

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI KARANGLOE
KABUPATEN GOWA**

SKRIPSI

**QURRATUL A'YUNIAH AR
4518103070**



**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA
2022**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI KARANGLOE
KABUPATEN GOWA**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

BOSOWA

**QURRATUL A'YUNIAH AR
4517103070**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA
2022**

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS V SD NEGERI KARANGLOE KABUPATEN GOWA


Disusun dan diajukan oleh

QURRATUL A'YUNIAH AR
4518103070


Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 19 Agustus 2022

Menyetujui:

Pembimbing I,


Dr. Hj. Andi Hamsiah, S.Pd
NIDN.0905086901

Pembimbing II,


A. Vivit Angrani, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0919018701

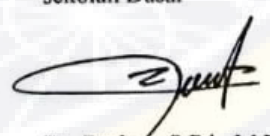
Mengetahui:

Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu
Pendidikan



Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd
NIK.D. 450375

Ketua Program Studi Pendidikan Guru
sekolah Dasar


Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd
NIK.D. 450591

MOTTO

“Jadikan sabar dan shalat sebagai penolongmu dan sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar”

(QS. Albaqarah: 45)

“karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,”

(QS. Al-Insyirah 5)

“Tetaplah bersabar walau dalam kesulitan karena semua butuh proses dan teruslah berusaha dan berjuang agar dapat menjadi orang yang bermanfaat”

(Penulis)

BOSOWA



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : Qurratul A'yuniah AR
NIM : 4517103070
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis
Multimedia Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa
Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Karangloe Kabupaten
Gowa.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atau perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 05 Agustus 2022
Yang membuat pernyataan,




Qurratul A'yuniah AR
NIM. 4518103070

ABSTRAK

Qurratul A'yuniah AR. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Karangloe Kabupaten Gowa. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bososwa Makassar. (Dibimbing oleh Dr. Andi Hamsiah, M.Pd dan A. Vivit Anggreani, S.Pd., M.Pd.)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Karangloe Kabupaten Gowa. Jenis Penelitian ini kuantitatif dengan metode *experiment*. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas V sebanyak dua puluh orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *pretest* dan *posttest*. Data yang diperoleh dideskripsikan dengan kata kata dan hasil tes.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia menghasilkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar serta semangat belajar anak.

Kata kunci: *Media pembelajaran berbasis multimedia, Mata pelajaran bahasa Indonesia, hasil belajar.*

ABSTRACT

Qurratul A'yuniah AR. 2022. The influence Of use Based Multimedia Learning Media On The Results Of Learning subjekts Bahasa Indonesia students Class V Karangloe Elementary School Kabupaten Gowa. Thesis. Primary School Teacher Education Department, Faculty of Teacher Training and Education. Bosowa University.. (Guided by Dr. Andi Hamsiah M.Pd, and A Vivit Anggreani., S.Pd., M.Pd).

This research was conducted with aim to know, is there an influence use Based Multimedia Learning Media On The Results Of Learning subjekts Bahasa Indonesia students Class V Karangloe Elementary School Kabupaten Gowa. This kind of research is quantitative with an experiment method. This research sample is a class v student with twenty people. The data-collection techniques used in this study are pretest and posttest techniques. Data obtained is described by wording and test results.

The results of this study suggest that the use of based multimedia learning media affects the learning of Indonesian subjects Students. media use of learning based Multimedia producing to a fun learning process and increases the motivation for learning and the vigor to learn children.

Keywords: Based Multimedia Learning Media, Indonesian Subjects, Learning Results.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'Alaikum Warahmatullahi wabarokatuh

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah swt Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan Taufiq-Nya. Shalawat dan salam semoga tetap terhanturkan kepada Nabi tercinta, Muhammad saw, yang telah menyinari kita semua di dunia ini dengan cahaya islam.

Pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Karangloe Kabupaten Gowa”. Skripsi ini disusun sebagai realisasi untuk memenuhi tugas akhir, sekaligus diajukan kepada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bosowa Makassar untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penulis menyadari telah banyak kisah sedih dan bahagia yang terukir indah mengarungi perjalanan dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Sebagai hamba yang dhaif dengan kemampuan yang terbatas, tidak sedikit kendala yang dialami penulis dalam menyusun skripsi ini. Namun berkat pertolongan Allah swt dan bantuan dari berbagai pihak berupa materi, bimbingan, sumbangan pikiran, tenaga, dan doa sehingga kendala tersebut dapat diatasi dan dilewati.

Penulis menyadari bahwa banyak rintangan dalam pembuatan skripsi ini dan tanpa bantuan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada

penyusunan skripsi ini. Untuk itu melalui tugas akhir ini ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis berikan kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Batara Surya, S.T., M.Si Rektor Universitas Bosowa Makassar beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di Universitas Bosowa Makassar.
2. Dr. Asdar, S.Pd M.Pd Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Bosowa Makassar beserta jajarannya yang telah memberi izin penyusunan skripsi ini.
3. Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bosowa Makassar yang telah memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Hj. Andi Hamsiah, M.Pd, selaku pembimbing I, dan A. Vivit Anggreani, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing II, yang dengan sabar dan ikhlas memberikan bimbingan, arahan, dan kemudahan selama penulisan skripsi ini.
5. Dr. mas'ud Muhammadiyah, M.Si., selaku Dosen penguji I, dan Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd, M.Pd, selaku dosen penguji II, yang telah memberikan saran untuk menyempurnakan penulisan skripsi ini.
6. Para Dosen dan Staf pegawai jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa Makassar yang telah memberikan ilmu dan bantuan dengan hati yang tulus dan melayani dengan penuh sabar demi kelancara proses perkuliahan.

7. Hj. Muliati, S.Pd. selaku kepala sekolah SD Negeri Karangloe Kabupaten Gowa yang telah memberikan izin melakukan penelitian di SD Negeri Karangloe Kabupaten Gowa.
8. Syamsul Rizal S.Pd selaku guru kelas V SD Negeri Karangloe yang telah memberikan bantuan dan bersedia bekerjasama kepada penulis dalam pelaksanaan penelitian.
9. Teristimewah penulis mengucapkan terima kasih tiada tara kepada Ayahanda Abd Rahman, S.Pd.I dan Ibunda Halijah Idris, atas motivasi, curahan cinta dan kasih sayang serta keikhlasan dalam membesarkan, mendidik, membiayai, memberi kepercayaan, dan doa restu tak henti-hentinya demi kebaikan Ananda. Selain itu, penulis mengucapkan terimakasih penghargaan Kepada Kakak dan adik tercinta Muh Ahmad Ridha AR, S.H. Ahsanannisa, Miftahul Khair AR dan Mar'atul Mutmainnah AR serta nenek tercinta Saripah atas segala kasih sayang, perhatian, motivasi, dan doa yang diberikan kepada penulis.
10. Sahabat dan Partner terbaik Siti Nur Asia, Arniati Arifin, Nurhayatun Loan, Wa Ode Desna Sari, dan Fatmawati, serta Teman teman seperjuangan kelas Pendidikan Guru sekolah dasar dan teman teman seangkatan 2018 yang banyak membantu selama ini.
11. Serta semua pihak yang telah membantu, memberi dukungan, dan menyemangati penulis dalam mengerjakan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Semoga Allah swt, membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga karya ini dapat bermanfaat untuk kita semua. Akhirnya tak

ada gading yang tak retak, tak ada ilmu yang memiliki kebenaran mutlak, tak ada manusia tanpa kelemahan dan kesempurnaan hanya milik Allah swt. Oleh karena itu, tegur sapa dari berbagai pihak yang sifatnya membangun senantiasa dinantikan dengan penuh keterbukaan oleh penulis.

Wassalamualaikum Warohmatullahi Wabarokatu

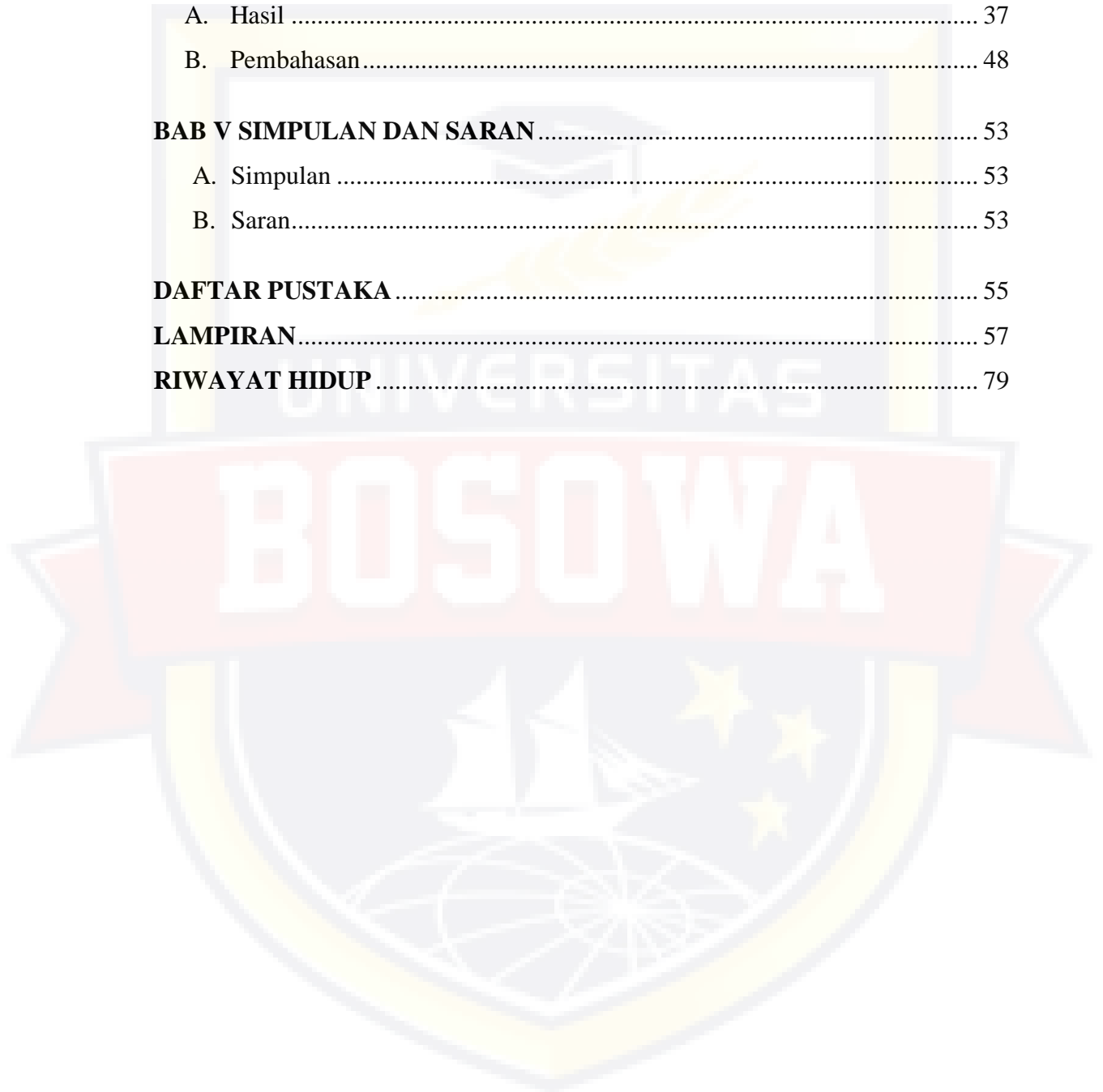
Makassar, 05 Agustus 2022

Qurratul A'yuniah AR

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori	7
B. Penelitian yang Relevan	22
C. Kerangka Pikir	25
D. Hipotesis	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis dan Desain Penelitian	28
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	29
C. Populasi dan Sampel	29
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	30
E. Teknik Pengumpulan Data	31

F. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Hasil	37
B. Pembahasan.....	48
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	53
A. Simpulan	53
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	57
RIWAYAT HIDUP	79

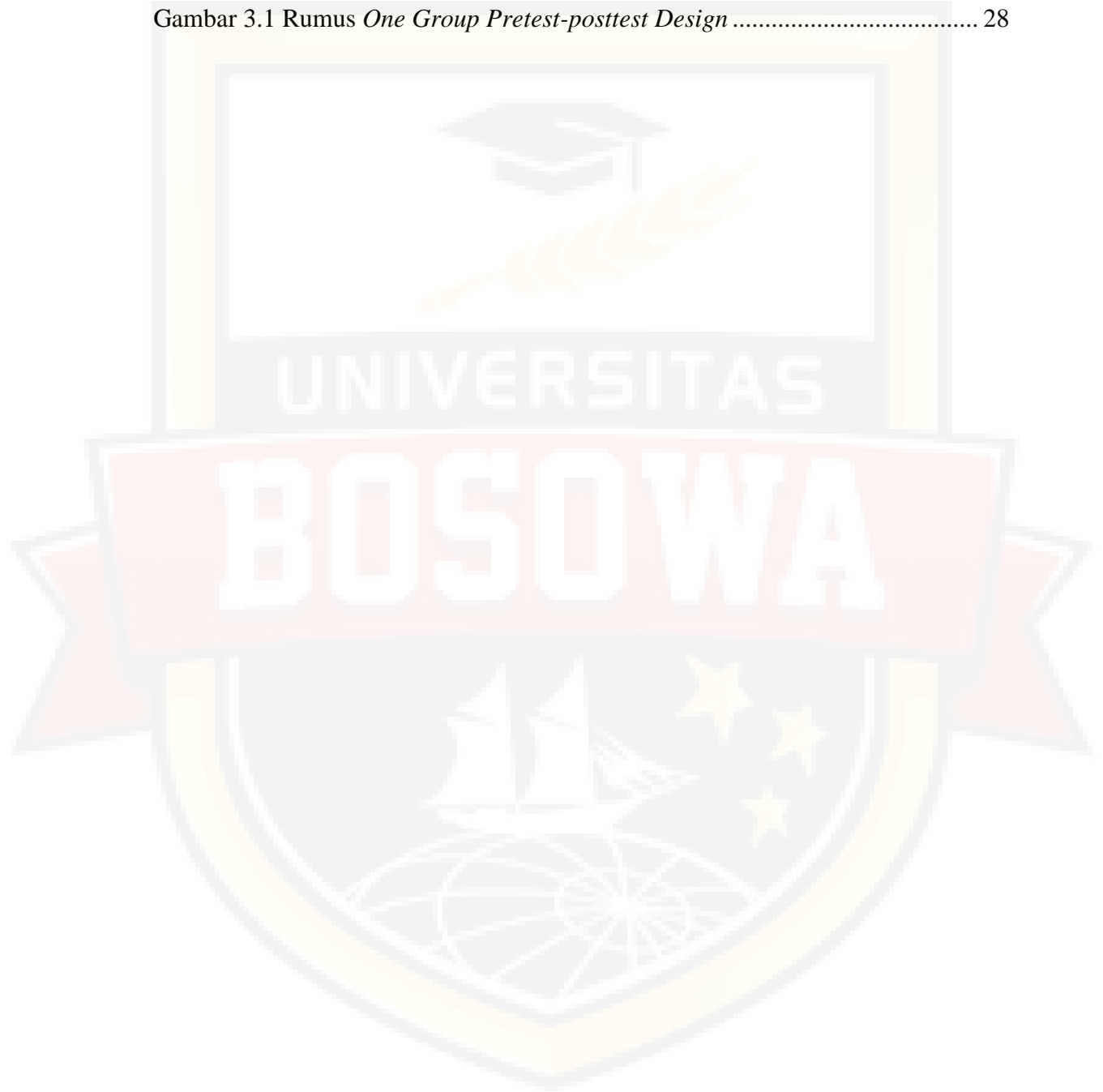


DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Siswa Kelas V SD Negeri Karangloe Kecamatan Tompobulu Kabupaten Gowa	30
Tabel 3.2 Aspek Hasil Dokumentasi.....	32
Tabel 3.3 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar/Kriteria Ketuntasan Minimal	34
Tabel 3.4 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia	34
Tabel 4.1 Nilai <i>Pretest</i> Siswa Kelas V SD Negeri Karangloe	37
Tabel 4.2 Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-Rata) Nilai <i>Pretest</i>	38
Tabel 4.3 Tingkat Penguasaan Materi <i>Pretest</i>	39
Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan <i>Pretest</i> Hasil Belajar Bahasa Indonesia.....	40
Tabel 4.5 Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas V SD Negeri Karangloe.....	41
Tabel 4.6 Perhitungan Untuk Mencari <i>Mean</i> (Rata-Rata) Nilai <i>Posttest</i>	41
Tabel 4.7 Tingkat Penguasaan Materi <i>Posttest</i>	42
Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Bahasa Indonesia.....	43
Tabel 4.9 Analisis Data Observasi Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia.....	44
Tabel 4.10 Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	26
Gambar 3.1 Rumus <i>One Group Pretest-posttest Design</i>	28



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Sekolah	58
Lampiran 2 Visi Misi	59
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	60
Lampiran 4 Kriteria Penilaian.....	63
Lampiran 5 Daftar Hadir Siswa	64
Lampiran 6 Soal <i>Pretest</i>	65
Lampiran 7 Soal <i>Posttest</i>	68
Lampiran 8 Tabel Distribusi (t-Tabel).....	72
Lampiran 9 Persuratan	73
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitisan	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam suatu kehidupan bangsa, pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa yang bersangkutan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan siswa yang berdaya pikir tinggi dan kreatif. Pendidikan itu merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan, manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga negara masyarakat.

Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu, pembaharuan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa. Di berbagai negara telah di upayakan untuk memperbaiki kualitas pendidikan, seperti: pembaharuan dalam kurikulum, pengembangan model pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, perubahan sistem penilaian, pemberian pelatihan pada guru, rekrutmen calon guru yang ketat, dan sebagainya.

Salah satu pembaharuan yang harus dilakukan adalah pada pembelajaran bahasa indonesia karena Bahasa Indonesia memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan intelektual pada siswa. Tanpa penguasaan Bahasa Indonesia yang benar maka pembelajaran lain akan terpengaruh. Salah satu yang dapat melakukan pembaharuan adalah guru di kelas.

Bahasa Indonesia adalah bahasa pemersatu bangsa yang harus dikuasai oleh setiap warga negara Indonesia. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan dasar-dasar berbahasa yang baik bagi anak. Sekolah Dasar (SD) sebagai bagian dari wadah pendidikan anak usia dini menjadi salah satu tonggak yang penting bagi keberlangsungan dan keberadaan Bahasa Indonesia, baik itu dalam bahasa lisan maupun bahasa tulisan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD), diperlukan suatu media pembelajaran yang baik, jelas dan mudah dipahami oleh siswa untuk membantu pemahaman konsep dalam mengembangkan suatu materi yang diimplementasikan dalam bentuk pengalaman.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan agar siswa memiliki kemampuan yang tertera pada Peraturan Menteri pendidikan nasional No. 20 tahun 2006 tentang standar isi menyebutkan bahwa:” (1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.(2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan negara Indonesia. (3) Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan. (4) Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial. (5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. (6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.”

Pada hakikatnya adalah proses belajar-mengajar adalah suatu proses komunikasi antar guru dan siswanya, proses komunikasi ini diwujudkan melalui

penyampaian dan tukar menukar pesan dan informasi antar guru dan siswanya, maka diperlukan sarana atau alat komunikasi. Adapun sarana atau alat yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam proses belajar mengajar disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang amat penting dalam proses mengajar, karena dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada siswa baik berupa alat maupun bahan ajar. Selain itu media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memotivasi dan berkomunikasi dengan siswa agar lebih efektif, semangat dan antusias dalam kegiatan belajar dan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan. Guru harus memperhatikan atau memilih media yang tepat untuk digunakan. Media yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran berbasis multimedia.

Keunggulan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia yaitu meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, siswa juga dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan uraian sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran Bahasa Indonesia. Mengingat banyaknya masalah serta keterbatasan dari peneliti, maka peneliti memilih judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Karangloe Kecamatan Tompobolu Kabupaten Gowa.”

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Belum terciptanya suasana belajar Bahasa Indonesia yang menyenangkan
2. Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan penulis membatasi masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Karangloe.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Karangloe Kecamatan Tompobulu Kabupaten Gowa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Karangloe Kecamatan Tompobulu Kabupaten Gowa.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini merupakan informasi yang berharga mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diharapkan dapat dijadikan referensi untuk mengetahui bagaimana pengaruh menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dan memberikan informasi sehingga dapat menjadi *output* sekolah yang berkualitas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Peserta didik diharapkan mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajarnya sehingga peserta didik terus berlomba-lomba menjadi yang terdepan dalam prestasi.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru dalam mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan masukan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan kesan pada pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan untuk mengembangkan media pembelajaran pada proses pembelajaran dan bermanfaat dalam rangka perbaikan hasil belajar Bahasa Indonesia pada khususnya dan pembelajaran pada umumnya.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia, selain itu dapat di jadikan pengalaman menulis karya ilmiah dan melaksanakan penelitian dalam pembelajaran sehingga dapat menambah pengetahuan baru dalam penelitian ini.

e. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya dan dapat menambah wawasan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia di sekolah dasar khususnya di kelas V.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar

Menurut W.S Winkel 2002 dalam Susanto (2013: 1) belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antar seseorang dengan lingkungannya, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas

Menurut Gagne dalam Suprijono (2009: 2) belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.

Menurut Purwanto dalam Thobroni (2017: 18) Belajar adalah suatu perubahan didalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang telah diuraikan diatas, maka belajar dapat disimpulkan sebagai proses perubahan tingkah laku individu secara keseluruhan baik dari segi pengetahuan, keterampilan, kecakapan, sikap dan kebiasaan sebagai akibat dari pengalaman interaksi antar individu dengan individu maupun lingkungannya.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2014: 3) Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

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

Sering kali media pembelajaran digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik dalam Arsyad (2014: 4) ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan

lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi.

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

Adapun beberapa contoh media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD, antara lain:

1) Gambar seri

Gambar seri merupakan media pembelajaran gambar yang berada di kertas. Cara pengerjaannya adalah pertama kita mencari gambar yang sesuai dengan materi ajar lalu gambar tersebut di print. Selanjutnya gambar di gunting dan ditempel di kertas yang lebih bagus misalnya kertas karton yang berwarna, dll.

2) Teknologi

Teknologi adalah suatu alat yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu alat teknologi yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan adalah Proyektor atau biasa disebut LCD.

b. Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran

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

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

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

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

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

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

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

c. Faktor Faktor Pemilihan Suatu Media

Sebelum memutuskan untuk menggunakan media tertentu dalam suatu peristiwa mengajar, seorang guru perlu memahami faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan suatu media, Arsyad (2014: 69). Adapun faktor-faktor pemilihan suatu media pembelajaran yaitu:

- 1) Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia, sumber yang tersedia.
- 2) Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan peserta didik, misalnya penghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi.
- 3) Hambatan dari sisi siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer, dan karakteristik peserta didik lainnya.
- 4) Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya.

3. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

Pengertian multimedia dapat berbeda dari sudut pandang beberapa orang. Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan beberapa media untuk menyajikan sebuah informasi. Misalnya Video musik dapat dikatakan multimedia karena penyajian informasinya menggunakan audio/suara dan Video. Berbeda jika hanya rekaman musik yang hanya menggunakan audio/ suara saja.

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin *nonus* yang berarti banyak atau bermacam-macam, sedangkan kata media berasal dari bahasa latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghatarakan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Kata medium dalam *American Heritage Electronic* dalam Munir (2015: 2) diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (*vektor atau bitmap*), grafik, suara, animasi, Vdeo, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik atau siswa. Multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik Rosch dalam Munir (2015: 2).

Gayeski dalam Munir (2015: 2) mendefenisikan multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, Vdeo, dan sebagainya.

Oblinger dalam Munir (2015: 2) mendefinisikan multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio, dan video dengan ciri-ciri interaksi ativitas komputer untuk menghasikan satu presentase menarik.

Berdasarkan definisi para ahli diatas, dapat disimpulkan multimedia adalah suatu perantara, pembawa, penghantar informasi ke penerima informasi dengan menggunakan media dalam bentuk teks, grafik, audio, video berbasis komputer. Komputer sangat berperan dalam multimedia karena multimedia bersifat teknologi dan teknologi tidak bisa lepas dari komputer.

Proyektor atau LCD adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi ke peserta didik dalam bentuk *power point*. *Power point* ini sangat tepat digunakan dalam penyampaian informasi karena guru tidak menulis lagi di papan tulis, jadi guru langsung menanyakan materi melalui proyektor atau LCD.

Munir (2015: 6) menjelaskan beberapa kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh multimedia antara lain:

- a. Penggunaan beberapa media dalam menyajikan informasi.
- b. Kemampuan untuk mengakses informasi secara *up to date* dan memberikan informasi lebih dalam dan lebih banyak.
- c. Bersifat *multi-sensorik* karena banyak merangsang indra, sehingga dapat mengarah ke perhatian dan tingkat retensi yang baik.
- d. Menarik perhatian dan minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Apalagi manusia memiliki keterbatasan daya ingat.
- e. Media alternatif dalam penyampaian pesan dengan diperkuat teks, suara, gambar, video, dan animasi.

- f. Bersifat interaktif menciptakan hubungan dua arah antara pengguna multimedia. Interaktivitas yang memungkinkan pengembang dan pengguna untuk membuat, memanipulasi, dan mengakses informasi.

Dalam dunia pendidikan multimedia sangat berguna untuk menyampaikan bahan ajar karena didukung oleh beberapa aspek seperti suara/audio, video, animasi, teks, dan grafik. Jika semua aspek tersebut digunakan guru dalam proses pembelajaran maka akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan siswa cepat memahami materi yang diajarkan, karena siswa dapat langsung melihat dan mendengar tentang hal-hal yang dipelajarinya.

4. Media Pembelajaran *Power Point*

Presentasi merupakan cara penyampaian materi yang paling efektif dan murah dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran dengan presentase ini dibutuhkan suatu media presentase. Bentuk media presentase biasa berupa proyektor atau LCD, alat peraga dan lain-lain. Untuk pembelajaran berbasis multimedia dalam membuat bahan presentasi dibutuhkan *software* khusus buatan *microsoft* yaitu *power point*.

Program *power point* dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia yang menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, sehingga guru tidak kesulitan lagi dalam menyampaikan bahan ajar.

Menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2015: 158) memberikan tips desain *power point*

- a. Salah satu karakteristik pokok dari program *power point* ini adalah bersifat multimedia, maka sayang apabila kita pembuat program sekaligus sebagai penyaji tidak memanfaatkan potensi itu. Oleh sebab itu tampilkanlah unsur gambar, Video, animasi dan suara pada presesntase Anda tidak hanya teks saja. Namun gunakan semua unsur tersebut secara proporsional tidak berlebihan.
- b. Buatlah *background* atau *template* sendiri pada presentase dan dengan menampilkan aksen objek sesuai dengan presentase. Hal ini dimaksudkan untuk menambah daya tarik presentase sekaligus memperjelas pesan pembelajaran.
- c. Jika menggunakan latar dengan warna yang terang, maka gunakanlah teks dengan intensitas gelap. Juga sebaliknya jika *template* memiliki intensitas gelap, maka gunakanlah teks dengan warna dan intensitasnya lebih terang.
- d. Gunakanlah warna untuk memperindah tampilan sekaligus memberikan fokus pada penyajian. Namun gunakan maksimal 3 (jenis) warna dalam satu sajian slide. Jika terlalu banyak warna digunakan maka akan terkesan ramai dan mengganggu sajian materi.
- e. Gunakanlah huruf-huruf yang memiliki karakter jelas dan tegas, hindari karakter atau jenis *font dekoratif*, jika pesannya banyak dan dalam jarak yang agak jauh menjadi tidak terbaca. Jika anda ragu untuk menggunakan jenis huruf tertentu, gunakanlah huruf standar dengan ukuran keterbacaan minimal 16.

- f. Gunakanlah kalimat yang singkat padat dan bersifat garis besar atau pokok pikiran utama. Penjelasan lebih rinci diuraikan langsung oleh peyaji atau melalui rekaman suara. Sajian materi bersifat *pointer-pointer*.
- g. Pesan akan lebih komunikatif apabila lebih banyak menyajikan gambar yang relevan dan grafik serta struktur materi yang dibuat menggunakan bagan dengan alur yang jelas, sehingga memudahkan untuk mencerna materi.

Penggunaan aplikasi *power point* dalam pembelajaran tidak bisa lepas dari alat *proyeksi* atau *LCD* sebagai alat bantu menayangkan *power point*. Dengan alat proyektor bahan ajar yang telah dibuat pada aplikasi *power point* dapat dilihat siswa dengan jelas karena menggunakan layar dan tidak perlu lagi membagi buku satu per satu. Penggunaan media ini sangat mengefisienkan waktu karena guru tidak perlu lagi menulis di papan tulis, tidak perlu lagi membagikan buku-buku, tetapi dengan hanya menyambungkan kabel-kabel koneksi semuanya langsung terlihat di layar.

5. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Menurut Susanto (2013) Pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain dengan menggunakan Bahasa sebagai media,

baik berkomunikasi menggunakan bahasa lisan, juga berkomunikasi menggunakan Bahasa tulis.

Menurut Arifin (1986: 1) Bahasa Indonesia yang baik adalah Bahasa yang digunakan sesuai dengan norma kemasyarakatan yang berlaku sedangkan Bahasa Indonesia yang benar adalah Bahasa Indonesia yang digunakan sesuai dengan aturan atau kaidah tata Bahasa Indonesia baku. Jadi, Bahasa Indonesia yang baik dan benar adalah Bahasa Indonesia yang digunakan sesuai norma kemasyarakatan yang berlaku dan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baku. Tanpa adanya pembinaan dan pengembangan Bahasa Indonesia adalah melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah khususnya sekolah dasar. Pembinaan dan pengembangan kemampuan keterampilan berbahasa yang diupayakan sekolah berorientasi pada empat jenis keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Berikut adalah penjelasan dari keempat keterampilan tersebut:

- 1) Keterampilan menyimak merupakan dasar untuk menguasai suatu Bahasa. Keterampilan menyimak menyangkut sikap, ingatan, persepsi kemampuan membedakan, intelegensi, perhatian, motivasi dan emosi yang harus dilaksanakan secara *integral* dalam tindakan yang optimal pada saat penyimak berlangsung.
- 2) Keterampilan berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi – bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.

- 3) Keterampilan membaca merupakan keterampilan mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk urutan lambing lambing grafis dan perubahannya menjadi wicara bermakna dalam bentuk pemahaman atau pengujaran kata-kata.
- 4) Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tetapi dengan cara mengungkapkan ide atau gagasan produktif dan ekspresif.

Menurut Abidin (2012: 3) Pembelajaran adalah proses yang secara kreatif menurut siswa melakukan sejumlah kegiatan sehingga siswa benar-benar membangun pengetahuannya secara mandiri dan berkembang pula kreatifitasnya.

Menurut Munirah (2012: 2) Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Disamping itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi siswa terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

b. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar antara lain bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

Menurut peraturan menteri pendidikan Nasional No.20 tahun 2006 tentang standar isi menyebutkan bahwa:

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

Berdasarkan tujuan tersebut maka pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar harus diperhatikan. Pemberian dasar-dasar kebahasaan sedini mungkin akan membuat siswa mampu meningkatkan kemampuan intelektual, komunikasi, kematangan emosional dan memanfaatkan karya sastra

6. Hasil Belajar

Menurut Slameto (2008:7) Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari suatu proses usaha setelah melakukan kegiatan belajar yang dapat diukur dengan menggunakan tes guna melihat kemajuan siswa.

Slameto (2008:8) mengemukakan bahwa hasil belajar diukur dengan rata-rata hasil tes yang diberikan dan tes hasil belajar itu sendiri adalah sekelompok

pertanyaan atau tugas-tugas yang harus dijawab atau diselesaikan oleh siswa dengan tujuan mengukur kemajuan belajar siswa”. ”Tes hasil belajar bermaksud untuk mengukur sejauh mana para siswa telah menguasai atau mencapai tujuan-tujuan pengajaran yang telah ditetapkan Menurut

Gagne dalam Suprijono (2009: 5), hasil belajar berupa:

- a. Informasi verbal adalah kapabilitas untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk Bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- b. Keterampilan intelektual adalah kecakapan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta mempresentasikan konsep dan lambang.
- c. Strategi kognitif adalah kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan *motorik* adalah kemampuan untuk melakukan serangkaian gerak jasmani dalam usaha dan kordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian berdasarkan objek tersebut.

Menurut Bloom dalam Suprijono (2009: 6) hasil belajar mencakup: kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), analisis (menguraikan,

menentukan hubungan), *synthesis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiVng* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotorik meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotorik juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Secara sederhana dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Hasil sebagai perubahan perilaku secara positif serta kemampuan yang dimiliki siswa dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar yang berupa hasil belajar intelektual, strategi kognitif, sikap dan nilai, inovasi verbal, dan hasil belajar motorik. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan judul yang diteliti oleh peneliti dengan membahas permasalahan yang sesuai penelitian ini yaitu:

1. Putri Ayu Agustin 2018 pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V MIN Sei Mati Kecamatan Medan Labuhan. Hasil penelitian yang diperoleh setelah diberikan tes akhir kepada siswa di kelas control dan kelas eksperimen, maka hasil dari nilai posttes tersebut menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis

multimedia berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa di kelas V MIN Sei Mati, nilai yang di dapat siswa pada kelas eksperimen yaitu menggunakan media belajar berbasis multimedia lebih meningkat dan respon siswa ketika belajar lebih baik dari kelas yang tidak menggunakan media belajar berbasis multimedia. Ada pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA di kelas V MIN SEI Mati Kecamatan Medan Labuha Tahun ajaran 2017/2018 yang dibuktikan dari hasil hipotesis penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Indrisari Sinthaputri, Dhiniaty Gularso (2015), yang berjudul: “Efektifitas Media Pembelajaran Peta Buta Berbasis *Puzzle* Multimedia Ditinjau dari Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Kasihan Bantul Tahun Pelajaran 2013/2014.” Hasil penelitiannya menyatakan bahwa media peta buta berbasis *puzzle* multimedia dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IV semester 1. Hal ini diperkuat dengan adanya tujuan permainan *puzzle* diantaranya yaitu: 1) Membentuk jiwa bekerjasama, 2) Peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan, 3) Melatih kecerdasan logis-matematis peserta. Dengan *puzzle* multimedia siswa dilatih untuk mengurutkan dan menyusun *puzzle* sesuai dengan bentuk yang diharapkan. Dalam penelitian ini siswa yang mencapai KKM pada kelas eksperimen sebesar 98% sedangkan pada kelas kontrol sebesar 83%. Dari hasil penelitian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa prestasi belajar IPS siswa dengan menggunakan media pembelajaran peta buta berbasis *puzzle* multimedia pada kelas eksperimen lebih tinggi dari prestasi

belajar IPS siswa dengan menggunakan media pembelajaran peta buta berbasis *puzzle* konvensional pada kelas kontrol. Pencapaian nilai KKM pada kelas eksperimen 15% lebih tinggi dari pencapaian KKM pada kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran peta buta berbasis *puzzle* multimedia lebih efektif digunakan dalam KBM ditinjau dari prestasi belajar IPS peserta didik.

3. Gilang Ramadhan, Yopa Taufik Saleh dan Rahmat Permana (2021) yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III Pada Tema 8 Subtema 3 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD Islam Terpadu Al Muslimin. Dari penelitian yang dilakukan diperoleh hasil penelitian yang berupa data kuantitatif dapat disimpulkan perbandingan hasil *pre test* dan *post test* mengalami peningkatan sebesar 55% sehingga media pembelajaran ini berpengaruh baik terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia. Ada perbedaan prestasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dikarenakan adanya perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa prestasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia lebih baik atau dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa kelas 3 mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian yang telah dipaparkan merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti teliti yang memiliki kesamaan yaitu meneliti tentang pembelajaran berbasis multimedia, dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian-penelitian memiliki keunikan keunikan yang berbeda seperti pada tempat penelitian, populasi dan sampel metode penelitian yang digunakan dan

sebagian penelitian berbeda variabel bebas dan terikatnya dengan penelitian ini. Penelitian yang telah dilaksanakan sebagai bahan pengembangan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian.

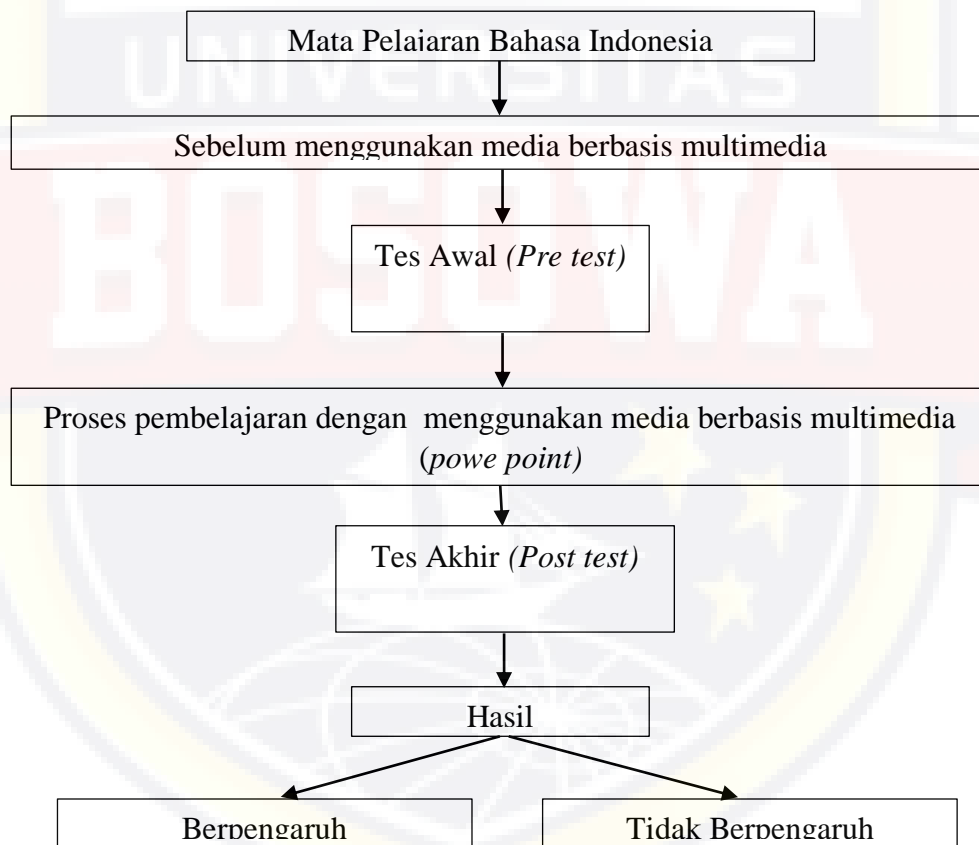
C. Kerangka Pikir

Bidang studi bahasa Indonesia yang dianggap sebagai hal biasa membosankan bahkan Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran ujian nasional, namun nasibnya tidak seperti mata ujian yang lain. Nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia rendah siswa tidak prihatin, namun bila terjadi di mata pelajaran lain siswa menjadi ribut. Oleh karena itu diperlukan perubahan pembelajaran yang sesuai agar proses pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan.

Pada Kurikulum K13 Tingkat Satuan Pendidikan disebutkan bahwa bagi setiap pelaku pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu guru dan siswa agar senantiasa mengarahkan aktivitas belajar Bahasa Indonesia di sekolah pada pencapaian hasil belajar sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan minimal). Untuk dapat mencapai hasil belajar yang telah ditargetkan tentunya guru harus bisa memfasilitasi siswa, supaya siswa lebih mudah menerima dan mengolah materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang disampaikan. Satu diantaranya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran, serta dapat memberi

pengalaman yang nyata dalam kehidupan, dan dapat menarik motivasi belajar bagi siswa.

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



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Sesuai dengan kerangka pikir yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian adalah terdapat pengaruh penggunaan media

pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Karangloe. Secara statistika hipotesis dinyatakan sebagai berikut:

H_1 : Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Karangloe Kecamatan Tompobulu Kabupaten Gowa.

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Karangloe Kecamatan Tompobulu Kabupaten Gowa.

H_1 : Diterima jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, atau H_1 : ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

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

2. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Rancangan penelitian eksperimen dengan cara memberi tes awal sebelum peneliti memberikan tes akhir kepada sekelompok sampel penelitian. Rancangan model ini dapat dilihat pada gambar berikut.

O1 X O2

Gambar 3.1 rumus *one group pre test – post test desing*

Sumber: Sugiyono dalam Asdar (2018:30).

Keterangan:

- O1 = Nilai *pretest* (hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum diberi perlakuan)
O2 = Nilai *Posttest* (hasil belajar Bahasa Indonesia setelah diberi Perlakuan)
X = Perlakuan (Memberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia)

B. Lokasi dan Waktu penelitian

Lokasi yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V adalah di SD Negeri Karangloe Dusun Campagaya Kelurahan Malakaji Kecamatan Tompobulu Kabupaten Gowa. Adapun waktu penelitian pada semester genap tahun ajaran 2021/2022.

Alasan peneliti mengambil lokasi tersebut dikarenakan kondisi sekolah yang masih baru dan masih minimnya pengetahuan tentang teknologi yang memungkinkan kurangnya pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran, oleh karena itu sangat mendukung untuk melakukan penelitian yang berjudul pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V Kecamatan Tompobulu Kabupaten Gowa dengan jumlah populasi 20 orang .

2. Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini sampelnya terdiri dari semua populasi kelas V SD Negeri Karangloe Kecamatan Tompobulu Kabupaten Gowa.

Tabel 3.1 Data Siswa Kelas V SD Negeri Karangloe Kecamatan Tompobulu Kabupaten Gowa.

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
V	12	8	20

D. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terkait.

- a. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri Karangloe
- b. Variabel terkait dalam penelitian ini adalah hasil belajar Bahasa Indonesia siswa

2. Defenisi Operasional Variabel

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

- a. Media pembelajaran berbasis multimedia (X) adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia. Multimedia yang akan di gunakan adalah media power point.
- b. Hasil belajar Bahasa Indonesia (Y) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa dapat memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran juga dapat dikatakan berhasil apabila siswa memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang sudah ditentukan dengan nilai kkm minimum 70.

E. Teknil Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir, adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses dengan cara mengamati atau meninjau secara langsung di lokasi penelitian. Observasi yang akan dilakukan adalah bentuk observasi partisipan yang berkedudukan sebagai pengamat dan dilaksanakan secara terstruktur.

2. Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum *treatment*, *pretest* ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum digunakan media pembelajaran berbasis multimedia. Adapun bentuk tes yang dapat digunakan berupa tes *essay* sebanyak 5 soal.

3. Tes akhir (*posttest*)

Setelah *treatment*, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia. Adapun bentuk tes yang dapat digunakan berupa tes *essay* sebanyak 5 soal.

4. Dokumentasi

Dokumentasi ialah dokumen. Yang berarti sesuatu barang yang tertulis. Seperti buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya. Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data-data dokumen sekolah seperti profil sekolah, data guru dan data siswa.

Tabel 3.2 Aspek Hasil Dokumentasi

No	Aspek Dokumentasi	Hasil Dokumentasi	
		Ya	Tidak
1	Data Siswa	√	
2	Perlengkapan Penelitian	√	
3	Foto Kegiatan Penelitian	√	
4	Visi Misi Sekolah	√	

F. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (t-test). Dengan demikian langkah-langkah analisis data *eksperimen* dengan model *eksperimen One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

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

a. Rata-rata (Mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Sumber: Arikunto (2007:264)

Keterangan:

\bar{X} = Mean (rata-rata)

$\sum X$ = Jumlah nilai seluruh siswa

n = Jumlah murid

b. Presentase (%) nilai rata-rata

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

Sumber: Sudjono (2008: 43)

Keterangan:

P = Angka persentase

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden

c. Penentuan Distribusi Presentase Ketuntasan

Kriteria ketuntasan minimum siswa kelas V SDN Karangloe yang ditentukan oleh sekolah yaitu 70 dari skor idealnya 100.

Table 3.3 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar (Kriteria Ketuntasan Minimum)

Nilai	Kriteria
< 70	Tidak Tuntas
≥ 70	Tuntas

Sumber: SD Negeri Karangloe (2022)

Berdasarkan tabel diatas siswa memperoleh nilai ≥ 70 dinyatakan tuntas, sedangkan siswa yang memperoleh nilai < 70 dinyatakan tidak tuntas. Skor tersebut merupakan ketetapan dari sekolah tersebut.

Untuk menghitung presentase (%) ketuntasan, menggunakan rumus:

$$\% \text{ ketuntasan} = \frac{\sum \text{semua murid yang nilainya} \geq 70}{\sum \text{murid}} \times 100$$

Untuk menghitung presentase ketidaktuntasan, menggunakan rumus:

$$\% \text{ ketuntasan} = \frac{\sum \text{semua murid yang nilainya} < 70}{\sum \text{murid}} \times 100$$

Sumber: Aguspurwanto (2007: 130)

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

Tabel 3.4 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Tingkat penguasaan (%)	Kategori hasil belajar
0 – 34	Sangat Rendah
35 – 54	Rendah
55 – 64	Sedang
65 – 84	Tinggi
85 – 100	Sangat Tinggi

Sumber: Depdikbud (2003)

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t) dengan Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

a) Mencari nilai “Md” dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

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

$\sum d$ = Jumlah dari *pretest* dan *posttest*

N = Subjek pada sampel

b) Mencari nilai $\sum X^2 d$ dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

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

$\sum d$ = Jumlah dari *pretest* dan *posttest*

N = Subjek pada sampel

c) Menentukan nilai t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

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

X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

\sum = Jumlah kuadrat deVsi

N = Subjek pada sampel

d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan, kaidah pengujian signifikan:

- 1) Jika $t_{\text{Hitung}} \geq t_{\text{Tabel}}$ H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri karang loe
- 2) Jika $t_{\text{Hitung}} \leq t_{\text{Tabel}}$ H_0 diterima, berarti penggunaan media pembelajaran tidak berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri karang loe. Menentukan harga t_{Tabel} dengan mencari t_{Tabel} menggunakan tabel distribusi dengan tariff signifikan.
- 3) Membuat kesimpulan apakah penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Statistik Deskriptif

a. Hasil Statistik Deskriptif *Pretest*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri Karangloe, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrument tes sehingga dapat diketahui hasil belajar pesertadidik berupa nilai *pretest* dari kelas V SD Negeri Karangloe Kabupaten Gowa.

Tabel 4.1 Nilai Pretest Siswa Kelas V SD Negeri Karangloe Kecamatan Tompobulu
Kabupaten Gowa (Test Awal)

No	Nama Siswa	Skor	Nilai	Keterangan
1	AR	7	28	Tidak Tuntas
2	AH	7	28	Tidak Tuntas
3	FAP	12	48	Tidak Tuntas
4	IMP	13	52	Tidak Tuntas
5	IHH	18	72	Tuntas
6	I	11	44	Tidak Tuntas
7	IH	18	72	Tuntas
8	KW	13	52	Tidak Tuntas
9	MZ	20	80	Tuntas
10	MAF	15	60	Tidak Tuntas
11	MAN	14	56	Tidak Tuntas
12	MR	12	48	Tidak Tuntas
13	MI	13	52	Tidak Tuntas

14	M	13	52	Tidak Tuntas
15	N	7	28	Tidak Tuntas
16	NH	16	64	Tidak Tuntas
17	S	14	56	Tidak Tuntas
18	S	8	32	Tidak Tuntas
19	R	18	72	Tuntas
20	R	8	32	Tidak Tuntas

Untuk Mencari Mean (rata-rata) nilai pretest siswa kelas V SD Negeri Karangloe Kabupaten Cowa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Perhitungan untuk mencari Mean (rata-rata) nilai pretest.

F	X	F.X
28	3	84
32	2	64
44	1	44
48	2	96
52	4	208
56	2	112
60	1	60
64	1	64
72	3	216
80	1	80
Jumlah	20	1028

Keterangan:

X = Nilai *pretest*

F = Frekuensi

F.X = Jumlah nilai *pretest*

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai $\sum Fx=1028$, sedangkan nilai N sendiri adalah 20. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai mean (rata-rata) sebagai berikut:

$$\text{Mean} = \frac{\sum Fx}{N}$$

$$\text{Mean} = \frac{1028}{20}$$

$$\text{Mean} = 51,4$$

Sumber: Arikunto (2007:264)

Hasil perhitungan diatas hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri karangloe sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia memiliki mean (rata-rata) yaitu 51,4. Adapun dikategorikan pada pedoman departemen pendidikan dan kebudayaan (depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.3 Tingkat Penguasaan Materi *Pretest*

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori Hasil Belajar
1	0-34	5	25%	Sangat Rendah
2	35-54	7	35%	Rendah
3	55-64	4	20%	Sedang
4	65-84	4	20%	Tinggi
5	85-100	0	0%	Sangat Tinggi
Jumlah		20	100%	

Data yang dilihat pada tabel diatas dapat di ketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrument test, dikategorikan sangat rendah 25%, rendah 35%, sedang 20% tinggi 20% dan sangat tinggi 0%.

Melihat presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran bahasa Indonesia tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia tergolong sedang dan rendah.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Pretest* Bahasa Indonesia

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Presentase (%)
≤ 70	Tidak Tuntas	16	80%
≥ 70	Tuntas	4	20%
Jumlah		20	100%

Apabila dikaitkan dengan kriteria ketuntasan minimal yang di tentukan oleh sekolah (70), maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SD Negeri Karangloe Kabupaten Gowa belum mencapai hasil maksimal karena peserta didik mendapat nilai tuntas sebanyak 20% dan peserta didik mendapat tidak tuntas 80%

b. Hasil Statistik Deskriptif *Postest*

Setelah diberikan perlakuan terjadi perubahan hasil belajar pada siswa kelas V SD Negeri Karangloe Kabupaten Gowa.

Tabel 4.5 Hasil Nilai *Postest* Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Karangloe Kabupaten Gowa

No	Nama Siswa	Skor	Nilai	Keterangan
1	AR	20	80	Tuntas
2	AH	16	64	Tidak Tuntas
3	FAP	21	84	Tuntas
4	IMP	20	80	Tuntas
5	IHH	23	92	Tuntas
6	I	19	76	Tuntas
7	IH	23	90	Tuntas
8	KW	18	72	Tuntas
9	MZ	22	88	Tuntas
10	MAF	22	88	Tuntas
11	MAN	17	68	Tidak Tuntas
12	MR	20	80	Tuntas
13	MI	20	80	Tuntas
14	M	18	72	Tuntas
15	N	24	96	Tuntas
16	NH	21	84	Tuntas
17	S	21	84	Tuntas
18	S	19	76	Tuntas
19	R	22	88	Tuntas
20	R	17	68	Tidak Tuntas

Untuk Mencari Mean (rata-rata) nilai *posttest* siswa kelas V SD Negeri

Karangloe Kabupaten Gowa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Perhitungan Untuk Mencari Mean (rata-rata) Nilai *Postest*.

F	X	F.X
64	1	64
68	2	136
72	2	144
76	2	152
80	4	320
84	3	252
88	3	264

90	1	90
92	1	92
96	1	96
Jumlah	20	1610

Keterangan

X = Nilai *pretest*

F = Frekuensi

F.X = Jumlah nilai *pretest*

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai $\sum Fx=1610$, sedangkan nilai N sendiri adalah 20. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai mean (rata-rata) sebagai

berikut:

$$\text{Mean} = \frac{\sum Fx}{N}$$

$$\text{Mean} = \frac{1610}{20}$$

$$\text{Mean} = 80,5$$

Hasil perhitungan diatas hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri karangloe sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia memiliki mean (rata-rata) yaitu 80,5. Adapun dikategorikan pada pedoman departemen pendidikan dan kebudayaan (depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.7 Tingkat Penguasaan Materi *Posttest*

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori Hasil Belajar
1	0-34	0	0%	Sangat Rendah

2	35-54	0	0%	Rendah
3	55-64	1	5%	Sedang
4	65-84	13	65%	Tinggi
5	85-100	6	30%	Sangat Tinggi
Jumlah		20	100%	

Dari data yang dilihat pada tabel diatas dapat di ketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrument test dikategorikan sangat rendah 0%, rendah 0%, sedang 5% tinggi 65% dan sangat tinggi 30%.

Melihat presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia tergolong tinggi.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan *Posttest* Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Presentase (%)
≤ 70	Tidak Tuntas	3	15%
≥ 70	Tuntas	17	85%
Jumlah		20	100%

Apabila dikaitkan dengan kriteria ketuntasan minimal yang di tentukan oleh sekolah (70), maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SD Negeri Karangloe Kabupaten Gowa sudah mencapai hasil maksimal karena peserta didik mendapat nilai tuntas sebanyak 85% dan peserta didik mendapat tidak tuntas 15%

c. Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik selama penelitian berlangsung

Pengamatan peneliti terhadap aktivitas pesertadidik dalam mengikuti pembelajaran dinyatakan dalam presentase berikut ini:

Tabel 4.9 Analisis Data Observasi Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia.

No	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa							Rata-Rata	%	Ket
		1	2	3	4	5	6	7			
1	Kehadiran siswa selama pembelajaran	<i>Pretest</i>	17	20	19	20	20	<i>Posttest</i>	19.2	96%	Aktif
2	Siswa yang tidak memperhatikan guru pada saat guru menjelaskan materi		3	2	2	1	1		1.8	9%	Tidak Aktif
3	Siswa yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi		14	18	17	19	19		17.4	85%	Aktif
4	Siswa yang berani menjawab beberapa pertanyaan secara lisan		12	13	15	15	17		14.4	72%	Aktif
5	Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran		5	7	9	10	10		8.2	41%	Tidak Aktif
6	Siswa yang mengerjakan soal dengan benar		14	15	15	19	19		16.4	82%	Aktif
7	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pada akhir		5	5	7	9	9		7	35%	Tidak Aktif

	pembelajaran									
8	Keindahan tulisan tangan siswa	14	15	15	15	15		14.8	74%	Aktif
9	Siswa yang memiliki hubungan sosial yang baik	17	17	17	17	17		17	85%	Aktif
10	Siswa yang sopan terhadap guru dan temannya	17	17	17	17	17		17	85%	Aktif

Pada saat proses pembelajaran berlangsung peneliti melakukan observasi selama penelitian berlangsung. Observasi ini dilakukan dengan tujuan agar nilai yang di dapatkan sejalan dengan aktivitas yang di lakukan, karena peneliti menghawatirkan peserta didik hanya melakukan hal-hal yang tidak benar seperti mencontek buku atau mencontek sama teman pada saat mengerjakan soal.

Dari hasil aktivitas pesertadidik maka dapat disimpulkan bahwa semakin terdapat perubahan walaupun itu sangat kecil, misalnya peserta didik yang kurang memperhatikan guru semakin hari semakin sedikit, peserta didik yang mengerjakan soal dengan benar semakin meningkat, jadi penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terbukti memiliki pengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Karangloe.

2. Hasil Analisis Inferensial

Berdasarkan dengan judul penelitian Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Karangloe Kabupaten Gowa. Hasil hipotesis penelitian yaitu ada pengaruh

penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa V SD Negeri Karangloe. Maka, tehnik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah tehnik statistic inferensial dengan menggunakan uji-t yang langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Nilai *Pretest* dan *Posttest*

NO	Nama Siswa	X1 (<i>Pretest</i>)	X2 (<i>Posttest</i>)	$d=X2-X1$	d^2
1	AR	28	80	52	2704
2	AH	28	64	36	1296
3	FAP	48	84	36	1296
4	IMP	52	80	28	784
5	IHH	72	92	20	400
6	I	44	76	32	1024
7	IH	72	90	18	324
8	KW	52	96	44	1936
9	MZ	80	88	8	64
10	MAF	60	88	28	784
11	MAN	56	68	12	144
12	MR	48	80	32	1024
13	MI	52	80	28	784
14	M	52	72	20	400
15	N	28	72	44	1936
16	NH	64	84	20	400
17	S	56	84	28	784
18	S	32	76	44	1936
19	R	72	88	16	256
20	R	32	68	36	1296
Jumlah		1028	1610	582	19572

a. Mencari nilai “Md” dengan menggunakan rumus:

Keteranagn: Md= *Mean* dari Perbedaan *Pretest* dan *Posttest*

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

$$= \frac{582}{20}$$

$$= 29,1$$

Sumber: Arifin (2011)

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

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

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

$$= 19572 - \frac{(582)^2}{20}$$

$$= 19572 - \frac{338724}{20}$$

$$= 19572 - 16936,2$$

$$\sum X^2 d = 2635,8$$

c. Menentukan t-hitung dengan rumus

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

$$t = \frac{29,1}{\sqrt{\frac{2635,8}{20(20-1)}}}$$

$$t = \frac{29,1}{\sqrt{\frac{2635,8}{380}}}$$

$$t = \frac{29,1}{\sqrt{6,936}}$$

$$t = \frac{29,1}{2,633}$$

$$t = 11,05$$

d. Menentukan nilai t-tabel

Untuk mencari t-tabel peneliti menggunakan tabel distribusi t nilai dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ (0,05) dan $dk = n-1, =20-1= 19$. Nilai $t_{hitung} = 11,05$. sehingga mendapat t tabel = 1,729.

Setelah diketahui $t_{hitung} = 11,05$ dan $t_{tabel} = 1,729$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $11,05 > 1,729$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_1 diterima. Ini berarti terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Karangloe Kabupaten Gowa.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Karangloe Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian dilaksanakan pada 24 Mei 2022 - 4 Juni 2022. Dengan pembahasan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Karangloe Kabupaten Gowa. Dalam penelitian ini memperoleh data-data yang di kumpulkan memakai instrument *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Karangloe Kabupaten Gowa.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh informasi tentang kurangnya pemahaman pada siswa kelas V SD Negeri Karangloe karena guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah tanpa ada media pembelajaran yang menarik. Pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan media buku dan papan tulis, sehingga siswa kurang memahami dan hanya menghafal apa yang telah diucapkan oleh gurunya. Berdasarkan hasil penelitian, fokus dan pemahaman siswa kelas V SD Negeri karangloe masih sangat rendah.

Penghambat penekanan dan pemahaman siswa ditimbulkan karna kurang fokusnya saat guru memberikan materi pada proses pembelajaran. Selain itu kurangnya semangat dan minat siswa selama proses belajar mengajar yang disampaikan guru dengan metode ceramah yang mengakibatkan siswa merasa bosan, kurang paham dan merasa jenuh. Selain itu guru juga kurang memanfaatkan teknologi untuk dijadikan media pembelajaran.

Pada pertemuan pertama peneliti memperkenalkan diri dan memberikan penjelasan kepada siswa maksud dan tujuan masuk di kelasnya. Kemudian, peneliti memberikan *pretest* sebelum dilakukan perlakuan. Pada pertemuan kedua sampai pertemuan keenam peneliti memberikan perlakuan atau melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *power point* berbasis multimedia. Kemudian pada pertemuan terakhir peneliti memberikan tes *posttest* untuk mengevaluasi hasil belajar setelah diberikan perlakuan atau setelah menggunakan media pembelajaran *power point* berbasis multimedia

Berdasarkan hasil penelitian dari data yang terkumpul dalam analisis data, secara deskriptif menunjukkan bahwa nilai hasil belajar menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia kelas V SD Negeri Karangloe Kabupaten Gowa yang mengikuti *Posttest* masuk dalam kategori tinggi. Sedangkan sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia yang mengikuti *pretest* berada pada kategori sedang atau bahkan termasuk rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia nilai hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Sementara itu nilai hasil belajar siswa kelas V setelah diberikan perlakuan menggunakan media *power point* berbasis multimedia terjadi peningkatan yang berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan hasil *pretest*, nilai rata-rata hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V 51,4 dengan dikategorikan yaitu sangat rendah 25%, rendah 35%, sedang 20 % tinggi 20% dan sangat tinggi 0%. Dari hasil presentase ini dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran bahasa Indonesia sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *posttest* mengalami kenaikan yaitu 80,5 yang dimana yang masuk kategori rendah 0%, sedang 5% tinggi 65% dan sangat tinggi 30%. Melihat dari hasil presentase tersebut dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan belajar siswa dan pemahaman materi serta penguasaan materi

pembelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia tergolong baik.

Hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Karangloe Kabupaten Gowa dari kedua hasil tes yang diperoleh saat sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia ternyata terdapat perbedaan yang signifikan diantara keduanya.

Data yang telah didapatkan menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia sejalan dengan hasil obdservasi pada aktifitas belajar siswa yang dilakukan selama proses penelitian berlangsung. Berdasarkan hasil observasi tersebut terdapat perubahan pada siswa dimana pada awal kegiatan pembelajaran terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, kurang memperhatikan pembelajaran. Dan kurang berani menjawab pertanyaan guru. Kemudian pada saat penelitian hari kedua , ketiga dan seterusnya pembelajaran mengalami perubahan seperti siswa yang kurang aktif mulai berkurang, siswa mulai memperhatikan pembelajaran.

Berdasarkan pada penjelasan tersebut bahwa H_0 ditolak, H_1 diterima yaitu ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Karangloe Kabupaten Gowa. Penelitian ini didasari dari hasil *pretest* 51,4 dan *posttest* 80,5 yang pada analisis inferensial dengan menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} = 11,05$ dan $t_{tabel} = 1,729$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $11,05 > 1,729$. Hal ini dikarenakan

penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia adalah media yang baik atau efektif untuk memotivasi siswa dan mengatasi kebosanan siswa dalam memahami pembelajaran.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia berpengaruh baik terhadap hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Karangloe Kecamatan Tompobulu Kabupaten Gowa. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Karangloe Kabupaten Gowa, dapat dibuktikan dengan hasil analisis deskriptif yang menunjukkan rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia (*pretest*) adalah 51,4 dan rata-rata hasil belajar menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia (*posttest*) mengalami peningkatan menjadi 80,5.

Selain itu, berdasarkan hasil analisis inferensial menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V yang dibuktikan dengan hasil analisis uji-t. yang me $t_{hitung} = 11,05$ dengan frekuensi $dk = 20 - 1 = 19$, pada taraf signifikan 0,05 atau 5% dan $t_{tabel} = 1,729$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $11,05 > 1,729$ atau H_0 ditolak serta H_1 diterima.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan penulis memberikan saran diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti atau lembaga, adapun saran yaitu:

1. Agar para guru dianjurkan memakai media pembelajaran multimedia (*Power Point*) yang dapat menarik perhatian siswa, pada saat proses belajar mengajar agar siswa bisa memahami materi yang diajarkan, jadi guru harus kreatif, berinovasi, dalam penggunaan media pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia (*Power Point*) dapat menarik perhatian siswa, dapat memotivasi siswa agar semangat mengikuti pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran.
3. Untuk pihak lembaga, sarana dan prasarana dalam pendidikan adalah sumber daya yang memiliki peran penting dan utama dalam menunjang proses pembelajaran, untuk itu diperlukan untuk melengkapi sarana dan prasarana khususnya di sekolah dasar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*
- Agus Purwanto, Erwan dan Dyah ratih Sulistyastuti. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif, Administrasi Publik, dan masalah-maslah sosial*. Yogyakarta: Gaya media.
- Anas, Sudjono. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arifin Zaenal. 2011. *Penelitian Pendidikan dan Metode Paradigma Baru*. Bandung: Rosda
- Arikunto, S. 2007. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik edisi*. Jakarta: Rineka Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Asdar. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bogor: Azkiya Publishing.
- Ayu, Putri Gustin.2018. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA MIN Sei Mati Kecamatan Medan Labuhan. (online). <http://repository.uinsu.ac.id> . 13 Februari 2022
- Depdikbud. 2003. *Pengajaran Membaca*. Jakarta: Depdikbud
- Kusmayadi, Ismail dkk. 2008. *Be Smart Bahasa Indonesia*. (Cetakan I) Jakarta: Grafindo Media Pratama.
- Kusuma, Ningsih dkk. 2013. *Terampil Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Mudlofir, A & EV Fatimatur R. 2016. *Desain pembelajaran inovatif*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Munir,2015. *Multimedia Konsep & Aplikasi Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Munirah. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Awal*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Rahim, Thamrin Paelori. 2013. *Seluk Beluk Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Romis Aisy.
- Ramadhan Galang, Yopa Tufik Saleh dan Rahmat Permana. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas II Pada Tema 8 Subtema 3 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Islam Terpadu Al Muslimun. Jurnal PGSD Vol 7. 1 (online). <https://e-journal.umc.ac.id/index.php/jps/article/wiew/135> . 13 Februari

2022

Sinthaputri, Indasari & Dhiniaty Gularso. 2015. Efektivitas Media Pembelajaran Peta Buta Berbasis *puzzle* multimediatinjau dari prestasi belajar IPS siswa kelas IVSD Negeri Kasihan Bantul Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal PGSD Indonesia*, (Online), Vol. 1, No. 1, diakses 12 Februari 2022

Slameto. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.

Subana dan Sunarti. 2011. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia, Berbagai Pendekatan, metode, tehnik dan media pengajaran*. Bandung: Pustaka setia.

Sudjanadan Nana, Rivai Ahmad. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanto Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Thobroni, M. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media



LAMPIRAN

Lampiran I Profil Sekolah

Profil Sekolah

1. Identitas Sekolah

1	Nama Sekolah	:	SD NEGERI KARANGLOE		
2	NPSN	:	69982311		
3	Jenjang Pendidikan	:	SD		
4	Status Sekolah	:	Negeri		
5	Alamat Sekolah	:	Campagayya Kelurahan Malakaji		
	RT / RW	:	2	/	3
	Kode Pos	:	92175		
	Kelurahan	:	Malakaji		
	Kecamatan	:	Kec. Tompobulu		
	Kabupaten/Kota	:	Kab. Gowa		
	Provinsi	:	Prov. Sulawesi Selatan		
	Negara	:	Indonesia		
6	Posisi Geografis	:	-5.4246		Lintang
			119.8444		Bujur

3. Data Pelengkap

7	SK Pendirian Sekolah	:	001		
8	Tanggal SK Pendirian	:	2018-10-01		
9	Status Kepemilikan	:	Pemerintah Daerah		
10	SK Izin Operasional	:	800/1435/DISDIK/X/2018		
11	Tgl SK Izin Operasional	:	2018-10-02		
12	Kebutuhan Khusus Dilayani	:			
13	Nomor Rekening	:	1312020000061046		
14	Nama Bank	:	BPD SULAWESI SELA...		
15	Cabang KCP/Unit	:	BPD SULAWESI SELATAN CABANG GOWA...		
16	Rekening Atas Nama	:	SDNKARANGLOE...		
17	MBS	:	Tidak		
18	Memungut Iuran	:	Tidak		
19	Nominal/siswa	:	0		
20	Nama Wajib Pajak	:	BENDAHARA SD NEGERI KARANGLOE		
21	NPWP	:	905669263807000		

Lampiran 2 Visi Misi Sekolah

**VISI DAN MISI
SD NEGERI KARANGLOE**

VISI
“Mewujudkan siswa-siswi yang berwawasan, berakhlak mulia, berkarakter, peduli lingkungan yang dilandasi Iman Dan Taqwa”

MISI

1. Mewujudkan lingkungan sekolah yang ASRI (Aman, sehat, Rindang Dan indah) sebagai upaya mewujudkan sekolah yang ramah lingkungan
2. Menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif efektif dan menyenangkan (PAIKEM)
3. Meningkatkan aktifitas, kreatifitas, dan inovasi dalam berprestasi
4. Meningkatkan pemahaman dalam melaksanakan ajaran agama secara kondusif
5. Meningkatkan sikap kejujuran, kedisiplinan, kerja sama, sopan, santun dan berkarakter
6. Membentuk manusia yang cerdas terampil dan berbudi pekerti
7. Membangun potensi dan mengembangkan budaya belajar, gemar membaca dan menulis
8. Menjalin hubungan kerjasama dengan stakeholder

CS Scanned with CamScanner

Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Karangloe
 Kelas / Semester : V (Lima) / II
 Tema 8 : Bumiku
 Sub Tema 2 : Bumiku dan Musimnya
 Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 4 x 40 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	1. Menggali informasi yang terdapat pada teks nonfiksi. 2. Menyampaikan hasil membandingkan informasi yang diharapkan dengan informasi yang diperoleh setelah membaca teks nonfiksi secara lisan, tulis, dan visual.	1. Membaca sebuah teks dan menentukan gagasan utama/gagasan pokok. 2. Membuat peta pikiran yang berhubungan dengan teks. 3. Membuat ringkasan informasi dalam bentuk yang singkat tanpa mengurangi informasi dari teks tersebut. 4. Membuat kesimpulan yang dapat menjelaskan isi teks secara singkat.

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengaris bawahi kata-kata penting siswa mampu menentukan gagasan utama dan penjelas.
2. Dengan mengaris bawahi kata-kata dan menentukan gagasan utama dan penjelas, siswa mampu membuat peta pikiran yang berhubungan dengan topik pembahasan.
3. Dengan mencari informasi penting dari bacaan, siswa mampu menyajikannya kembali dalam bentuk ringkasan bacaan.
4. Dengan membaca sebuah bacaan dan menentukan Gagasan Utama dan penjelas, siswa mampu membuat kesimpulan

C. MATERI POKOK

Menentukan Gagasan Utama Serta Menyajikan Informasi Penting Dalam Bentuk Peta Pikiran, Ringkasan dan Simpulan

D. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- a. Model : STAD
- b. Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab dan Pemberian Tugas

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca do'adan mengisi daftar hadir peserta didik. ▪ Memotivasi peserta didik untuk mengeluarkan pendapat. ▪ Mengajukan beberapa pertanyaan mengenai materi yang lalu dan materi yang akan dipelajari hari ini. ▪ Menyiapkan materi pelajaran model dan alat peraga.
Inti	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa Mendengarkan penjelasan ▪ Siswa Mengamati teks ▪ Siswa memberikan tanggapan ▪ Siswa memperhatikan cara Menentukan Gagasan Utama Serta Menyajikan Informasi Penting Dalam Bentuk Peta Pikiran, Ringkasan, dan Simpulan. <p>Elaborasi</p> <p>Dalam kegiatan elaborasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dalam menonton dan mendengarkan materi, pembelajaran berbasis multimedia (<i>Power Point</i>), guru memberikan beberapa penjelasan dan peserta didik diminta menulis hal hal penting. ▪ Guru meminta peserta didik untuk menentukan gagasan utama. ▪ Guru meminta siswa menyajikan informasi penting dalam bentuk peta pikiran berdasarkan teks yang telah didengar.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik diminta untuk membuat ringkasan dan kesimpulan berdasarkan teks <p>Konfirmasi Dalam kegiatan konfirmasi, Guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dan siswa bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui peserta didik, dan meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan menyimpulkan.
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan soal-soal latihan . ▪ Memberi motivasi agar peserta didik rajin belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <p>Religius</p>

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

a. Sumber

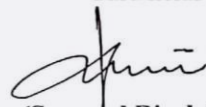
1. Buku guru dan buku siswa kelas V
2. Internet

b. Media pembelajaran

pembelajaran ini menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia yang menggunakan alat:

1. Proyektor
2. Computer (laptop)

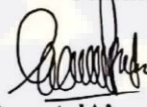
Guru kelas



(Syamsul Rizal, S.Pd)

NIP.

Campagaya, Mei 2022
Peneliti



(QurratulA'vuniah AR)

NIM. 4518103070



Lampiran 4 Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian Soal <i>pretest</i> dan <i>Posttest</i>		
No	Kategori	Skor
1	Apabila siswa menjawab soal dengan benar dan tulisan bagus	5
2	Apabila siswa menjawab soal benar tetapi tulisan kurang bagus	4
3	Apabila soal dijawab kurang benar dan tulisan bagus	3
4	Apabila soal dijawab kurang benar dan tulisan kurang bagus	2
5	Apabila jawaban siswa tidak benar tetapi ada tulisan	1
6	Apabila siswa tidak menulis jawaban sama sekali	0
Skor Tertinggi		24

Keterangan:

Untuk menghitung nilai: $\frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100$

Campagaya, Mei 2022

Peneliti

Qurratul A'yuniah AR

NIM.4518103070

Lampiran 5 Daftar Hadir Siswa

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Pertemuan							
			1	2	3	4	5	6	7	8
1	Abd Rahman	L								
2	Asmaul Husna	P								
3	Febri Anastasya Putri	P								
4	Ilham Maulana Putra	L								
5	Inayah Hayatul Husna	P								
6	Indriana	P								
7	Isnatul Husnah	P								
8	Khairil Wahyu	L								
9	Muawwid Zulfikran	L								
10	Muh Al Fajar	L								
11	Muh Alfian Nur	L								
12	Muh Riswan	L								
13	Muhammad Ikhsan	L								
14	Mulyana	P								
15	Nurhaedina	P								
16	Nurul Hikmah	P								
17	Sul Fajrianto	L								
18	Syahrul	L								
19	Resky	L								
20	Reysaputra	L								

Campagaya, Juni 2022

Peneliti

Qurratul A'yuniah AR

NIM.4518103070

Lampiran 6 Soal Pretest

Nama: A Smaul Husna

SOAL PRETEST (TES AWAL)
Ada Dua, Ada Empat

Mungkin kamu pernah bertanya-yanya di dalam hati, mengapa di Indonesia hanya ada musim hujan dan musim kemarau? Tidak seperti negara-negara subtropis yang memiliki empat musim. Keempat musim di negara-negara subtropis tersebut adalah musim dingin, semi, gugur, dan musim panas. Pada musim dingin, tanah diselimuti salju seputih kapas. Pada musim semi, bunga-bunga bermekaran dengan indah. Saat musim gugur, daun-daun berwarna cokelat keemasan kemudian berguguran dari batangnya. Ada pula musim panas, saat jangka waktu siang hari berlangsung sangat lama dari malam hari, bahkan dapat berlangsung hanya selama 4-5 jam saja. Perbedaan musim di negara tropis terjadi karena ketika mengorbit, poros Bumi dalam keadaan miring. Pada bulan Desember, saat poros di belahan Bumi utara mengalami kemiringan terjauh dari Matahari sehingga sedikit mendapatkan sinar matahari. Akibatnya, terjadilah apa yang kita kenal sebagai musim dingin. Di sisi belahan Bumi selatan, pada waktu bersamaan, terjadi musim panas.

1. Gagasan utama dari teks diatas adalah?
2. Informasi penting apa yang terdapat dalam teks tersebut?
3. Apa kesimpulan yang terdapat dari teks diatas?
4. Tuliskan ringkasan teks diatas!
5. Coba sajikan peta pikiran teks diatas!

Jawaban

1. Mungkin kamu pernah bertanya-yanya di dalam hati di Indonesia ada musim. Kaitan musim dan musim kemarau? 1
2. musim dan musim panas 2
2. Musim dan musim di negara-negara tersebut adalah musim dingin, semi, gugur dan musim panas. 4
3. Perbedaan di negara tropis karena ketika poros bumi dalam keadaan miring. 1
4. Saat poros di belahan dari belahan bumi kemiringan letak dari sehingga sinar matahari. 2

28

SOAL PRETEST (TES AWAL)

Ada Dua, Ada Empat

Mungkin kamu pernah bertanya-yanya di dalam hati, mengapa di Indonesia hanya ada musim hujan dan musim kemarau? Tidak seperti negara-negara subtropis yang memiliki empat musim. Keempat musim di negara-negara subtropis tersebut adalah musim dingin, semi, gugur, dan musim panas. Pada musim dingin, tanah diselimuti salju seputih kapas. Pada musim semi, bunga-bunga bermekaran dengan indah. Saat musim gugur, daun-daun berwarna coklat keemasan kemudian berguguran dari batangnya. Ada pula musim panas, saat jangka waktu siang hari berlangsung sangat lama dari malam hari, bahkan dapat berlangsung hanya selama 4-5 jam saja. Perbedaan musim di negara tropis terjadi karena ketika mengorbit, poros Bumi dalam keadaan miring. Pada bulan Desember, saat poros di belahan Bumi utara mengalami kemiringan terjauh dari Matahari sehingga sedikit mendapatkan sinar matahari. Akibatnya, terjadilah apa yang kita kenal sebagai musim dingin. Di sisi belahan Bumi selatan, pada waktu bersamaan, terjadi musim panas.

1. Gagasan utama dari teks diatas adalah?
2. Informasi penting apa yang terdapat dalam teks tersebut?
3. Apa kesimpulan yang terdapat dari teks diatas?
4. Tuliskan ringkasan teks diatas!
5. Coba sajikan peta pikiran teks diatas!

Nama: Abd Rahman

1. mungkin kamu pernah bertanya-tanya di dalam hati di Indonesia ada musim
'keet musim dan manusia kemarau? |
2. musim kee musim di negara-negara tersebut adalah digim seminggu
dan musim panas
- 3 perbedaan di negara tropis karena ketika poros bumi dalam |
- 4 saat poros di belahan dari sehingga bumi terpan dari
sehingga sinar mata hari.
- 5

28

Nama : Rey Saputra

SOAL PRETEST (TES AWAL)

Ada Dua, Ada Empat

Mungkin kamu pernah bertanya-yanya di dalam hati, mengapa di Indonesia hanya ada musim hujan dan musim kemarau? Tidak seperti negara-negara subtropis yang memiliki empat musim. Keempat musim di negara-negara subtropis tersebut adalah musim dingin, semi, gugur, dan musim panas. Pada musim dingin, tanah diselimuti salju seputih kapas. Pada musim semi, bunga-bunga bermekaran dengan indah. Saat musim gugur, daun-daun berwarna cokelat keemasan kemudian berguguran dari batangnya. Ada pula musim panas, saat jangka waktu siang hari berlangsung sangat lama dari malam hari, bahkan dapat berlangsung hanya selama 4-5 jam saja. Perbedaan musim di negara tropis terjadi karena ketika mengorbit, poros Bumi dalam keadaan miring. Pada bulan Desember, saat poros di belahan Bumi utara mengalami kemiringan terjauh dari Matahari sehingga sedikit mendapatkan sinar matahari. Akibatnya, terjadilah apa yang kita kenal sebagai musim dingin. Di sisi belahan Bumi selatan, pada waktu bersamaan, terjadi musim panas.

1. Gagasan utama dari teks diatas adalah?
2. Informasi penting apa yang terdapat dalam teks tersebut?
3. Apa kesimpulan yang terdapat dari teks diatas?
4. Tuliskan ringkasan teks diatas!
5. Coba sajikan peta pikiran teks diatas!

1. ada dua ada empat 1
 2. di Indonesia hanya ada musim hujan dan musim kemarau di negara suprotropis memiliki musim dingin 2 semi gugur panas 5
 3. karena negara memiliki 2 musim berturut
 4. karena negara yg memiliki 2 musim berturut
 - 5.
- 32

Lampiran 7 Soal *Posttest*

SOAL POSTTEST (TES AKHIR)

Banjir Bukan Sekadar Bencana Alam

Memasuki musim hujan, terjadi peningkatan curah hujan di beberapa wilayah di Indonesia. Tidak dapat dipungkiri banjir pun melanda di berbagai tempat. Berbagai faktor penyebab banjir berulang dari tahun ke tahun. Rendahnya kesadaran masyarakat untuk menjaga lingkungan, penebangan liar, pembangunan permukiman tanpa mengindahkan topografi wilayah merupakan penyebab bencana tersebut. Pendangkalan dan penyempitan badan sungai membuat sungai meluap. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor alam. Namun, ada pula ulah manusia yang mempercepat terjadinya hal ini. Menjamurnya rumah di bantaran sungai, misalnya. Permasalahan ini sering terjadi di kota yang berpenduduk padat.

Di sisi lain, penertiban permukiman liar di bantaran sungai juga menjadi kesulitan pemerintah daerah sepanjang waktu. Dari tahun ke tahun, warga yang tinggal di bantaran Sungai Ciliwung, Jakarta harus selalu siaga ketika curah hujan mulai meninggi. Luapan sungai dapat terjadi hingga ketinggian 1-2 meter di dalam rumah. Bukan hanya barang yang harus di selamatkan, nyawa pun menjadi taruhannya. Sudah diperingatkan bahwa permukiman di bantaran sungai sangat berisiko ketika curah hujan tinggi. Namun, tetap saja mereka kembali ketika banjir telah surut. Tumbuhnya permukiman liar di bantaran sungai mendorong penyempitan badan sungai.

Aktivitas harian warga, seperti mencuci dan membuang sampah di sungai juga makin mempercepat pendangkalan sungai. Di Manado, Sulawesi Utara, rawan banjir dan longsor justru terjadi akibat pembangunan kota yang tidak mengindahkan topografi. Sebagian besar wilayah Manado terdiri atas perbukitan, sementara wilayah daratan dengan permukaan datar sangat terbatas luasnya. Sejalan dengan bertambahnya penduduk, banyak bukit dan lereng kemudian diubah menjadi perumahan.

1. Gagasan utama dari paragraf pertama teks diatas adalah?
2. Informasi penting apa yang terdapat dalam teks tersebut?
3. Apa kesimpulan yang terdapat dari teks diatas?
4. Tuliskan ringkasan teks diatas!
5. Coba sajikan peta pikiran teks diatas!

NURUI
KIS: V 5/0

1. Gagasan utama dari Paragraf pertama teks diatas adalah gagasan utama paragraf adalah berbagai faktor penyebab banjir barulung dari tahun ketahun. 5
2. Informasi penting apa yg terdapat pada Paragraf kedua dalam teks tersebut? Tumbuhnya pemukiman diat dibantaran sungai menyorong penyempitan badanng sungai luapan sungai dapat terjadi hingga ketinggian 1-2 meter di dalam rumah. 5
3. Dengan meningkatnya curah hujan tidak dapat dipungkiri banjir malanda di berbagai wilayah Indonesia di sebabkan rendahnya kesadaran masyarakat untuk menjaga lingkungan. 5
4. Faktor penyebab banjir barulung dari tahun ketahun. Pembangunan pemukiman tanpa mengindahkan topogror wilayah merupakan penyebab bencana tersebut. Perhatian pemukiman liar di bantaran sungai juga menjadi ke sultan Pemerintah daerah sepanjang waktu 5

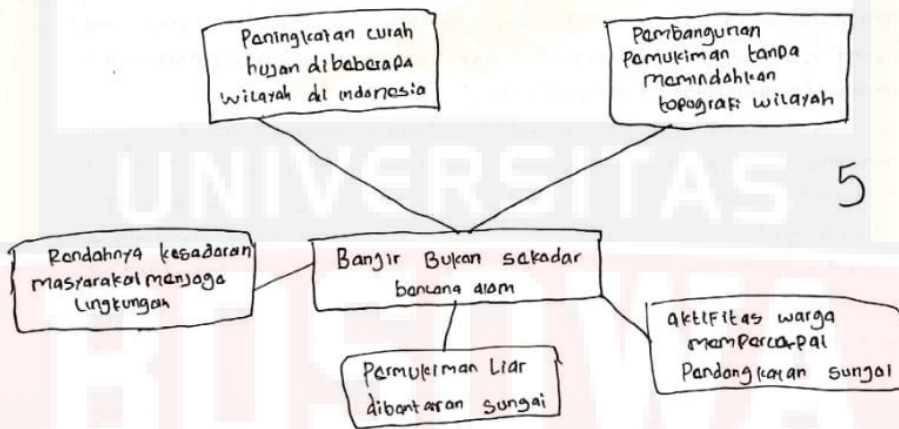


96

NUR HAEDINA # Jawaban #

1. gagasan utama paragraf pertama adalah berbagai faktor penyebab banjir 5
 • berulang dari tahun ketahun
2. Tumbuhnya pemukiman liar di bantaran sungai mendorong penyempitan badan sungai:
 • Luapan sungai dapat terjadi hingga ketinggian 1-2 meter di dalam rumah 3
3. Dengan meningkatnya curah hujan tidak dapat dipungkiri banjir melanda di
 • berbagai wilayah Indonesia disebabkan rendahnya kesadaran masyarakat 5
 • untuk menjaga lingkungan.
4. Faktor penyebab banjir berulang dari tahun ketahun. Pembangunan
 • pemukiman tanpa mengindahkan topografi wilayah merupakan 3
 • penyebab bencana tersebut. Perhatian aktivitas harian warga.

5.

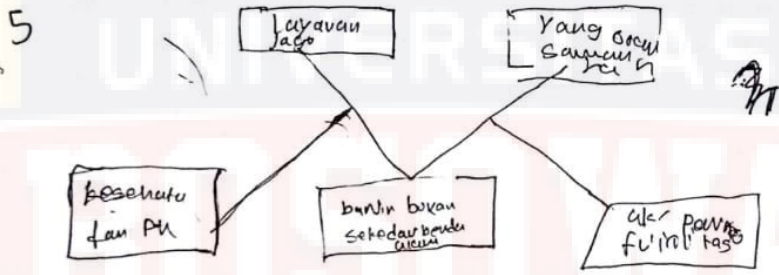


84

Nama : Nur Azan Nur

Jawaban

1. gagasan utama Paragraf Pertama adalah bahwa volume penebaran pasir berkurang dari tahun ke tahun 5
2. tumpukan penebaran pasir di bantaran sungai mendorong penampakan badan sungai lupaan sungai dapat terjadi hingga ketinggian 2 meter di dalam rumah 5
3. dengan meningkatnya cara hujan tidak dapat diprediksi banjir melanda disebag wilayah Indonesia disebabkan rentannya kesadaran masyarakat untuk menjaga lingkungan 3
4. tuliskan ringkas faktor penyebab banjir dari 1 mendiskusikan. Analisis.




68

Lampiran 8 Tabel Distribusi (t-tabel)

TABEL II
NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t

α untuk uji dua pihak (<i>two tail test</i>)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α untuk uji satu pihak (<i>one tail test</i>)						
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	1,743	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,740	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
25	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
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran 9 Persuratan



UNIVERSITAS BOSOWA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Urip Sumoharjo Km. 4 Gd. 2 Lt. 4, Makassar-Sulawesi Selatan 90231
 Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 117, Faks. 0411 424 568
<http://www.universitasbosowa.ac.id>

SURAT KETERANGAN PERBAIKAN PROPOSAL




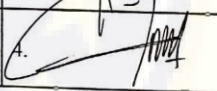
Yang bertanda tangan dibawah ini, menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Qurratul A'yuniah AR
 No. Pokok Mahasiswa : 4518103070

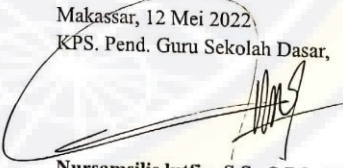
Judul Proposal


Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar
 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri
 Karangloe Kab. GOWA

Benar mahasiswa tersebut telah melakukan perbaikan proposal dan disetujui oleh pembimbing dan penguji sebagai berikut :

No.	Pembimbing/Penguji	Tanda Tangan
1.	Dr. Hj. Andi Hamsiah, M.Pd	1. 
2.	A. Vivit Angreani., S.Pd M.Pd	2. 
3.	Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si.	3. 
4.	Nursamsilis Lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd.	4. 

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 12 Mei 2022
 KPS. Pend. Guru Sekolah Dasar,

Nursamsilis lutfin, S.S., S.Pd., M.Pd.
 NIK. D. 450397





UNIVERSITAS BOSOWA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Urip Sumoharjo Km. 4 Gd. 2 Lt. 4, Makassar-Sulawesi Selatan 90231

Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 117, Faks. 0411 424 568

<http://www.universitasbosowa.ac.id>

Nomor : A.276/FKIP/Unibos/V/2022

Lampiran : -

Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
Kepala Sekolah SD Negeri Karangloe
di -
Gowa

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian studi Program S1.

Nama : Qurratul A'yuniah AR
NIM : 4518103070
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Bosowa

Judul Penelitian :

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Karangloe Kabupaten Gowa

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Atas bantuan dan kerja sama yang baik, kami sampaikan banyak terima kasih.

Makassar, 23 Mei 2022

Dekan

Dr. Asfar, S.Pd., M.Pd.
NIDN : 0922097001

Tembusan:

1. Rektor Universitas Bosowa
2. Arsip.



Scanned with
CamScanner



**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENDIDIKAN
KORWIL BIDANG PENDIDIKAN KECAMATAN TOMPOBULU
SD NEGERI KARANGLOE**

Alamat : Jl Campagaya Kelurahan Malakaji Kode Pos 92175

SURAT KETERANGAN

Nomor : 34/SDN-023/KORWIL DISDIK-TB/VI/2022

Yang bertanda tangan dibawa ini:

Nama : Hj Muliati, S.Pd
NIP : 19700704 199307 2 003
Pangkat/Golongan : Pembina TK I IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Karangloe

Menyatakan Bahwa:

Nama : Qurratul A'yuniah AR
NIM : 4518103070
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa

Yang bersangkutan benar telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Karangloe Kecamatan Tompobulu Kabpaten Gowa dalam rangka penyusunan skripsi S1 pada tanggal 24 Mei 2022 sampai selesai dengan Judul Penelitian:

“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Karangloe Kabupaten Gowa”

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Campagaya, 10 Juni 2022

Kepala Sekolah

Hj. Muliati, S.Pd
NIP. 19700704 199307 2 003

Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian

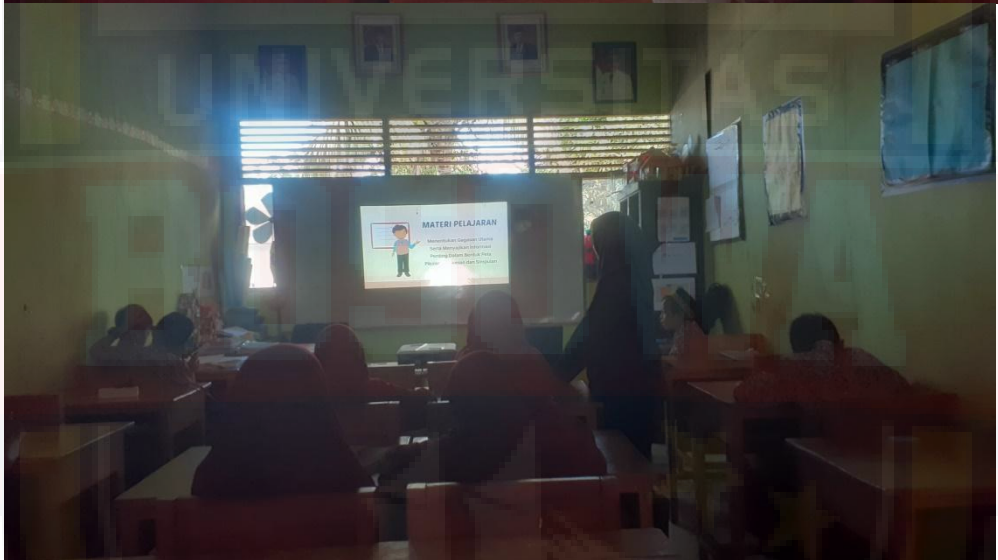
Pelaksanaan Tes Awal (*Pretest*)



Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia (*Power Point*)







Pelaksanaan Tes Akhir (*Posttest*)



RIWAYAT HIDUP



Qurratul A'yuniah AR, Lahir di Campagaya pada hari jum'at tanggal 26 Mei 2000. Anak kedua dari empat bersaudara. Ayah bernama Abd Rahman, S.Pd.I dan ibu bernama Halijah Idris. Penulis memulai pendidikannya di TK Pertiwi Malakaji pada tahun 2005, tamat pada tahun 2006. Selanjutnya pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SD Inpres Malakaji tamat pada tahun 2012. Pada tahun 2012 penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Tompobulu dan tamat pada tahun 2015. Kemudian melanjutkan pendidikan di MA Negeri Gowa dan selesai pada tahun 2018. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Bosowa Makassar dan memilih program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) dan tamat pada tahun 2022