 Distribusi dan Persentase Hasil Belajar Pre-Test.....	48
4.3 Statistik Deskriptif Hasil Belajar <i>Post-Test</i> .....	49
4.4 Distribusi dan Persentase Hasil Belajar <i>Post-Test</i> .....	50
4.5 Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	51
4.6 Hasil Uji Homogenitas Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	52
4.7 Hasil Uji Hipotesis Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	54
4.8 Nilai Nilai-nilai Dalam Distribusi $t$ .....	54

**DAFTAR GAMBAR**

2.1 Kerucut Pengalaman .....	11
2.2 Ragam Menyimak .....	21
2.3 Kerangka Pikir .....	36
3.1 <i>One Grup Pretest Posttest Design</i> .....	39
3.2 Pengaruh antar Variabel X dan Y .....	40



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Silabus
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
3. Lembar Kerja Siswa (LKS)
4. Kunci Jawaban LKS
5. Media Pembelajaran
6. Kisi-kisi Instrumen
7. Soal Pretest dan Posttest
8. Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest
9. Daftar Hadir Murid
10. Daftar Hasil Belajar Murid (Pretest dan Posttest)
11. Pengolahan data statistik deskriptif
12. Pengolahan data statistik inferensial
13. Dokumentasi Penelitian
14. Surat Izin Penelitian
15. Surat Keterangan telah Meneliti
16. Berita acara penelitian



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam kehidupan manusia pendidikan sangatlah penting. Tujuan pendidikan pada dasarnya mewujudkan para siswa menuju pada perubahan tingkah laku baik moral maupun sosial agar dapat mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Pendidikan saat ini, pemerintah mewajibkan belajar 9 tahun. Kegiatan ini untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan seperti yang tercantum dalam UUD 1945 bahwa tujuan pendidikan salah satunya sebagai upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, maka dibuatlah Undang-Undang dan Peraturan Menteri yang berkaitan dengan pendidikan. Sebagaimana dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yakni : “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Depdiknas, 2007: 8).

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, keterampilan berbahasa sangat diperlukan. Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan. Apabila seseorang memiliki keterampilan berbahasa yang baik maka dia diharapkan dapat berkomunikasi dengan baik dan lancar dengan orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. (Tarigan,2008:2)

Salah satu keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak. Keterampilan menyimak adalah satu bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif. Menyimak sangatlah penting dalam kehidupan manusia, karena melalui kegiatan menyimak, kita dapat mengetahui beberapa informasi yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011: 227).

Meningkatkan keterampilan menyimak berarti pula dapat membantu meningkatkan kualitas berbicara seseorang. Kegiatan menyimak dapat dijadikan sebagai sarana belajar untuk mendapatkan pengetahuan dari hasil yang didengar dan sebagai sarana keterampilan berkomunikasi untuk mengungkapkan ide atau gagasan kepada orang lain dengan lancar dan tepat (Tarigan, 2008: 31).

Sebagian guru mengalami kesulitan dalam menentukan kegiatan belajar mengajar yang tepat untuk mencapai kompetensi dasar. Selain itu, guru masih banyak yang belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Pada pembelajaran bahasa Indonesia terutama pembelajaran menyimak masih sering diabaikan karena banyak orang yang menganggap bahwa menyimak merupakan kemampuan yang sudah dimiliki manusia sejak lahir. Bahkan dalam kenyataan kehidupan sehari-hari, tidak semua orang mampu menyimak dengan baik. Hal itu membuktikan bahwa selama ini keterampilan menyimak kurang mendapatkan perhatian.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III SDN Jonjo 1 Kabupaten Gowa, ditemukan bahwa kualitas pembelajaran menyimak dongeng kelas III SDN Jonjo 1 Kabupaten Gowa masih rendah. Hal ini dikarenakan selama proses pembelajaran berlangsung guru belum maksimal menggunakan model

pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Terkadang guru juga hanya meminta siswa menyalin dari buku paket. Selain itu alat peraga atau media yang digunakan oleh guru belum maksimal, sehingga siswa kurang tertarik atau kurang semangat dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia terutama dalam menyimak dongeng.

Pembelajaran seperti di atas akan mengakibatkan siswa kurang percaya diri dalam berkomunikasi dan sulit memahami isi cerita yang didengar atau di simak. Siswa juga sangat sulit untuk fokus terhadap suatu materi. Siswa lebih suka bercerita sendiri dengan teman sebangkunya dan cenderung tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru yang mengakibatkan minat belajar siswa rendah. Saat pembelajaran bahasa Indonesia sebagian besar siswa kesulitan memahami isi dongeng atau cerita saat kegiatan menyimak.

Perbaikan pembelajaran perlu dilakukan sebagai upaya meningkatkan keterampilan menyimak, mengingat peranan menyimak dalam proses belajar berbahasa sangat besar, maka diperlukan suatu media yang efektif dalam pembelajaran keterampilan menyimak. Dengan media pembelajaran yang efektif, pembelajaran menyimak dongeng akan mencapai tujuan yang diharapkan.

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi telah memberikan pengaruh yang sangat signifikan diberbagai bidang. Salah satunya yaitu penggunaan multimedia dalam bidang pendidikan. Multimedia di sini berperan sebagai pengantar atau perantaran pesan guru kepada siswa. Hal ini dapat mempermudah penyampaian materi pelajaran sebagaimana yang disampaikan oleh Wati (2016) yang menyatakan bahwa peningkatan motivasi dan ketuntasan belajar dapat tercapai melalui penggunaan multimedia.

Alasan lain, semakin luasnya penggunaan multimedia sebagai alat bantu atau media pembelajaran adalah dikarenakan multimedia ini mampu menampilkan berbagai informasi secara audio visual dan juga interaktif (Rahayuningrum,2012). Hal ini menjadikan pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih mudah, lebih menarik dan dapat meningkatkan minat anak-anak untuk belajar termasuk kemampuan menyimak dongeng.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa tertarik pada multimedia interaktif karena media ini menjadikan pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih mudah, lebih menarik dan dapat meningkatkan minat anak-anak untuk belajar dan memahami isi dongeng yang ditampilkan. Sehingga penulis melakukan penelitian eksperimen yang berjudul “Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Kelas III SDN Jonjo 1 Kabupaten Gowa”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar menyimak dongeng siswa kelas III SDN Jonjo 1 Kabupaten Gowa”?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan multimedia interaktif

terhadap hasil belajar menyimak dongeng siswa kelas III SDN Jonjo 1 Kabupaten Gowa.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan :

- a. Sebagai tambahan khasanah ilmu pengetahuan bagi peneliti dan pembaca dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya tentang penggunaan multimedia interaktif.
- b. Untuk memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan pada umumnya dan dapat menjadi landasan penelitian selanjutnya.

##### **1. Manfaat Praktis**

- a. Bagi siswa diharapkan dapat mempengaruhi minat, perhatian, motivasi, serta hasil belajar Bahasa Indonesia kemampuan menyimak dongeng dengan menggunakan multimedia interaktif.
- b. Bagi guru diharapkan dapat menjadi pedoman untuk kegiatan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia kemampuan menyimak dongeng dengan menggunakan multimedia interaktif
- c. Bagi sekolah diharapkan dapat menjadi acuan untuk menetapkan kebijakan pelaksanaan Bahasa Indonesia kemampuan menyimak materi dongeng dengan menggunakan multimedia interaktif

- d. Bagi peneliti diharapkan dapat menyumbangkan gagasannya yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia kemampuan menyimak dongeng dengan menggunakan multimedia interaktif
- e. Bagi pembaca diharapkan dapat mengetahui gagasan peneliti mengenai pelaksanaan Bahasa Indonesia kemampuan menyimak dongeng dengan menggunakan multimedia interaktif



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan eksplorasi peneliti, ada beberapa penelitian yang relevan yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

Penelitian dari Afiani (2013), berjudul “Peningkatan keterampilan menyimak dongeng melalui model paired storytelling pada siswa kelas II SDN Mangunsari Semarang” Berdasarkan hasil penelitiannya yaitu bahwa melalui model *Paired Storytelling* dengan media wayang kartun, hasil belajar siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia aspek menyimak dongeng juga mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I pertemuan pertama diperoleh nilai rata-rata 67,27 dengan ketuntasan belajar 59,10%, dan pada pertemuan kedua diperoleh rata-rata 70,9 dengan ketuntasan belajar 68,2%. Kemudian pada siklus II pertemuan pertama diperoleh nilai rata-rata 73,8 dengan ketuntasan 77,3%, dan pertemuan kedua mendapat nilai rata-rata 85,4 dengan ketuntasan 90,9%. Penelitian yang dilakukan oleh Afiani (2013) dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti sama-sama membahas tentang keterampilan menyimak dongeng, namun letak perbedaannya adalah jenis penelitian yang digunakan PTK, sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen selain itu objek yang akan ditelitinya adalah siswa kelas II sedangkan peneliti menggunakan objek kelas III SD.

Penelitian dari Mayasari (2014), Berjudul“Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA untuk kelas IV SD Negeri Sribit 1 Sragen”, berdasarkan hasil penelitiannya yaitu bahwa, a) terjadi peningkatan hasil belajar pada kelas IV C. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh pemanfaatan multimedia interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA untuk kelas IV C, b) tidak ada peningkatan yang signifikan pada hasil belajar materi kenampakan bumi dan bulan pada kelas IV B sebagai kelas control,c) pemanfaatan multimedia interaktif memberikan pengaruh terhadap hasil belajar hasil belajar siswa, yaitu dengan meningkatnya rata – rata nilai siswa pada kelas eksperimen. Penelitian yang dilakukan oleh Mayasari (2014) dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sama-sama menggunakan multimedia interaktif, namun letak perbedaannya adalah penelitian Mayasari berkaitan dengan hasil belajar IPA sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berkaitan dengan keterampilan menyimak materi dongeng. Kemudian Mayasari menggunakan desain pretest-posttest-control group design yaitu menggunakan 2 kelompok atau ada kelas control dan kelas eksperimen sedangkan peneliti menggunakan one group pretest-posttest design, yaitu hanya menggunakan 1 kelompok atau 1 kelas kemudian diadakan test (pretest) sebelum diberi perlakuan kemudian setelah perlakuan diterapkan maka akan diadakan lagi test (posttest). Selain itu adanya perbedaan objek penelitian ada yang meneliti siswa kelas IV dan ada yang meneliti siswa kelas III SD.

Penelitian oleh Rosiana (2017) pengaruh penggunaan media video terhadap pembelajaran keterampilan menyimak siswa kelas VII SMP Islam plus

as-sa'adatain Depok. Berdasarkan hasil penelitiannya yaitu bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media video terhadap pembelajaran keterampilan menyimak siswa kelas VII SMP Islam Plus As-Sa'adatain Depok semester ganjil Tahun Ajaran 2017/2018. Hal ini dapat dilihat pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Perolehan menyatakan dengan ditolakanya  $H_0$  dan diterimanya  $H_a$ , dari pengujian hipotesis  $t_{hitung}$  pada derajat signifikansi  $\alpha = 0,05$  atau  $1 - \frac{1}{2} \alpha$  (0,975) didapatkan hasil  $t_{hitung}$  sebesar 2,2 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,028, artinya  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Penelitian oleh Rosiana (2018) dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti sama – sama menggunakan media video dan membahas tentang keterampilan menyimak namun letak perbedaannya adalah Rosiana (2017) hanya menggunakan media video saja sedangkan peneliti menggunakan video animasi sebagai salah satu jenis multimedia interaktif tipe online yang berasal dari youtube. Kemudian Rosiana menggunakan desain *pretest-posttest-control group design* yaitu menggunakan 2 kelompok atau ada kelas kontrol dan kelas eksperimen sedangkan peneliti menggunakan *one group pretest-posttest design*, yaitu hanya menggunakan 1 kelompok atau 1 kelas kemudian diadakan test (*pretest*) sebelum diberi perlakuan kemudian setelah perlakuan diterapkan maka akan diadakan lagi test (*posttest*). Selain itu adanya perbedaan objek penelitian ada yang meneliti siswa SMP kelas VII dan ada yang meneliti siswa kelas III SD.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan penelitian di atas memiliki persamaan dan perbedaan. Akan tetapi, memiliki tujuan yang sama yaitu untuk mengetahui

pengaruh penggunaan multimedia interaktif dan keterampilan menyimak materi dongeng.

## **2. Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar**

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat kecerampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis Susanto (2015:243). Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk social, manusia berinteraksi, berkomunikasi, dengan manusia lain dengan menggunakan bahasa lisan juga berkomunikasi menggunakan bahasa tulis. Keterampilan berbahasa dan mampu berbahasa untuk kebutuhan berkomunikasi.

Kemampuan berbahasa lisan menurut Susanto (2015:243) meliputi kemampuan berbicara dan menyimak, kemampuan bahasa tulis meliputi kemampuan membaca dan menulis. Manusia berkomunikasi secara lisan, maka ide, pikiran dan gagasan, dan perasaan diungkapkan dalam bentuk kata dengan tujuan untuk di pahami oleh individu lain. Anak memasuki usia sekolah dasar, maka anak akan terkondisikan untuk lebih dalam dan kemampuan berbahasa anak pun mengalami perkembangan.

Jadi kesimpulan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak akan lepas dari keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Kemampuan berbahasa sangat diperlukan terutama untuk anak sekolah dasar. Keterampilan berbahasa manusia bukan didapat dari lahir tetapi manusia harus mempelajarinya. Kenyataannya pembelajaran menyimak sangat penting.

### **3. Belajar dan Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Belajar**

Dalam proses belajar apabila seseorang tidak mendapatkan suatu peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, maka orang tersebut sebenarnya belum mengalami proses belajar atau dengan kata lain ia mengalami kegagalan dalam proses belajar. Menurut Munirah (2014 : 3) yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan didalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman keterampilan, daya pikir, dan lain-lain. Hal ini berarti bahwa peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diperlihatkan dalam bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan seseorang dalam berbagai bidang.

Menurut Riyanto (2010 : 5) belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami sesuatu yaitu dengan menggunakan panca indera. Dengan kata lain bahwa belajar adalah suatu cara mengamati, membaca, meniru, mengidentifikasi, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti arah tertentu. Dari pengertian tersebut terdapat tiga unsur pokok dalam belajar, yaitu:

#### 1) Proses

Belajar adalah proses mental dan emosional atau proses berfikir dan merasakan. Seorang dikatakan belajar apabila pikiran dan perasaannya aktif.

#### 2) Perubahan tingkah laku

Hasil belajar akan tampak pada perubahan perilaku individu yang belajar. Seseorang yang belajar akan mengalami perubahan perilaku sebagai akibat kegiatan belajarnya. Pengetahuan dan keterampilannya bertambah, dan penguasaan nilai-nilai serta sikapnya bertambah pula.

### 3) Pengalaman

Belajar adalah mengalami, dalam arti bahwa belajar terjadi karena individu berinteraksi dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Lingkungan fisik adalah lingkungan di sekitar individu baik dalam bentuk alam sekitar (*natural*) maupun dalam bentuk hasil ciptaan manusia (*cultural*).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan seseorang yang dapat memberikan perubahan tingkah laku dalam dirinya sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Belajar merupakan aktivitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil.

#### **b. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada individu baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pengertian tersebut dipertegas oleh Susanto (2013:5) hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes. Kunandar (2011:277) mengemukakan hasil belajar

adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kualitatif maupun kuantitatif.

Melalui hasil belajar dapat diketahui seberapa besar tingkat pencapaian keberhasilan dari tujuan pembelajaran yang dilaksanakan. Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Berdasarkan Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain,

1. Kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.
2. Afektif, yaitu berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau mereaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
3. Psikomotor, yaitu meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu yang lama bahkan tidak akan hilang selamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik, sehingga akan merubah cara berfikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

Secara umum, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berada di luar diri siswa. Yang tergolong faktor internal ialah:

- 1) Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh, dan sebagainya.
- 2) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun keturunan, yang meliputi: Faktor intelektual terdiri atas: faktor potensial, yaitu inteligensi atau bakat dan faktor aktual yaitu kecakapan nyata dan prestasi dan faktor non-intelektual yaitu komponen-komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, penyesuaian diri, emosional, dan sebagainya.
- 3) Faktor kematangan baik fisik maupun psikis yang tergolong faktor eksternal adalah: Faktor sosial yang terdiri faktor atas lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan kelompok. Faktor budaya seperti: adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian dan sebagainya. Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim dan yang terakhir faktor spiritual atau lingkungan keagamaan.

#### 4. Keterampilan Berbahasa

Keterampilan berbahasa (*language arts, language skills*) menurut Tarigan (2015:2) dalam kurikulum di sekolah biasanya mencakup empat segi, yaitu:

- a. Keterampilan menyimak (*listening skills*)
- b. Keterampilan berbicara (*speaking skills*)

c. Keterampilan membaca (*reading skills*)

d. Keterampilan menulis (*writing skills*)

Setiap keterampilan erat sekali dengan ketiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Keterampilan berbahasa biasanya diperoleh melalui suatu hubungan yang saling berkaitan. Keterampilan berbahasa diperoleh pada masa belajar menyimak lalu berbicara setelah itu membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara dipelajari sebelum memasuki sekolah, sedangkan membaca dan menulis dilakukan di sekolah.

Keterampilan itu erat sekali pada hubungannya dengan proses-proses berfikir yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Hal ini juga di kuatkan oleh Tarigan, (2015:3) keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyakk latihan. Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berfikir. Jadi kesimpulan keterampilan berbahasa adalah terdiri dari keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Hubungan dari tiap keterampilan sanatlah erat. Keterampilan menyimak dan berbicara didapatkan sebelum memasuki sekolah dan keterampilan menulis dan membaca didapatkan saat masuk sekolah. Keterampilan berbahasa perlu dilatih karena sama saja dengan melatih keterampilan berfikir.

### **5.Keterampilan Menyimak**

Terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa dengan baik dan benar yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat

keterampilan berbahasa tersebut, salah satunya yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian yaitu keterampilan menyimak, karena pada umumnya pengetahuan diperoleh melalui keterampilan menyimak.

#### **a. Pengertian Menyimak**

Menyimak merupakan suatu faktor yang penting dalam kehidupan manusia, karena melalui kegiatan menyimak, kita dapat mengetahui berbagai informasi yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Menyimak juga dapat diartikan sebagai memahami isi bahan yang disimak.

Menurut Tarigan (2008: 31) menyimak dapat diartikan sebagai suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran. Selain itu menyimak bermakna mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi. Penyimak yang berhasil adalah penyimak yang mampu memahami isi wacana yang dikomunikasikan secara langsung oleh pembicara, sekedar rekaman audio atau video (Djiwandono 2008 : 114)

Dari definisi di atas maka menyimak adalah aktivitas yang penuh perhatian untuk memperoleh makna dari sesuatu yang kita dengar dan lihat.

#### **b. Tujuan Menyimak**

Salah satu keterampilan berbahasa ialah menyimak. Proses menyimak merupakan kegiatan yang direncanakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Pentingnya mencapai tujuan tersebut menimbulkan kegiatan berpikir dalam

menyimak. Kegiatan menyimak yang tidak tepat dapat menimbulkan tujuan menyimak tidak tercapai. Menurut Iskandarwassid (2008 : 59-60) tujuan menyimak beraneka ragam antara lain:

- 1) Menyimak untuk belajar, yaitu menyimak dengan tujuan utama agar dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara.
- 2) Menyimak untuk memperoleh keindahan audial, yaitu menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diucapkan atau yang diperdengarkan.
- 3) Menyimak untuk mengevaluasi, yaitu menyimak dengan maksud agar dapat menilai apa-apa yang disimak.
- 4) Menyimak untuk mengapresiasi simakan, yaitu menyimak dengan maksud agar dapat menikmati serta menghargai apa-apa yang disimak.
- 5) Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-idenya sendiri, yaitu menyimak dengan maksud agar dapat mengkomunikasikan ide-ide, gagasan-gagasan, maupun perasaan-perasaannya kepada orang lain dengan lancar dan tepat.
- 6) Menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi, yaitu menyimak dengan maksud dan tujuan agar dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat man bunyi yang membedakan arti dan mana bunyi yang tidak membedakan arti.
- 7) Menyimak untuk memecahkan masalah secara kreatif dan analisis.
- 8) Menyimak untuk meyakinkan, yaitu menyimak untuk meyakinkan dirinya

Dari kegiatan menyimak, seseorang mempunyai tujuan yang berbeda – beda. Ada yang menyimak dengan tujuan memperoleh pengetahuan, menikmati keindahan, mengevaluasi, mengapresiasi materi simakan, hingga



Dari beberapa jenis menyimak yang telah disebutkan, maka dalam penelitian ini peneliti memilih jenis menyimak estetik karena dianggap sesuai dengan variable yang akan diteliti.

Menyimak estetik atau yang disebut menyimak apresiatif adalah fase terakhir dalam menyimak secara kebetulan dan menyimak secara ekstensif yang mencakup: 1) Menyimak music, puisi, pembacaan bersama, atau draa radio dan rekaman – rekaman, 2) menikmati cerita atau persoalan factual, puisi, teka – teki, dari lakon – lakon yang diceritakan oleh guru, siswa, atau actor, (Tarigan, 2008 : 41).

#### **d. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Menyimak**

Menurut Tarigan (2008: 105), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi menyimak, antara lain :

##### 1) Faktor Fisik

Kondisi fisik seseorang penyimak merupakan faktor penting yang turut menentukan keefektifan serta kualitas keaktifannya dalam menyimak. Kesehatan serta kesejahteraan fisik merupakan suatu modal penting yang turut menentukan bagi setiap penyimak. Tidak hanya kondisi fisik seorang penyimak, lingkungan fisik juga turut bertanggungjawab atas ketidakefektifan menyimak seseorang. Ruangannya mungkin terlalu panas, lembab, suara atau bunyi bising yang mengganggu dari jalan maupun bunyi bising dari kelas/ruangan yang lain.

##### 2) Faktor Psikologis

Faktor-faktor ini meliputi :

- a) Kurangnya rasa simpati terhadap para pembicara dengan aneka sebab.
- b) Keegosentrisan dan asyiknya terhadap minat pribadi serta masalah pribadi.
- c) Kebosanan dan kejenuhan yang menyebabkan tiadanya perhatian sama sekali pada pokok pembicaraan.

### 3) Faktor Pengalaman

Tidak perlu disangsikan lagi bahwa sikap-sikap kita merupakan hasil pertumbuhan, perkembangan, serta pengalaman kita sendiri. Kurangnya atau tidak adanya minat pun merupakan akibat dari pengalaman yang kurang atau tidak ada sama sekali pengalaman dalam bidang yang akan disimak.

### 4) Faktor Sikap

Memahami sikap penyimak merupakan salah satu modal penting bagi pembicara untuk menarik minat atau perhatian para penyimak. Sebagai pendidik, tentunya guru akan memilih dan menanamkan dampak positif kepada anak didiknya dari segala bahan yang disajikannya, khususnya bahan simakan. Menyajikan pelajaran dengan baik dengan materi yang menarik, ditambah lagi dengan penampilan yang mengasikkan dan mengagumkan, jelas sangat menguntungkan dan sekaligus juga membentuk sikap positif pada diri siswa.

### 5) Faktor Motivasi

Motivasi merupakan salah satu penentu keberhasilan seseorang. Begitu pula dengan menyimak, apabila seseorang memiliki motivasi yang kuat untuk mengerjakan sesuatu, maka diharapkan akan berhasil mencapai tujuan. Apabila seorang penyimak tidak mempunyai keyakinan bahwa dia tidak akan memperoleh sesuatu yang berharga dan berguna dari kegiatan menyimaknya, maka sedikit sekali kemungkinan bahwa kita akan mau, apalagi bergairah maupun mempunyai motivasi untuk menyimak.

Faktor-faktor di atas seringkali dijumpai pada saat pembelajaran menyimak. Sebagai seorang guru, tidak boleh menyepelekan faktor-faktor di atas.

Guru harus memperhatikan hal-hal tersebut agar proses belajar dan mengajar mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Suatu hal yang perlu diperhatikan guru pada saat pembelajaran menyimak bahwa perhatian siswa mudah sekali pudar dan menyimpang ke hal-hal lain. Sedangkan dengan penuh perhatian saja, kegiatan menyimak pun belum tentu berhasil baik, apalagi dengan perhatian yang setengah-setengah. Oleh karena itu, factor-faktor yang dapat mengganggu dan menghambat kelancaran proses menyimak harus diminimalisir.

#### **e. Prinsip Pembelajaran Menyimak**

Untuk melaksanakan pembelajaran menyimak, perlu diperhatikan sejumlah prinsip pembelajaran menyimak. Menurut Abidin (2015 : 101) minimalnya ada 6 prinsip yang harus di perhatikan dalam kegiatan pembelajaran menyimak sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran menyimak hendaknya dilakukan secara terpadu dalam keterampilan berbahasa lain secara tepat memfokuskan diri pada pengembangan kemampuan menyimak pemahaman.
- 2) Pembelajaran menyimak hendaknya dilakukan dengan menerapkan strategi pembelajaran yang mampu memotivasi siswa secara instrinsik.
- 3) Pembelajaran menyimak hendaknya dilakukan dengan menggunakan bahasa dan konteks yang otentik bagi siswa.
- 4) Pembelajaran menyimak hendaknya dilakukan dengan menggunakan bentuk respon yang tepat.
- 5) Strategi pembelajaran menyimak yang digunakan hendaknya secara nyata mampu mendorong perkembangan kemampuan menyimak siswa.

- 6) Pembelajaran menyimak hendaknya dilakukan dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang tepat.
- 7) Penilaian yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran menyimak yaitu penilaian otentik.

Pembelajaran menyimak dalam penelitian ini dilaksanakan melalui kegiatan menyimak materi dongeng dengan penggunaan multimedia interaktif dan dikhususkan dengan menggunakan media video animasi.

## **6. Dongeng**

### **a. Pengertian Dongeng**

Dongeng merupakan cerita sederhana yang tidak benar-benar terjadi. Dongeng bersifat tidak nyata, sebab dongeng tercipta dari imajinasi hasil pemikiran seseorang. Di dalam dongeng biasanya menyampaikan pesan moral dan bersifat menghibur. Menurut Hana (2011: 14), dongeng berarti cerita rekaan, tidak nyata, atau fiksi, seperti fabel (binatang dan benda mati), saga (cerita petualangan), hikayat (cerita rakyat), legenda (asal usul), mythe (dewa-dewi, peri, roh halus), epos (cerita besar seperti Mahabharata dan Ramayana). Rampan (2012:104) menyatakan bahwa cerita anak termasuk dongeng untuk anak, biasanya membawa sebuah pesan. Cerita anak yang unggul antara lain mengandung nilai personal dan nilai pendidikan bagi pembacanya, yaitu kalangan anak-anak. Agus (2008), menyatakan dongeng adalah cerita rakyat yang dianggap tidak benar-benar terjadi, bersifat khayal dan tidak terikat waktu maupun tempat tokoh ceritanya adalah manusia, binatang, dan makhluk halus. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga dongeng yang

melukiskan kebenaran, berisi ajaran moral, bahkan sindiran. Di dalam sebuah cerita selalu terdapat unsur-unsur pembangun karya sastra yang dapat ditemukan di dalam teks karya sastra itu sendiri. Nurgiyantoro (2005: 198) istilah dongeng dapat dipahami sebagai cerita rakyat yang bersifat universal yang dapat ditemukan di berbagai pelosok masyarakat dunia. Dongeng sebagai salah genre cerita anak tampaknya dapat dikategorikan sebagai salah satu cerita fantasi dan dilihat dari segi panjang cerita biasanya relatif pendek.

Berdasarkan definisi-definisi dongeng di atas maka dapat disimpulkan bahwa dongeng adalah suatu cerita rekaan atau fantasi atau khayalan belaka yang kejadiannya tidak mungkin terjadi. Dongeng merupakan cerita yang dibuat berdasarkan khayalan atau fantasi penulisnya. Cerita dongeng ini diminati dan sangat antusias untuk dibaca oleh siswa SD karena dongeng menarik dan merupakan cerita khayalan sehingga siswa seolah-olah terlibat dalam cerita tersebut.

#### **b. Ciri-ciri Dongeng**

Ciri-ciri dongeng menurut Nurgiyantoro (2005: 83-84), yaitu :

- 1) Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun ada juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral), dan
- 2) Dongeng biasanya mempunyai kalimat pembukaan dan penutup yang bersifat klise, seperti pada zaman dahulu kala (kalimat pembuka), mereka hidup bahagia selama-selamanya (kalimat penutup dongeng).

Berdasarkan ciri-ciri dongeng di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dongeng adalah sebuah cerita khayalan atau fantasi yang menceritakan suatu kehidupan dan kita bisa mengambil pelajaran (moral) di dalamnya.

### **c. Unsur-Unsur Instrinsik Dongeng**

Prosa fiksi khususnya sebuah dongeng dibangun oleh unsur-unsur pembangun.

Menurut Supriyadi (2006: 59) unsur-unsur pembangun dari sebuah dongeng, yaitu:

#### 1) Tema

Tema merupakan pondasi atau inti dalam suatu cerita. Tema berfungsi sebagai topik sentral yang dikembangkan oleh pengarang. Tema juga berfungsi sebagai pedoman pengarang dalam menyusun dan mengembangkan cerita.

#### 2) Alur/plot

Menurut Wellek (Supriyadi, 2006: 60) alur atau plot didefinisikan sebagai rangkaian peristiwa yang disusun secara logis dalam suatu cerita. Peristiwa-peristiwa dalam suatu cerita disusun saling berkaitan secara kronologis, disusun secara sebab akibat.

#### 3) Tokoh dan Penokohan

Tokoh cerita dalam prosa fiksi khususnya dongeng dapat berupa binatang, tumbuh-tumbuhan, benda mati, dan lain-lain yang dapat berbicara, serta manusia. Tokoh cerita yang membawa amanah pengarah disebut tokoh protagonis, sedangkan tokoh cerita yang melawan tokoh protagonis disebut tokoh antagonis.

#### 4) Latar tempat dan waktu/*setting*

Latar atau *setting* adalah situasi tempat, ruang, dan waktu yang digunakan para tokoh dalam suatu cerita.

#### 5) Sudut Pandang

Dalam cerita pendek, tokoh cerita ada kalanya menggunakan kata ganti “aku atau saya, dia/ia” atau dengan menyebut langsung nama tokoh tersebut. Model atau cara pengarang dalam bercerita seperti contoh tersebut merupakan sudut pandang atau cara pengisahan.

### 7. Multimedia Interaktif

#### a. Pengertian Multimedia Interaktif

Menurut Wati (2016 : 3) bahwa “Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut”. Definisi senada dinyatakan Arsyad (2016 : 8), bahwa “Multimedia adalah kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video.” Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol maka disebut multimedia interaktif.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa, karena penggunaan media dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Edgar Dale, mengklasifikasi pengalaman belajar anak mulai dari hal-hal yang paling konkrit sampai kepada hal-hal yang dianggap paling abstrak, dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa

sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol. Jenjang konkrit abstrak ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman (cone of experience), seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut ini.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale (Daryanto, 2012:15)

Perolehan pengetahuan siswa dalam kerucut pengalaman Edgar Dale di atas, menggambarkan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme. Artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung di dalamnya sehingga dapat menimbulkan kesalahan persepsi siswa. Oleh sebab itu, sebaiknya siswa diberikan pengalaman yang lebih konkrit sehingga pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan.

Dari beberapa pendapat tentang media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu atau bentuk stimulus yang memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi antara guru dengan siswa serta memudahkannya untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran.

Multimedia interaktif adalah alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya (Susilana dan Riyana, 2007: 125).

Dari beberapa pendapat tentang media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi, dan suara. Untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi, melalui media elektronik seperti computer dan perangkat elektronik lainnya. Adapun jenis multimedia interaktif menurut Suyanto, (2004:13) jenis multimedia interaktif terbagi menjadi dua bagian, yaitu : 1) Multimedia interaktif online adalah media interaktif yang penyampaiannya melalui jalur/ kawat/ saluran /jaringan. Contohnya situs web, yahoo, messengers, youtube dan lain sebagainya. Jenis media ini termasuk media lini atas, yang komunitas sasarannya luas, dan mencakup masyarakat luas. 2) Multimedia Interaktif Offline adalah media interaktif yang cara penyampainnya tidak melalui jalur kawat/saluran/jaringan. Contohnya CD interaktif. Media ini termasuk media lini bawah karena sasarannya, tidak terlalu luas dan hanya mencakup masyarakat pada daerah tertentu saja. Namun pada penelitian ini peneliti menerapkan jenis multimedia interaktif online yaitu Video Animasi yang bersumber dari youtube.

## **b. Video Animasi**

### **1) Pengertian Video Animasi.**

Arsyad (2016 : 49) menyatakan bahwa video merupakan gambar – gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis multimedia interaktif yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama- sama dengan suara alamiah atau suara yang disesuaikan. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep – konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Menurut Nugent, banyak guru menggunakan video untuk memperkenalkan sebuah topic, menyajikan konten, menyediakan perbaikan, dan meningkatkan pengayaan. Kini video tersedia untuk hampir seluruh jenis topik dan untuk seluruh jenis pembelajaran di seluruh ranah pengajaran termasuk materi dongeng dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Harmer (2011:20) dalam bukunya menambahkan:

*The use of videotapes has been a common feature in language teaching for many years. It is rare, these days, for a publisher to produce a major coursebook without a video component added, and teachers frequently enlive their class with off-air material or tapes produce for language learning.*

“ Penggunaan video sudah menjadi hal yang umum dalam pembelajaran bahasa selama bertahun-tahun. Dewasa ini sangat jarang penerbit tidak menggunakan video pada buku pelajaran yang mereka produksi dan guru seringkali menghidupkan kelas mereka dengan media video yang direkam maupun acara-acara TV off-air untuk pembelajarn”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kini video sudah menjadi alat bantu seorang guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, karena saat ini video telah menjadi alat untuk mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran diberbagai ranah seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Smalkdino (2012) pada dasarnya animasi dibuat dari serangkaian foto, gambar, atau gambar computer dari pemindahan – pemindahan kecil dari benda atau gambar. Jika sebuah benda seperti itu ditampilkan pada sebuah bingkai tunggal, kemudian dipindahkan pada jarak yang pendek, kemudian ditampilkan kembali, dipindahkan lagi, di tampilkan lagi, dan seterusnya, benda tersebut saat dilihat seolah – olah benda tersebut telah terus menerus berpindah – pindah tempat. Dari devinisi di atas, tampak bahwa animasi sebenarnya merupakan teknik dan proses memberikan gerakan pada objek mati. Animasi sering dihasilkan dari seni bentuk yang berurutan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media **video animasi** dalam penelitian ini adalah salah satu contoh multimedia interaktif jenis online yang berupa rangkaian gambar tak hidup yang berurutan pada frame yang di proyeksikan sehingga tampak hidup pada layar yang bersumber dari youtube.

## 2) **Manfaat Video**

Menurut Munadhi (2012), Penggunaan media video dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

b) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu

- c) Mampu menggambarkan peristiwa – peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
- d) Video dapat membawa anak dari negara yang satu ke negara yang lain dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
- e) Video dapat diulang bila perlu untuk menambah kejelasan.
- f) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- g) Mengembangkan imajinasi peserta didik.
- h) Memperjelas hal – hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistic.
- i) Sangat kuat memengaruhi emosi seseorang
- j) Video sangat baik menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan dan lain- lain.
- k) Semua siswa dapat belajar dari video, baik yang pandai ataupun yang kurang.
- l) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar

### 3) Kelebihan dan Kekurangan Media Video

Smalkdino (2012:35) , merincikan beberapa kelebihan video, sebagai berikut :

- a) Bergerak. Gambar – gambar bergerak memiliki keuntungan yang jelas daripada gambar diam dalam menampilkan konsep di mana gerakan sangatlah penting untuk belajar.
- b) Proses. Pengoprasian, seperti tahapan proses perakitan atau percobaan ilmiah, dimana gerakan berurutan sangatlah penting, bisa ditampilkan lebih efektif.

- c) Dramatisasi reka ulang yang dramatis bisa menghidupkan kepribadian dan kejadian bersejarah. Memungkinkan siswa untuk mengamati dan menganalisis interaksi manusia.
- d) Pembelajaran keterampilan. Penelitian mengondisikan bahwa penguasaan keterampilan fisik mengharuskan pengamatan dan latihan berulang – ulang. Melalui video, siswa bisa melihat sebuah penampilan berulang kali untuk menyamai.
- e) Pembelajaran efektif. Karena potensi besarnya untuk dampak emosional, video bisa bermanfaat dalam pembentukan sikap personal dan social.

Selain kelebihan, ternyata videopun memiliki beberapa kekurangan dalam penggunaannya, seperti :

- a) Kecepatan yang tetap. Meskipun video bisa dihentikan untuk diskusi, ini tidak selalu dilakukan dalam penayangan untuk kelompok. Karena program ditayangkan dalam kecepatan yang tetap, beberapa audience mungkin tertinggal dan yang lainnya tidak sabar menunggu bagian selanjutnya.
- b) Orang - orang yang berbicara. Banyak video, terutama produksi setempat, sebagian besar terdiri dari penayangan orang – orang yang bicara dari jarak dekat. Video bukan sarana lisan yang hebat, video merupakan sarana virtual.
- c) Fenomena yang diam. Meskipun video memiliki keuntungan bagi konsep yang melibatkan gerakan, mungkin tidak cocok bagi topic lain di mana kajian terperinci mengenai sebuah virtual tunggal dilibatkan.
- d) Pengajaran Abstrak dan nonvisual. Video itu buruk dalam menyajiikan

informasi abstrak dan non visual. Sarana yang lebih disukai untuk kata – kata saja adalah teks, filosofi dan matematika tidak cocok diajarkan dengan video, kecuali konsep – konsep spesifik yang dibahas membutuhkan ilustrasi menggunakan video bersejarah, representasi grafik, atau pencitraan bergaya.

Sebuah media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing – masing, begitu juga dengan media video. Dalam penayangannya video tidak dapat berdiri sendiri, media video ini membutuhkan alat pendukung seperti LCD untuk memproyeksikan gambar maupun speaker aktif untuk menampilkan suara agar terdengar jelas. Sifat komunikasi dalam memperhatikan media video, hal inilah yang perlu diperhatikan oleh guru karena video bersifat dapat diulang – ulang maupun dihentikan, maka guru bisa mengajak berkomunikasi dengan siswa tentang isi atau pesan dari video yang dilihat, maupun Tanya jawab tentang video yang di simak. Seperti halnya dalam penelitian ini bahwa peneliti akan menampilkan video animasi dongeng atau cerita anak yang kemudian akan terjadi Tanya jawab antara peneliti dan siswa tentang isi atau pesan dongeng yang telah disimak. Jadi komunikasi tersebut tidak hanya satu arah.

#### **4) Penggunaan Media Video di Kelas**

Menurut Wati, (2016 : 133) Ada 2 macam video sebagai pembelajaran. *Pertama*, video yang sengaja dibuat atau didesain untuk pembelajaran. Video ini dapat menggantikan guru dalam mengajar. Video ini bersifat interaktif terhadap siswa. Hal inilah yang menjadikan video ini bisa disebut sebagai “ video interaktif”. Guru yang menggunakan media video pembelajaran semacam ini dapat menghemat energy untuk menjelaskan suatu materi kepada siswa secara lisan.

Peran guru ketika memilih menggunakan media pembelajaran ini hanyalah mendampingi siswa, dan lebih bisa berperan sebagai fasilitator. Selain dilengkapi dengan materi, video pembelajaran ini juga dilengkapi dengan soal evaluasi, kunci jawaban, dan lain sebagainya sesuai dengan kreatifitas yang membuatnya.

*Kedua*, video yang tidak didesain untuk pembelajaran, namun dapat digunakan atau di manfaatkan untuk menjelaskan sesuatu hal yang berkaitan dengan pembelajaran. Misalnya video tari – tarian daerah. Dengan menggunakan video ini siswa dapat melihat secara jelas bagaimana model sebuah tarian. Contoh lain adalah video terjadinya metamorphosis kupu – kupu. Materi ini untuk siswa SD agak sulit untuk diterima arena merupakan sebuah “proses”, apalagi jika disampaikan hanya dengan ceramah saja. Sehingga terkesan abstrak bagi siswa. Dengan video proses metamorphosis kupu – kupu dapat ditampilkan, selain menarik perhatian siswa, dapat menjadikan siswa melihat prosesnya secara lebih detail dan konkret dibandingkan hanya menggunakan media gambar saja. Penggunaan video ini juga dapat mengaktifkan daya kreatifitas siswa, menimbulkan pertanyaan – pertanyaan kritis siswa serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Hanya saja video seperti ini membutuhkan penjelasan dan pengarahan lebih lanjut dari guru, karena video ini bukan video interaktif. Oleh karena itu penggunaan media video ini memerlukan keterampilan guru. Agar tercapai dengan baik.

Sehubungan dengan penggunaan media dalam pembelajaran, guru perlu cerat dalam pemilihan dan atau penetapan media yang akan digunakan. Kecermatan dan ketepatan dalam pemilihan media akan menunjang efektifitas

kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Disamping itu kegiatan pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan perhatian siswa menjadi terpusat kepada topic yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum memutuskan untuk memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran di kelasnya, sebaiknya guru melakukan seleksi terlebih dahulu terhadap media pembelajaran. Media pembelajaran mana yang sesuai yang akan digunakan untuk mendampingi dirinya dalam proses pembelajaran. Dalam pemilihan sebuah media khususnya media video, seorang guru tidak bisa menggunakan video secara asal – asalan. Video yang dipilih harus sesuai dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum.

#### **8. Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran Kemampuan Menyimak Dongeng**

Menyimak dongeng adalah kegiatan yang fokusnya siswa, sedangkan guru diharapkan menjadi mediator. Oleh sebab itu kegiatan menyimak dongeng ini dapat dilakukan oleh guru sebagai pendongeng (menyimak langsung) dan menggunakan media lain sebagai pendongeng, misalnya menyimak dongeng melalui tape, televisi, maupun video (menyimak tidak langsung). Berdasarkan penjelasan di atas, maka dalam penelitian ini strategi yang digunakan adalah menyimak dongeng tidak langsung. Karena dalam penyampaianya, dongeng ini disampaikan melalui media video.

Video dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang ampuh bila digunakan secara efektif. Media audio-visual dapat membawa siswa ke tempat-tempat yang tak kan pernah mereka kunjungi, membantu mereka melihat hal-hal yang mungkin tak pernah mereka alami, dan menjadikan hal-hal yang mereka baca menjadi

hidup (Anderson, 2009: 171).

## **B. Kerangka Pikir**

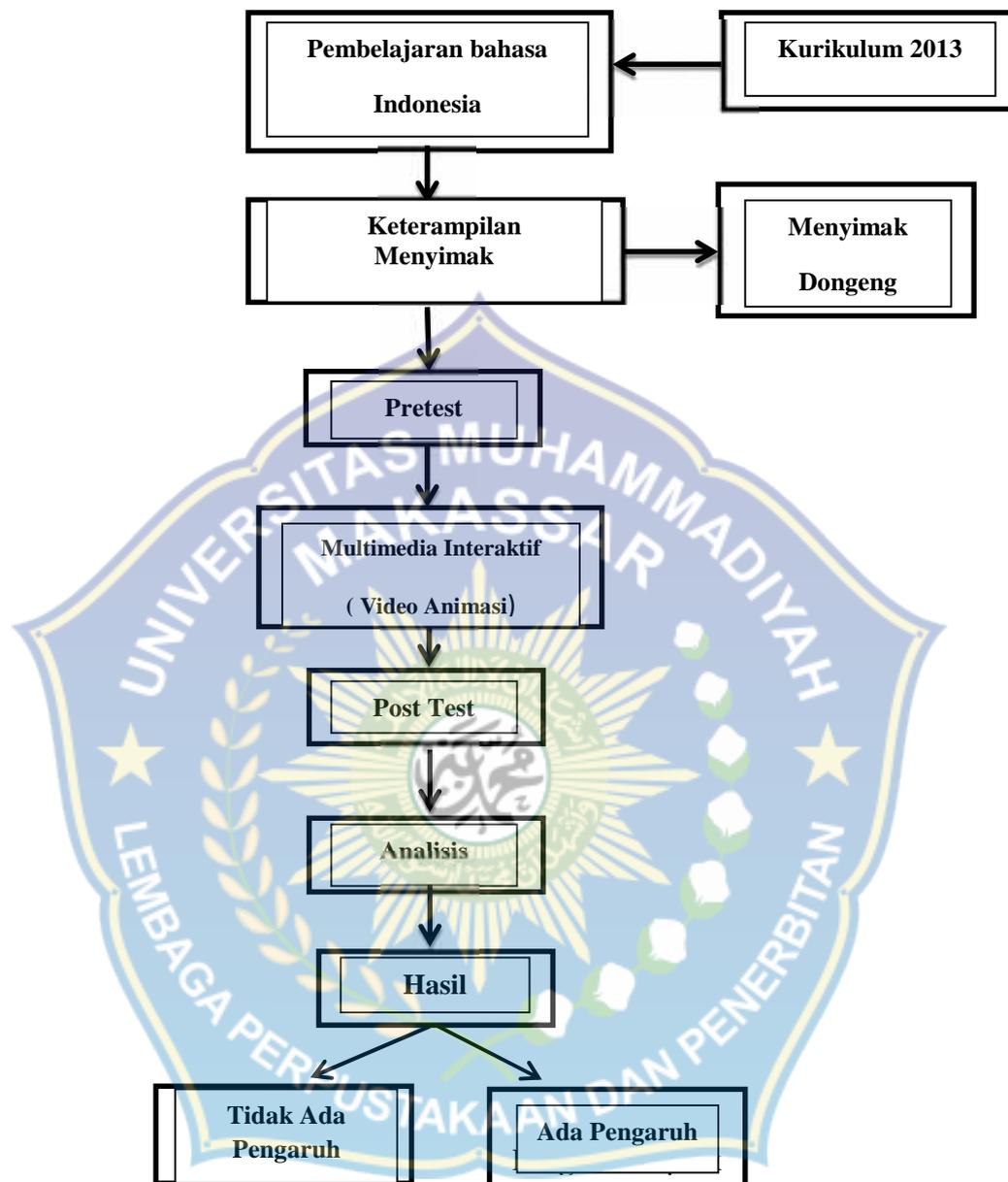
Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan menyimak siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam menyimak dongeng, dengan asumsi bahwa belum ditemukannya media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada pembelajaran di kelas. Guru yang kreatif senantiasa mencari media baru dalam memecahkan masalah, memilih variasi lain yang sesuai. Oleh karena itu, peneliti akan menerapkan multimedia interaktif pada materi dongeng yang menggunakan media video animasi sebagai alternatif untuk diterapkan di dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada kemampuan menyimak dongeng.

Sesuai dengan desain penelitian ini yaitu *one grup pretest posttest* maka sebelum diterapkan multimedia interaktif terlebih dahulu peneliti melakukan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa kelas III SDN Jonjo 1 Kabupaten Gowa dalam kemampuan menyimak dongeng. Setelah diadakan pretest maka peneliti akan melakukan perlakuan (treatment) berupa pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan video animasi berisi materi dongeng. Kemudian diadakan tes akhir (post test) untuk melihat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar menyimak dongeng siswa kelas III SDN Jonjo 1 Kabupaten Gowa.

Setelah mengadakan pretest kemudian treatment dan dilanjutkan dengan post test maka peneliti akan menganalisis hasil perbandingan kemampuan

menyimak siswa sebelum digunakannya multimedia interaktif dan setelah digunakannya multimedia interaktif. Maka muncullah hipotesis yaitu tidak ada pengaruh dan ada pengaruh dalam penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar kemampuan menyimak dongeng siswa kelas III SDN Jonjo 1 Kabupaten Gowa.





**Bagan 2.3 Kerangka Pikir**

### C. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono, (2015 : 96) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan-rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiric dengan data.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_1$  = Ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar menyimak dongeng siswa kelas III SDN Jonjo 1 Kabupaten Gowa.

$H_0$  = Tidak Ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar menyimak dongeng siswa kelas III SDN Jonjo 1 Kabupaten Gowa.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen, yaitu jenis *pre-Experimental Design*. Sugiyono, (2015:109) 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 control, dan sampel tidak dipilih secara random.

#### B. Rancangan Penelitian

Menurut Sugiyono (2015:108) “bentuk desain penelitian eksperimen dibagi menjadi empat jenis penelitian yaitu *pre-eksperimental design*, *true eksperimental design*, *factorial design*, dan *Quasi eksperimental design*”. Peneliti menggunakan penelitian *pre-eksperimental design* dengan jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini dilakukan dua kali pengukuran terhadap kemampuan menyimak dongeng pada siswa kelas III SDN Jonjo 1 Kabupaten Gowa. Pengukuran pertama (*pretest*) dilakukan untuk melihat kondisi sampel sebelum diberikan perlakuan, yaitu kemampuan menyimak siswa kelas III sebelum digunakan multimedia interaktif dan pengukuran kedua (*posttest*) dilakukan untuk mengetahui kemampuan menyimak siswa kelas III setelah digunakan multimedia interaktif. Fokus desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

### One-Group Pretest-Posttest Design



Gambar 3.1 Sumber : (Sugiyono, 2015:111)

Keterangan:

- $O_1$  : Nilai sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan multimedia interaktif (*pretest*).
- $X$  : Perlakuan (penggunaan multimedia interaktif).
- $O_2$  : Nilai setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan multimedia interaktif (*posttest*).

#### C. Definisi Operasional Variabel

Untuk memberikan makna terhadap variable-variabel yang digunakan dalam penelitian ini, maka secara operasional diartikan sebagai berikut:

##### 1. Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif adalah media pembelajaran yang mengkombinasikan teks, grafik, suara, animasi, dan video serta memberikan keleluasaan kepada pengguna untuk mengontrol.

##### 2. Kemampuan menyimak

Kemampuan menyimak adalah kemampuan untuk mendengarkan lambing-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi

untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna kouniasi yang disampaikan.

### 3. Menyimak Dongeng

Menyimak Dongeng adalah suatu kegiatan mendengarkan, melihat, menyaksikan, serta memperhatikan lakon-lakon dan isi cerita yang ditampilkan guru, siswa, animasi, ataupun actor.

#### D. Variabel

Variabel pada penelitian ini adalah:

Menurut Sugiyono (2015:61) “variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat”. Jadi variabel bebas pada penelitian ini adalah multimedia interaktif yang dilambangkan dengan huruf X. Menurut Sugiyono (2015:61) “variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Jadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar menyimak dongeng dilambangkan dengan Y.

Pengaruh antar variabel dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Pengaruh Antara Variabel X dan Y**

Gambar 3.2 Sumber: Sugiyono (2015:61)

Keterangan:

X : Penggunaan multimedia interaktif → variabel bebas

Y : Hasil belajar keterampilan menyimak pada materi dongeng  
→ variabel terikat

## E. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Sugiyono (2015:117) mengemukakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Jonjo 1 Kabupaten Gowa yang terdiri atas 1 kelas dengan jumlah keseluruhan siswanya adalah 18 orang. Untuk Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel populasi berikut ini:

**Tabel 3.1 Keadaan Populasi**

No.	Kelas	Kelas		Jumlah Siswa
		Laki-laki	Perempuan	
1.	III	10 orang	8 orang	18 orang

Sumber: (SDN Jonjo 1 Kabupaten Gowa)

### 2. Sampel

Sugiyono (2015:118) menyatakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.”

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel menggunakan teknik *Sampling total* terkait dengan itu, Arikunto (2010:183) menjelaskan bahwa “*Sampling total* yaitu teknik pengambilan sampel secara keseluruhan, yaitu dalam penelitian ini siswa kelas III SD Negeri Jonjo 1 Kabupaten Gowa berjumlah 18 orang.

Arikunto (2007) mengemukakan bahwa jika jumlah populasi kurang dari 100, akan lebih baik jika diambil secara keseluruhan, dan penelitian ini disebut juga dengan penelitian populasi, jika jumlah populasi lebih dari 100, maka dapat diambil 10-15 % atau 20 – 25 % atau lebih.

Dengan demikian sampel dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3.2 Keadaan Sampel**

Siswa Kelas III		Jumlah
Laki-laki	Perempuan	
10 orang	8 orang	18 orang

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini, adalah pemberian Tes.

### **1. Tes**

#### **a) Tes Awal (Pretest)**

Tes awal dilakukan bertujuan untuk megumpulkan informasi mengenai tingkat kemampuan siswa dalam menyimak dongeng. Tes dilakukan pada awal (pretest) penelitian, hal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa

dalam tingkat ingatan, tingkat pemahaman, tingkat penerapan, dan tingkat analisis siswa. Pretest dilakukan sebelum diadakannya perlakuan (treatment).

**b) Perlakuan (treatment)**

Perlakuan diberikan melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif. Materi yang diberikan kepada siswa berkaitan dengan kemampuan menyimak dongeng dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

**c) Tes Akhir (post test)**

Tes akhir (post test) bertujuan untuk melihat dan mengetahui pengaruh setelah dilakukannya treatment berupa penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar kemampuan menyimak siswa kelas III SDN Jonjo 1.

**G. Teknik Analisis Data**

Data yang dikumpulkan akan dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial menggunakan program SPSS *for windows* versi 16.

**1. Analisis data statistik deskriptif**

Sugiyono (2015:207) menyatakan bahwa “statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi”.

Analisis data statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar Bahasa Indonesia. Untuk keperluan analisis digunakan tabel statistik deskriptif dengan kategori banyaknya sampel, skor tertinggi, skor terendah, skor

ideal, rentang skor, skor rata-rata, dan standar deviasi. Guna mendapatkan gambaran yang jelas tentang hasil belajar bahasa Indonesia siswa, maka dilakukan pengelompokan. Pengelompokan tersebut dilakukan ke dalam 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

Pedoman yang digunakan untuk mengubah skor mentah yang diperoleh siswa menjadi skor standar (nilai) mengikuti prosedur yang ditetapkan oleh Depdiknas, sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Interpretasi Kategori Nilai Hasil Belajar**

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

Sumber: (Nana Sudjana, 2011:38)

Sedangkan untuk kategori nilai ketuntasan siswa, sebagai berikut:

**Tabel 3.4. Kategori Nilai Ketuntasan Siswa**

Nilai	Kategori
$\geq 70$	Tuntas
$< 70$	Tidak tuntas

Sumber: (SDN Jonjo 1 Kabupaten Gowa)

## 2. Analisis data statistik inferensial

Pada bagian analisis data statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, dalam hal ini digunakan program SPSS *for windows* versi 16. Sebelum uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

### a. Uji normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Untuk uji normalitas ini, digunakan program SPSS *for windows* versi 16. Pengujian dengan SPSS berdasarkan pada uji *One-Sampel Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika  $P_{value} \geq 0,05$  maka distribusinya normal sedangkan Jika  $P_{value} < 0,05$  maka distribusinya tidak normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan program SPSS *for windows* versi 16 menggunakan *One Way Anova* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika  $P_{value} \geq 0,05$  maka distribusinya homogen sedangkan Jika  $P_{value} < 0,05$  maka distribusinya tidak homogen.

### c. Uji Hipotesis

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Setelah uji prasyarat dilakukan dan terbukti bahwa data-data yang diolah berdistribusi normal dan homogenitas, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Uji hipotesis yang digunakan adalah *Uji*

*Paired Sampel t-test* yang merupakan uji beda dua sampel berpasangan yakni subjek yang sama namun mengalami perlakuan yang berbeda. Kriteria pengambilan keputusannya adalah Jika  $t$  hitung  $\geq t$  table hitung maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sedangkan jika  $t$  hitung  $< t$  tabel maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Hasil analisis data pada penelitian ini dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian dengan judul “Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar menyimak dongeng siswa kelas III SD Negeri Jonjo 1 Kabupaten Gowa”. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, siswa diberikan *pretest* tanpa ada perlakuan sebelumnya. Selanjutnya setelah berkomunikasi dengan guru kelas, pada hari selanjutnya yakni pertemuan kedua, ketiga, dan keempat dilaksanakan pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif. Dan pada pertemuan kelima, untuk melihat hasil belajar siswa dari setelah diberikannya perlakuan, maka diberikan *posttest*. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Berikut adalah penjelasan mengenai hasil analisis data pada penelitian ini :

#### **1. Hasil Analisis Data Statistik Deskriptif**

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik pencapaian hasil belajar siswa. Berikut adalah hasil analisis data statistik deskriptif dalam penelitian ini :

##### **a. Hasil Belajar kemampuan menyimak dongeng Sebelum diberikan Perlakuan (*Treatment*) atau *pretest***

*Pretest* diberikan kepada siswa pada pertemuan pertama. Hasil *pretest*

tersebut kemudian dikumpulkan, diperiksa, dan dianalisis oleh peneliti. Statistik Hasil Belajar kemampuan menyimak dongeng sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) atau *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kemampuan Menyimak Dongeng Sebelum diberikan Perlakuan (*Treatment*) atau *pretest***

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Banyaknya Sampel	18
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	50
Skor Ideal	100
Rentang Skor	30
Skor Rata-rata	61,11
Standar Deviasi	10,22

Sumber : Hasil olah data berdasarkan lampiran 12

Tabel 4.1 di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar kemampuan menyimak dongeng siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) atau *pretest* adalah 61,11 dari skor ideal 100. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 80 dan nilai terendahnya adalah 50 dengan standar deviasi 10,22. Hal tersebut berarti bahwa skor hasil belajar kemampuan menyimak dongeng siswa kelas III pada saat *pretest* di SDN Jonjo 1 Kabupaten Gowa tersebar dari nilai terendah 50 sampai pada nilai tertinggi 80.

Jika skor hasil belajar kemampuan menyimak dongeng siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) atau *pretest* dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada tabel 4.5 berikut :

**Tabel 4.2 Distribusi dan Persentase Hasil Belajar Kemampuan Menyimak Dongeng Sebelum diberikan Perlakuan (*Treatment*) atau *pretest***

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	90-100	Sangat Tinggi	0	0
2.	80-89	Tinggi	2	11,11
3.	65-79	Sedang	4	22,22
4.	55-64	Rendah	6	33,33
5.	0-54	Sangat Rendah	6	33,33
<b>Jumlah</b>			<b>18</b>	<b>100</b>

Sumber : Hasil olah data berdasarkan lampiran 12

Tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa tidak terdapat siswa yang memperoleh kategori nilai sangat tinggi , 2 siswa yang memperoleh kategori nilai tinggi dengan persentase 11,11 %, 4 siswa yang memperoleh kategori nilai sedang dengan persentase 22,22 %, 6 siswa yang memperoleh kategori nilai rendah dengan persentase 33,33 %, dan 6 siswa yang memperoleh kategori nilai sangat rendah dengan persentase 33,33 %.

**b. Hasil Belajar Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Setelah diberikan Perlakuan (*Treatment*) atau *posttest***

*Posttest* diberikan kepada siswa pada pertemuan kelima yang sebelumnya

dilaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan multimedia interaktif selama 3 kali pertemuan. Materi yang diajarkan mengenai dongeng. Hasil *posttest* tersebut kemudian dikumpulkan, diperiksa, dan dianalisis oleh peneliti. Statistik hasil belajar kemampuan menyimak dongeng siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*) atau *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Setelah diberikan Perlakuan (*Treatment*) atau *posttest***

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Banyaknya Sampel	18
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	70
Skor Ideal	100
Rentang Skor	30
Skor Rata-rata	85,55
Standar Deviasi	11,49

Sumber : Hasil olah data berdasarkan lampiran 12

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar kemampuan menyimak dongeng siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*) atau *posttest* adalah 85,55 dari skor ideal 100. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 100 dan nilai terendahnya adalah 70 dengan standar deviasi 11,49. Hal tersebut berarti bahwa skor hasil belajar kemampuan menyimak dongeng siswa kelas III pada saat *posttest* di SDN Jonjo 1 Kabupaten Gowa tersebar dari nilai terendah 70 sampai pada nilai tertinggi 100.

Jika skor hasil belajar kemampuan menyimak dongeng siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*) atau *posttest* dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada tabel 4.8 berikut :

**Tabel 4.4 Distribusi dan Persentase Hasil Belajar Kemampuan Menyimak Dongeng Setelah diberikan Perlakuan (*Treatment*) atau *posttest***

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	90-100	Sangat Tinggi	9	50
2.	80-89	Tinggi	5	27,77
3.	65-79	Sedang	4	22,22
4.	55-64	Rendah	0	0
5.	0-54	Sangat Rendah	0	0
<b>Jumlah</b>			<b>18</b>	<b>100</b>

Sumber : Hasil olah data berdasarkan lampiran 12

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa ada 9 siswa yang memperoleh kategori nilai sangat tinggi dengan persentase 50%, 5 siswa yang memperoleh kategori nilai tinggi dengan persentase 27,77%, 4 siswa yang memperoleh kategori nilai sedang dengan persentase 22,22 %, namun tidak ada siswa yang memperoleh kategori nilai rendah dan sangat rendah pada hasil belajar *posttest* siswa.

## 2. Hasil Analisis Data Statistik Inferensial

Pada bagian analisis data statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, dalam hal ini digunakan program SPSS *for windows* versi 16.

Sebelum uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

#### a. Uji normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Untuk uji normalitas ini, digunakan program SPSS *for windows* versi 16. Pengujian dengan SPSS berdasarkan pada uji *One-Sampel Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika  $P_{value} \geq 0,05$  maka distribusinya normal sedangkan Jika  $P_{value} < 0,05$  maka distribusinya tidak normal. Setelah hasil belajar *pretest* dan *posttest* kemampuan menyimak dongeng diolah menggunakan program SPSS *for windows* versi 16, maka berikut adalah *output* uji normalitasnya :

**Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest***

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		PRETEST	POSTEST
	N	18	18
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	61.1111	85.5556
	Std. Deviation	10.22620	11.49026
	Most Extreme Differences		
	Absolute	.210	.186
	Positive	.210	.186
	Negative	-.141	-.173
Kolmogorov-Smirnov Z		.891	.788
Asymp. Sig. (2-tailed)		.406	.565
a. Test distribution is Normal.			

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa nilai sig. pada *pretest* adalah 0,406 dan pada *posttest* adalah 0,565. Jika dilihat dari hasil uji normalitas *pretest* diketahui bahwa  $0,406 > 0,05$  dan hasil uji normalitas *posttest* diketahui bahwa  $0,565 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan program SPSS *for windows* versi 16 menggunakan *One Way Anova* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika  $P_{value} \geq 0,05$  maka distribusinya homogen sedangkan Jika  $P_{value} < 0,05$  maka distribusinya tidak homogen.

Setelah hasil belajar *pretest* dan *posttest* kemampuan menyimak dongeng diolah menggunakan program SPSS *for windows* versi 16, maka berikut adalah *output* uji homogenitasnya :

**Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas Nilai *Pretest* dan *Posttest***

Test of Homogeneity of Variances			
HASIL BELAJAR KEMAMPUAN MENYIMAK DONGENG			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.022	1	34	.319

Tabel 4.6 Menunjukkan bahwa nilai sig. pada *pretest* dan *posttest* adalah 0,319. Jika dilihat dari hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa  $0,319 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi homogen.

### c. Uji Hipotesis

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Setelah uji prasyarat dilakukan dan terbukti bahwa

data-data yang diolah berdistribusi normal dan homogenitas, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Uji hipotesis yang digunakan adalah *Uji Paired Sampel t-test* yang merupakan uji beda dua sampel berpasangan yakni subjek yang sama namun mengalami perlakuan yang berbeda. Kriteria pengambilan keputusannya adalah Jika Sig.  $\geq 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak sedangkan jika Sig.  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berikut adalah keterangan mengenai  $H_0$  dan  $H_1$  :

- a.  $H_0$  : Tidak ada pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar kemampuan menyimak siswa kelas III SD Negeri Jonjo 1 kabupaten Gowa.
- b.  $H_1$  : ada pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar kemampuan menyimak siswa kelas III SD Negeri Jonjo 1 kabupaten Gowa.

Setelah hasil belajar *pretest* dan *posttest* kemampuan menyimak dongeng diolah menggunakan program SPSS *for windows* versi 16, maka berikut adalah *output* uji hipotesisnya :

Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRETEST - POSTEST	-2.4444 4E1	9.21777	2.17265	-29.02833	-19.86055	11.251	17	.000

Tabel 4.8 Nilai-nilai Dalam Distribusi t

$\alpha$ untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
$\alpha$ untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,10	0,005	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,486	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,165
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,178	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,132	2,623	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,743	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
$\infty$	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Sumber: Riduwan. (2005). *Belajar mudah penelitian untuk guru, karyawan dan peneliti pemula*. Bandung. Alfabeta.

Tabel 4.7 dan 4.8 menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung, pada *pretest* dan *posttest* adalah 11,251 dan nilai  $t$  table sebesar 2,110. Jika dilihat dari hasil uji hipotesis *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa  $t$  hitung >  $t$  table atau 11,251 > 2,110, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar kemampuan menyimak dongeng siswa kelas III SD Negeri Jonjo 1 Kabupaten Gowa.

## B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar menyimak dongeng siswa kelas III SDN Jonjo 1 Kabupaten Gowa. Untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif ini, peneliti mengadakan penelitian satu kelas atau disebut juga dengan *one group pretest posttest* design yaitu kelas III di SDN Jonjo 1 Kabupaten Gowa.

Pelaksanaan penelitian ini diadakan selama 5 kali pertemuan. Pertemuan pertama yang dilakukan adalah mengadakan *pretest* atau tes awal berupa pemberian soal pilihan ganda sebanyak 10 nomor kepada siswa, sebelum diberikannya *treatment* atau perlakuan, hal ini dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam menyimak dongeng. Pertemuan ke dua, tiga, dan empat diterapkannya pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif berupa video animasi dongeng yang ditampilkan dengan bantuan proyektor di kelas. Pertemuan ke lima adalah mengadakan *posttest* atau tes akhir, bentuk tesnya sama dengan *pretest* berupa soal pilihan ganda 10 nomor yang diberikan kepada siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pembelajaran manakah yang lebih efektif

digunakan dalam aspek kemampuan menyimak dongeng siswa kelas III SDN Jonjo 1 kabupaten Gowa.

Hasil analisis data statistik deskriptif yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kemampuan menyimak dongeng siswa yang ditunjukkan dengan perbedaan skor rata-rata siswa yang pada pelaksanaan *pretest* sebesar 61,11 dan pada pelaksanaan *posttest* 85,55. Analisis data statistik inferensial dalam penelitian ini terdapat tiga uji yang dilakukan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Ketiga uji tersebut menggunakan program SPSS *for windows* versi 16. Uji normalitas menunjukkan bahwa nilai sig. pada *pretest* adalah 0,406 dan pada *posttest* adalah 0,565. Jika dilihat dari hasil uji normalitas *pretest* diketahui bahwa  $0,406 > 0,05$  dan hasil uji normalitas *posttest* diketahui bahwa  $0,565 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Selanjutnya uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai sig. pada *pretest* dan *posttest* adalah 0,319. Jika dilihat dari hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa  $0,319 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi homogen. Sedangkan uji hipotesis menunjukkan bahwa  $t$  hitung  $>$   $t$  table atau  $11,251 > 2,110$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar kemampuan menyimak dongeng siswa kelas III SD Negeri jonjo 1 Kabupaten Gowa.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data statistik deskriptif dan analisis data statistik inferensial. Hasil data statistik deskriptif menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kemampuan menyimak dongeng siswa yang ditandai dengan skor rata-rata siswa pada pelaksanaan *pretest* sebesar 61,11 sedangkan pada pelaksanaan *posttest* sebesar 85,55 yang berarti bahwa perolehan nilai tersebut berada dalam kategori sangat baik. Sedangkan hasil data statistik inferensial pada menunjukkan bahwa  $t$  hitung  $t$  tabel atau  $11,251 > 2,110$ , Jika dilihat dari hasil uji hipotesis *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa  $t$  hitung  $t$  table atau  $11,251 > 2,110$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar kemampuan menyimak dongeng siswa kelas III SD Negeri jonjo 1 Kabupaten Gowa.

#### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian ini maka peneliti mengajukan beberapa saran atau rekomendasi sebagai berikut :

1. Hendaknya pendidik mampu menerapkan dan mengembangkan penggunaan multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar.
2. Hendaknya pendidik mampu menerapkan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi mengikuti proses belajar mengajar.

3. Hendaknya dinas pendidikan meningkatkan *monitoring* ditingkat sekolah dasar dalam membahas kesulitan-kesulitan yang dihadapi pendidik selama proses belajar mengajar, dan juga dapat memfasilitasi serta meningkatkan profesionalisme pendidik dengan kegiatan pelatihan, loka karya, semi loka, dan diklat sehingga peningkatan standar bagi kompetensi pendidik juga diperhatikan agar dapat menerapkan berbagai model, metode, dan media pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, 2015. *Pengantar Retorika*: Bandung: Pustaka Setia.
- Afiani, Rahmawati. 2013. Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Semarang Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng melalui Model Paired Storytelling dengan Media Wayang Kartun pada Siswa kelas II SDN Mangunsari Semarang. (Online) (<http://library.unnes.ac.id>, diakses pada tanggal 28 Januari 2019 pukul 16:37)
- Agus. 2008. Pengertian dan Jenis-Jenis Dongeng, (Online), (<http://agupenajateng.net/2008/03/25/pengertian-dan-jenis-jenisdongeng.html>, diakses pada tanggal 29 Januari 2019 pukul 15.02 WIB)
- Anderson, Ronald H. 2009. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers,
- Arikunto, S., 2007, *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*, Penerbit Bumi Aksara, Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Depdiknas. 2007. Undang-Undang Sisdiknas. Bandung: Fokus Media.
- Djiwandono, Soenardi. 2008. *Tes Bahasa Sebagai Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: Indeks,
- Hana, Jasmin. 2011. *Terapi Kecerdasan Anak dengan Dongeng*. Yogyakarta: Berlian Media
- Harmer, Jeremy. 2011. *The Practice of English Language Teaching*. 3rd edition. United Kingdom: Longman,
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kurnianingsih, Yanti.dkk. 2018. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mayasari, ita. 2014. Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Muhammadiyah Malang Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran ipa untuk kelas 5 sd negeri sribit 1 sragen, (online) (<http://library.um.ac.id>, diakses pada tanggal 28 januari 2019 pukul 18:00)

- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Munirah. 2014. *Teori Belajar dan Model Pembelajaran*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar..
- Nurgiyantoro Burhan, 2005, *Penilaian dan Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPEE.
- Rahayuningrum. 2012. Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Ketuntasan Belajar IPA siswa kelas V SDN Igatak Sukaharjo. *Jurnal pendidikan*. <http://repository.unan.ac.id/17834/DWI%20CHRISTINA.pdf>
- Rampan, Korrie. 2012. *Kreatif Menulis Cerita Anak*. Bandung: Nuansa.
- Ridwan, Abdullah 2005. *Belajar mudah penelitian untuk guru, karyawan dan peneliti pemula*. Bandung: Alfabeta
- Riyanto, yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rosiana (2017) pengaruh penggunaan media video terhadap pembelajaran keterampilan menyimak siswa kelas VII SMP Islam plus as-sa'adatain Depok (online) (<http://library.um.ac.id>, diakses pada tanggal 28 januari 2019 pukul 18;00)
- Sadiman, Arief S. 2008 *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Smalkdino, Sharon E, dkk. 2012. *Instructional Technology dan Media for Learning*. Jakarta: Kencana,
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi. 2006. *Pembelajaran sastra yang apresiasi dan integrative di sekolah dasar*. Jakarta : Departemen pendidikan nasional.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Suyanto, M. 2004. *Analisis dan desain aplikasi multimedia interaktif untuk pemasaran*. Yogyakarta : 2004.
- Syamsuri, Andi Sukri. dkk. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Panrita Express
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*.  
Bandung: Angkasa.

Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata pena.





**LAMPIRAN 1**  
**SILABUS**

## SILABUS

TAHUN PELAJARAN 2018 / 2019

Nama Sekolah : SD Negeri Jonjo 1  
Kelas / Semester : III / 2  
Tema 7 : Menyayangi Tumbuhan dan Hewan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<b>SUB TEMA 1 PB 1</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan.	<ul style="list-style-type: none"><li>Mengetahui pengertian dongeng.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Guru memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pengertian dongeng.</li></ul>
4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kata baku dan kalimat efektif	<ul style="list-style-type: none"><li>Mengetahui unsur-unsur yang terdapat dalam dongeng.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Setelah siswa mengetahui pengertian dongeng, selanjutnya siswa diberi pemahaman mengenai unsure-unsur yang terdapat dalam dongeng.</li></ul>
<b>SUB TEMA 1 PB 2</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		

3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyimak dongeng dalam tampilan video animasi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyimak dongeng secara bersama-sama yang ditampilkan dalam bentuk multimedia interaktif jenis video animasi. <b>Mandiri</b></li> </ul>
4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjawab pertanyaan dari dongeng yang ditonton.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan kata-kata yang belum dipahami siswa. <b>Communication.</b></li> </ul>
<b>SUB TEMA 1 PB 3</b>		
<b>Bahasa Indonesia</b>		
3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	Menemukan pesan moral yang terkandung dalam dongeng yang ditonton.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Setelah siswa selesai menyaksikan dongeng yang telah ditampilkan dalam video animasi tadi. Guru memberikan pertanyaan atau problem kepada siswa tentang apa isi dan unsur-unsur dongeng yang telah ditonton. <b>Think</b></li> <li>▪ Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang anggotanya terdiri dari 2 orang atau berpasangan. <b>Pair</b></li> <li>▪ Mendiskusikan pesan yang terdapat dalam isi dongeng. Setiap kelompok menuliskan pesan yang terkandung pada isi dongeng yang ditonton.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyimak dan mengisi lembar pengamatan.</li> <li>▪ Mendiskusikan hasil kerja tiap kelompok hingga disimpulkan pesan moral yang terkandung <i>Share</i></li> </ul>
--	--	--

Gowa, 2019

Mahasiswa Penelitian

Ismi Fitrawati  
NIM 10540954815

Guru Kelas III

Con.L, S.Pd SD  
NIP 196206101983061 002



Mengetahui  
Kepala UPTD Negeri Jonjo 1

Muh.Syahrir Mido' S.Pd.SD  
NIP. 19651109198911 1 002

# **LAMPIRAN 2**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Satuan Pendidikan** : SD Negeri Jonjo 1  
**Kelas / Semester** : III (Tiga) / 1  
**Tema 7** : Menyayangi Tumbuhan dan Hewan  
**Sub Tema 1** : Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia  
**Pembelajaran** : 1  
**Alokasi Waktu** : 4 x 35 menit

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

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

**Bahasa Indonesia**

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual.	3.8.1 Mampu mengetahui pengertian dongeng, jenis-jenis dongeng, serta fungsi dongeng.
2	4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kata baku dan kalimat efektif	4.8.1 menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri.

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Setelah memerhatikan materi dongeng dalam aplikasi smart edu, siswa dapat memahami pengertian, jenis-jenis, serta fungsi dongeng.

2. Dengan kegiatan diskusi, siswa dapat menemukan arti penting berterimakasih kepada sesama manusia sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.
3. Setelah kegiatan diskusi, siswa dapat menuliskan dua pengalaman berterimakasih pada sesama manusia sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.
4. Setelah mengamati penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk.
5. Setelah mengamati guru, siswa dapat mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk dengan tepat.

#### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. <i>Religius</i></li> <li>▪ Menyanyikan lagu “Indonesia Raya” bersama-sama, dilanjutkan lagu Nasional “Bagimu Negeri”. <i>Nasionalis</i></li> <li>▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Pembiasaan Membaca 15 menit. <i>Literasi</i></li> <li>▪ Guru melakukan ice breaking melalui kegiatan bernyanyi atau bermain tebak-tebakan atau kegiatan lain <i>Creativity and Innovation</i></li> <li>▪ Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. <i>Communication</i></li> <li>▪ Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan.</li> <li>▪ Guru melakukan apersepsi dengan melakukan salah satu kegiatan berikut yaitu tanya jawab, mengulas kembali beberapa hal tentang kegiatan sebelumnya, menceritakan pengalaman, atau kegiatan lainnya.</li> </ul>	25 menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan pemahaman kepada siswa mengenai dongeng melalui multimedia interaktif berupa aplikasi smart edu.</li> <li>▪ Setelah siswa mengetahui pengertian, fungsi, serta jenis-jenis dongeng selanjutnya siswa diberi pemahaman mengenai unsur-unsur yang terdapat dalam dongeng.</li> <li>▪ Guru menampilkan sebuah video dongeng dengan bantuan</li> </ul>	95 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>proyektor.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Setelah siswa selesai menonton dongeng yang disajikan, selanjutnya guru memberikan pertanyaan atau problem kepada siswa tentang apa isi dan unsur-unsur dongeng yang telah ditonton. <b>Think</b></li> <li>▪ Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang anggotanya terdiri dari 2 orang atau berpasang-pasangan. <b>Pair</b></li> <li>▪ Siswa menyimak dan mengisi lembar pengamatan yang diberikan guru.</li> <li>▪ Setiap kelompok menyampaikan jawaban yang telah didiskusikan pada kelompok masing-masing. <b>Share</b></li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi kegiatan hari itu. Dalam kegiatan refleksi, guru memberikan salah satu pertanyaan berikutini: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Apa yang kamu pelajari hari ini?</li> <li>b. Bagaimana perasaanmu saat menyampaikan pesan moral dan unsur-unsur dalam dongeng batu menangis?</li> <li>c. Kegiatan apa yang paling kamu sukai?</li> <li>d. Informasi apa yang ingin kamu ketahui lebih lanjut?</li> </ul> </li> <li>▪ Pertanyaan yang diajukan guru pada kegiatan refleksi dapat di jawab siswa secara lisan atau tulisan. Jika guru menginginkan siswa menulis jawaban pertanyaan refleksi, sebaiknya siswa memiliki sebuah buku tulis khusus untuk refleksi. <b>Mandiri</b></li> <li>▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <b>Religius</b></li> </ul>	20 Menit

#### E. METODE PEMBELAJARAN

- Model : Think Pair Share
- Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

## F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Menyayangi Tumbuhan dan Hewan* Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Siswa Tema : *Menyayangi Tumbuhan dan Hewan* Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

Multimedia Interaktif jenis Video Animasi

Gowa, 2019

Mahasiswa Penelitian

Ismi Fitrawati

NIM 10540954815

Mengetahui

Guru Kelas III

Kepala SD Negeri Jonjo 1



Muh. Syahrir Mido' S.Pd.SD  
NIP. 19651109198911 1 002

Coa.L, S.Pd SD  
NIP 196206101983061 002

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Satuan Pendidikan** : SD Negeri Jonjo 1  
**Kelas / Semester** : III (Tiga) / 1  
**Tema 7** : Menyayangi Tumbuhan dan Hewan  
**Sub Tema 1** : Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia  
**Pembelajaran** : 2  
**Alokasi Waktu** : 4 x 35 menit

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

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

**Bahasa Indonesia**

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual.	3.8.2 Mampu membedakan unsur-unsur instrinsik dalam dongeng.
2	4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.8.1 Menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri.

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Setelah menyaksikan dongeng yang berjudul Sang Kuda dan Sang Keledai, siswa dapat membedakan unsur-unsur instrinsik dalam dongeng yang ditonton.

2. Setelah menyaksikan dongeng, siswa dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri secara lisan.
3. Dengan kegiatan diskusi, siswa dapat menemukan arti penting berterimakasih kepada sesama manusia sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.
4. Setelah kegiatan diskusi, siswa dapat menuliskan dua pengalaman berterimakasih pada sesama manusia sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.
5. Setelah mengamati penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk.
6. Setelah mengamati guru, siswa dapat mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk dengan tepat.

#### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. <b>Religius</b></li> <li>▪ Menyanyikan lagu “Indonesia Raya” bersama-sama. dilanjutkan lagu Nasional “Tanah airku”. <b>Nasionalis</b></li> <li>▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Pembiasaan Membaca 15 menit. <b>Literasi</b></li> <li>▪ Guru melakukan ice breaking melalui kegiatan bernyanyi atau bermain tebak-tebakan atau kegiatan lain <b>Creativity and Innovation</b></li> <li>▪ Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. <b>Communication</b></li> <li>▪ Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan.</li> <li>▪ Guru melakukan apersepsi dengan melakukan salah satu kegiatan berikut yaitu tanya jawab, mengulas kembali beberapa hal tentang kegiatan sebelumnya, menceritakan pengalaman, atau kegiatan lainnya.</li> </ul>	25 menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menampilkan video dongeng yang berjudul Sang Kuda dan Sang Keledai dengan bantuan proyektor.</li> <li>▪ Setelah siswa selesai menonton dongeng yang disajikan, selanjutnya guru memberikan pertanyaan atau problem kepada siswa mengenai dongeng yang telah ditonton. <b>Think</b></li> </ul>	95 menit

Kegiatan	DeskripsiKegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok yang anggotanya terdiri dari 2 orang atau berpasang-pasangan. <i>Pair</i></li> <li>▪ Siswa menyimak dan mengisi lembar pengamatan yang diberikan guru.</li> <li>▪ Setiap kelompok menyampaikan jawaban yang telah didiskusikan pada kelompok masing-masing. <i>Share</i></li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi kegiatan hari itu. Dalam kegiatan refleksi, guru memberikan salah satu pertanyaan berikutini: <ul style="list-style-type: none"> <li>e. Apa yang kamu pelajari hari ini?</li> <li>f. Bagaimana perasaanmu saat menyampaikan pesan moral dan unsur-unsur dalam dongeng batu menangis?</li> <li>g. Kegiatan apa yang paling kamu sukai?</li> <li>h. Informasi apa yang ingin kamu ketahui lebih lanjut?</li> </ul> </li> <li>▪ Pertanyaan yang diajukan guru pada kegiatan refleksi dapat di jawab siswa secara lisan atau tulisan. Jika guru menginginkan siswa menulis jawaban pertanyaan refleksi, sebaiknya siswa memiliki sebuah buku tulis khusus untuk refleksi. <i>Mandiri</i></li> <li>▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <i>Religius</i></li> </ul>	20 Menit

#### E. METODE PEMBELAJARAN

- Model : Think Pair Share
- Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

## F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Menyayangi Tumbuhan dan Hewan* Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Siswa Tema : *Menyayangi Tumbuhan dan Hewan* Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

Multimedia Interaktif jenis Video Animasi

Gowa, 2019

Mahasiswa Penelitian

Ismi Fitrawati

NIM 10540954815

Mengetahui

Guru Kelas III

Kepala SD Negeri Jonjo 1



Muh. Syahrir Mido' S.Pd.SD  
NIP. 19651109198911 1 002

Coa.L, S.Pd SD  
NIP 196206101983061 002

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Satuan Pendidikan** : SD Negeri Jonjo 1  
**Kelas / Semester** : III (Tiga) / 1  
**Tema 7** : Menyayangi Tumbuhan dan Hewan  
**Sub Tema 1** : Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia  
**Pembelajaran** : 3  
**Alokasi Waktu** : 4 x 35 menit

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

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

**Bahasa Indonesia**

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual.	3.8.3 Mampu menganalisis unsure-unsure dongeng yang ditonton.
2	4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.8.1 Menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri.

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Setelah mendengarkan teks dongeng yang berjudul Keledai yang malas, siswa dapat menemukan pesan yang terdapat dalam dongeng yang didengar.

2. Setelah mendengarkan teks dongeng, siswa dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri secara lisan.
3. Dengan kegiatan diskusi, siswa dapat menemukan arti penting berterimakasih kepada sesama manusia sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.
4. Setelah kegiatan diskusi, siswa dapat menuliskan dua pengalaman berterimakasih pada sesama manusia sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.
5. Setelah mengamati penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk.
6. Setelah mengamati guru, siswa dapat mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan memutar dan meliuk dengan tepat.

#### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. <b>Religius</b></li> <li>▪ Menyanyikan lagu “Indonesia Raya” bersama-sama. dilanjutkan lagu Nasional “Dari Sabang sampai Merauke”. <b>Nasionalis</b></li> <li>▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Pembiasaan Membaca 15 menit. <b>Literasi</b></li> <li>▪ Guru melakukan ice breaking melalui kegiatan bernyanyi atau bermain tebak-tebakan atau kegiatan lain <b>Creativity and Innovation</b></li> <li>▪ Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. <b>Communication</b></li> <li>▪ Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan.</li> <li>▪ Guru melakukan apersepsi dengan melakukan salah satu kegiatan berikut yaitu tanya jawab, mengulas kembali beberapa hal tentang kegiatan sebelumnya, menceritakan pengalaman, atau kegiatan lainnya.</li> </ul>	25 menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menampilkan video dongeng yang berjudul Keledai yang malas dengan bantuan proyektor.</li> <li>▪ Siswa menyimak dongeng secara bersama-sama yang ditampilkan dalam bentuk multimedia interaktif jenis video</li> </ul>	95 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>animasi. <b>Mandiri</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Setelah siswa selesai menyaksikan dongeng yang telah ditampilkan dalam video animasi tadi. Guru memberikan pertanyaan atau problem kepada siswa tentang apa isi dan unsur-unsur dongeng yang telah ditonton. <b>Think</b></li> <li>▪ Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang anggotanya terdiri dari 2 orang atau berpasang-pasangan. <b>Pair</b></li> <li>▪ Mendiskusikan pesan yang terdapat dalam isi dongeng. Setiap kelompok menuliskan pesan yang terkandung pada isi dongeng yang ditonton.</li> <li>▪ Menyimak dan mengisi lembar pengamatan.</li> <li>▪ Mendiskusikan hasil kerja tiap kelompok hingga disimpulkan pesan moral yang terkandung <b>Share</b></li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi kegiatan hari itu. Dalam kegiatan refleksi, guru memberikan salah satu pertanyaan berikutini: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa yang kamu pelajari hari ini?</li> <li>- Bagaimana perasaanmu saat menyampaikan pesan moral dan unsur-unsur dalam dongeng batu menangis?</li> <li>- Kegiatan apa yang paling kamu sukai?</li> <li>- Informasi apa yang ingin kamu ketahui lebih lanjut?</li> </ul> </li> <li>▪ Pertanyaan yang diajukan guru pada kegiatan refleksi dapat di jawab siswa secara lisan atau tulisan. Jika guru menginginkan siswa menulis jawaban pertanyaan refleksi, sebaiknya siswa memiliki sebuah buku tulis khusus untuk refleksi. <b>Mandiri</b></li> <li>▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <b>Religius</b></li> </ul>	20 Menit

#### E. METODE PEMBELAJARAN

- Model : Think Pair Share
- Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

## F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Menyayangi Tumbuhan dan Hewan* Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Siswa Tema : *Menyayangi Tumbuhan dan Hewan* Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

Multimedia Interaktif jenis Video Animasi

Gowa, 2019

Mahasiswa Penelitian

Ismi Fitrawati

NIM 10540954815

Mengetahui

Guru Kelas III

Kepala SD Negeri Jonjo 1



Muh.Syahrir Mido' S.Pd.SD  
NIP. 19651109198911 1 002

Coa.L, S.Pd SD  
NIP 196206101983061 002



## **LAMPPIRAN 3**

★ Lembar Kerja Siswa (LKS)

**LEMBAR KERJA SISWA  
PEMBELAJARAN 1**

Sekolah : SD NEGERI JONJO 1  
Mata Pelajaran : BAHASA INDONESIA  
Kelas / Semester : III / 2  
Hari / Tanggal :

---

Petunjuk Soal

- a. Tulislah terlebih dahulu nama, kelas dan NIS pada lembar jawaban sebelum mengerjakan soal.
- b. Bacalah soal dengan teliti sebelum menjawab soal.
- c. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada a, b, c atau d pada lembar jawaban yang tersedia.

**Nama** : .....

**NIM** : .....

**Kelas** : .....

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

1. Cerita yang bersifat khayal atau rekaan, kisahnya tidak benar-benar terjadi akan tetapi memiliki nilai – nilai luhur yang dapat diteladani merupakan pengertian dari....
  - a. Novel
  - b. Dongeng
  - c. Cerpen
  - d. Mitos
2. Cerita yang berisi tentang kejadian-kejadian lucu yang menhibur siapa saja yang menontonnya disebut...
  - a. Legenda
  - b. Fable
  - c. Cerita jenaka
  - d. Mite
3. Dongeng biasanya mengandung unsur instrinsik yang berjumlah..
  - a. 5
  - b. 3
  - c. 6
  - d. 2
4. Pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca melalui cerita yang dibuatnya disebut.....
  - a. Tema
  - b. Alur
  - c. Amanat
  - d. Watak
5. Ide pokok dari cerita dongeng disebut....
  - a. Alur
  - b. Tema
  - c. Penokohan
  - d. Amanat

**\*SELAMAT BEKERJA\***

**LEMBAR KERJA SISWA  
PEMBELAJARAN II**

Sekolah : SD NEGERI JONJO 1  
Mata Pelajaran : BAHASA INDONESIA  
Kelas / Semester : III / 2  
Hari / Tanggal :

---

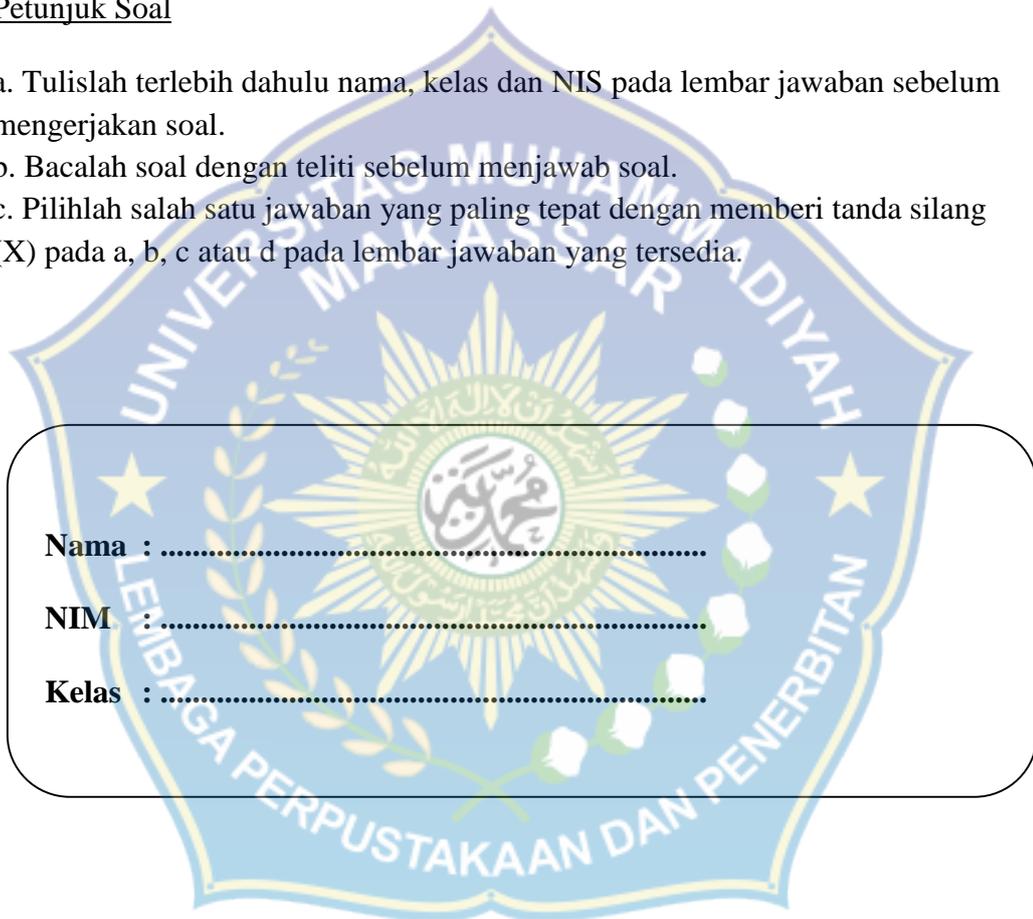
Petunjuk Soal

- a. Tulislah terlebih dahulu nama, kelas dan NIS pada lembar jawaban sebelum mengerjakan soal.
- b. Bacalah soal dengan teliti sebelum menjawab soal.
- c. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada a, b, c atau d pada lembar jawaban yang tersedia.

**Nama** : .....

**NIM** : .....

**Kelas** : .....



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

1. Hewan peliharaan tukang cuci dalam dongeng yang telah kalian tonton adalah...
  - a. Kerbau dan Ayam
  - b. Kuda dan Keledai
  - c. Sapi dan Keledai
  - d. Kuda dan Ayam
2. Penyebab keledai merasa sangat lelah adalah...
  - a. Keledai berjalan sangat jauh
  - b. Keledai berlari mencari tuannya
  - c. Keledai membawa beban yang berat
  - d. Keledai menjadi tunggangan tuannya
3. Watak dari tokoh kuda adalah...
  - a. Baik Hati dan Tabah
  - b. Sombong dan Malas
  - c. Rajin dan Sabar
  - d. Jahat dan egois
4. Tukang cuci menyesali perbuatannya karena...
  - a. Terlalu bekerja
  - b. Tidak adil
  - c. Serakah
  - d. Keras kepala
5. Amanat dari dongeng sang kuda dan sang keledai adalah....
  - a. Harus saling membantu
  - b. Saling memberikan semangat
  - c. Menolong teman yang kesusahan
  - d. Tidak boleh menjadi orang jahat

**\*SELAMAT BEKERJA\***

**LEMBAR KERJA SISWA  
PEMBELAJARAN III**

Sekolah : SD NEGERI JONJO 1  
Mata Pelajaran : BAHASA INDONESIA  
Kelas / Semester : III / 2  
Hari / Tanggal :

---

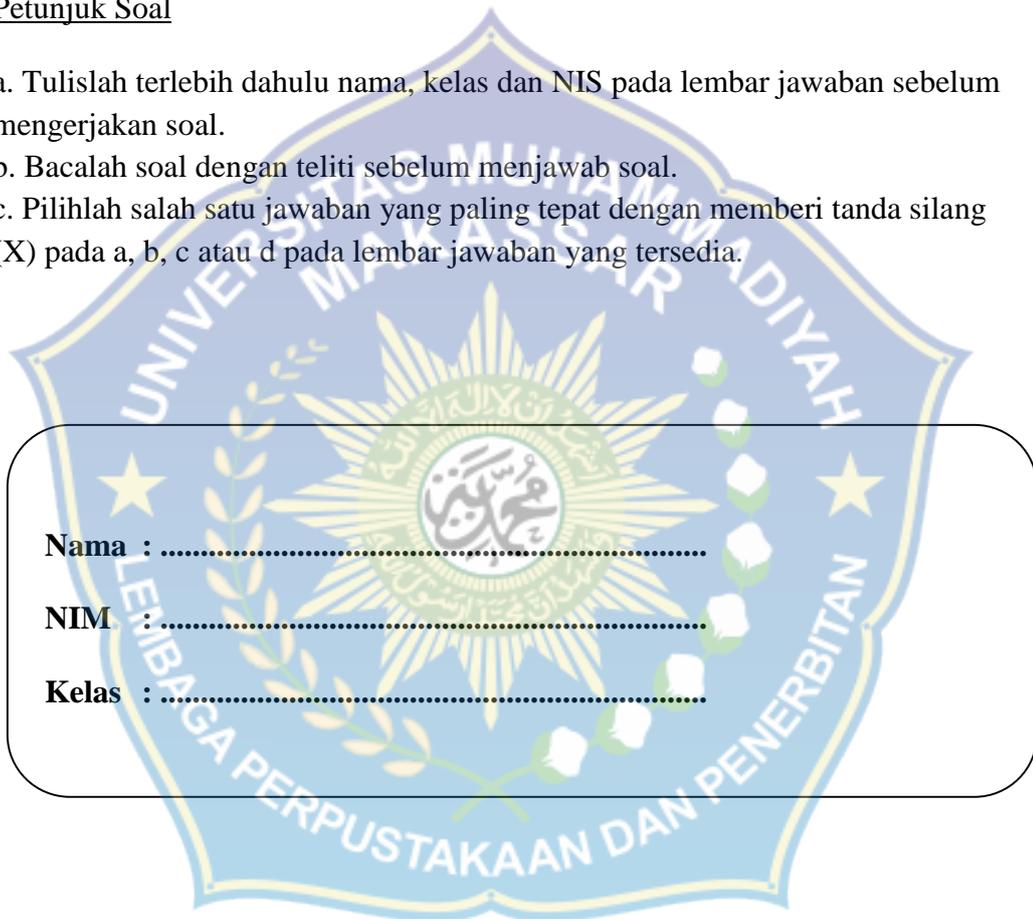
Petunjuk Soal

- a. Tulislah terlebih dahulu nama, kelas dan NIS pada lembar jawaban sebelum mengerjakan soal.
- b. Bacalah soal dengan teliti sebelum menjawab soal.
- c. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada a, b, c atau d pada lembar jawaban yang tersedia.

**Nama** : .....

**NIM** : .....

**Kelas** : .....



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

1. Pedagang mendapat keuntungan yang banyak saat berdagang....
  - a. Biji-bijian
  - b. Sayur-sayuran
  - c. Garam
  - d. Rempah-rempah
2. Dalam perjalanan menuju pasar keledai dan pedagang selalu melewati....
  - a. Sungai
  - b. Hutan
  - c. Danau
  - d. Istana
3. Watak dari tokoh keledai dalam cerita adalah...
  - a. Rajin dan sabar
  - b. Malas dan licik
  - c. Sombong dan serakah
  - d. Licik dan jahat
4. Tokoh pedagang dalam cerita tersebut adalah seorang....
  - a. Pria yang cerdas
  - b. Pria yang serakah
  - c. Wanita yang kuat
  - d. Wanita yang sabar
5. Amanat yang bisa kita petik dalam cerita dongeng tersebut adalah....
  - a. Tidak boleh bermalas-malasan
  - b. Tidak boleh berbohong
  - c. Harus berbalas budi
  - d. Harus rajin dalam bekerja

**\*SELAMAT BEKERJA\***



# **LAMPIRAN 4**

**Kunci Jawaban LKS**

**KUNCI JAWABAN**

**LKS 1**

1. B
2. C
3. A
4. C
5. B

**KUNCI JAWABAN**

**LKS 1**

1. B
2. C
3. D
4. B
5. A

**KUNCI JAWABAN**

**LKS 1**

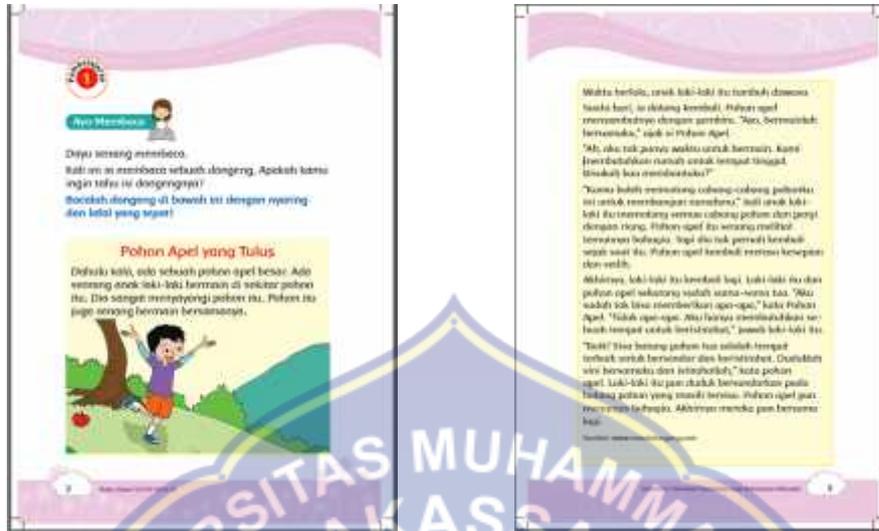
1. C
2. A
3. B
4. A
5. A



# **LAMPIRAN 5**

Media Pembelajaran

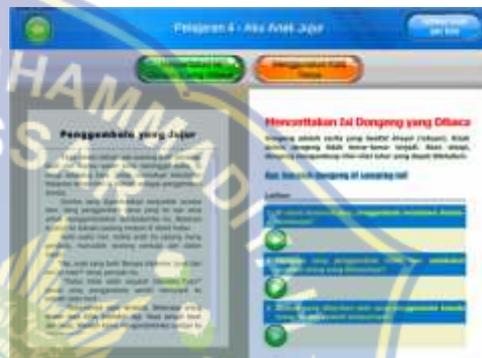
➤ **TEKS DONGENG SAAT PELAKSAAN PRETEST**



➤ **MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PELAKSANAAN POST-TEST**



➤ MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN 1



➤ MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN II



➤ MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN III



➤ PENGAPLIKASIAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DI KELAS



The logo of Universitas Muhammadiyah Yogyakarta is a blue shield-shaped emblem with a yellow border. It features a central sunburst with Arabic calligraphy, flanked by two yellow stars. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is written in white along the top inner edge, and "LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN" is written along the bottom inner edge. The text "KISI-KISI INSTRUMEN" is overlaid on the logo in black.

# LAMPIRAN 6

Kisi-kisi Instrumen

## KISI – KISI INSTRUMEN

TAHUN PELAJARAN 2018 / 2019

**Nama Sekolah** : SD Negeri Jonjo 1  
**Kelas / Semester** : III / 2  
**Tema 7** : Menyayangi Tumbuhan dan Hewan

Kompetensi Dasar :

3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan.

4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif

NO.	INDIKATOR	NOMOR BUTIR	BENTUK SOAL
1.	3.8.1 Mampu mengetahui pengertian dongeng, jeni-jenis dongeng, serta fungsi dongeng.	1 dan 6	PG
2.	3.8.2 Mampu membedakan unsur-unsur instrinsik dalam dongeng.	2 dan 9	PG
3.	3.8.3 Mampu menganalisis unsure- unsure dongeng yang ditonton.	3, 4, 5,7, 8, dan 10	PG



# **LAMPIRAN 7**

Soal Pretest dan Posttest

**SOAL**  
**(PRETEST)**

Sekolah : SD NEGERI JONJO 1  
Mata Pelajaran : BAHASA INDONESIA  
Kelas / Semester : III / 2  
Hari / Tanggal :  
Alokasi Waktu : 60 Menit

---

Petunjuk Soal

- a. Tulislah terlebih dahulu nama, kelas dan NIS pada lembar jawaban sebelum mengerjakan soal.
- b. Bacalah soal dengan teliti sebelum menjawab soal.
- c. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada a, b, c atau d pada lembar jawaban yang tersedia.

**Nama** : .....

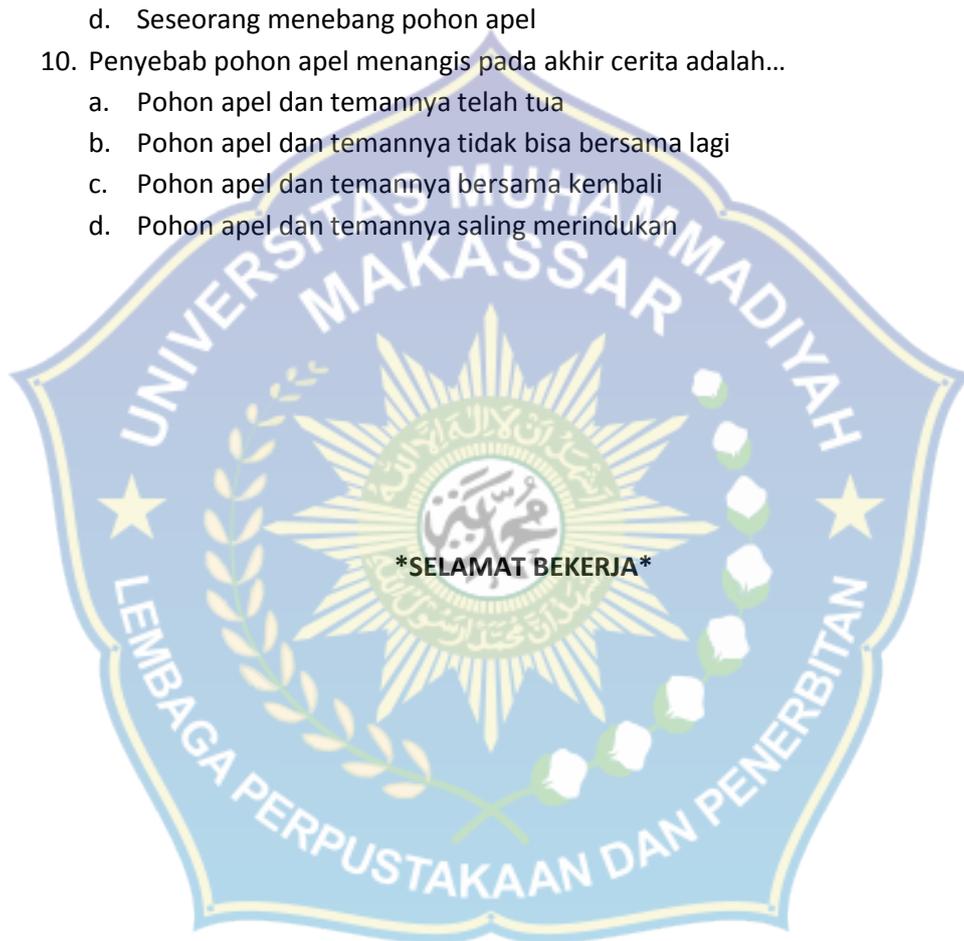
**NIM** : .....

**Kelas** : .....

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

1. Cerita yang bersifat khayal atau rekaan, kisahnya tidak benar-benar terjadi akan tetapi memiliki nilai – nilai luhur yang dapat diteladani merupakan pengertian dari....
  - a. Novel
  - b. Dongeng
  - c. Cerpen
  - d. Mitos
2. Cerita yang berisi tentang kejadian-kejadian lucu yang menhibur siapa saja yang menontonnya disebut...
  - a. Legenda
  - b. Fable
  - c. Cerita jenaka
  - d. Mite
3. Dongeng biasanya mengandung unsur instrinsik yang berjumlah..
  - a. 5
  - b. 3
  - c. 6
  - d. 2
4. Pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca melalui cerita yang dibuatnya disebut.....
  - a. Tema
  - b. Alur
  - c. Amanat
  - d. Watak
5. Ide pokok dari cerita dongeng disebut....
  - a. Alur
  - b. Tema
  - c. Penokohan
  - d. Amanat
6. Teman pohon apel dalam cerita adalah....
  - a. Anak laki-laki
  - b. Anak perempuan
  - c. Kakek tua
  - d. Pohon mangga
7. Saat pohon apel bermain bersama temannya ia merasa....
  - a. Terharu
  - b. Bahagia
  - c. Sedih
  - d. Tertawa
8. Kebajikan yang diberikan pohon apel adalah.....

- a. Memberikan semua buahnya
  - b. Membiarkan temannya bersandar kepadanya
  - c. Menjadi peneduh dikala siang hari
  - d. Memberikan cabang-cabangnya untuk dijadikan rumah
9. Penyebab pohon apel mrasa kesepian dan sedih adalah....
- a. Teman pohon apel tak kunjung datang
  - b. Cabang pohon apel terpotong
  - c. Teman pohon apel pergi
  - d. Seseorang menebang pohon apel
10. Penyebab pohon apel menangis pada akhir cerita adalah...
- a. Pohon apel dan temannya telah tua
  - b. Pohon apel dan temannya tidak bisa bersama lagi
  - c. Pohon apel dan temannya bersama kembali
  - d. Pohon apel dan temannya saling merindukan



**SOAL**  
**(POST TEST)**

Sekolah : SD NEGERI JONJO 1  
Mata Pelajaran : BAHASA INDONESIA  
Kelas / Semester : III / 2  
Hari / Tanggal :  
Alokasi Waktu : 60 Menit

---

Petunjuk Soal

- a. Tulislah terlebih dahulu nama, kelas dan NIS pada lembar jawaban sebelum mengerjakan soal.
- b. Bacalah soal dengan teliti sebelum menjawab soal.
- c. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada a, b, c atau d pada lembar jawaban yang tersedia.

**Nama** : .....

**NIM** : .....

**Kelas** : .....

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

1. Cerita yang bersifat khayal atau rekaan, kisahnya tidak benar-benar terjadi akan tetapi memiliki nilai – nilai luhur yang dapat diteladani merupakan pengertian dari....
  - a. Novel
  - b. Dongeng
  - c. Cerpen
  - d. Mitos
  
2. Dongeng biasanya mengandung unsur instrinsik yang berjumlah...
  - a. 5
  - b. 3
  - c. 6
  - d. 2
  
3. Apakah judul dongeng yang telah kalian tonton tadi....
  - a. Anak Durhaka
  - b. Batu Menangis
  - c. Malin Kundang
  - d. Asal Usul Pulau Kalimantan
  
4. Berdasarkan dongeng yang telah kalian tonton, tokoh utama dalam dongeng adalah.....
  - a. Ibu
  - b. Ayah
  - c. Darmi
  - d. Darma
  
5. Berasal dari Provinsi manakah dongeng tersebut....
  - a. Sulawesi Selatan
  - b. Jawa Barat
  - c. Kalimantan Barat
  - d. Maluku
  
6. Cerita yang berisi tentang kejadian-kejadian lucu yang menhibur siapa saja yang menontonnya disebut...
  - a. Legenda
  - b. Fable
  - c. Cerita jenaka
  - d. Mite

7. Watak tokoh darmi dalam dongeng tersebut adalah...
  - a. Baik hati dan rajin
  - b. Rendah hati dan sabar
  - c. Manja dan malas
  - d. Keras kepala dan manja
  
8. Sejak suaminya meninggal, ibu darmi terpaksa bekerja sebagai.....
  - a. Nelayan
  - b. Petani
  - c. Pedagang
  - d. Buruh
  
9. Pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca melalui cerita yang dibuatnya disebut.....
  - a. Tema
  - b. Alur
  - c. Amanat
  - d. Watak
  
10. Amanat yang bisa dipetik dalam dongeng tersebut adalah.....
  - a. Kita harus rajin membantu orang tua
  - b. Kia hendaknya menyayangi orang tua
  - c. Kita harus berusaha mencari uang sendiri
  - d. Kita tidak boleh durhaka terhadap orang tua

**\*SELAMAT BEKERJA\***



# LAMPIRAN 8

Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest



## **KUNCI JAWABAN SOAL PRETEST**

**1. B**

**2. A**

**3. B**

**4. C**

**5. C**

**6. C**

**7. C**

**8. D**

**9. C**

**10. D**

## **KUNCI JAWABAN SOAL POSTTEST**

**1. B**

**2. C**

**3. A**

**4. C**

**5. B**

**6. A**

**7. B**

**8. D**

**9. C**

**10. D**



# LAMPIRAN 9

Daftar Hadir Siswa

**DAFTAR HADIR SISWA**  
**KELAS/SEMESTER : III (Tiga) / 2 (Dua)**  
**SD NEGERI JONJO 1 KABUPATEN GOWA**

No.	Nama Murid	L/P	Pertemuan					Ket
			I	II	III	IV	V	
1.	Hardiansyah	L		√	a	√	<p style="text-align: center;"><b>P</b></p> <p style="text-align: center;"><b>R</b></p> <p style="text-align: center;"><b>E</b></p> <p style="text-align: center;"><b>T</b></p> <p style="text-align: center;"><b>E</b></p> <p style="text-align: center;"><b>S</b></p> <p style="text-align: center;"><b>T</b></p> <p style="text-align: center;"><b>P</b></p> <p style="text-align: center;"><b>O</b></p> <p style="text-align: center;"><b>S</b></p> <p style="text-align: center;"><b>T</b></p> <p style="text-align: center;"><b>T</b></p> <p style="text-align: center;"><b>E</b></p> <p style="text-align: center;"><b>S</b></p> <p style="text-align: center;"><b>T</b></p>	s = sakit
2.	Muh.Fadel Akbar	L		√	√	√		a = alfa
3.	Nurlidia	P		√	√	√		i = izin
4.	Muh.Fajri	L		√	√	√		
5.	Muh.Awal Hidayat	L		√	√	√		
6.	Alfira	P		√	√	√		
7.	Nurul Asmin Amelza	P		√	√	√		
8.	Risqi Noviansyah	L		√	√	√		
9.	Ismawati	P		√	√	√		
10.	Sulhan	L		√	√	√		
11.	Nur Andira	P		√	√	√		
12.	Ahmad Fausan	L		√	s	s		
13.	Putri Askina	P		√	√	√		
14.	Fahrianto	L		√	√	√		
15.	Ardan	L		√	√	√		
16.	Zarah Nadia	P		√	√	√		
17.	Nur Aisyah	P		√	√	√		
18.	Resa alif Saputra	L		√	√	√		





# **LAMPIRAN 10**

Daftar Hasil Belajar Siswa (Pretest dan Posttest)

**PEROLEHAN NILAI PRETEST DAN POSSTEST SISWA KELAS III**

**SD NEGERI JONJO 1 KABUPATEN GOWA**

No.	Nama Murid	L/P	Perolehan Nilai			
			Pretest	Ketuntasan	Posstest	Ketuntasan
1.	Hardiansyah	L	70	Tuntas	90	Tuntas
2.	Muh.Fadel Akbar	L	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas
3.	Nurlidia	P	70	Tuntas	100	Tuntas
4.	Muh.Fajri	L	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas
5.	Muh.Awal Hidayat	L	80	Tuntas	100	Tuntas
6.	Alfira	P	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
7.	Nurul Asmin Amelza	P	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
8.	Risqi Noviansyah	L	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
9.	Ismawati	P	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
10.	Sulhan	L	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas
11.	Nur Andira	P	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas
12.	Ahmad Fausan	L	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
13.	Putri Askina	P	70	Tuntas	90	Tuntas
14.	Fahrianto	L	80	Tuntas	90	Tuntas
15.	Ardan	L	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas
16.	Zarah Nadia	P	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
17.	Nur Aisyah	P	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas
18.	Resa alif Saputra	L	70	Tuntas	100	Tuntas
<b>Total</b>			<b>1650</b>		<b>2320</b>	

<b>Nilai Rata-rata</b>	<b>61,11</b>	<b>T = 6</b>	<b>85,55</b>	<b>T = 18</b>
<b>Standar Deviasi</b>	<b>10,22</b>	<b>TT = 12</b>	<b>11,49</b>	<b>TT = 0</b>





# **LAMPPIRAN 12**

Pengolahan Data Statistik Deskriptif



# LAMPIRAN 13

## Pengolahan Data Statistik Inferensial



		PRETEST	POSTEST
N		18	18
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	61.1111	85.5556
	Std. Deviation	10.22620	11.49026
Most Extreme Differences	Absolute	.210	.186
	Positive	.210	.186
	Negative	-.141	-.173
Kolmogorov-Smirnov Z		.891	.788

Asymp. Sig. (2-tailed)	.406	.565
a. Test distribution is Normal.		

B. Uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

HASIL BELAJAR KEMAMPUAN MENYIMAK DONGENG

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.022	1	34	.319

C. Uji hipotesis

		Paired Differences							
		95% Confidence Interval of the Difference							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Par 1	PRETEST - POSTEST	-2.44444E1	9.21777	2.17265	-29.02833	-19.86055	-11.251	17	.000



DOKUMENTASI PENELITIAN



*Gambar 1. Pelaksanaan Pre-Test*



*Gambar 2 Proses Pembelajaran I*



*Gambar 3* Proses Pembelajaran II



*Gambar 4* Proses Pembelajaran III



*Gambar 4 Pelaksanaan Post Test*



**LAMPIRAN 14**  
**SURAT IZIN PENELITIAN**





PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 16024/S.01/PTSP/2019  
Lampiran :  
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.  
Bupati Gowa

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 1422/05/C.4-VIII/V/1440/2019 tanggal 14 Mei 2019 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti di bawah ini:

Nama : ISMI FITRAWATI  
Nomor Pokok : 10540954815  
Program Studi : PGSD  
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)  
Alamat : Jl. Sit Alauddin No. 259, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR KEMAMPUAN MENYIMAK SISWA KELAS III SDN JONJO 1 "

Yang akan dilaksanakan dari : 18 Mei s/d 18 Juli 2019

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada tanggal : 15 Mei 2019

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN  
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU  
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN  
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

A. M. YAMIN, SE., MS.  
Pangkat : Pembina Utama Madya  
Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth.  
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;  
2. Pastinggal

SMAP PTSP 15-05-2019



Jl. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
Website : <http://smap.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
Makassar 90222





**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA**  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

Jln. Mesjid Raya No. 30. Telepon. 884637. Sungguminasa – Gowa

Sungguminasa, 17 Mei 2019

Nomor : 070/SK/BKB.P/2019  
Lamp : -  
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada  
Yth. Ka. SD Negeri Jonjo I Kab. Gowa

Di-  
Tempat.

Berdasarkan Surat Badan Koordinasi Penanaman Modal Daerah Provinsi Sul-Sel Nomor: 16024/S.01/PTSP/2019 tanggal 15 Mei 2019 tentang Rekomendasi Penelitian

Dengan ini disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : ISMI FITRAWATI  
Tempat/Tanggal Lahir : Jonjo, 09 Januari 1997  
Jenis kelamin : Perempuan  
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)  
Alamat : Jln. Dg. Tata 3 No. 1

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data Dalam Rangka Penyelesaian Skripsi/Tesis di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul "**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR KEMAMPUAN MENYIMAK DONGENG SISWA KELAS III SDN JONJO I**"

Selama : 18 Mei s/d 18 Juli 2019  
Pengikut : Tidak Ada

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan:

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab Gowa;
2. Penelitian/Pengambilan Data tidak menyimpang dari izin yang diberikannya;
3. Menaatinya semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) Eksemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Gowa Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Gowa.

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.

An. KEPALA BADAN  
Kabid. Kewaspadaan Nasional  
Dan Penanganan Konflik

Hj. ANDI YUNPATI, S.Sos, M.Si

Pangkat : Pembina  
NIP. : 19630112 198603 2 012

Tembusan :

1. Bupati Gowa (sebagai laporan);
2. Ka. Dinas Pendidikan Kab. Gowa;
3. Ketua LPJM UNISMUH Makassar di Makassar;
4. Yang bersangkutan ;
5. Peringgal;



# **LAMPIRAN 15**

**SURAT KETERANGN TELAH MENELITI**



**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA  
DINAS PENDIDIKAN  
KORDINATOR WILAYAH KECAMATAN PARIGI  
UPT SD NEGERI JONJO 1**

Alamat: Jl. Kancang Dg.Mavo Desa Jonjo. Kec.Parigi Kode Pos 92147

**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPT SD Negeri Jonjo 1, menerangkan bahwa:

Nama : Ismi Fitrawati  
NIM : 10540954815  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Pekerjaan : Mahasiswa FKIP Unismuh Makassar

Benar bahwa mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian dari tanggal 18 Mei s/d 18 Juli 2019. Dengan Judul:

**“ Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas III SDN Jonjo 1”**

Demikian berita acara ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jonjo, Juni 2019

Kepala UPT SD Negeri Jonjo 1



**Muh.Syahri Mido' S.Pd.SD**  
NIP. 19651109198911 1 002



**LAMPIRAN 16**  
**BERITA ACARA PENELITIAN**



**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA  
DINAS PENDIDIKAN  
KORDINATOR WILAYAH KECAMATAN PARIGI  
UPT SD NEGERI JONJO 1**

Alamat: Jl. Kancang Dg.Mavo Desa Jonjo. Kec.Parigi Kode Pos 92147

**BERITA ACARA**

Pelaksanaan penelitian dan pengambilan data di SD Negeri Jonjo 1 Kabupaten Gowa dari tanggal 18 mei s/d 18 Juli 2019.

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ismi Fitrawati

NIM : 10540954815

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pekerjaan : Mahasiswa FKIP Unismuh Makassar

Telah melakukan penelitian dan pengambilan data di SD Negeri Jonjo 1 Kabupaten Gowa dalam rangka penyusunan SKRIPSI, dengan judul:

**“ Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas III SDN Jonjo 1”**

Demikian berita acara ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jonjo,

Juni 2019



Mengetahui  
Kepala UPT SD Negeri Jonjo 1

**Muh.Syahrir Mido' S.Pd.SD**  
NIP. 19651109198911 1 002

Mahasiswa Penelitian

**Ismi Fitrawati**  
NIM. 10540954815

## RIWAYAT HIDUP



**ISMI FITRAWATI** dilahirkan pada hari kamis tanggal 09 Januari 1997 di Desa Jonjo Kecamatan Parigi Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan. Putri kedua dari pasangan Nuhung. K dan Jamarro. Y. Peneliti memulai jenjang pendidikan di SD Negeri Jonjo 1 pada tahun 2003 dan tamat pada tahun 2009. Pada tahun itu juga, peneliti melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 1 Parigi dan tamat tahun 2012. Lalu melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 1 Parigi dan menyelesaikan pendidikan tahun 2015. Dengan izin Allah, pada tahun 2015 peneliti kemudian melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi dan Alhamdulillah peneliti berhasil diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa melalui jalur *one day service* di Universitas Muhammadiyah Makassar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), program Strata 1 (S1).