

SKRIPSI

**PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS *EDUTAINMENT*
UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI 5 METRO
UTARA TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh:

ADELIA RACHIMA DANI

NPM.13104925



Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

1438 H / 2017 M

PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS *EDUTAINMENT* UNTUK
PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 5 METRO
UTARA TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

Oleh:

ADELIA RACHIMA DANI
NPM.13104925

Pembimbing I : Dra. Isti Fatonah, MA
Pembimbing II : Nuryanto, S.Ag. M.Pd.I

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1438 H / 2017 M



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.ain@metrouniv.ac.id

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS *EDUTAINMENT*
UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI 5 METRO UTARA TAHUN PELAJARAN
2016/2017

Nama : Adelia Rachima Dani
NPM : 13104925
Jurusan : Pendidikan Guru Madsrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dalam sidang munaqosah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Metro.

Pembimbing I

Dra. Isti Fatonah, MA
NIP. 19670531 199303 2 003

Metro, 05 Juni 2017
Pembimbing II

Nuryanto, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 19720210 200701 1 034

Ketua Jurusan PGMI

Nurul Afifah, M.Pd.I
NIP. 19781222 201101 2 007



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka proposal penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Adelia Rachima Dani
NPM : 13104925
Jurusan : Pendidikan Guru Madsrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Yang berjudul : PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS
EDUTAINMENT UNTUK PENINGKATAN HASIL
BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 5 METRO UTARA
TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing I

Dra. Isti Fatonah, MA

NIP. 19670531 199303 2 003

Metro, 05 Juni 2017

Pembimbing II

Nuryanto, S.Ag, M.Pd.I

NIP. 19720210 200701 1 034

Ketua Jurusan PGMI

Nural Afifah, M.Pd.I

NIP. 19781222 201101 2 007

**PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS *EDUTAINMENT* UNTUK
PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA PADA SISWA KELAS VSD NEGERI 5 METRO UTARA
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

ABSTRAK

**Oleh:
ADELIA RACHIMA DANI**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar siswa masih rendah pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 5 Metro Utara. Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih didominasi oleh ceramah dan penugasan secara individual. Sehingga siswa kurang terlibat dalam pembelajaran dan kurang antusias/tertarik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk membuat proses pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih menyenangkan, siswa aktif dan tercapainya tujuan pembelajaran, peneliti menerapkan pembelajaran berbasis *edutainment*.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri 5 Metro Utara, setelah mengikuti pembelajaran berbasis *edutainment* tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas mengaplikasikan model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus dilaksanakan tiga kali pertemuan. Satu siklus terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 5 Kecamatan Metro Utara pada pembelajaran bahasa Indonesia semester genap tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 15 putra dan 13 putri. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes hasil belajar dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi aktivitas guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis *edutainment*, dan lembar observasi aktivitas belajar siswa. Sedangkan untuk hasil belajar siswa menggunakan lembar tes hasil belajar yaitu berupa tes tertulis (pre-test dan post-test).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Pada siklus I aktivitas belajar siswa sebesar 51,91% dan pada siklus II meningkat menjadi 75,95%, mengalami peningkatan 24,04%. Pada siklus I hasil belajar siswa yaitu 46,43% dan pada siklus II menjadi 71,43%, mengalami peningkatan sebesar 25%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 5 Metro Utara.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN

No: ln.28 / FTIK / D / S / 0029 / 2017

Skripsi dengan judul : **PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS
EDUTAINMENT UNTUK PENINGKATAN HASIL
BEAJAR MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 5 METRO
UTARA TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Yang disusun oleh: ADELIA RACHIMA DANI, NPM
13104925, Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
(PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Selasa/20
Juni 2017.

TIM PENGUJUI

Ketua/Moderator : Dra. Isti Fatonah, MA
Penguji I : Sudirin, M.Pd
Penguji II : Nuryanto, S.Ag. M.Pd.I
Sekretaris : Rika Dartiara, M.Pd

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Akla, M.Pd.

NIP. 19691008 200003 2 005

ORISINILITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ADELIA RACHIMA DANI

NPM : 13104925

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa Skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 15 Juni 2017

Yang menyatakan



Adelia Rachima Dani

NPM. 13104925

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ رَبَّنَا لَا
تُؤَاخِذْنَا إِنْ نَسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya.¹

¹ Q.S. Al-Baqarah ayat 286

PERSEMBAHAN

Dengan hati yang ikhlas dan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya untuk terus mengiringi langkahku mencapai cita-cita.

Hasil studi ini penulis persembahkan kepada:

1. Ayahanda dan Ibunda tercinta (Bapak Sujarno dan Ibu Eni Erawati) yang senantiasa dengan tulus ikhlas memberi do'a dan kasih sayang dalam meraih keberhasilan juga pengorbanan yang tiada ternilai.
2. Adik (Erda Anggun Firdausi, Raihan Ikhsan Nudin, Nayla Khairun Nafisa) dan seluruh keluarga yang telah mendukung dan mendoakan keberhasilan studiku.
3. Moodbooster favorit (Gita Arba Hardiyansyah)
4. Sahabat-sahabatku yang telah membantu dan memberikan semangat.
5. Rekan-rekan mahasiswa almamater IAIN angkatan 2013, khususnya rekan-rekan dari PGMI yang selalu setia berbagi dalam suka dan duka.
6. Almamater Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas segala rahmat, karunia dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini.

Penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan program Strata Satu (S1) Jurusan Tarbiyah IAIN Metro guna memperoleh gelar S.Pd.

Dalam upaya penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada Dra. Isti Fatonah, MA., selaku pembimbing I dan Nuryanto, S.Ag. M.Pd.I., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memberi motivasi.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Umu Amidah, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri 5 Metro Utara yang telah memberikan izin sebagai tempat penelitian. Kepada Ibu Rischa Susilawati, S.Pd, selaku guru kelas V SD Negeri 5 Metro Utara dan sekaligus sebagai partner kolaborasi dalam penelitian.

Kritik dan saran demi perbaikan proposal skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan kelapangan dada, dan akhirnya semoga penelitian yang telah dilakukan kiranya dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Metro, Mei 2017

Penulis

Adelia rachima Dani

NPM. 13104925

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Judul	ii
Halaman Persetujuan	iii
Halaman Nota Dinas	iv
Halaman pengesahan	v
Abstrak	vi
Halaman Orisinilitas Penelitian	vii
Halaman Moto	viii
Halaman Persembahan	ix
Halaman Kata Pengantar	x
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar	xv
Daftar Lampiran	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7

BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Hasil belajar	9
1. Pengertian hasil belajar	9
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar	10
3. Ciri-ciri hasil belajar	11
B. Mata pelajaran bahasa Indonesia	12
1. Pengertian Bahasa Indonesia.....	12
2. Tujuan Bahasa Indonesia	13
3. Ruang lingkup Pelajaran Bahasa Indonesia	14
4. Materi	14
C. Pembelajaran Berbasis <i>edutainment</i>	18
1. Pengertian pembelajaran berbasis <i>edutainment</i>	18
2. Penerapan <i>edutainment</i>	19
3. Langkah-langkah pembelajaran <i>edutainment</i>	22
4. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran berbasis <i>edutainment</i>	24
D. Hipotesis Tindakan	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Definisi Operasional Variabel	26
B. Setting Penelitian	29
C. Subjek Penelitian	29
D. Prosedur Penelitian	29
E. Teknik Pengumpulan Data	36

F. Instrumen Penelitian	37
G. Teknik Analisis Data	39
H. Indikator Keberhasilan	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian	40
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	40
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan.....	73
1. Aktivitas Guru.....	73
2. Aktivitas Belajar Siswa	75
3. Hasil Belajar Siswa	78
BAB V PENUTUP.....	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
1. Nilai Ujian Tengah Semester Kelas IV SD Negeri 5 Metro Utara tahun pelajaran 2016/2017	3
2. Kisi-kisi Soal Siklus I	38
3. Kisi-kisi Soal Siklus II	39
4. Sarana dan Prasarana SD Negeri 5 Metro Utara Tahun Pelajaran 2016/2017	43
5. Identitas sekolah SD Negeri 5 Metro Utara Tahun Pelajaran 2016/2017 ..	44
6. Keadaan Guru dan Karyawan SD Negeri 5 Metro Utara Tahun Pelajaran 2016/2017.....	44
7. Keadaan Siswa SD Negeri 5 Metro Utara Tahun Pelajaran 2016/2017	45
8. Nilai Ujian Tengah Semester Kelas IV SD Negeri 5 Metro Utara tahun pelajaran 2016/2017	49
9. Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I	55
10. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	57
11. Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	59
12. Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II	67
13. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II.....	69
14. Hasil Belajar Siswa Siklus II	71
15. Perbandingan Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II	73
16. Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	75
17. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
18. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	30
19. Struktur Organisasi SD Negeri 5 Metro Utara.....	46
20. Denah Lokasi	47
21. Perbandingan Aktivitas Guru Sikus I dan Siklus II	74
22. Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Sikus I dan Siklus II	76
23. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1. Outline.....	83
2. Silabus Pembelajaran	87
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	90
4. Kisi-kisi Soal Siklus I	117
5. Kisi-kisi Soal Siklus II	118
6. Soal Pretes dan Postes Siklus I	119
7. Soal Pretes dan Postes Siklus II	122
8. Lembar Observasi Aktivitas Guru	125
9. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa`	137
10. Data Hasil Belajar Nilai Pre-Test dan Pos-Test Siklus I	151
11. Data Hasil Belajar Nilai Pre-Test dan Pos-Test Siklus II	152
12. Foto Dokumentasi Pembelajaran	153
13. Surat Bimbingan Skripsi	156
14. Surat Tugas	157
15. Surat Izin Research	158
16. Kartu Konsultasi Bimbingan.....	159

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa hadir karena karunia Allah Sang Pencipta alam semesta. Bahasa merupakan alat komunikasi yang mengantarkan proses hubungan antar manusia. Sebuah bangsa yang hidup dalam kurun waktu yang lama tidak mungkin dapat bertahan jika tidak ada bahasa dalam bangsa tersebut. Sehingga terciptalah bahasa negara Indonesia yaitu bahasa Indonesia.

Sebagaimna Firman Allah SWT:

وَمِنْ آيَاتِهِ خَلْقَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَآخْتَلَفُ السِّنْتِكُمْ وَالْوَانِكُمْ

إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّلْعَلَمِينَ ﴿٢٢﴾

*“Dan di antara tanda-tanda kekuasaan-Nya ialah menciptakan langit dan bumi dan berlain-lainan bahasamu dan warna kulitmu. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang mengetahui”*²

Dalam Undang-Undang Dasar 1945 BAB XV, pasal 36 disebutkan bahwa “Bahasa negara ialah bahasa Indonesia”.³ Sehingga menempatkan bahasa Indonesia sebagai bahasa negara dan bahasa resmi. Bahasa Indonesia dipakai pula sebagai alat pengantar dan penyampaian ilmu pengetahuan kepada semua kalangan dan tingkat pendidikan.

Pendidikan yang ada di Sekolah Dasar terdiri dari berbagai macam disiplin ilmu, salah satunya adalah bahasa Indonesia. Mata pelajaran bahasa

² Al-Qur’an, Al-Qur’an dan Terjemahan Q.S Ar-Rum ayat 22, (Jakarta:Yayasan Penyelenggara Penerjemah/Penafsiran Al-Qur’an, Departemen Agama RI,1978).

³ UUD ’45 Amandemen I, II, III, IV. (Jakarta: Bintang Indonesia, 2004), h. 24

Indonesia diajarkan sejak kelas 1. Sekolah Dasar sebagai bagian dari wadah pendidikan anak usia dini menjadi salah satu tonggak yang penting bagi keberlangsungan dan keberadaan bahasa Indonesia, baik itu dalam bahasa tulis maupun lisan. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan agar siswa mampu berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, dan menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 22 Tahun 2006 mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan diantaranya adalah berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.⁴

Sebagaimana Firman Allah SWT:

يَتَأْتِيهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ
لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

“Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling takwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal”⁵

⁴ <http://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/isi/SD-MI.zip> , diunduh pada 03 Mei 2016.

⁵ Al-Qur'an, Al-Qur'an dan Terjemahan Q.S Al-Hujurat ayat 13, (Jakarta:Yayasan Penyelenggara Penterjemah/Penafsiran Al-Qur'an, Departemen Agama R1,1978).

Mengingat akan pentingnya pemahaman dan penguasaan bidang studi bahasa Indonesia sebagai modal utama dalam komunikasi dan kegiatan pembelajaran, maka dirasa sangat penting untuk segera menuntaskan kendala dan hambatan yang muncul dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia guna mencapai tujuan pendidikan. Berbagai permasalahan yang muncul di dalam kegiatan pembelajaran tentu harus segera diupayakan pemecahannya.

Berdasarkan prasurvey melalui wawancara yang penulis lakukan, diketahui bahwa hasil belajar siswa mata pelajaran bahasa Indonesia masih rendah. Kenyataan itu dapat dilihat dari nilai ulangan MID semester bahasa Indonesia. Masih ada siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 76.⁶ Sebagaimana dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1
Nilai Ujian Tengah Semester Kelas V
SD Negeri 5 Metro Utara T.P. 2016/2017

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	≥ 76	Tuntas	12	42,9%
2	< 76	Belum Tuntas	16	57,1%
Jumlah			28	100%

Sumber : Legger nilai UTS Kelas V Sekolah Dasar Negeri 5 Metro Utara.

Berdasarkan tabel di atas nampak bahwa hasil belajar bahasa Indonesia masih rendah. Dari jumlah 28 siswa dan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 76, terdapat siswa yang tuntas dengan nilai ≥ 76 sebanyak 12 siswa dengan persentase 42,9%, sedangkan siswa yang belum tuntas dengan nilai < 76 dalam pembelajaran sebanyak 16 siswa dengan persentase 57,1%.

⁶ Wawancara dengan Bapak Ponidi selaku guru kelas IV SD Negeri 5 Metro Utara.
Tanggal 21 Juni 2016

Prasurvey melalui observasi sebagai berikut: saat memberikan pelajaran bahasa Indonesia guru telah berupaya sebaik mungkin. Guru menjelaskan materi pelajaran yang akan dipelajari, kemudian selalu meminta siswa untuk mengerjakan tugas latihan yang ada di buku cetak dan mengingatkan siswanya untuk mengerjakan dengan sungguh-sungguh. Namun masih ada siswa yang tidak memperhatikan guru saat proses pembelajaran, konsentrasi atau perhatian siswa masih kurang terhadap pelajaran. Mereka lebih senang bermain dan bercakap-cakap bersama temannya di dalam kelas.

Tampak siswa kurang antusias dan ingin cepat-cepat pelajaran tersebut usai. Ini terlihat saat bel istirahat berbunyi, siswa bersorak-sorai kegirangan dan langsung lari keluar kelas. Siswa juga cenderung pasif hanya sebagian kecil siswa yang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, hanya anak yang ditunjuk guru yang mau berbicara. Sehingga masih minimnya kegiatan tanya jawab dan diskusi saat pembelajaran. Kurangnya aktivitas belajar siswa tersebut, tentu akan mempengaruhi pada hasil belajarnya.

Pembelajaran belum didominasi oleh penerapan pembelajaran yang menimbulkan partisipasi dan interaksi multi arah, baik dari guru kepada siswa, siswa kepada guru, maupun siswa kepada siswa lainnya. Pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran aktif itu banyak dan bervariasi, salah satunya yaitu pembelajaran berbasis *edutainment*.

Edutainment berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara

harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.⁷ Hiburan yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan seperti mendengarkan cerita dan melakukan permainan untuk memecahkan kejenuhan saat proses pembelajaran.

Alasan menggunakan pembelajaran berbasis *edutainment* yaitu melalui aktivitas yang menyenangkan, maka akan dapat menarik perhatian anak untuk belajar. Bila siswa telah tertarik maka siswa akan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, yang nantinya diharapkan akan berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat. Pembelajaran berbasis *edutainment* ini akan menempatkan siswanya sebagai “pusat dari proses pembelajaran, dan sekaligus sebagai subyek pendidikan”.⁸

Dari gambaran permasalahan di atas, maka penulis mencoba untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia dengan memfokuskan penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* dalam proses pembelajaran, karena dengan pembelajaran berbasis *edutainment* dipandang relevan dengan masalah di atas dalam upaya memecahkan masalah tersebut. Melalui pembelajaran berbasis *edutainment* diharapkan dapat membuat proses pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih menyenangkan, siswa aktif dan tercapainya tujuan pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

⁷ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), h. 17.

⁸ Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2008), h. 10.

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi bahwa faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah adalah sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia sudah cukup baik.
2. Kurangnya aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu minimnya kegiatan tanya jawab dan diskusi dalam pembelajaran.
3. Siswa kurang antusias/tertarik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia.
4. Masih banyak siswa yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi.
5. Hasil belajar siswa SD Negeri 5 Metro Utara masih rendah.

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi yang dikemukakan di atas, untuk menghindari adanya kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti, maka dengan ini peneliti membatasi masalah sebagai berikut : Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita peristiwa dan cerita pendek.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka disusun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: Apakah penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 5 Metro Utara Tahun Pelajaran 2016/2017?.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan sebagaimana telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 5 Metro Utara, dengan penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* Tahun Pelajaran 2016/2017.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini di harapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi siswa, guru dan juga pengelola sekolah sebagai berikut :

- a. Manfaat bagi siswa, dapat meningkatkan kemampuan belajar dan berinteraksi dengan teman satu kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar sesuai dengan pembelajaran berbasis *edutainment*.
- b. Manfaat bagi guru, dapat memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya dan mendorong guru berkembang secara profesional. Guru dapat memahami tugasnya sebagai pendidik di SD dalam memperbaiki pembelajaran dengan mengetahui pembelajaran yang bervariasi, serta dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang muncul dikelasnya secara profesional.
- c. Manfaat bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan yang berguna dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah yang bersangkutan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa sebagai siswa. Di dalam proses belajar mengajar mempunyai tujuan yang ingin dicapai yang telah ditetapkan sebelumnya, tujuan tersebut adalah suatu hasil belajar. Untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami materi yang telah diberikan, maka perlu diadakan suatu evaluasi. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang diperoleh.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.⁹ Menurut Bloom dalam Agus Suprijono, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹⁰

Dari pengertian hasil belajar di atas, bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses pembelajaran yang berbentuk adanya perubahan tingkah laku dalam bentuk tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

⁹Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 22.

¹⁰Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), h. 6.

Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai).

Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.¹¹

Jadi domain kognitif berupa kemampuan intelektual siswa. Kognitif berkaitan dengan memahami, mengingat, menguraikan, mengorganisasikan dan mengevaluasi. Untuk afektif berkenaan dengan sikap, yaitu sikap siswa dalam berbagai tingkah laku. Seperti rasa perhatiannya dalam mengikuti pelajaran, adanya motivasi belajar, disiplin, menghargai guru dan hubungan sosial dengan teman sekelas. Sedangkan psikomotorik berkaitan dengan bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis *edutainment*, dan indikator hasil belajar siswa pada materi cerita peristiwa dan cerita pendek yang akan diamati dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan berdasarkan cerita yang diberikan.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan proses pembelajaran adalah tujuan dari seluruh aktivitas yang dilakukan guru dengan siswa. Jadi apapun yang telah

¹¹ *Ibid.* h. 6-7.

dipersiapkan dan direncanakan guru diarahkan untuk mencapai keberhasilan belajar siswa. Namun sekeras apapun guru berupaya merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, pada kenyataannya tidak semua siswa berhasil dalam belajarnya.

Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar.
 - 1) Faktor jasmaniah, seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh.
 - 2) Faktor psikologis, seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
 - 3) Faktor kelelahan, seperti kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.
- b. Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.¹²

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern yaitu berkenaan dengan faktor yang ada dalam diri siswa yang sedang belajar. Sedangkan faktor ekstern adalah segala faktor yang ada di luar diri siswa yang sedang belajar.

3. Ciri-ciri Hasil Belajar

Terjadinya perubahan tingkah laku merupakan ciri-ciri hasil belajar. Misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku manusia terdiri dari berbagai aspek. Hasil

¹² Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 54-72.

belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek tersebut. Adapun aspek-aspek itu adalah:

- a. pengetahuan,
- b. pengertian,
- c. kebiasaan,
- d. keterampilan,
- e. apresiasi,
- f. emosional,
- g. hubungan sosial,
- h. jasmani,
- i. etis atau budi pekerti, dan
- j. sikap.¹³

Dari aspek-aspek tingkah laku manusia di atas, bila siswa telah melakukan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut. Misalnya siswa dapat mengingat fakta, prinsip, konsep dari yang telah dipelajarinya. Siswa dapat memberikan contoh dan mengaplikasikan apa yang telah dipelajarinya ke dalam kegiatan sehari-hari. Siswa semakin terampil dalam mengadakan hubungan sosial, seperti mengadakan kerjasama dengan teman sekelasnya dalam berbagai kegiatan. Kemudian siswa memiliki rasa percaya diri karena merasa bahwa dirinya memiliki kemampuan dalam melaksanakan tugas belajar.

B. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

1. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa adalah alat komunikasi antaranggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia.¹⁴ Jadi, bahasa

¹³ Oemar Hamalik, *Proses Belajar.*, h. 30.

¹⁴ Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep dan Implementasi)*, (Yogyakarta: Familia (Group Relasi Inti Media), 2012), h. 183.

merupakan alat komunikasi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa bahasa manusia tidak dapat mengungkapkan keinginannya, perasaannya, menyampaikan pendapatnya dan lain-lain. Manusia dapat mengungkapkan itu semua dengan bahasa, baik secara lisan maupun tulisan.

Dalam Permendiknas No 2 Tahun 2006 dikemukakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.¹⁵

2. Tujuan Bahasa Indonesia

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 22 Tahun 2006 mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan bahasa.
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.¹⁶

¹⁵ <http://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/isi/SD-MI.zip> diunduh pada 03 Mei 2016.

¹⁶ *Ibid.*

Maka dari tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia di atas, pembelajaran yang akan dilakukan dengan pembelajaran berbasis *edutainment* harus di aplikasikan dengan baik agar tujuan tersebut tercapai.

3. Ruang Lingkup Pelajaran Bahasa Indonesia

Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

- a. Mendengarkan;
- b. Berbicara;
- c. Membaca; dan
- d. Menulis¹⁷

Dari keempat aspek di atas harus dapat dikuasai siswa. Agar komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra dari pembelajaran bahasa Indonesia yang terdiri dari keempat aspek tersebut dapat tercapai dengan baik.

4. Materi

Pada penelitian ini materi bahasa Indonesia yang akan penulis gunakan adalah materi kelas V semester genap dengan menggunakan kurikulum 2006.

- a. Standar Kompetensi:
 - 1) Mendengarkan.

¹⁷ *Ibid.*

Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan.

b. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi dasar

5.1 Menanggapi cerita tentang peristiwa yang terjadi di sekitar yang disampaikan secara lisan.

Indikator

- 1) Mendengarkan cerita tentang suatu peristiwa
- 2) Mengajukan pertanyaan tentang peristiwa
- 3) Menjawab pertanyaan tentang peristiwa
- 4) Menanggapi cerita yang dibacakan atau didengar

Kompetensi dasar

5.2 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat).

Indikator :

- 1) Mendengarkan cerita.
- 2) Menyebutkan unsur cerita (tokoh, tema, latar dan amanat).
- 3) Menceritakan kembali isi cerita.
- 4) Menanggapi isi cerita.

c. Materi:

- 1) Cerita peristiwa

Ada banyak peristiwa yang terjadi disekitar kita. Seringkali kita merasa setuju atau tidak setuju. Oleh karena itu kita memberikan tanggapan atas peristiwa tersebut. Menanggapi suatu

peristiwa dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain dengan memberikan komentar, saran, kritik, pertanyaan, dan pernyataan.

Kamu dapat menanggapi masalah dengan bertanya. Mengajukan pertanyaan dapat dilakukan dengan membuat kalimat tanya. Kalimat tanya yang biasa dipakai dimulai dengan kata Apa, Kapan, Dimana, Siapa, Mengapa dan Bagaimana.

Kata tanya apa untuk menanyakan benda. Kata tanya siapa untuk menanyakan orang. Kata tanya kapan untuk menanyakan waktu. Kata tanya dimana untuk menanyakan tempat. Kata tanya mengapa untuk menanyakan alasan. Kata tanya bagaimana untuk menanyakan keadaan.

2) Cerita Pendek

Cerita pendek atau biasa disingkat cerpen. Cerita pendek hanya memusatkan perhatian pada satu kejadian, *setting* yang tunggal, jumlah tokoh yang terbatas, mencakup jangka waktu yang singkat.

Unsur cerita yang terdapat pada cerita pendek yaitu tokoh, tema, latar, dan amanat. Tokoh adalah orang-orang yang diceritakan dalam cerita. Tema adalah ide pokok suatu cerita yang diyakini dan dijadikan sumber cerita. Latar adalah tempat, waktu, suasana yang terdapat dalam cerita. Amanat adalah pesan atau nasehat yang ingin disampaikan pengarang melalui cerita.

Cara memberikan tanggapan dari cerita pendek yaitu dengan memahami secara seksama isi cerita pendek tersebut. Tanggapan disampaikan dengan bahasa yang santun dan disertai alasan yang logis. Memberikan tanggapan pada cerita pendek dapat dengan memberi komentar, saran dan kritik atas cerita pendek tersebut.

Contoh teks cerita pendek anak

Nunu Si Kutu Buku

Nunu tak peduli diejek kawan-kawannya. Dia tetap masuk Taman bacaan "Kancil". Siang itu, dia sengaja menyempatkan mampir ke tempat baca itu.

"Nu, kamu ini sombong banget! Kita ini, kan, mau main sepeda di tanah lapang dekat sawah Haji Miun," kata Kiki.

Melihat Nunu masuk taman bacaan, Kiki dan teman lainnya pergi.

Pada rak buku cerita anak, Nunu menemukan cerita tentang rahasia sebuah buku

Setelah tamat membaca buku itu, dia makin sadar bahwa membaca buku penting bagi siapa pun.

"Makin banyak membaca buku, ternyata makin banyak yang kutahu," gumam Nunu.

Unsur cerita yang ada pada cerita di atas:

1) Tokoh cerita : Nunu, Kiki dan teman lainnya.

- 2) Latar tempat : Taman bacaan.
- 3) Latar waktu : Siang.
- 4) Amanat : Membaca buku itu penting bagi siapapun

C. Pembelajaran Berbasis *Edutainment*

1. Pengertian Pembelajaran Berbasis *Edutainment*

Pembelajaran akan lebih bermakna apabila disampaikan dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dapat direfleksikan melalui pembelajaran berbasis *edutainment*.

Edutainment berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan.¹⁸ Jadi *edutainment* adalah merupakan akronim dari *education* and *entertainment*.

Kemudian jika dilihat dari segi bahasa, *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara itu, dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.¹⁹

Dari pengertian di atas, *edutainment* adalah proses pembelajaran yang memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan. Dalam proses pembelajaran, para siswa diberikan kesempatan untuk terlibat dan sekaligus menikmati proses pembelajaran dalam suasana yang

¹⁸ Moh. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), h. 17.

¹⁹ *Ibid.*

menyenangkan dan kondusif, karena manusia bisa melakukan apa pun dengan baik, jika ia mampu terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan.

Menurut Sutrisno dalam dalam buku Moh. Sholeh Hamid, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi. Pembelajaran dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan siswa dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang.²⁰

Dengan demikian, pembelajaran yang menyenangkan banyak sekali cara-caranya. Pembelajaran berbasis *edutainment* yang dimaksud dalam penelitian ini melalui mendengarkan cerita dan melakukan selingan permainan di saat proses pembelajaran berlangsung.

Dengan digunakannya pembelajaran berbasis *edutainment* di dalam proses pembelajaran, maka akan merangsang siswa untuk lebih merespon dalam proses pembelajaran.

2. Penerapan *Edutainment*

Upaya untuk menerapkan pembelajaran *edutainment* adalah sebagai berikut:

- a. Ciptakan lingkungan yang mendukung aktivitas belajar.
- b. Ciptakan minat belajar yang tinggi.
- c. Kenali gaya belajar siswa.
- d. Terapkan pembelajaran berbasis aktivitas.
- e. Rancang pembelajaran kolaboratif.
- f. Gunakan pendekatan inquiry discovery.²¹

²⁰ *Ibid.*

²¹Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2008), h. 275-282.

Penjabaran di atas adalah sebagai berikut:

a. Ciptakan lingkungan yang mendukung aktivitas belajar

Mengatur lingkungan merupakan langkah pertama yang efektif untuk mengatur pengalaman belajar secara keseluruhan. Sebelum pembelajaran dimulai, ruang kelas hendaknya ditata sedemikian rupa, sehingga menjadi suatu tempat di mana siswa akan merasa nyaman, terdorong, dan mendapat dukungan.

Suasana kelas yang nyaman dan kondusif bisa diciptakan dengan berbagai cara, misalnya dengan membuat pola komunikasi yang ramah dan akrab, serta mendasari setiap aktivitas pembelajaran dengan nilai-nilai kasih sayang. Selain itu, suasana yang nyaman dan kondusif bisa juga pula diciptakan dengan melantunkan alunan musik, menyelingi pembelajaran dengan permainan (*games*) dan kuis.

b. Ciptakan minat belajar yang tinggi

Sebelum seseorang melakukan berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari, termasuk aktivitas belajar, disarankan untuk mengajukan pertanyaan pada diri sendiri, “apa manfaatnya bagiku?”. Dengan siswa mengetahui manfaatnya maka akan menumbuhkan minat pada diri siswa.

Dalam rangka menumbuhkan minat ini, maka upaya guru menjelaskan kompetensi dari materi pelajaran yang disampaikannya menjadi sangat penting, karena siswa ingin belajar ketika dia melihat manfaat dan pentingnya subjek pelajaran itu.

c. Kenali gaya belajar siswa

Gaya belajar seseorang adalah kombinasi dari bagaimana ia menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Konsep gaya belajar ini menyebutkan bahwa setiap orang memiliki modalitas dalam belajar, baik modalitas visual, auditorial atau kinestetik.

Siswa tipe visual akan menyerap pengetahuan dengan apa yang mereka lihat, siswa auditorial melakukannya melalui apa yang mereka dengar, dan pelajar kinestetik belajar lewat gerak dan sentuhan.

d. Terapkan pembelajaran berbasis aktivitas

Belajar bukan sekedar menggunakan otak, tetapi juga melibatkan seluruh tubuh dan pikiran dengan segala emosi, indra, dan sarafnya. Oleh karena itu disarankan agar siswa bergerak aktif secara fisik ketika belajar, dengan memanfaatkan indra sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar.

e. Rancang pembelajaran kolaboratif

Aktivitas belajar terjadi karena adanya interaksi di antara para siswa dan interaksi antara guru dan siswa. Kegiatan belajar bukan hanya proses pribadi, tetapi juga proses sosial yang terjadi ketika masing-masing orang berhubungan dengan yang lain dan membangun pengertian dan pengetahuan bersama. Lewat kegiatan kolaboratif atau belajar bersama dapat membantu memacu belajar aktif.

f. Gunakan pendekatan *inquiry discovery*

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa, bukan sesuatu kegiatan yang dilakukan guru terhadap siswa. Pengetahuan ditemukan, dibentuk, dan dikembangkan oleh diri siswa sendiri. Proses belajar bukan semata kegiatan menghafal. Banyak hal yang diingat akan hilang dalam beberapa jam. Untuk mengingat apa yang telah diajarkan, siswa harus mengolah dan memahaminya.

3. Langkah-langkah *Edutainment*

Berdasarkan penjelasan penerapan di atas, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan yaitu sebagai berikut :

- a. Menumbuhkan sikap positif terhadap belajar.
Proses belajar tidaklah selalu berjalan mulus, dan selalu dihadang oleh berbagai rintangan, baik yang bersumber dari diri pembelajar atau dari luar. Dari sisi pembelajar, rintangan-rintangan itu bisa muncul karena tidak merasakan adanya manfaat pribadi, takut gagal, tidak peduli atau bahkan benci pada topik pelajaran, terpaksa hadir, punya masalah dan gangguan pribadi, merasa bosan, dan merasa tidak mampu. Menghilangkan atau mengurangi rintangan-rintangan ini akan menghasilkan kemampuan belajar yang semakin meningkat setiap saat.
- b. Membangun minat belajar.
Pembelajar dapat belajar dengan baik jika mereka tahu mengapa mereka belajar dan bahwa pembelajaran itu mempunyai relevansi dan nilai bagi diri mereka secara pribadi. Oleh karena itu, penting sekali untuk sejak awal memunculkan manfaat agar pembelajar merasa terkait dengan topik pembelajaran.
- c. Melibatkan emosi siswa dalam pembelajaran.
Hal ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan hasilnya menjadi lebih permanen. Tanpa keterlibatan emosi, kegiatan saraf otak berkurang dan tidak bisa merekatkan materi pembelajaran ke dalam ingatan.

- d. Memberikan selingan permainan (*games*) dalam pembelajaran. Kesenangan dalam bermain akan melepaskan segala macam *endorfin* positif dalam tubuh, membuat siswa menjadi bersemangat, dan menyehatkan.²²

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* yaitu pertama menumbuhkan sikap positif terhadap belajar, sikap positif siswa harus dikembangkan agar berdampak pada hasil belajar yang meningkat. Langkah kedua membangun minat belajar, menciptakan minat dalam belajar merupakan hal penting supaya siswa dapat belajar dengan baik. Maka sebelum melakukan aktivitas belajar untuk mengajukan pertanyaan “Apa Manfaatnya Bagiku ?”.

Ketiga melibatkan emosi siswa dalam pembelajaran, emosi siswa sangat penting diperhatikan saat proses pembelajaran, emosi seperti senang, gembira dan bersemangat merupakan emosi positif yang dapat mempercepat proses belajar.

Terakhir memberikan selingan permainan dalam proses pembelajaran. Ada dua jenis permainan dalam pembelajaran. Permainan yang pertama mengarah pada permainan yang digunakan untuk pendidikan. Permainan Kedua jenis permainan yang digunakan semata-mata hanya sebagai permainan murni.²³ Jika permainan pendidikan untuk

²² Hamruni, *Konsep Edutainment.*, h. 285-287.

²³ Suyatno, *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, (Jakarta: Grasindo, 2005), h. 13.

penyampaian materi atau topik pembelajaran, sedangkan permainan murni hanya pembangkit semangat.

4. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis *Edutainment*

Beberapa kelebihan dan kekurangan pada pembelajaran berbasis *edutainment* yaitu, sebagai berikut :

Beberapa kelebihannya yaitu:

- a. Proses belajar bersifat menghibur akan sangat membantu dalam mengatasi kejenuhan dan kepasifan siswa dalam belajar.
- b. Proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.
- c. Menjadikan anak-anak merasa senang, nyaman dan menyenangkan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Beberapa kelemahannya yaitu:

- a. Proses belajar cenderung menekankan aspek *fun* sehingga orang baru mau belajar bila menghibur.
- b. Cenderung mengabaikan pembedaan proses belajar dengan bermain dan hiburan.
- c. Belajar identik dengan main dan hiburan.
- d. Kurang memotivasi belajar sebagai suatu kerja serius.²⁴

Dari hal tersebut, maka dengan penerapan *edutainment* dalam pembelajaran siswa dapat merasa senang dan akan termotivasi untuk terus mengikuti proses pembelajaran karena proses pendidikan dan pengajaran yang menyenangkan. Siswa akan berpartisipasi aktif dan tidak akan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Namun pembelajaran berbasis *edutainment* masih menyimpan kelemahan-kelemahan sehingga akan diminimalisir peneliti dengan menyiapkan langkah-langkah pembelajaran dengan sebaik mungkin.

²⁴ <http://digilib.unimed.ac.id> diunduh pada 12 April 2016.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dapat diambil rumusan hipotesis tindakan pada penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut: Penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas V semester genap di SD Negeri 5 Metro Utara Tahun Pelajaran 2016/2017.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati atau diobservasi serta dapat diukur.²⁵

Kerlinger dalam Sugiyono menyatakan bahwa variabel adalah konstruk (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari.²⁶

Merujuk pada uraian di atas, variabel sebagai objek tindakan yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat.²⁷

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “Pembelajaran berbasis *edutainment*”.

Pembelajaran berbasis *edutainment* berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang aktif dan menyenangkan. Sehingga siswa menjadi aktif, tercapainya tujuan pembelajaran dan nyaman ketika belajar.

Penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* adalah sebagai berikut:

²⁵ Edi Kusnadi, *Metodologi Penelitian: Aplikasi Praktis*, (Jakarta: Ramayana Pers, Metro: Stain Metro, 2008), h. 75.

²⁶ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 3.

²⁷ *Ibid.*, h. 4.

- a. Menumbuhkan sikap positif terhadap belajar, yaitu:
 - 1) Guru mengatur siswa untuk menata bangku;
 - 2) Guru membimbing siswa untuk menjaga kelas selalu dalam keadaan bersih;
- b. Menciptakan minat belajar yang tinggi dengan cara:
 - 1) Guru mengajukan pertanyaan “Apa Manfaatnya Bagiku ?” kepada siswa.
 - 2) Menjelaskan kompetensi dari materi pelajaran yang disampaikan.
 - 3) Guru menyajikan materi dengan menggunakan unsur visual, auditorial, dan kinestetik.
 - 4) Guru menyampaikan materi dan pemberian tugas kepada siswa;
- c. Melibatkan emosi siswa dalam pembelajaran dengan:
 - 1) Merancang pembelajaran kolaboratif dengan cara guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok belajar.
 - 2) Menggunakan pendekatan *inquiry discovery* yaitu guru membimbing siswa berdiskusi dengan teman sekelompok atau antar kelompok.
 - 3) Siswa menyampaikan hasil kerja kelompoknya;
 - 4) Siswa memberikan tanggapan.
- d. Memberikan selingan permainan (games) dengan:

Guru menyelingi pembelajaran dengan melakukan permainan.

Permainan tangkap telunjuk. Cara bermainnya yaitu siswa berdiri berjajar atau membentuk lingkaran. Kepalkan tangan kiri dan angkat

sejajar dengan bahu kiri. Kepalan tangan kemudian dibuka, sehingga telapak tangan menengadah ke atas. Jari telunjuk tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri dari teman yang ada disebelah kanannya. Setelah formasi ini siap, permainan bisa dimulai.

Aturannya adalah guru sebagai instruktur akan bercerita, guru mempersiapkan cerita dan memilih kata kunci dari cerita yang akan diperdengarkan. Bila guru telah mulai bercerita dan setiap mengatakan kata kunci yang telah ditetapkan sebelumnya, maka setiap siswa harus berusaha menangkap jari telunjuk teman sebelahnya dengan tangan kirinya, dan di saat yang sama harus mengangkat jari telunjuk kanannya agar tidak tertangkap oleh orang lain.

Bila ada siswa yang jari telunjuknya tertangkap, maka akan mendapatkan hukuman sesuai dengan kesepakatan yang telah dibuat.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.²⁸ Berdasarkan pengertian tersebut yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan pembelajaran berbasis *edutainment* yang diperoleh dari hasil tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*pos-test*) pada setiap siklus.

²⁸ *Ibid.*

Indikator hasil belajar siswa pada materi cerita peristiwa dan cerita pendek yang diamati dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menanggapi hasil presentasi berdasarkan cerita yang diberikan.

B. Setting Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia dalam materi cerita peristiwa dan cerita pendek melalui pembelajaran berbasis *edutainment*. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus tiga kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 5 Kecamatan Metro Utara.

C. Subjek Penelitian

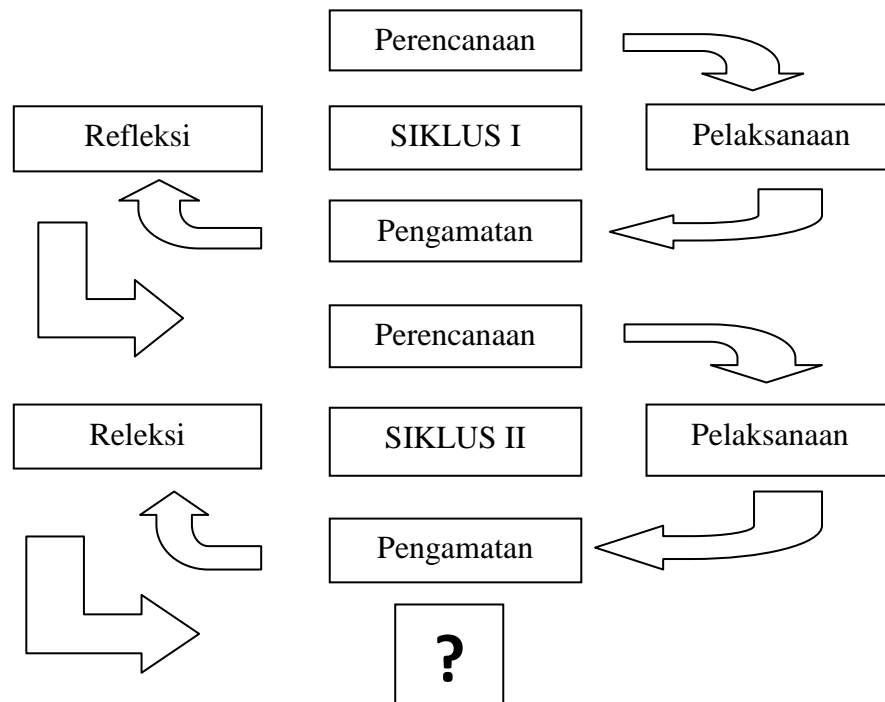
Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 5 Kecamatan Metro Utara pada pembelajaran bahasa Indonesia semester genap tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 15 putra dan 13 putri.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini mengaplikasikan model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto. Tiap siklus terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan

tahap refleksi. Adapun model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto sebagai berikut:²⁹

Gambar 1
Siklus Penelitian Tindakan Kelas



²⁹ Suharsimi Arikunto, et al, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 16.

1. Tahap-tahap penelitian

Pada penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahapan-tahapan sebagai berikut :

SIKLUS 1

a. Tahap Perencanaan

- 1) Menetapkan waktu mulai penelitian tindakan kelas yaitu pada semester genap.
- 2) Menetapkan materi pelajaran.
- 3) Menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis *edutainment*.
- 4) Mempersiapkan lembar kegiatan siswa yang akan diberikan kepada siswa pada saat pembelajaran.
- 5) Menyiapkan lembar observasi dan perangkat tes hasil belajar.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan ini merupakan pelaksanaan dari tahap perencanaan. Adapun prosedur penerapan dari perencanaan pembelajaran yang telah disusun adalah sebagai berikut :

Pertemuan I

1) Kegiatan Awal

- a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa.
- b) Guru menyiapkan kondisi kelas apakah sudah bersih dan nyaman untuk dimulai kegiatan pembelajaran.

- c) Guru menjelaskan apa kegiatan yang akan mereka lakukan hari ini, dan apa yang akan dicapai dengan berdiskusi bersama siswa “apa manfaatnya bagiku ?”.

2) Kegiatan Inti

- a) Siswa mendengarkan cerita yang dibacakan oleh guru.
- b) Siswa mendengarkan penjelasan guru.
- c) Tanya jawab dan diskusi mengenai isi cerita.
- d) Siswa secara berkelompo mengerjakan tugas.
- e) Setelah selesai mengerjakan tugas yang diberikan, guru mengadakan permainan tangkap telunjuk.
- f) Presentasi hasil diskusi dari perwakilan setiap kelompok di depan kelas.
- g) Menanggapi hasil presentasi dari perwakilan setiap kelompok di depan kelas.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru bersama-sama dengan siswa mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan dan meminta siswa melakukan refleksi dari kegiatan yang baru saja mereka lakukan.
- b) Guru mengarahkan siswa untuk menyampaikan pendapat dan perasaannya selama melakukan kegiatan.
- c) Menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

Pertemuan II

1) Kegiatan Awal

- a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa.
- b) Guru menyiapkan kondisi kelas apakah sudah bersih dan nyaman untuk dimulai kegiatan pembelajaran.
- c) Guru menjelaskan apa kegiatan yang akan mereka lakukan hari ini, dan apa yang akan dicapai dengan berdiskusi bersama siswa “apa manfaatnya bagiku ?”.

2) Kegiatan Inti

- a) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4 orang.
- b) Setiap kelompok dibagikan cerita dan mengerjakan tugasnya di luar kelas.
- c) Bila waktunya telah selesai, kemudian siswa diberikan penyegaran dengan melakukan permainan tangkap telunjuk.
- d) Siswa kembali ke dalam kelas untuk mempresentasikan hasilnya.
- e) Siswa menyampaikan tanggapannya.

4) Kegiatan Penutup

- a) Guru bersama-sama dengan siswa mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan dan meminta siswa melakukan refleksi dari kegiatan yang baru saja mereka lakukan.

- b) Guru mengarahkan siswa untuk menyampaikan pendapat dan perasaannya selama melakukan kegiatan.
- c) Menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

Pertemuan III

1) Kegiatan Awal

- a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa.
- b) Guru menyiapkan kondisi kelas apakah sudah bersih dan nyaman untuk dimulai kegiatan pembelajaran.
- c) Guru menjelaskan apa kegiatan yang akan mereka lakukan hari ini, dan apa yang akan dicapai dengan berdiskusi bersama siswa “apa manfaatnya bagiku ?”.

2) Kegiatan Inti

- a) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 2 orang.
- b) Siswa mendengarkan cerita yang dibacakan oleh guru.
- c) Kemudian siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.
- d) Siswa menyampaikan tanggapan tentang isi cerita dan secara bersama-sama mengoreksi jawaban.
- e) Setelah itu siswa dapat melakukan permainan tangkap telunjuk

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru bersama-sama dengan siswa mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan dan meminta siswa melakukan refleksi dari kegiatan yang baru saja mereka lakukan.
- b) Guru mengarahkan siswa untuk menyampaikan pendapat dan perasaannya selama melakukan kegiatan.
- c) Menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

c. Tahap Pengamatan

Pelaksanaan observasi atau pengamatan dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini dilakukan observasi terhadap tindakan oleh guru sebagai peneliti dan observer sebagai kolaborator dengan menggunakan lembar observasi yang disiapkan. Lembar observasi yang disiapkan berupa lembar observasi aktivitas belajar siswa.

Data observasi tersebut digunakan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pelaksanaan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

d. Refleksi

Hasil yang didapat dalam tahap pengamatan dikumpulkan serta dianalisis. Hasil analisis guru dan kolaborator pada siklus I dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk membuat rencana baru dan tindakan perbaikan yang dilaksanakan pada siklus berikutnya.

Hasil yang diharapkan belum tercapai maka dilakukan perbaikan dan dilakukan pada siklus II. Sedangkan jika pada siklus I hasil

analisis data menunjukkan peningkatan yang signifikan sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, maka siklus II tetap dilaksanakan untuk membuktikan bahwa hasil tersebut bukan sebuah kebetulan, tetapi merupakan hasil dari penerapan pembelajaran berbasis *edutainment*.

SIKLUS II

Rencana tindakan siklus II dimaksudkan sebagai hasil refleksi dan perbaikan terhadap pelaksanaan pada siklus I. Tahapan tindakan siklus II mengikuti tahapan tindakan siklus I.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan berdasarkan data yang diinginkan dan diperlukan, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi (Pengamatan)

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti.³⁰ Dalam penelitian ini, teknik observasi digunakan guru untuk mengamati aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* yang dilakukan guru pada waktu proses belajar mengajar.

³⁰ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 86.

2. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar merupakan butir tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar.³¹ Teknik ini digunakan peneliti untuk mengukur hasil belajar siswa sehubungan dengan pokok bahasan yang telah dipelajari siswa dengan standar hasil belajar yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Tes yang diberikan adalah tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*pos-test*) pada setiap siklus.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk memperoleh informasi dari sumber tertulis atau dokumen-dokumen, baik berupa buku-buku, majalah, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.³²

Dalam penelitian ini teknik dokumentasi berguna untuk mendapatkan informasi mengenai profil sekolah, nilai hasil belajar siswa, data siswa dan mendokumentasikan pelaksanaan siklus I dan siklus II.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk menilai tingkat keberhasilan siswa adalah :

³¹ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. (Jakarta: Kencana, 2011), h. 235.

³² Edi Kusnadi, *Metodologi Penelitian.*, h. 102.

1. Instrumen tes hasil belajar siswa

Instrumen tes hasil belajar digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam penelitian ini berupa tes tertulis. Soal tersebut disusun mengacu pada kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan. Adapun kisi-kisi soal yang disesuaikan dengan indikator yaitu :

a. Tes Hasil Belajar Siklus I

Tabel 2
Kisi-kisi Soal Siklus I

Kompetensi Dasar	Indikator	No Soal	Tingkat Kesukaran			Skor
			Md	Sd	Skr	
5.1 Menanggapi cerita tentang peristiwa yang terjadi di sekitar yang disampaikan secara lisan	Mengajukan pertanyaan tentang peristiwa	2		√		30
	Menjawab pertanyaan tentang peristiwa	1	√			40
	Menanggapi cerita yang dibacakan atau didengar	3			√	30

Keterangan:

Md : Mudah
Sd : Sedang
Skr : Sukar

b. Tes Hasil belajar Siklus II

Tabel 3
Kisi-kisi Soal Siklus II

Kompetensi Dasar	Indikator	No Soal	Tingkat Kesukaran			Skor
			Md	Sd	Skr	
5.2 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat)	Menyebutkan unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat)	1	√			10
		2	√			10
		3		√		20
	Menceritakan kembali isi cerita	4			√	30
	Menanggapi isi cerita	5			√	30

Keterangan:

Md : Mudah

Sd : Sedang

Skr : Sukar

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa, yang dapat dilihat selama proses pembelajaran pada setiap siklus. Hasil pengamatan dicatat dalam lembar observasi kemudian dianalisis dan disajikan dalam bentuk persentase.

Untuk menghitung persentase aktivitas siswa digunakan rumus:

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

Keterangan :

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka persentase³³

³³ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 43.

2. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif adalah hasil belajar siswa, maka diambil data dari tes pada setiap akhir siklus.

- a. Untuk menghitung hasil belajar digunakan rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan :

S = Nilai yang diharapkan (dicari)
 R = Jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar
 N = Skor maksimum dari tes tersebut³⁴

- b. Analisis data rata-rata kelas

Untuk menghitung nilai rata-rata kelas pada setiap siklus, digunakan rumus:

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

Keterangan :

\bar{X} = Rata-rata hitung yang dicari
 $\sum X$ = Jumlah skor
 N = Jumlah subjek³⁵

- c. Analisis data siswa yang tuntas (yang memperoleh nilai ≥ 76)

Untuk menghitung persentase siswa yang memperoleh nilai ≥ 76 , digunakan rumus:

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

Keterangan :

³⁴ M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), h. 112.

³⁵ Burhan Nurgiyantoro, et al, *Statistik Terapan Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2009), h. 64.

- f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
 N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)
 P = Angka persentase³⁶

H. Indikator Keberhasilan

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian tindakan kelas yakni dengan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dari siklus ke siklus, yaitu :

1. Rata-rata aktivitas belajar siswa mencapai 70%.
2. Peningkatan hasil belajar siswa ditandai dengan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 76 pada mata pelajaran bahasa mencapai 70%.

³⁶ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik.*, h. 43.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah berdirinya SD Negeri 5 Metro Utara

Sekolah Dasar Negeri 5 Metro Utara berdiri pada tanggal 2 Agustus 1975, dan selesai pada 31 Desember 1975. Bangunan SD Negeri 5 terletak di desa Purwoasri Kecamatan Metro Utara Kota Metro. Awalnya bangunan SD Negeri 5 Metro Utara berjumlah 3 lokal saja. Dari awal berdirinya hingga sekarang, SD Negeri 5 Metro Utara sudah mengalami beberapa kali pergantian pimpinan (Kepala Sekolah).³⁷

b. Visi dan Misi Sekolah

1) Visi

Unggul dalam prestasi berdasarkan IMTAK maupun IPTEK melestarikan dan peduli Lingkungan.

2) Misi

a) Mewujudkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.

b) Memiliki lulusan yang berkualitas serta unggul dalam prestasi akademik maupun non akademik.

c) Menciptakan lingkungan sekolah yang aman, nyaman, bersih dan sehat.

³⁷ Sumber: *Dokumentasi SD Negeri 5 Metro Utara*

- d) Melestarikan dan peduli lingkungan.
- e) Mencegah dan menghindari pencemaran dan kerusakan lingkungan.
- f) Mengembangkan pembelajaran tentang pendidikan lingkungan hidup dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar.
- g) Menerapkan nilai–nilai karakter bangsa dalam kehidupan sehari–hari.
- h) Menyiapkan siswa untuk dapat melanjutkan sekolah ke jenjang yang lebih baik.

c. Sarana Prasarana

Tabel 4
Sarana Prasarana SD Negeri 5 Metro Utara
Tahun Pelajaran 2017/2018

No	Nama	Jumlah Ruang
1	Jumlah kelas	6
2	Perpustakaan	1
3	Ruang kepala Sekolah	1
4	Ruang guru	1
5	Ruang tata usaha	1
6	Ruang UKS	1
7	Mushola	1
8	Dapur	1
9	Gudep	1
10	WC guru	2
11	WC siswa	4
12	Kantin	1
13	Lab computer	1

Sumber: Dokumentasi SD Negeri 5 Metro Utara

d. Identitas Sekolah

Tabel 5
Identitas Sekolah SD Negeri 5 Metro Utara
Tahun Pelajaran 2017/2018

No	Identitas Sekolah	Keterangan
1	Nama Sekolah	SD Negeri 5 Metro Utara
	Alamat	Jl. Komodo No 1 Purwoasri 1 Kec. Metro Utara
	Kabupaten/Kota	Metro
	Propinsi	Lampung
	Telp.	(0725) 43216
	Status Sekolah	Negeri
	Akreditasi	A
	Tahun Berdiri	1975
	NO. NSS	101126104005
	NO. NPSN	10807664
2	Nama Kepala Sekolah	Umu Amidah, S.Pd
	Nip.	19610921 198203 2 005
	Pangkat / Gol	Pembina IV A
	Pendidikan Terakhir	S1
	Jabatan	Kepala Sekolah

Sumber: Dokumentasi SD Negeri 5 Metro Utara

e. Keadaan Pegawai

Jumlah guru dan karyawan di SD Negeri 5 Metro Utara berjumlah 13 orang yang terdiri dari 2 orang laki-laki dan 11 orang perempuan.

Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 6
Keadaan Guru dan Karyawan SD Negeri 5 Metro Utara
Tahun Pelajaran 2017/2018

No	Nama	Jabatan
1	Umu Amidah,S.Pd	Kepala Sekolah, Guru PKn kelas IV, V, VI
2	Aryantina. M	Guru kelas III
3	Suparti	Guru kelas VI
4	Ponidi	Guru kelas IV
5	Yatinem	Guru PENJASKES kelas I-VI
6	Hawinniamah,S.Pd.I	Guru agama kelas I-VI

7	Suryatiningsih	Guru kelas I
8	Rischa Susilawati, S.Pd	Guru kelas V
9	Heni Noviana	Guru kelas II
10	Dwi Puspitasari	Staf ADM
11	Sri Astuti	Perpustakaan
12	Dwi Oktaviani	Guru PLH kelas I-VI
13	Andri Saputra	Penjaga sekolah

Sumber: Dokumentasi SD Negeri 5 Metro Utara

f. Keadaan Siswa

Jumlah keseluruhan siswa SD Negeri 5 Metro Utara dari kelas I sampai VI berjumlah 166 yang terdiri dari 79 laki-laki dan 87 perempuan. Dengan rincian pada table berikut :

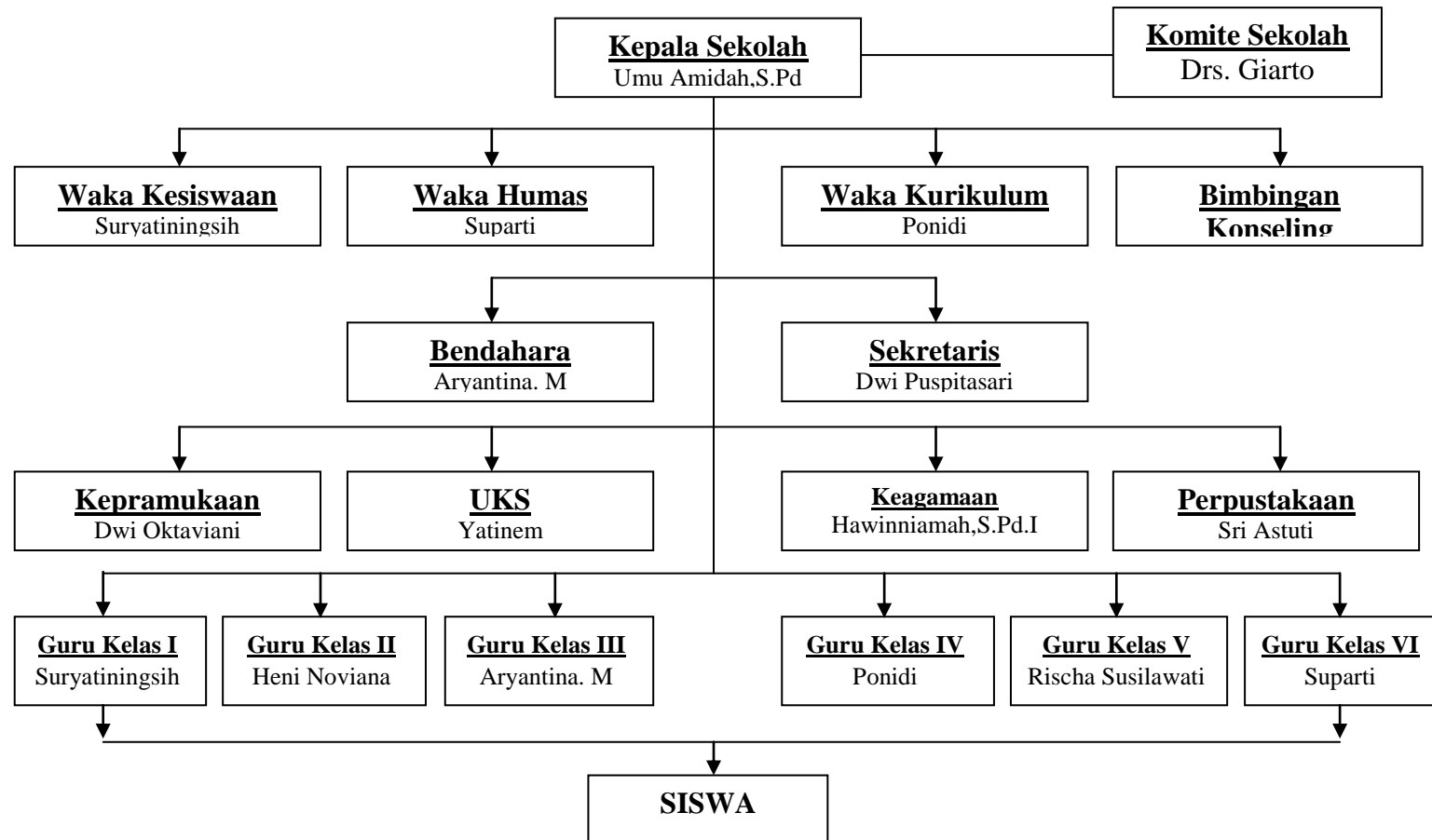
Tabel 7
Keadaan Siswa SD Negeri 5 Metro Utara
Tahun Pelajaran 2017/2018

Jenis Kelamin	Jumlah Siswa Perkelas						Jumlah
	I	II	III	IV	V	VI	
Laki-laki	14	7	17	14	15	12	79
Perempuan	18	15	13	13	13	15	87
Jumlah	32	22	30	27	28	27	166

Sumber: Dokumentasi SD Negeri 5 Metro Utara

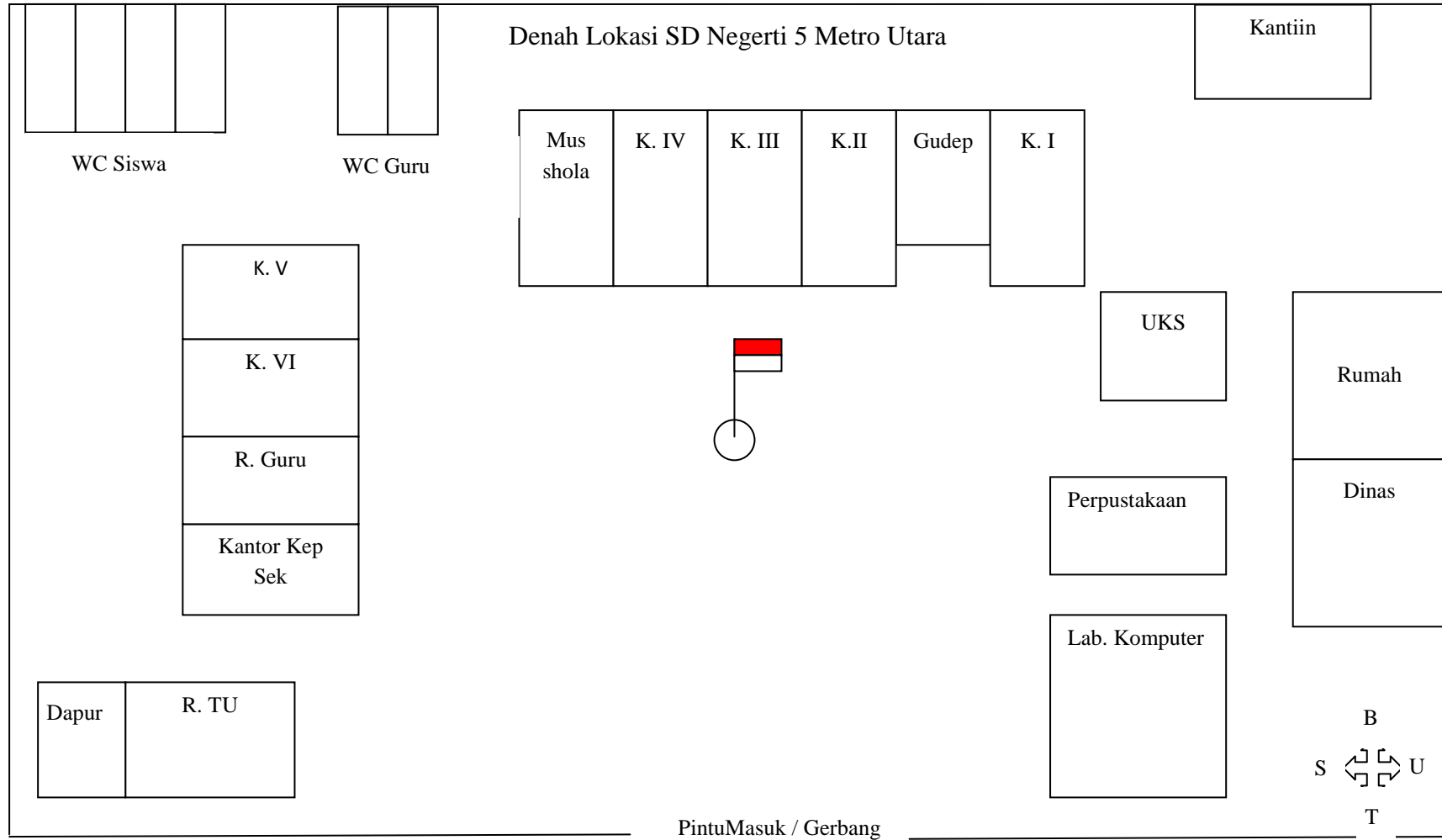
g. Struktur Organisasi

Gambar 2
Struktur Organisasi SD Negeri 5 Metro Utara



h. Denah Lokasi

Gambar 3



2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan secara berkolaborasi, dalam hal ini peneliti sebagai guru yang melaksanakan proses pembelajaran dan bekerjasama dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai observer atau kolaborator. Tujuan dilakukan penelitian tindakan kelas ini adalah penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri 5 Metro Utara.

Hasil penelitian ini diuraikan dalam tahapan atau siklus yang dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Data aktivitas guru dan aktivitas siswa diamati dengan lembar observasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung, dan data hasil belajar siswa diperoleh dari tes (*pre-test* dan *pos-test*) yang dilakukan setiap siklus.

a. Kondisi Awal

Berdasarkan prasarvei melalui wawancara yang penulis lakukan, diperoleh data bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa mata pelajaran bahasa Indonesia masih kurang maksimal.³⁸ Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor:

6. Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia sudah cukup baik.

³⁸ Wawancara dengan Bapak Ponidi selaku guru kelas IV SD Negeri 5 Metro Utara. Tanggal 21 Juni 2016

7. Kurangnya aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu minimnya kegiatan tanya jawab dan diskusi dalam pembelajaran.
8. Siswa kurang antusias/tertarik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia.
9. Masih banyak siswa yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi.
10. Hasil belajar siswa SD Negeri 5 Metro Utara masih rendah.

Sehingga masih ada siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 76. Sebagaimana dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 8
 Nilai Ujian Tengah Semester Kelas V
 SD Negeri 5 Metro Utara Tahun Pelajaran 2016/2017

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	≥ 76	Tuntas	12	42,9%
2	< 76	Belum Tuntas	16	57,1%
Jumlah			28	100%

Sumber : Legger nilai UTS Kelas V Sekolah Dasar Negeri 5 Metro Utara.

b. Siklus I

1) Perencanaan

- a) Menetapkan waktu mulai penelitian tindakan kelas yaitu pada semester genap.
- b) Menetapkan materi pelajaran.

- c) Menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis *edutainment*.
- d) Mempersiapkan lembar kegiatan siswa yang akan diberikan kepada siswa pada saat pembelajaran.
- e) Menyiapkan lembar observasi dan perangkat tes hasil belajar.

2) Pelaksanaan Tindakan

c. Siklus I

3) Perencanaan

- f) Menetapkan waktu mulai penelitian tindakan kelas yaitu pada semester genap.
- g) Menetapkan materi pelajaran.
- h) Menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis *edutainment*.
- i) Mempersiapkan lembar kegiatan siswa yang akan diberikan kepada siswa pada saat pembelajaran.
- j) Menyiapkan lembar observasi dan perangkat tes hasil belajar.

4) Pelaksanaan Tindakan

a) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 29 April 2017, selama 2 jam pelajaran (2x35 menit) yaitu pada pukul 08.40-09.50 WIB. Materi pelajaran cerita peristiwa dengan indikator mendengarkan cerita tentang suatu peristiwa,

mengajukan pertanyaan tentang peristiwa, menjawab pertanyaan tentang peristiwa, dan menanggapi cerita yang dibacakan atau didengar dengan penerapan pembelajaran berbasis *edutainment*.

Sebelum memulai pelajaran, guru melakukan kegiatan pendahuluan, kemudian dilanjutkan dengan memberikan soal *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menguasai materi pelajaran sebelum penerapan pembelajaran berbasis *edutainment*, setelah itu guru melakukan kegiatan awal dengan menyampaikan apersepsi, tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.

Pada kegiatan inti guru menyampaikan materi pelajaran yang dimulai dengan membacakan sebuah cerita peristiwa “Bencana Banjir”. Akan tetapi ketika guru sedang membacakan cerita tersebut, terlihat beberapa siswa tidak memperhatikan. Kemudian, guru menegur siswa agar kembali memperhatikan cerita yang sedang dibacakan. Setelah itu guru menjelaskan materi menanggapi cerita peristiwa, bersamaan dengan kegiatan tersebut guru melakukan tanya jawab dan diskusi mengenai materi yang disampaikan dengan cerita peristiwa yang sudah dibacakan oleh guru sebelumnya. Setelah selesai, guru memberikan lembar soal untuk dikerjakan secara berpasangan, pertama guru membacakan cerita dan semua kelompok mendengarkan, kemudian setelah guru

selesai membacakan cerita “Palang Merah Remaja”, siswa mengerjakan tugasnya. Selesai mengerjakan soal, guru mengadakan permainan tangkap telunjuk bersama semua siswa dengan kata kunci “Harimau”.

Selesai mengikuti permainan, siswa kembali pada pasangan sebelumnya dan setiap pasangan tersebut bertukar jawaban dengan pasangan lain untuk saling mengoreksi dan membandingkan jawaban mereka. Siswa saling memberikan tanggapan untuk jawaban yang telah dibuat.

Pada kegiatan penutup guru bersama-sama siswa mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan dan meminta siswa melakukan refleksi dari kegiatan yang baru saja mereka lakukan.

b) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 03 Mei 2017, selama 2 jam pelajaran (2x35 menit) yaitu pada pukul 10.05-11.15 WIB. Materi pelajaran cerita peristiwa dengan indikator mendengarkan cerita tentang suatu peristiwa, mengajukan pertanyaan tentang peristiwa, menjawab pertanyaan tentang peristiwa, dan menanggapi cerita yang dibacakan atau didengar dengan penerapan pembelajaran berbasis *edutainment*.

Sebelum memulai pelajaran, guru melakukan kegiatan awal dengan menyampaikan apersepsi, tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dengan “AMBaK”.

Pada kegiatan inti guru mengulas kembali materi pelajaran di pertemuan sebelumnya. Setelah itu guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok belajar terdiri dari 4-5 orang. Tiap kelompok dibagikan tugasnya masing-masing dengan cerita yang berbeda-beda dan mengerjakan soal tersebut di luar kelas. Akan tetapi ada satu siswa yang tidak begitu suka dengan mengerjakan secara berkelompok, dapat dilihat dari cara siswa tersebut lebih memilih mengerjakan sendiri. Kemudian, guru memberi penjelasan dan pengarahan agar anak tersebut mau bekerjasama dengan yang lain. Tiap kelompok memilih salah satu anggotanya untuk membacakan cerita dan yang lain mendengarkannya, kemudian mengerjakan soal secara bersama-sama. Setelah semua kelompok selesai mengerjakan tugas, guru mengadakan permainan tangkap telunjuk dengan kata kunci “kucing”. Selanjutnya guru dan siswa kembali ke dalam kelas, tiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.

Pada kegiatan penutup guru bersama-sama siswa mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan dan meminta siswa melakukan refleksi dari kegiatan yang baru saja mereka lakukan.

c) Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 06 Mei 2017, selama 2 jam pelajaran (2x35 menit) yaitu pada pukul 08.40-09.50 WIB. Materi pelajaran cerita peristiwa dengan indikator mendengarkan cerita tentang suatu peristiwa, mengajukan pertanyaan tentang peristiwa, menjawab pertanyaan tentang peristiwa, dan menanggapi cerita yang dibacakan atau didengar dengan penerapan pembelajaran berbasis *edutainment*.

Sebelum memulai pelajaran, guru melakukan kegiatan awal dengan menyampaikan apersepsi, tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dengan “AMBaK”.

Pada kegiatan inti guru mengulas kembali materi pelajaran di pertemuan sebelumnya. Setelah itu guru membagi siswa menjadi kelompok dengan tiap kelompok terdiri dari 2 siswa. Guru meminta siswa untuk berkonsentrasi dan mendengarkan cerita yang dibacakan guru “Televisi Mati pada Jam Belajar”. Setelah selesai, guru membagikan soal yang berkaitan dengan cerita yang dibacakan guru kepada tiap kelompok. Siswa mengerjakan soal. Selanjutnya siswa menyampaikan tanggapan tentang isi cerita yang siswa dengarkan sebelumnya, dan bersama-sama mengoreksi jawaban dari soal.

Kemudian guru mengadakan permainan tangkap telunjuk dengan kata kunci “badut”. Akhir pertemuan guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Sebelum pelajaran ditutup guru memberikan soal *pos-test*, untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mendapat materi pelajaran dengan penerapan pembelajaran berbasis *edutainment*.

5) Observasi

a) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Proses pembelajaran pada siklus I dengan pembelajaran berbasis *edutainment*, aktivitas guru diamati dengan lembar observasi, dapat dilihat pada table di bawah ini, selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 9
Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I

No	Pertemuan	Nilai rata-rata tiap pertemuan
1	Pertemuan 1	46,67
2	Pertemuan 2	60,00
3	Pertemuan 3	66,67
Total		173,34
Nilai rata-rata siklus I		57,78

Berdasarkan pada tabel di atas dapat dilihat bahwa dengan penerapan pembelajaran berbasis *edutainment*, aktivitas guru pada siklus I mengalami peningkatan pada pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Aktivitas guru pada pertemuan pertama hanya

mencapai nilai rata-rata 46,67%, pada pertemuan kedua mencapai 60,00%, dan pertemuan ketiga mencapai nilai rata-rata 66,67%, dengan nilai rata-rata aktivitas guru pada siklus I adalah 57,78%.

Aktivitas guru pada siklus I, mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Aktivitas pada pertemuan pertama dan kedua mengalami peningkatan sebesar 13,33%, nilai rata-rata pada pertemuan kedua ke pertemuan ketiga mengalami peningkatan sebesar 6,67%, dan dari pertemuan pertama ke pertemuan ketiga mengalami peningkatan sebesar 20,00%, dengan rata-rata nilai aktivitas guru pada siklus I dari pertemuan 1 sampai 3 adalah 57,78%.

Berdasarkan aktivitas tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata aktivitas guru dalam setiap pertemuan meningkat, meskipun belum menunjukkan peningkatan yang tinggi. Guru belum mampu menerapkan pembelajaran berbasis *edutainment* dengan maksimal, untuk itu perlu diadakan perbaikan agar aktivitas yang dilakukan guru dapat meningkat dan lebih baik lagi.

b) Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa pada siklus I diamati menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Data aktivitas belajar siswa setelah penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* pada siklus I selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Persentase

aktivitas belajar siswa dari setiap pertemuan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 10
Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan			Rata-rata
		1	2	3	
1	Mendengarkan penjelasan guru	39,29%	50,89%	61,61%	50,60%
2	Mendengarkan cerita	51,79%	54,46%	67,86%	58,04%
3	Aktif berdiskusi saat pembelajaran	39,29%	50,00%	53,57%	47,62%
4	Memberikan tanggapan	37,50%	49,11%	58,04%	48,22%
5	Mengikuti permainan	46,43%	57,14%	61,61%	55,06%
Rata-rata		42,86%	52,32%	60,54%	51,91%

Berdasarkan pada table di atas, dapat dilihat bahwa dengan penerapan pembelajaran berbasis *edutainment*, aktivitas siswa pada siklus I mengalami peningkatan pada pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Aktivitas siswa mendengarkan penjelasan guru pada pertemuan pertama mencapai 39,29%, pertemuan kedua mencapai 50,89%, pertemuan ketiga mencapai 61,61% dengan rata-rata 50,60%. Aktivitas yang kedua yaitu mendengarkan cerita pada pertemuan pertama mencapai 51,79%, pertemuan kedua mencapai 54,46%, pertemuan ketiga mencapai 67,86% dengan rata-rata 58,04%. Aktivitas yang ketiga adalah aktif berdiskusi saat pembelajaran pada pertemuan pertama

mencapai 39,29%, pertemuan kedua mencapai 50,00%, pertemuan ketiga mencapai 53,57% dengan rata-rata 47,62%. Aktivitas ke empat yaitu memberikan tanggapan pada pertemuan pertama mencapai 37,50%, pada pertemuan kedua mencapai 49,11%, sedangkan pada pertemuan ketiga mencapai 58,04% dengan begitu rata-rata aktivitas ke empat yaitu 48,22%. Aktivitas yang terakhir yaitu mengikuti permainan pada pertemuan pertama mencapai 46,43%, pertemuan kedua mencapai 57,14%, pertemuan ketiga mencapai 61,61% dengan rata-rata 55,06 %.

Aktivitas belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Aktivitas pada pertemuan pertama mencapai rata-rata 42,86%, pada pertemuan kedua sebesar 52,32%, pertemuan pertama ke pertemuan kedua mengalami peningkatan mencapai 9,46%, pada pertemuan ketiga mencapai 60,54%, pertemuan kedua ke pertemuan ketiga mengalami peningkatan mencapai 8,22%, dari pertemuan pertama ke pertemuan ketiga mengalami peningkatan sebesar 17,68%, dengan rata-rata persentase aktivitas dari pertemuan pertama sampai ketiga adalah 51,91%.

Berdasarkan aktivitas tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran masih kurang dan belum mencapai indikator yang ditetapkan. Hal ini disebabkan karena

siswa masih banyak yang tidak mendengarkan penjelasan guru dan mendengarkan cerita. Siswa belum aktif berdiskusi dan memberikan tanggapan.

c) Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui hasil belajar siswa berdasarkan tes hasil belajar pada siklus I dengan melihat *pre-test* dan *pos-test* yang sudah diberikan guru kepada siswa kelas V dengan jumlah 28 siswa. Data hasil belajar *pre-test* dan *pos-test* dapat dilihat pada table di bawah ini, data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 11
Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Indikator	Nilai Tes	
		Pre-test	Pos-test
1.	Jumlah	1325	1880
2.	Nilai Rata-rata	47,32	67,14
3.	Nilai Tertinggi	80	100
4.	Nilai Terendah	15	35
5.	Tingkat ketuntasan	17,86%	46,43%

Dari tabel diatas menunjukkan data hasil belajar siswa kelas V dengan materi cerita peristiwa, diketahui ketuntasan belajar siswa pada pelaksanaan *pre-test* diperoleh jumlah nilai 1325 dibagi 28 siswa, dengan rata-rata 47,32, nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 15, dengan tingkat ketuntasan 17,86%. Dari hasil pengukuran awal siswa dapat diketahui bahwa rata-rata siswa memang masih belum menguasai materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Setelah

siswa mengetahui proses pembelajaran satu siklus dengan tiga kali pertemuan, terjadi peningkatan ketuntasan siswa. Yaitu dengan jumlah total nilai 1880 dibagi 28 siswa, dengan hasil nilai rata-rata 67,14, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 35 dengan tingkat ketuntasan 46,43%.

Dalam hal ini hasil belajar siswa sudah menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa sesudah diberikan tindakan dengan penerapan pembelajaran berbasis *edutainment*, namun ketuntasan belajar siswa yang diperoleh dari siklus I masih belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran bahasa Indonesia dengan nilai > 76 mencapai 70%.

6) Refleksi

Tahap akhir dari siklus I yaitu tahapan refleksi. Peneliti dan kolabolator mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul pada siklus I, baik dari *pre-test*, *pos-test*, aktivitas pembelajaran siswa, dan aktivitas guru selama proses pembelajaran.

Pada akhir siklus I diperoleh data bahwa hasil belajar siswa meningkat dari setiap pertemuan, tetapi belum memenuhi kriteria keberhasilan yang diharapkan.

Untuk hasil belajar siswa yang di teliti melalui aktivitas siswa, diperoleh data sebagai berikut:

- a) Siswa belum fokus pada guru dan masih banyak yang menunjukkan sikap belum konsentrasi pada materi.
- b) Siswa belum seluruhnya fokus untuk mendengarkan cerita sehingga masih kesulitan dalam menjawab soal.
- c) Masih terdapat siswa yang terlihat bermain-main sehingga belum aktif dalam berdiskusi.
- d) Masih banyak siswa yang belum berani untuk memberikan tanggapan.
- e) Ada beberapa siswa yang belum antusias dalam mengikuti permainan.

Hasil pengamatan pada lembar aktivitas guru terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

- a) Guru kurang dalam melaksanakan kegiatan pendahuluan.
- b) Guru belum maksimal dalam membimbing siswa untuk berdiskusi.
- c) Guru kurang melatih siswa untuk menyampaikan hasil diskusi kelompok.
- d) Guru kurang melatih siswa untuk memberikan tanggapannya.
- e) Guru kurang dalam memberikan *reward* atau penghargaan kepada siswa.

Dari hasil refleksi pada siklus I terdapat kelemahan-kelemahan untuk perbaikan pelaksanaan siklus II yaitu sebagai berikut :

- a) Guru harus lebih memperhatikan kondisi siswa di dalam kelas.
- b) Guru menekankan agar siswa dapat memperhatikan penjelasan materi dan mendengarkan cerita dengan baik agar dapat memperoleh hasil tes yang mencapai KKM.
- c) Guru meningkatkan pengawasan pada saat berdiskusi.
- d) Guru lebih melatih siswa untuk mempertanggungjawabkan hasil diskusi dengan berani menyampaikan hasil diskusinya.
- e) Guru memberikan penghargaan kepada siswa sehingga siswa merasa termotivasi ketika memberikan tanggapan.
- f) Menjelaskan manfaat melakukan permainan agar siswa lebih antusias.

d. Siklus II

Setelah diadakan refleksi siklus I maka dilaksanakan siklus II, pada pembelajaran siklus II dilaksanakan sama dengan siklus I yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

1) Perencanaan

Pelaksanaan tindakan kelas yang dilakukan pada siklus II sama dengan siklus I. Adapun tahapan perencanaan pada siklus II juga masih sama dengan tahapan siklus I.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pada awal pertemuan sebelum pembelajaran, dilakukan (*pre-test*) dan di akhir pertemuan diberikan (*pos-test*) untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan tindakan pembelajaran dengan penerapan pembelajaran berbasis *edutainment*.

a) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 08 Mei 2017, selama 2 jam pelajaran (2x35 menit) yaitu pada pukul 08.05-09.15 WIB. Materi pelajaran cerita pendek dengan indikator mendengarkan cerita pendek, menyebutkan unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat), menceritakan kembali isi cerita, dan menanggapi isi cerita dengan penerapan pembelajaran berbasis *edutainment*.

Sebelum memulai pelajaran, guru melakukan kegiatan pendahuluan, kemudian dilanjutkan dengan memberikan soal *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menguasai materi pelajaran sebelum penerapan pembelajaran berbasis *edutainment*, setelah itu guru melakukan kegiatan awal dengan

menyampaikan apersepsi, tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.

Pada kegiatan inti guru menyampaikan materi pelajaran yang dimulai dengan membacakan sebuah cerita pendek anak “Nunu Si Kutu Buku”. Setelah itu guru menjelaskan materi menyebutkan unsur cerita, bersamaan dengan kegiatan tersebut guru melakukan tanya jawab dan diskusi mengenai materi yang disampaikan dengan cerita pendek anak yang sudah dibacakan oleh guru sebelumnya. Setelah selesai, guru memberikan lembar soal untuk dikerjakan secara berpasangan, pertama guru membacakan cerita dan semua kelompok mendengarkan, kemudian setelah guru selesai membacakan cerita “Octo, Gurita Merah yang Pelit”, siswa mengerjakan tugasnya. Selesai mengerjakan soal, guru mengadakan permainan tangkap telunjuk bersama semua siswa.

Selesai mengikuti permainan, siswa kembali pada pasangan sebelumnya dan setiap pasangan tersebut bertukar jawaban dengan pasangan lain untuk saling mengoreksi dan membandingkan jawaban mereka. Siswa saling memberikan tanggapan untuk jawaban yang telah dibuat.

Pada kegiatan penutup guru bersama-sama siswa mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan dan meminta siswa melakukan refleksi dari kegiatan yang baru saja mereka lakukan.

b) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 10 Mei 2017, selama 2 jam pelajaran (2x35 menit) yaitu pada pukul 10.05-11.15 WIB. Materi pelajaran cerita pendek dengan indikator mendengarkan cerita pendek, menyebutkan unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat), menceritakan kembali isi cerita, dan menanggapi isi cerita dengan penerapan pembelajaran berbasis *edutainment*.

Sebelum memulai pelajaran, guru melakukan kegiatan awal dengan menyampaikan apersepsi, tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dengan “AMBaK”.

Pada kegiatan inti guru mengulas kembali materi pelajaran di pertemuan sebelumnya. Setelah itu guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok belajar terdiri dari 4-5 orang. Tiap kelompok dibagikan tugasnya masing-masing dengan cerita yang berbeda-beda dan mengerjakan soal tersebut di luar kelas. Tiap kelompok memilih salah satu anggotanya untuk membacakan cerita dan yang lain mendengarkannya, kemudian mengerjakan soal secara bersama-sama. Setelah semua kelompok selesai mengerjakan tugas, guru mengadakan permainan tangkap telunjuk. Selanjutnya guru dan siswa kembali ke dalam kelas, tiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.

Pada kegiatan penutup guru bersama-sama siswa mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan dan meminta siswa melakukan refleksi dari kegiatan yang baru saja mereka lakukan.

c) Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 13 Mei 2017, selama 2 jam pelajaran (2x35 menit) yaitu pada pukul 08.40-09.50 WIB. Materi pelajaran cerita pendek dengan indikator mendengarkan cerita pendek, menyebutkan unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat), menceritakan kembali isi cerita, dan menanggapi isi cerita dengan penerapan pembelajaran berbasis *edutainment*.

Sebelum memulai pelajaran, guru melakukan kegiatan awal dengan menyampaikan apersepsi, tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa dengan “AMBaK”.

Pada kegiatan inti guru mengulas kembali materi pelajaran di pertemuan sebelumnya. Setelah itu guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok, dengan tiap kelompok terdiri dari 2 siswa. Guru meminta siswa untuk berkonsentrasi dan mendengarkan cerita yang dibacakan guru “Nyanyi Sunyi Seruni”. Setelah selesai, guru membagikan soal yang berkaitan dengan cerita yang dibacakan guru kepada tiap kelompok. Siswa mengerjakan soal. Selanjutnya siswa menyampaikan tanggapan tentang isi cerita

yang siswa dengarkan sebelumnya, dan bersama-sama mengoreksi jawaban dari soal.

Kemudian guru mengadakan permainan tangkap telunjuk. Akhir pertemuan guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Sebelum pelajaran ditutup guru memberikan soal *pos-test*, untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mendapat materi pelajaran dengan penerapan pembelajaran berbasis *edutainment*.

3) Observasi

a) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Proses pembelajaran pada siklus II dengan pembelajaran berbasis *edutainment*, aktivitas guru diamati dengan lembar observasi, dapat dilihat pada table di bawah ini, selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 12
Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II

No	Pertemuan	Nilai rata-rata tiap pertemuan
1	Pertemuan 1	76,00
2	Pertemuan 2	81,33
3	Pertemuan 3	82,67
Total		240,00
Nilai rata-rata siklus II		80,00

Berdasarkan pada tabel di atas dapat dilihat bahwa dengan penerapan pembelajaran berbasis *edutainment*, aktivitas guru pada

siklus I mengalami peningkatan pada pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Aktivitas guru pada pertemuan pertama hanya mencapai nilai rata-rata 76,00%, pada pertemuan kedua mencapai 81,33%, dan pertemuan ketiga mencapai nilai rata-rata 82,67%, dengan nilai rata-rata aktivitas guru pada siklus pertama adalah 80,00%.

Aktivitas guru pada siklus II, mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Aktivitas pada pertemuan pertama dan kedua mengalami peningkatan sebesar 5,33%, nilai rata-rata pada pertemuan kedua ke pertemuan ketiga mengalami peningkatan sebesar 1,34%, dan dari pertemuan pertama ke pertemuan ketiga mengalami peningkatan sebesar 6,67%, dengan rata-rata nilai aktivitas guru pada siklus II dari pertemuan 1 sampai 3 adalah 80,00%.

Berdasarkan aktivitas tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata aktivitas guru dalam setiap pertemuan meningkat, dan aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar sudah baik.

b) Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa pada siklus II diamati menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Data aktivitas belajar siswa setelah penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* pada siklus II selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Persentase aktivitas belajar siswa dari setiap pertemuan dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 13
Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan			Rata-rata
		1	2	3	
1	Mendengarkan penjelasan guru	64,29%	75,00%	81,25%	73,51%
2	Mendengarkan cerita	67,86%	75,89%	83,93%	75,89%
3	Aktif berdiskusi saat pembelajaran	69,64%	71,43%	76,79%	72,62%
4	Memberikan tanggapan	68,75%	69,64%	77,68%	72,02%
5	Mengikuti permainan	81,25%	84,82%	91,07%	85,71%
Rata-rata		70,36%	75,36%	82,14%	75,95%

Berdasarkan pada table di atas, dapat dilihat bahwa dengan penerapan pembelajaran berbasis *edutainment*, aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan pada pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Aktivitas siswa mendengarkan penjelasan guru pada pertemuan pertama mencapai 64,29%, pertemuan kedua mencapai 75,00%, pertemuan ketiga mencapai 81,25% dengan rata-rata 73,51%. Aktivitas yang kedua yaitu mendengarkan cerita pada pertemuan pertama mencapai 67,86%, pertemuan kedua mencapai 75,89%, pertemuan ketiga mencapai 83,93% dengan rata-rata 75,89%. Aktivitas yang ketiga adalah aktif berdiskusi saat pembelajaran pada pertemuan pertama

mencapai 69,64%, pertemuan kedua mencapai 71,43%, pertemuan ketiga mencapai 76,79% dengan rata-rata 72,62%. Aktivitas ke empat yaitu memberikan tanggapan pada pertemuan pertama mencapai 68,75%, pada pertemuan kedua mencapai 69,64%, sedangkan pada pertemuan ke ketiga mencapai 77,68% dengan begitu rata-rata aktivitas ke empat yaitu 72,02%. Aktivitas yang terakhir yaitu mengikuti permainan pada pertemuan pertama mencapai 81,25%, pertemuan kedua mencapai 84,82%, pertemuan ketiga mencapai 91,07% dengan rata-rata 85,71 %.

Aktivitas belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Aktivitas pada pertemuan pertama mencapai rata-rata 70,36%, pada pertemuan kedua sebesar 75,36%, pertemuan pertama ke pertemuan kedua mengalami peningkatan mencapai 5,00%, pada pertemuan ketiga mencapai 82,14%, pertemuan kedua ke pertemuan ketiga mengalami peningkatan mencapai 6,79%, dari pertemuan pertama ke pertemuan ketiga mengalami peningkatan sebesar 11,79%, dengan rata-rata persentase aktivitas dari pertemuan 1 sampai 3 adalah 75,95%.

Berdasarkan aktivitas tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata aktivitas siswa dalam siklus II meningkat di setiap pertemuannya.

c) Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada siklus II dapat dengan melihat *pre-test* dan *pos-test* yang sudah diberikan guru kepada siswa kelas V dengan jumlah 28 siswa. Data hasil belajar *pre-test* dan *pos-test* dapat dilihat pada tabel di bawah ini, data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 14
Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Indikator	Nilai Tes	
		Pre-test	Pos-test
1.	Jumlah	1230	2150
2.	Nilai Rata-rata	43,93	76,79
3.	Nilai Tertinggi	80	100
4.	Nilai Terendah	20	30
5.	Tingkat ketuntasan	17,86%	71,43%

Dari tabel diatas menunjukkan data hasil belajar siswa kelas V dengan materi cerita pendek, diketahui ketuntasan belajar siswa pada pelaksanaan *pre-test* diperoleh jumlah nilai 1230 dibagi 28 siswa, dengan rata-rata 43,93, nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 20, dengan tingkat ketuntasan 17,86%. Dari hasil pengukuran awal siswa dapat diketahui bahwa rata-rata siswa memang masih belum menguasai materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Setelah siswa mengetahui proses pembelajaran satu siklus dengan 3 kali pertemuan, terjadi peningkatan ketuntasan siswa. Yaitu dengan jumlah total nilai 2150 dibagi 28 siswa, dengan hasil nilai rata-rata

76,79, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 30 dengan tingkat ketuntasan 71,43%.

Dalam hal ini hasil belajar siswa sudah menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa dari sebelum dan sesudah diberikan tindakan dengan penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* pada siklus II. Persentase ketuntasan pada *pre-test* sebesar 17,86% dan pada akhir siklus II *pos-test* mencapai 71,43%. Pada siklus II hasil belajar siswa sudah baik dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran bahasa Indonesia dengan nilai ≥ 75 mencapai 70%.

4) Refleksi

Dari hasil pengamatan oleh observer pada kegiatan siklus II ini didapatkan hasil bahwa dengan penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* sudah lebih baik dibandingkan dengan siklus I, sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a) Siswa menjadi semangat dan tertarik dalam mengikuti pelajaran yang disampaikan dengan penerapan pembelajaran berbasis *edutainment*

- b) Siswa yang pasif lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- c) Adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa yang telah memenuhi target sehingga tidak perlu lagi melaksanakan siklus selanjutnya.

B. Pembahasan

1. Aktivitas Guru

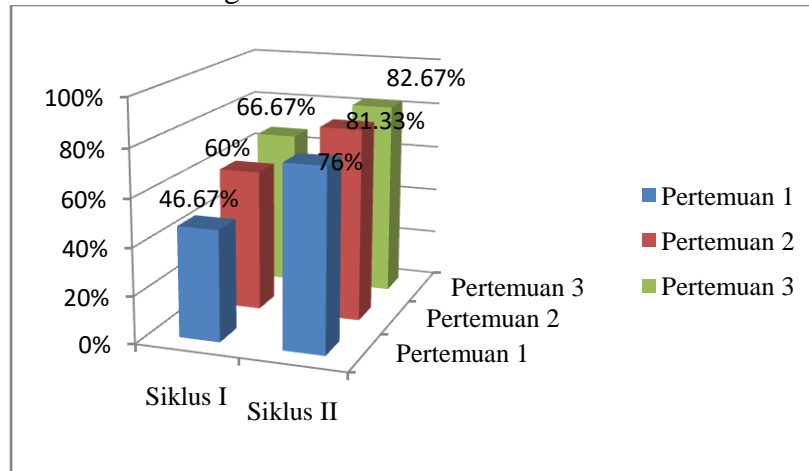
Dari hasil penelitian, aktivitas guru dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Untuk melihat perbandingan aktivitas guru saat pembelajaran siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 15
Perbandingan Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

NO	Pertemuan	Nilai rata-rata tiap pertemuan		Peningkatan
		Siklus 1	Siklus 2	
1	Pertemuan 1	46,67	76,00	29,33
2	Pertemuan 2	60,00	81,33	21,33
3	Pertemuan 3	66,67	82,67	16,00
Total		173,34	240,00	22,22
Nilai rata-rata siklus		57,78	80,00	

Untuk lebih jelasnya peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* siswa kelas V SD Negeri 5 Metro Utara dapat dilihat pada gambar berikut :

Gambar 4
Perbandingan Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan pada tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan setiap siklusnya. Nilai rata-rata aktivitas guru pada siklus I adalah 57,78. Pada siklus II nilai rata-rata aktivitas guru mencapai 80,00. Dari siklus I sampai dengan siklus II, mengalami peningkatan sebesar 22,22%. Adanya peningkatan tersebut karena guru lebih memperhatikan kondisi siswa di dalam kelas. Guru menekankan agar siswa dapat memperhatikan penjelasan materi dan mendengarkan cerita dengan baik agar dapat memperoleh hasil tes yang baik. Guru lebih meningkatkan pengawasan pada saat berdiskusi. Guru lebih sering memberikan penghargaan kepada siswa agar siswa lebih termotivasi.

Aktivitas yang dilakukan oleh guru dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa. Semakin baik aktivitas yang dilakukan guru saat proses pembelajaran, maka akan semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh siswa.

2. Aktivitas Belajar Siswa

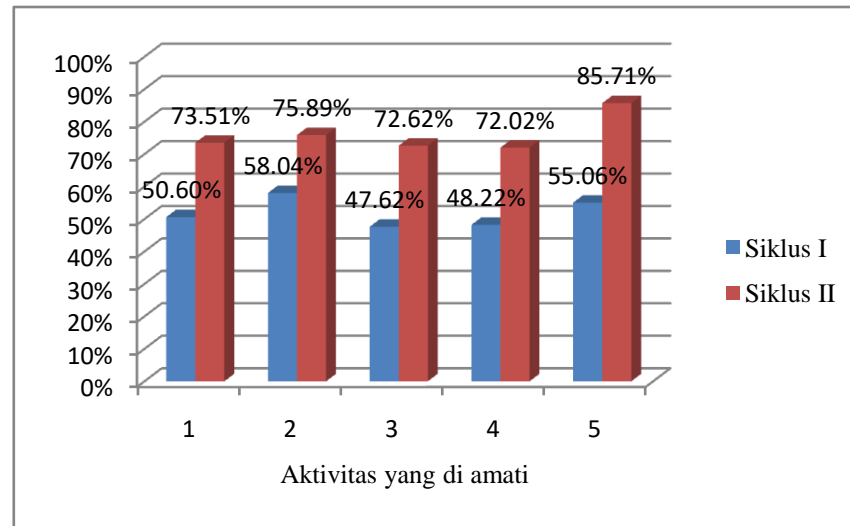
Dari hasil penelitian, aktivitas belajar siswa melalui penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan, peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 16
Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Aktivitas yang diamati	Siklus		Rata-rata	Peningkatan
		I	II		
1	Mendengarkan penjelasan guru	50,60%	73,51%	62,06%	22,91%
2	Mendengarkan cerita	58,04%	75,89%	66,97%	17,85%
3	Aktif berdiskusi saat pembelajaran	47,62%	72,62%	60,12%	25,00%
4	Memberikan tanggapan	48,22%	72,02%	60,12%	23,80%
5	Mengikuti permainan	55,06%	85,71%	70,39%	30,65%
Rata-rata		51,91%	75,95%	63,93%	24,04%

Untuk lebih jelasnya peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* siswa kelas V SD Negeri 5 Metro Utara dapat dilihat pada gambar berikut :

Gambar 5
Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan tabel dan grafik di atas terlihat bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pembahasan aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II tiap-tiap indikator sebagai berikut :

a. Mendengarkan penjelasan guru

Aktivitas siswa yang mendengarkan saat guru menjelaskan pada siklus I sebesar 50,60%. Siswa yang lain belum fokus pada penjelasan guru dan belum menunjukkan sikap konsentrasi pada materi. Untuk meningkatkan aktivitas tersebut sekaligus merubah kondisi seperti itu guru memberikan perhatian dan menegur siswa, sampai akhirnya semua siswa diharapkan mampu fokus untuk mendengarkan penjelasan guru. Akhirnya pada siklus II aktivitas ini mengalami peningkatan sebesar 22,91% dari 50,60% menjadi 73,51%.

b. Mendengarkan cerita

Pada siklus I aktivitas siswa dalam mendengarkan cerita hanya mencapai 58,04% . Hal ini dikarenakan siswa masih ada yang belum bisa fokus dalam mendengarkan cerita, kadang mereka belum bisa diam dan terlihat bercakap-cakap dengan temannya. Untuk itu guru selalu mengingatkan dan menekankan agar siswa dapat mendengarkan cerita dengan baik agar dapat memperoleh hasil tes yang baik. Maka pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 17,85% dari 58,04% menjadi 75,89%.

c. Aktif berdiskusi saat pembelajaran

Pada siklus I siswa yang aktif berdiskusi dalam kelompok berjumlah 47,62%. Pada siklus I masih banyak siswa yang pasif, bermain-main, dan kurang termotivasi untuk memberikan pendapat dan bertukar ide dalam kelompok atau antar kelompok. Untuk meningkatkan aktivitas tersebut guru memberikan pengarahan kepada siswa agar selalu aktif dalam berdiskusi yaitu untuk sering memberikan pendapat dan idenya. Guru lebih mengawasi jalannya diskusi dan memberikan perhatian yang lebih kepada kelompok yang pasif. Akhirnya pada siklus II aktivitas ini mengalami peningkatan sebesar 25,00% dari 47,62% menjadi 72,62%.

d. Memberikan tanggapan

Pada siklus I frekuensi siswa dalam memberikan tanggapannya mencapai 48,22%, hal ini karena siswa masih jarang memberikan tanggapan, beberapa tanggapan yang diberikan belum berkaitan dan

masuk akal, juga masih ada siswa belum berani dalam mengungkapkan tanggapannya. Namun setelah guru memberikan motivasi dengan cara memberikan penghargaan kepada siswa yang memberikan tanggapan, siswa menjadi berani mengungkapkan tanggapannya. Sehingga pada siklus II aktivitas ini mengalami peningkatan sebesar 23,80% dari 48,22% menjadi 72,02%.

e. Mengikuti permainan

Pada siklus I aktivitas siswa mengikuti permainan mencapai 55,06%. Hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa dengan adanya permainan saat proses pembelajaran berlangsung. Ada siswa yang belum antusias dan belum tertib dalam mengikuti permainan. Setelah guru berupaya menjelaskan manfaat melakukan permainan untuk menyelingi pembelajaran, siswa menjadi terbiasa dengan adanya permainan dan siswa menjadi lebih antusias. Sehingga pada siklus II aktivitas ini mengalami peningkatan sebesar 30,65% dari 55,06% menjadi 85,71%.

3. Hasil Belajar Siswa

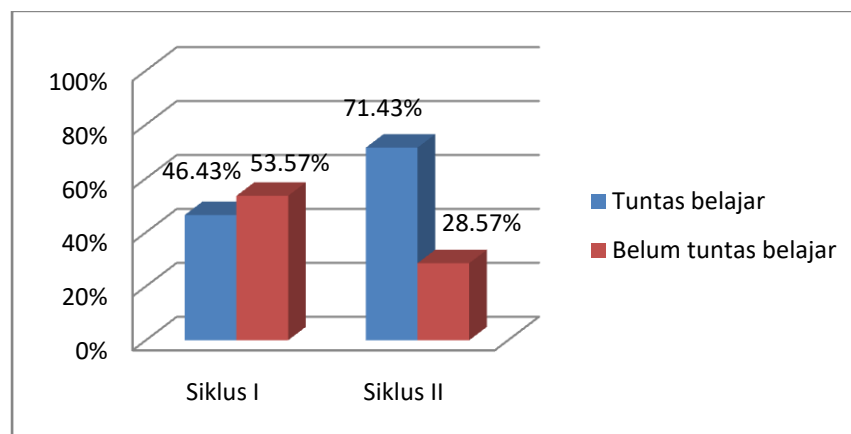
Dari hasil penelitian diperoleh data dan nilai hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dengan penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 17
Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Komponen Analisis	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Tuntas Belajar	46,43%	71,43%	25% (Meningkat)
2	Belum Tuntas Belajar	53,57%	28,57%	25% (Menurun)

Untuk lebih jelasnya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II dengan penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Gambar 6
Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II



Dari tabel dan grafik di atas diketahui bahwa hasil belajar siswa yang tuntas pada siklus I sebesar 46,43% dan yang belum tuntas 53,57%. Kemudian peneliti melakukan tindakan ke siklus II. Pada siklus II hasil belajar siswa yang tuntas sebesar 71,43% dan yang belum tuntas ada 28,57%.

Berdasarkan analisis lebih lanjut yang menyebabkan masih ada siswa yang belum tuntas adalah karena siswa dalam mengerjakan tugas terkadang masih kurang fokus dan bermain-main dengan temannya. Dari hasil analisis yang dilakukan secara umum, hasil belajar siswa meningkat pada setiap

siklusnya, peningkatan tersebut terjadi karena guru mampu menyesuaikan antara materi pembelajaran dengan pembelajaran berbasis *edutainment* dan siswa mulai mampu menyesuaikan diri dengan pembelajaran tersebut yang sebelumnya belum pernah diterapkan.

Penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* mampu melatih siswa untuk aktif berdiskusi. Siswa juga telah terbiasa dengan unsur hiburan yang dimasukkan dalam proses pembelajaran seperti mendengarkan cerita dan diadakannya permainan, mengadakan permainan tangkap telunjuk disela-sela proses pembelajaran tengah berlangsung merupakan hal yang efektif untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan mengurangi rasa jenuh siswa yang ditimbulkan dari belajar. Sehingga setelah siswa selesai melakukan permainan mereka menjadi semangat kembali. Penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* telah memberikan kemudahan dalam belajar dan menjadikan suasana gembira saat belajar, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dan melakukan berbagai aktivitas belajar yang bermacam-macam.

Jadi tingkat ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan, telah tercapai ketuntasan belajar lebih dari 70% pada akhir siklus. Kesimpulan yang dapat ditarik adalah bahwa penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 5 Metro Utara dapat diterapkan dalam pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* dapat meningkatkan aktivitas guru mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri 5 Metro Utara T.P. 2016/2017. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru. Nilai rata-rata hasil observasi aktivitas guru pada siklus I adalah 57,78% dan siklus II nilai rata-rata aktivitas guru mencapai 80,00%. Dari siklus I sampai dengan siklus II, mengalami peningkatan sebesar 22,22%.
2. Penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* dapat meningkatkan aktivitas belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri 5 Metro Utara T.P. 2016/2017. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas belajar siswa. Pada siklus I mencapai rata-rata 51,91% dan pada siklus II mencapai rata-rata 75,95% mengalami peningkatan 24,04%.
3. Penerapan pembelajaran berbasis *edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri 5 Metro Utara T.P. 2016/2017. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa. Pada siklus I rata-rata ketuntasan sebesar 46,43%, kemudian pada siklus II sebesar 71,43%, mengalami peningkatan sebesar 25%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yang lebih baik, maka peneliti memberikan saran bagi guru untuk menerapkan pembelajaran berbasis *edutainment* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Untuk siswa SD Negeri 5 Metro Utara diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena dengan keikutsertaannya siswa dalam aktivitas belajar akan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diberikan guru, sehingga dapat membantu siswa untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
3. Untuk kepala sekolah diharapkan agar memberikan motivasi kepada guru Bahasa Indonesia untuk dapat menerapkan pembelajaran berbasis *edutainment* dalam proses pembelajaran di kelas, karena dapat memberikan variasi dalam belajar mengajar di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an, Al-Qur'an dan Terjemahan Q.S Ar-Rum ayat 22, Yayasan Penyelenggara Penterjemah/Penafsiran Al-Qur'an, Departemen Agama R1, Jakarta, 1978.
- , Al-Qur'an dan Terjemahan Q.S Al-Hujurat ayat 13, Yayasan Penyelenggara Penterjemah/Penafsiran Al-Qur'an, Departemen Agama R1, Jakarta, 1978.
- Arikunto, Suharsimi, et al, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Hamid, Moh. Sholeh, *Metode Edutainment*, Yogyakarta: Diva Press, 2012.
- Hamruni, *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2008.
- Hardini, Isriani dan Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep dan Implementasi)*, Yogyakarta: Familia (Group Relasi Inti Media), 2012.
- Kusnadi, Edi, *Metodologi Penelitian: Aplikasi Praktis*, Jakarta: Ramayana Pers, Metro: Stain Metro, 2008.
- Nurgiyantoro, Burhan, et al, *Statistik Terapan Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2009.
- Purwanto, M. Ngalim, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Sanjaya, Wina, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Sudijono, Annas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2010.

Suprijono, Agus, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012.

Suyatno, *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, Jakarta: Grasindo, 2005.

Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Kencana, 2011.

UUD '45 Amandemen I, II, III, IV, Jakarta: Bintang Indonesia, 2004.

<http://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/isi/SD-MI.zip> , diunduh pada 03 Mei 2016.

<http://digilib.unimed.ac.id> , diunduh pada 12 April 2016.

**PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS *EDUTAINMENT* UNTUK
PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 5 METRO
UTARA TAHUN PELAJARAN
2016/2017**

Outline

Halaman Sampul

Halaman Judul

Halaman Persetujuan

Halaman pengesahan

Abstrak

Halaman Orisinilitas Penelitian

Halaman Moto

Halaman Persembahan

Halaman Kata Pengantar

Daftar Isi

Daftar Tabel

Daftar Gambar

Daftar Lampiran

BAB I PENDAHULUAN

F. Latar Belakang Masalah

G. Identifikasi Masalah

H. Batasan Masalah

- I. Rumusan Masalah
- J. Tujuan dan Manfaat Penelitian

BAB II LANDASAN TEORI

- E. Hasil belajar
 - 4. Pengertian hasil belajar
 - 5. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar
 - 6. Ciri-ciri hasil belajar
- F. Mata pelajaran bahasa Indonesia
 - 5. Pengertian Bahasa Indonesia
 - 6. Tujuan Bahasa Indonesia
 - 7. Ruang lingkup Pelajaran Bahasa Indonesia
 - 8. Materi
- G. Pembelajaran Berbasis *edutainment*
 - 5. Pengertian pembelajaran berbasis *edutainment*
 - 6. Penerapan *edutainment*
 - 7. Langkah-langkah pembelajaran *edutainment*
 - 8. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran berbasis *edutainment*
- H. Hipotesis Tindakan

BAB III METODE PENELITIAN

- I. Definisi Operasional Variabel
- J. Setting Penelitian
- K. Subjek Penelitian
- L. Prosedur Penelitian
- M. Teknik Pengumpulan Data
- N. Instrumen Penelitian
- O. Teknik Analisis Data
- P. Indikator Keberhasilan

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- C. Hasil Penelitian
 - 3. Deskripsi Lokasi Penelitian
 - 4. Deskripsi Data Hasil Penelitian
- D. Pembahasan
 - 4. Aktivitas Guru
 - 5. Aktivitas Belajar Siswa
 - 6. Hasil Belajar Siswa

BAB V PENUTUP

- C. Kesimpulan
- D. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Metro, Maret 2017

Peneliti

Adelia Rachima Dani

NPM. 13492

Pembimbing I,

Pembimbing II.

Drs. Isti Fatonah, MA

NIP. 19670531 199309 2003

Nuryanto, S.Ag. M.Pd.I

NIP. 19720210 200701 1034

Lampiran 1

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD Negeri 5 Metro Utara

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / Semester : V / 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5. <i>Mendengarkan</i> Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan	5.1 Menanggapi cerita tentang peristiwa yang terjadi di sekitar yang disampaikan	Cerita peristiwa	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan cerita tentang suatu peristiwa • Mengajukan pertanyaan tentang peristiwa • Menjawab pertanyaan tentang peristiwa 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan cerita tentang suatu peristiwa • Mengajukan dan Menjawab pertanyaan • Menanggapi cerita yang telah didengar 	Tes tertulis	Uraian	<ul style="list-style-type: none"> • Setelah mendengarkan cerita, kerjakan latihan berikut ! • Berikan tanggapan mu mengenai 	6 jpl x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Bina Bahasa Indonesia 5b

	secara lisan		• Menanggapi cerita yang dibacakan atau didengar				cerita tersebut!		
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Dapat dipercaya (<i>Trustworthines</i>), Rasa hormat dan perhatian (<i>respect</i>), Tekun (<i>diligence</i>), Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Berani (<i>courage</i>) dan Ketulusan (<i>Honesty</i>)									
	5.2 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat)	Cerita pendek	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan cerita • Menyebutkan unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat) • Menceritakan kembali isi cerita • Menanggapi isi cerita 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan cerita pendek • Menyebutkan tokoh, sifat tokoh, latar, dan amanat • Menceritakan kembali isi cerita • Menanggapi isi cerita 	Tes tertulis	Uraian	<ul style="list-style-type: none"> • Sebutkan unsur cerita dari cerita yang telah kamu dengarkan ! 	6 jpl x 35 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Bina Bahasa Indonesia 5b
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Dapat dipercaya (<i>Trustworthines</i>), Rasa hormat dan perhatian (<i>respect</i>), Tekun (<i>diligence</i>), Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Berani (<i>courage</i>) dan Ketulusan (<i>Honesty</i>)									

Mengetahui,
Kepala SD Negeri 5 Metro Utara

UMU AMIDAH, S.Pd
NIP. 19610921 198203 2 005

Metro,.....
Guru Kelas 5

RISCHA SUSILAWATI
NIP.19870807 201001 2 009

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SD Negeri 5 Metro Utara
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : V/II
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Siklus/Pertemuan : I/I

A. Standar Kompetensi

5. *Mendengarkan*

Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan.

B. Kompetensi Dasar

5.1 Menanggapi cerita tentang peristiwa yang terjadi di sekitar yang disampaikan secara lisan.

C. Indikator

1. Mendengarkan cerita tentang suatu peristiwa
2. Mengajukan pertanyaan tentang peristiwa
3. Menjawab pertanyaan tentang peristiwa
4. Menanggapi cerita yang dibacakan atau didengar

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mendengarkan cerita tentang suatu peristiwa
2. Siswa mampu mengajukan pertanyaan tentang peristiwa
3. Siswa mampu menjawab pertanyaan tentang peristiwa
4. Siswa mampu menanggapi cerita yang dibacakan atau didengar

❖ **Karakter siswa yang diharapkan** : Dapat dipercaya (*Trustworthines*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*), Berani (*courage*) dan ketulusan (*Honesty*).

E. Materi Ajar

Cerita Peristiwa

F. Metode Pembelajaran

1. Pembelajaran berbasis *edutainment*
2. Ceramah
3. Games/permainan
4. Tanya Jawab
5. Penugasan

G. Langkah-langkah Pembelajaran

5) Kegiatan Awal (\pm 10 menit)

a. Apersepsi

- 1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa.
- 2) Guru menyiapkan kondisi kelas apakah sudah bersih dan nyaman untuk dimulai kegiatan pembelajaran.

b. Motivasi

- 1) Guru menjelaskan apa kegiatan yang akan mereka lakukan hari ini, dan apa yang akan dicapai dengan berdiskusi bersama siswa “apa manfaatnya bagiku?”.

6) Kegiatan Inti (\pm 50 Menit)

a. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru :

- h) Siswa mendengarkan cerita yang dibacakan oleh guru.
- i) Siswa mendengarkan penjelasan guru.

b. Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru :

- 1) Tanya jawab dan diskusi mengenai isi cerita.
- 2) Siswa secara berpasangan mengerjakan tugas.
- 3) Setelah selesai mengerjakan tugas yang diberikan, guru mengadakan permainan tangkap telunjuk.

c. Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru :

- 1) Setelah melakukan permainan, kemudian setiap pasangan bertukar jawaban dengan pasangan lain untuk saling mengoreksi dan membandingkan jawaban mereka.
- 2) Siswa saling memberikan tanggapan untuk jawaban yang telah dibuat.

7) **Kegiatan Penutup (± 10 Menit)**

- d) Guru bersama-sama dengan siswa mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan dan meminta siswa melakukan refleksi dari kegiatan yang baru saja mereka lakukan.
- e) Guru mengarahkan siswa untuk menyampaikan pendapat dan perasaannya selama melakukan kegiatan.
- f) Menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

H. Alat/ Bahan/ Sumber Belajar

1. Sumber :
 - a. Silabus Mata Pelajaran bahasa Indonesia SD kelas V semester 2.
 - b. Buku Bahasa Indonesia SD Kelas V
 - c. Buku LKS Bahasa Indonesia SD/MI kelas V semester 2.
2. Bahan dan Alat :
 - a. Alat tulis

I. Teknik Penilaian

1. Teknik : Tertulis
2. Bentuk Instrumen : Uraian
3. Contoh Instrumen soal :

Setelah kamu dengarkan cerita di atas, selanjutnya kerjakan tugas berikut.

1. Ajukan pertanyaan tentang cerita Palang Merah Remaja, dengan kata tanya berikut.
 - a. Siapa
 - b. Di mana
 - c. Bagaimana
 - d. Mengapa
 - e. Kapan

2. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini!
 - a. Berapa jumlah anggota PMR yang datang ke desaku?
 - b. Dari SD manakah anggota PMR yang datang ke desaku?
 - c. Kegiatan apa sajakah yang bisa dilakukan PMR?
 - d. Dibawa ke manakah darah segar dari para pendonor?
 - e. Apa yang dimaksud dengan donor darah?
3. Berikan tanggapanmu berkenaan dengan kegiatan PMR yang ada di dalam cerita tersebut!

Teknik Penskoran

Soal nomer 1 : 25

Soal nomer 2 : 50

Soal nomer 3 : 25

Jumlah skor :100

Guru Mata Pelajaran

Metro, Maret 2017
Peneliti

RISCHA SUSILAWATI, S.Pd
NIP.19870807 201001 2 009

ADELIA RACHIMA DANI
NPM. 13104925

Mengetahui
Kepala Sekolah SD N 5 Metro Utara

UMU AMIDAH, S.Pd
NIP. 19610921 198203 2 005

LAMPIRAN

Cerita Peristiwa

Palang Merah Remaja

Beberapa hari yang lalu, datang beberapa anggota Palang Merah Remaja (PMR) di desaku. Rombongan PMR tersebut berjumlah 10 orang. Mereka berasal dari SD Bintang.

Selama tiga hari, anggota PMR tersebut melakukan beberapa kegiatan. Mereka mengadakan kegiatan sosial kemanusiaan dalam berbagai bentuk. Membantu sesama manusia tidak selalu berupa uang dalam jumlah besar. Bantuan dapat berupa pemberian pakaian bekas yang masih layak digunakan, donor darah, dan bantuan obat-obatan.

"Apa maksudnya donor darah itu, Nak?" tanya seorang kakek. "Donor darah maksudnya menyumbangkan darah. Jadi, darah orang yang sehat diambil, lalu disimpan di tempat penyimpanan darah," jawab salah satu anggota PMR.

Selain melakukan kegiatan sosial, PMR juga memberi penerangan tentang pentingnya tolong-menolong. Mereka memberi pengetahuan tentang pertolongan pertama pada kecelakaan (P3K).

Kunci Jawaban

1. Kalimat tanya tentang cerita Palang Merah Remaja.
 - a. Siapakah yang berkunjung ke desa ?
 - b. Di mana darah yang telah disumbangkan akan disimpan ?
 - c. Bagaimana cara-cara yang diajarkan oleh anggota PMR untuk membantu sesama manusia ?
 - d. Mengapa kita harus saling tolong menolong sesama manusia ?
 - e. Kapan anggota PMR datang ke desamu ?
2. Menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan.
 - a. Jumlah anggota PMR yang datang ada 10 orang.

- b. Kegiatan yang dapat dilakukan PMR adalah kegiatan sosial dalam berbagai bentuk, seperti menyumbangkan pakaian bekas, donor darah dan bantuan obat-obatan. PMR juga melakukan kegiatan penerangan tentang pentingnya saling tolong menolong, dan mengajarkan cara P3K.
 - c. Darah segar dari para pendonor akan disimpan di tempat penyimpanan darah.
 - d. Donor darah maksudnya menyumbangkan darah. Jadi, darah orang yang sehat diambil, lalu disimpan di tempat penyimpanan darah.
3. Tanggapan saya adalah
- a. Kegiatan yang dilakukan oleh anggota Palang Merah Remaja sangatlah mulia dan patut untuk ditiru.
 - b. Kita harus mendukung kegiatan positif dari PMR.
 - c. Sebaiknya kegiatan tersebut tidak hanya dilakukan oleh PMR saja.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SD Negeri 5 Metro Utara
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : V/II
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Siklus/Pertemuan : I/II

H. Standar Kompetensi

5. *Mendengarkan*

Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan.

I. Kompetensi Dasar

5.1 Menanggapi cerita tentang peristiwa yang terjadi di sekitar yang disampaikan secara lisan.

J. Indikator

5. Mendengarkan cerita tentang suatu peristiwa
6. Mengajukan pertanyaan tentang peristiwa
7. Menjawab pertanyaan tentang peristiwa
8. Menanggapi cerita yang dibacakan atau didengar

K. Tujuan Pembelajaran

5. Siswa mampu mendengarkan cerita tentang suatu peristiwa
6. Siswa mampu mengajukan pertanyaan tentang peristiwa
7. Siswa mampu menjawab pertanyaan tentang peristiwa
8. Siswa mampu menanggapi cerita yang dibacakan atau didengar

❖ **Karakter siswa yang diharapkan** : Dapat dipercaya (*Trustworthines*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*), Berani (*courage*) dan ketulusan (*Honesty*).

L. Materi Ajar

Cerita Peristiwa

M. Metode Pembelajaran

6. Pembelajaran berbasis *edutainment*
7. Ceramah
8. Games/permainan
9. Tanya Jawab
10. Penugasan

N. Langkah-langkah Pembelajaran

8) Kegiatan Awal (\pm 10 menit)

c. Apersepsi

- 3) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa.
- 4) Guru menyiapkan kondisi kelas apakah sudah bersih dan nyaman untuk dimulai kegiatan pembelajaran.

d. Motivasi

- 2) Guru menjelaskan apa kegiatan yang akan mereka lakukan hari ini, dan apa yang akan dicapai dengan berdiskusi bersama siswa “apa manfaatnya bagiku?”.
- 3) Berdiskusi dengan siswa apa kompetensi yang akan dicapai dari materi yang akan diajarkan.

9) Kegiatan Inti (\pm 50 Menit)

d. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru :

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4 orang.

e. Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru :

- 4) Setiap kelompok dibagikan cerita dan mengerjakan tugasnya di luar kelas.
- 5) Bila waktunya telah selesai, kemudian siswa diberikan penyegaran dengan melakukan permainan tangkap telunjuk.

f. Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru :

- 3) Siswa kembali ke dalam kelas untuk mempresentasikan hasilnya.
- 4) Siswa menyampaikan tanggapannya.

10) Kegiatan Penutup (±10 Menit)

- g) Guru bersama-sama dengan siswa mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan dan meminta siswa melakukan refleksi dari kegiatan yang baru saja mereka lakukan.
- h) Guru mengarahkan siswa untuk menyampaikan pendapat dan perasaannya selama melakukan kegiatan.
- i) Menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

I. Alat/ Bahan/ Sumber Belajar

3. Sumber :
 - d. Silabus Mata Pelajaran bahasa Indonesia SD kelas V semester 2.
 - e. Buku Bahasa Indonesia SD Kelas V
 - f. Buku LKS Bahasa Indonesia SD/MI kelas V semester 2.
4. Bahan dan Alat :
 - b. Alat tulis

J. Teknik Penilaian

4. Teknik : Tertulis
5. Bentuk Instrumen : Uraian
6. Contoh Instrumen soal :

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas!

- 1) Peristiwa apa yang diceritakan temanmu tersebut ?
- 2) Ajukan pertanyaan dengan menggunakan kata tanya berikut :
 - a) Siapa ?
 - b) Kapan ?
 - c) Mengapa ?
- 3) Kemukakanlah tanggapanmu secara lisan terhadap perilaku si ibu saat menggunakan ponsel di tengah keramaian.

Pedoman Penskoran:

Soal nomer 1	: 20
Soal nomer 2	: 20
Soal nomer 3	: 30
<u>Soal nomer 4</u>	<u>: 30</u>
Jumlah skor	: 100

Guru Mata Pelajaran**Metro, Maret 2017
Peneliti****RISCHA SUSILAWATI, S.Pd
NIP.19870807 201001 2 009****ADELIA RACHIMA DANI
NPM. 13104925****Mengetahui
Kepala Sekolah SD N 5 Metro Utara****UMU AMIDAH, S.Pd
NIP. 19610921 198203 2 005**

LAMPIRAN

Cerita Peristiwa

Pada saat pulang sekolah, saya melihat seorang ibu sedang bertelepon menggunakan ponsel. Ibu itu berdiri di pinggir jalan hendak menyeberang sambil menuntun anaknya yang masih kecil.

Ibu itu usianya kira-kira sama dengan ibu saya, sekitar 30 tahunan. Ibu itu sangat asyik berbicara, sehingga ia tidak menghiraukan orang-orang di sekitarnya, kendaraan yang melintas, dan anaknya sendiri. Bagaimana kalau anaknya tiba-tiba lari melintasi jalan? Kan, berbahaya!

Saat ini, memang ponsel menjadi alat komunikasi yang praktis karena dapat dibawa ke mana-mana. Teman-teman saya juga sudah banyak yang mempunyai ponsel. Namun, kalau menggunakan ponsel di tempat-tempat umum harus berhati-hati karena dapat membuat kita lengah. Kita pun bisa menjadi sasaran penjahat, lo!

Kunci Jawaban

1. Peristiwa tersebut menceritakan tentang ibu yang tidak menghiraukan lingkungan sekitarnya karena sedang bertelepon di ponsel.
2. Peristiwa itu terjadi di pinggir jalan.
3. Mengajukan pertanyaan :
 - a. Siapakah yang sedang bertelepon di pinggir jalan ?
 - b. Kapankah peristiwa tersebut terjadi ?
 - c. Mengapa jika kita bertelepon di keramaian dapat membahayakan ?
4. Tanggapan saya adalah bahwa sikap ibu tersebut dapat membahayakan, baik untuk dirinya sendiri atau anaknya. Karena ibu tersebut bertelepon disaat di keramaian dan hendak menyeberang. Jadi kalau menggunakan ponsel di tempat-tempat umum harus berhati-hati karena dapat membuat kita lengah.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SD Negeri 5 Metro Utara
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : V/II
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Siklus/Pertemuan : I/III

O. Standar Kompetensi

5. *Mendengarkan*

Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan.

P. Kompetensi Dasar

5.1 Menanggapi cerita tentang peristiwa yang terjadi di sekitar yang disampaikan secara lisan.

Q. Indikator

9. Mendengarkan cerita tentang suatu peristiwa
10. Mengajukan pertanyaan tentang peristiwa
11. Menjawab pertanyaan tentang peristiwa
12. Menanggapi cerita yang dibacakan atau didengar

R. Tujuan Pembelajaran

9. Siswa mampu mendengarkan cerita tentang suatu peristiwa
10. Siswa mampu mengajukan pertanyaan tentang peristiwa
11. Siswa mampu menjawab pertanyaan tentang peristiwa
12. Siswa mampu menanggapi cerita yang dibacakan atau didengar

❖ **Karakter siswa yang diharapkan** : Dapat dipercaya (*Trustworthines*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*), Berani (*courage*) dan ketulusan (*Honesty*).

S. Materi Ajar

Cerita Peristiwa

T. Metode Pembelajaran

11. Pembelajaran berbasis *edutainment*
12. Ceramah
13. Games/permainan
14. Tanya Jawab
15. Penugasan

U. Langkah-langkah Pembelajaran

11) Kegiatan Awal (\pm 10 menit)

- e. Apersepsi
 - 5) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa.
 - 6) Guru menyiapkan kondisi kelas apakah sudah bersih dan nyaman untuk dimulai kegiatan pembelajaran.
- f. Motivasi
 - 4) Guru menjelaskan apa kegiatan yang akan mereka lakukan hari ini, dan apa yang akan dicapai dengan berdiskusi bersama siswa “apa manfaatnya bagiku?”.
 - 5) Berdiskusi dengan siswa apa kompetensi yang akan dicapai dari materi yang akan diajarkan.

12) Kegiatan Inti (\pm 50 Menit)

- g. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru :

 - 2) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 2 orang.
 - 3) Siswa mendengarkan cerita yang dibacakan oleh guru.
- h. Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru :

 - 1) Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.
 - 2) Siswa menyampaikan tanggapan tentang isi cerita dan secara bersama-sama mengoreksi jawaban.

i. Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru :

- 1) Setelah itu siswa dapat melakukan permainan tangkap telunjuk.

13) Kegiatan Penutup (± 10 Menit)

- j) Guru bersama-sama dengan siswa mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan dan meminta siswa melakukan refleksi dari kegiatan yang baru saja mereka lakukan.
- k) Guru mengarahkan siswa untuk menyampaikan pendapat dan perasaannya selama melakukan kegiatan.
- l) Menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

J. Alat/ Bahan/Sumber Belajar

5. Sumber :

- g. Silabus Mata Pelajaran bahasa Indonesia SD kelas V semester 2.
- h. Buku Bahasa Indonesia SD Kelas V
- i. Buku LKS Bahasa Indonesia SD/MI kelas V semester 2.

6. Bahan dan Alat :

- c. Alat tulis

K. Teknik Penilaian

7. Teknik : Tertulis

8. Bentuk Instrumen : Uraian

9. Contoh Instrumen soal :

- a) Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas!
 - 4) Pemerintah kota mana saja yang melarang warganya menyalakan televisi pada jam belajar?
 - 5) Pada jam berapa pesawat televisi harus dimatikan?
 - 6) Apa tujuan larangan menyalakan pesawat televisi pada jam belajar?
 - 7) Jelaskan apa yang dimaksud dengan istilah primetime itu?
 - 8) Kapan acara televisi banyak ditonton oleh masyarakat?

- 9) Adakah peraturan di rumahmu yang mengatur tentang menyalakan televisi? Jelaskan!
- 10) Setujukah kamu dengan peraturan yang dibuat oleh pemerintah kota Solo? Kenapa ?
- 11) Berikan tanggapan terhadap bacaan “TV Mati Pada Jam Belajar”.
Berilah alasan yang masuk akal.

Pedoman Penskoran:

Soal nomer 1-5	: 50
Soal nomer 6	: 10
Soal nomer 7	: 20
<u>Soal nomer 8</u>	<u>: 20</u>
Jumlah skor	: 100

Guru Mata Pelajaran

Metro, Maret 2017
Peneliti

RISCHA SUSILAWATI, S.Pd
NIP.19870807 201001 2 009

ADELIA RACHIMA DANI
NPM. 13104925

Mengetahui
Kepala Sekolah SD N 5 Metro Utara

UMU AMIDAH, S.Pd
NIP. 19610921 198203 2 005

LAMPIRAN

Cerita Peristiwa

Televisi Mati pada Jam Belajar

Akhir Agustus diberitakan bahwa pemerintah kota Solo mewajibkan setiap rumah yang memiliki anak usia sekolah mematikan TV pada jam belajar (pukul 18.30- 20.30). Tujuannya agar TV tidak mengganggu anak yang belajar (Koran Tempo, 29 Agustus 2007).

Untuk memantau pelaksanaan kebijakan ini, pemerintah menerjunkan tim yang memonitor tiap rumah. Jika tim pemantau menemukan pesawat TV menyala, warga diingatkan untuk mematikan TV-nya. Peraturan ini tidak hanya berlaku pada rumah tangga biasa tetapi juga berlaku di tempat umum. Ada lima tim yang bertugas, masing-masing memantau lima kelurahan setiap malam. Dari tiap kelurahan akan dipilih rumah-rumah secara acak.

Larangan ini lahir dalam konteks untuk memberikan kesempatan yang lebih baik bagi anak untuk belajar, sehingga prestasi sekolahnya meningkat. Tujuannya adalah agar anak belajar tanpa gangguan, maka selain mengharuskan mematikan pesawat TV.

Waktu yang disebut jam belajar itu adalah saat primetime, yaitu jam utama tayang TV. Primetime adalah saat TV menampilkan acara yang digemari penonton. Banyak keluarga yang menghidupkan pesawat TV pada saat primetime dengan berbagai alasan, misalnya : rumah sepi kalau tak ada bunyi TV, ada sinetron bagus yang mau ditonton sang kakak atau ibu, ada sinetron anak, dan sebagainya. Akibatnya, tentu saja banyak anak yang ikut menonton TV. Dengan demikian, kebijakan “puasa TV” selama primetime seperti yang dilaksanakan di Solo adalah kebijakan yang berdampak sangat positif bagi anak.

Dalam kondisi demikian, adanya peraturan pemerintah setempat ini menjadi sangat membantu. Kabar yang menggembirakan, Solo tidaklah sendirian sebagai daerah yang punya aturan semacam ini. Kebijakan semacam ini telah

berjalan di Kaliurang. Kegiatan membatasi menonton TV ini juga saya dengar berlangsung di sejumlah daerah, seperti Ambon, NTB, dan Makasar.

Kegiatan di Solo, Kaliurang, dan daerah lainya dapat menjadikan inspirasi bagi kita untuk melakukan kegiatan yang sama. Kita bisa melakukan pada keluarga sendiri, dan syukur-syukur meluas ke lingkungan yang lebih luas. Bentuknya bisa atas inisiatif warga atau pemerintah turun tangan. Mudah-mudahan ini dapat terlaksana untuk terciptanya “wajah” Indonesia yang makin baik di masa depan, karena dengan mematikan pesawat TV anak tidak teracuni tayangan buruk sekaligus ia punya kesempatan belajar lebih banyak.

Sumber: UMMI, edisi 06 Oktober 2007

Kunci Jawaban

5. Pemerintah kota yang melarang warganya menyalakan televisi pada jam belajar yaitu Solo, Kaliurang, Ambon, Makasar, dan NTB.
6. Pesawat televisi harus dimatikan Pada jam 18.30-20.30 malam.
7. Tujuan larangan menyalakan pesawat televisi pada jam belajar dikarenakan agar tidak mengganggu anak yang belajar.
8. Primetime adalah saat TV menampilkan acara yang digemari penonton.
9. Acara televisi banyak ditonton oleh masyarakat pada saat primetime.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SD Negeri 5 Metro Utara
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : V/II
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Siklus/Pertemuan : II/I

V. Standar Kompetensi

5. *Mendengarkan*

Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan.

W. Kompetensi Dasar

5. 2 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat).

X. Indikator

1. Mendengarkan cerita
2. Menyebutkan unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat)
3. Menceritakan kembali isi cerita
4. Menanggapi isi cerita

Y. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mendengarkan cerita
2. Siswa mampu menyebutkan unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat)
3. Siswa mampu menceritakan kembali isi cerita
4. Siswa mampu menanggapi isi cerita

❖ **Karakter siswa yang diharapkan** : Dapat dipercaya (*Trustworthines*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*), Berani (*courage*) dan ketulusan (*Honesty*).

Z. Materi Ajar

Cerita Pendek

AA. Metode Pembelajaran

16. Pembelajaran berbasis *edutainment*
17. Ceramah
18. Games/permainan
19. Tanya Jawab
20. Penugasan

BB. Langkah-langkah Pembelajaran

14) Kegiatan Awal (\pm 10 menit)

- g. Apersepsi
 - 7) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa.
 - 8) Guru menyiapkan kondisi kelas apakah sudah bersih dan nyaman untuk dimulai kegiatan pembelajaran.
- h. Motivasi
 - 6) Guru menjelaskan apa kegiatan yang akan mereka lakukan hari ini, dan apa yang akan dicapai dengan berdiskusi bersama siswa “apa manfaatnya bagiku?”.

15) Kegiatan Inti (\pm 50 Menit)

- j. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru :

 - j) Siswa mendengarkan cerita yang dibacakan oleh guru.
 - k) Siswa mendengarkan penjelasan guru.
- k. Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru :

 - 6) Tanya jawab dan diskusi mengenai isi cerita.
 - 7) Siswa secara berpasangan mengerjakan tugas.
 - 8) Setelah selesai mengerjakan tugas yang diberikan, guru mengadakan permainan tangkap telunjuk.
- l. Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru :

- 5) Setelah melakukan permainan, kemudian setiap pasangan bertukar jawaban dengan pasangan lain untuk saling mengoreksi dan membandingkan jawaban mereka.

16) Kegiatan Penutup (±10 Menit)

- m) Guru bersama-sama dengan siswa mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan dan meminta siswa melakukan refleksi dari kegiatan yang baru saja mereka lakukan.
- n) Guru mengarahkan siswa untuk menyampaikan pendapat dan perasaannya selama melakukan kegiatan.
- o) Menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

K. Alat/ Bahan/ Sumber Belajar

7. Sumber :
- j. Silabus Mata Pelajaran bahasa Indonesia SD kelas V semester 2.
 - k. Buku Bahasa Indonesia SD Kelas V
 - l. Buku LKS Bahasa Indonesia SD/MI kelas V semester 2.
8. Bahan dan Alat :
- d. Alat tulis

L. Teknik Penilaian

10. Teknik : Tertulis
11. Bentuk Instrumen : Uraian
12. Contoh Instrumen soal :
- a) Sebutkan nama-nama tokoh dalam cerita di atas!
 - b) Bagaimanakah sifat Octo ?
 - c) Apakah alasan Octo tidak mau membantu teman-temannya ?
 - d) Apakah amanat yang terkandung dalam cerita “Octo, Gurita Merah yang Pelit”?
 - e) Ceritakanlah kembali secara singkat cerita yang telah kamu dengarkan!

Pedoman Penskoran

Soal nomer 1 : 10

Soal nomer 2 : 10

Soal nomer 3 : 10

Soal nomer 4 : 10

Soal nomer 5 : 10

Jumlah skor : $50 \times 2 = 100$

Guru Mata Pelajaran

Metro, Maret 2017
Peneliti

RISCHA SUSILAWATI, S.Pd
NIP.19870807 201001 2 009

ADELIA RACHIMA DANI
NPM. 13104925

Mengetahui
Kepala Sekolah SD N 5 Metro Utara

UMU AMIDAH, S.Pd
NIP. 19610921 198203 2 005

LAMPIRAN

Cerita pendek

Octo, Gurita Merah yang Pelit

Hoaaamm... Octo masih mengantuk ketika Ibu membangunkan Octo dari tidurnya, “ayo Octo, bangun. Kamu tidak mau terlambat kan di hari pertamamu ke sekolah?”

Octo, gurita merah kecil itu hanya mengeliat dan mengubah posisi tidurnya sambil bergumam kepada ibunya, “lima menit lagi, Bu. Octo masih ngantuk.”

Ibu Octo menggeleng-gelengkan kepalanya. Octo, gurita kecilnya ini sudah dari tadi dibangunkan. Kebiasaan tidurnya yang sampai siang ini harus diubah karena Octo akan memasuki sekolah pertamanya dan tentunya akan bersekolah hampir setiap hari. Ibu Octo sudah berusaha membangunkan Octo dengan cara yang lembut, yaitu hanya mengguncangkan tubuh Octo sedikit dan menyuruhnya bangun. Tetapi sepertinya cara itu tidak mempan bagi Octo-nya, dan Octo pun selalu mengeluhkan “lima menit lagi, Bu”. Kalau sudah begini, saatnya menggunakan cara lebih keras.

“Baiklah gurita kecilku. Jika kamu memang tidak ingin sekolah, kamu bukanlah anak Ibu lagi. Silahkan kamu cari Ibu baru di luar sana!” ancam Ibu Octo. Ya, itulah cara kerasnya, hanya sebuah ancaman. Tetapi jangan salah, ancaman tersebut mampu membuat Octo bangun 100% dari tidurnya dan langsung menghadap ibunya.

“Baiklah, Ibu. Octo sudah bangun dan akan siap-siap pergi ke sekolah.” kata Octo panik. Octo memandang ibunya dengan tatapan memelas, “Octo masih anak Ibu kan?” tanya Octo polos. “Octo tidak mau cari Ibu lain. Octo cuma sayang Ibu.” sambungnya lagi seperti ingin menangis.

Ibu Octo hanya tersenyum dan memeluk anaknya, “Iya, Octo tetap anak ibu. Tetapi harus janji, mulai sekarang Octo harus lebih rajin bangun pagi dan pergi ke sekolah. Janji?”

Octo kecil mengangguk dan menjawab, “Octo janji, Bu.”

“Sekarang Octo siap-siap ya. Karena ini hari pertama, Ibu akan menemani Octo berenang ke sekolah. Hari berikutnya Octo berenang dengan teman-teman baru Octo ya.”

“Baiklah, Bu.” Octo lalu pergi bersiap-siap untuk ke sekolah. Hari pertama Octo pergi ke sekolah. Ternyata banyak juga yang bersekolah disini. Pasti banyak teman baru nih, pikir Octo. Hewan-hewan laut lainnya juga berenang bersama induknya masing-masing.

Ketika perkenalan di kelas, Octo memperkenalkan dirinya dengan suara yang keras, “nama saya Octo. Saya gurita merah. Saya datang ke sekolah ini bersama Ibu saya.” Seraya menunjuk Ibu nya yang sedang duduk. Teman-teman yang lain bertepuk tangan dan Octo merasa bangga akan hal itu.

Hari ini hanya perkenalan saja. Dalam waktu yang singkat Octo sudah mendapat teman baru, seperti Squid si cumi-cumi, Clam si kerang dan banyak lagi yang lain. Hari-hari Octo, Si gurita merah kecil berlanjut. Octo mulai menikmati bersekolah. Dia termasuk hewan yang aktif dan juga cerdas di kelasnya. Setiap tugas yang diberikan oleh gurunya dapat dia selesaikan dengan mudah dan cepat. Tetapi hal tersebut membuat Octo sombong. Dia tidak mau mengajari temannya yang meminta bantuan kepadanya.

Ceritanya seperti ini. Suatu hari guru di kelas Octo memberikan latihan kepada anak didiknya untuk menyusun puzzle. Octo dengan mudahnya dapat menyusun puzzle dan dia hewan pertama yang selesai diantara teman-temannya yang lain. Squid si cumi-cumi yang tempatnya tidak terlalu jauh dari tempat Octo meminta bantuannya untuk menyusun puzzle. “Octo, bantuin Squid dong nyusun puzzle nya.”

Octo berfikir sebentar, kemudian menggelengkan kepalanya, “nggak mau. Itu kan mudah, masa minta bantuan Octo sih.” tolak Octo angkuh. Begitulah, setiap ada yang meminta bantuan, Octo selalu menolaknya dengan

angkuh. Lama-lama tidak ada lagi yang mau berteman dengan Octo. Mereka semua menjauhi Octo karena kepelitan Octo. Octo yang awalnya cuek, akhirnya merasa kesepian juga. Tidak ada teman yang mau berbicara dengannya. Octo juga sudah beberapa hari ini pulang sendirian ke rumahnya. Octo merasa sedih.

Ibu Octo yang melihat gurita kecilnya sedih lalu bertanya, “Octo, gurita kecil Ibu. Kamu kenapa nak, kok belakangan ini Ibu lihat kamu murung?” Octo menjawab pertanyaan ibunya sambil menunduk, “Octo tidak punya teman, Ibu.” “Tidak punya teman? Bukankah awal-awal sekolah Octo punya banyak teman?” tanya Ibu heran. Octo mengangguk, “iya Ibu. Tetapi mereka sekarang sudah tidak mau berteman lagi dengan Octo.”

Ibu Octo hanya mengangguk, kemudian bertanya lagi, “pasti ada sesuatu yang Octo lakukan sehingga teman-teman Octo tidak mau lagi bermain bersama Octo. Coba ingat-ingat lagi, apakah Octo punya salah dengan mereka?”

Octo terdiam sejenak, berfikir sebentar. “hmm, mungkin karena Octo tidak mau membantu mereka mengerjakan tugas?” kata Octo lebih seperti pertanyaan kepada ibunya.

“Kenapa Octo tidak mau membantu mereka?” tanya Ibu lagi. Octo menatap ibunya, “karena kalau Octo membantu mereka mengerjakan tugas, Octo takut mereka akan menjadi lebih pintar dari Octo, Ibu.”

Ibu Octo hanya tersenyum mendengar jawaban anaknya yang polos itu. Ibu Octo lalu menatap Octo dengan penuh kasih sayang dan menjelaskan, “Octo sayang. Kamu seharusnya membantu teman-teman kamu yang meminta bantuan. Memang mereka akan mendapat ilmu dengan kamu membantu mereka, dan itu berarti ilmu yang kamu punya akan bermanfaat. Bahkan dengan kamu membantu teman-teman kamu, ilmu yang kamu dapatkan akan semakin bertambah dan bahkan membuat kamu semakin pintar.”

Octo menatap ibunya tidak percaya, “benarkah Ibu? Jadi Octo akan bertambah pintar jika Octo membantu teman-teman?”

“Benar, Octo. Jadi besok bantulah teman Octo yang terlihat kesulitan dalam mengerjakan tugas. Besok, jangan lupa juga minta maaf dengan teman-teman Octo.” Kata ibu Octo lagi. Octo mengangguk kan kepalanya dan memeluk

Ibunya. “Terima kasih ibu. Octo besok mau minta maaf sama teman-teman.” Octo lalu mencium Ibunya. “Octo sayang Ibu.”

Ibu menatap Octo dan balas menciumnya, “Ibu juga sayang Octo, gurita merah kecil ibu.”

Keesokan harinya ketika Octo berenang menuju sekolahnya, Octo melihat teman-temannya berenang mendahuluinya. Octo masih malu ketika ingin menyapa teman-temannya. Nanti saja ketika di sekolah, Octo akan minta maaf dengan mereka, pikir Octo.

Ketika di sekolah, Octo masih sendiri. Dia belum berani untuk menyapa teman-temannya hingga bel tanda masuk berbunyi. Apa yang akan Octo bilang pada mereka. Kalau mereka masih marah, bagaimana?

“Baiklah, sekarang kita akan menyusun kerikil-kerikil ini sesuai dengan bentuk yang ada di papan.” Kata-kata guru membuat Octo sadar dari lamunannya. Dengan sigap dan cepat Octo langsung mengerjakan apa yang diminta gurunya. Tidak butuh waktu lama, Octo telah selesai dengan tugasnya.

Octo melirik ke arah teman-temannya. Dilihatnya Squid si cumi-cumi masih menyusun kerikil-kerikil miliknya. Akhirnya Octo memutuskan untuk menghampiri Squid. “Mau Octo bantu, Squid?” Squid agak terkejut melihat gurita merah itu di sampingnya. “Bo.. boleh kalau Octo mau bantu.” Octo dengan senang membantu Squid menyelesaikan tugasnya.

“Maafin Octo, Squid. Octo nggak mau bantu Squid ketika ngerjain tugas waktu itu.” kata Octo kepada Squid. “Iya, Octo. Udah Squid maafin kok. Sekarang kita temenan lagi ya.” jawab Squid sambil tersenyum.

Sejak saat itu hubungan Octo si gurita merah dengan teman-temannya membaik. Octo selalu membantu teman-temannya yang kesulitan mengerjakan tugas, begitupun teman-temannya yang senang dengan kebaikan hati Octo. Mereka akhirnya sering bermain bersama di dasar laut biru yang indah.

Cerpen Karangan: Nizahsy Lubis

Kunci Jawaban

1. Nama-nama tokoh yang ada dalam cerita yaitu Octo, ibu Octo, Squid.
2. Sifat Octo yaitu pelit dan sombong.
3. Alasan Octo tidak membantu teman-temannya adalah Octo takut nantinya teman-temannya akan lebih pintar dari Octo.
4. Amanatnya adalah bahwa kita harus saling tolong menolong sesama teman, tidak boleh sombong dan pelit. Bila teman membutuhkan bantuan kita harus membantunya.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SD Negeri 5 Metro Utara
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : V/II
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Siklus/Pertemuan : II/II

CC. Standar Kompetensi

5. *Mendengarkan*

Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan.

DD. Kompetensi Dasar

5. 2 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat).

EE. Indikator

1. Mendengarkan cerita
2. Menyebutkan unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat)
3. Menceritakan kembali isi cerita
4. Menanggapi isi cerita

FF. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mendengarkan cerita
2. Siswa mampu menyebutkan unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat)
3. Siswa mampu menceritakan kembali isi cerita
4. Siswa mampu menanggapi isi cerita

❖ **Karakter siswa yang diharapkan** : Dapat dipercaya (*Trustworthines*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*), Berani (*courage*) dan ketulusan (*Honesty*).

DD. Materi Ajar

Cerita Pendek

HH. Metode Pembelajaran

21. Pembelajaran berbasis *edutainment*
22. Ceramah
23. Games/permainan
24. Tanya Jawab
25. Penugasan

II. Langkah-langkah Pembelajaran

17) Kegiatan Awal (\pm 10 menit)

- i. Apersepsi
 - 9) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa.
 - 10) Guru menyiapkan kondisi kelas apakah sudah bersih dan nyaman untuk dimulai kegiatan pembelajaran.
- j. Motivasi
 - 7) Guru menjelaskan apa kegiatan yang akan mereka lakukan hari ini, dan apa yang akan dicapai dengan berdiskusi bersama siswa “apa manfaatnya bagiku?”.
 - 8) Berdiskusi dengan siswa apa kompetensi yang akan dicapai dari materi yang akan diajarkan.

18) Kegiatan Inti (\pm 50 Menit)

- m. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru :

 - 4) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4 orang.
- n. Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru :

 - 9) Setiap kelompok dibagikan cerita dan mengerjakan tugasnya di luar kelas.
 - 10) Bila waktunya telah selesai, kemudian siswa diberikan penyegaran dengan melakukan permainan tangkap telunjuk.

o. Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru :

- 6) Siswa kembali ke dalam kelas untuk mempresentasikan hasilnya.
- 7) Siswa menyampaikan tanggapannya.

19) Kegiatan Penutup (±10 Menit)

- p) Guru bersama-sama dengan siswa mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan dan meminta siswa melakukan refleksi dari kegiatan yang baru saja mereka lakukan.
- q) Guru mengarahkan siswa untuk menyampaikan pendapat dan perasaannya selama melakukan kegiatan.
- r) Menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

L. Alat/ Bahan/ Sumber Belajar

9. Sumber :

- m. Silabus Mata Pelajaran bahasa Indonesia SD kelas V semester 2.
- n. Buku Bahasa Indonesia SD Kelas V
- o. Buku LKS Bahasa Indonesia SD/MI kelas V semester 2.

10. Bahan dan Alat :

- e. Alat tulis

M. Teknik Penilaian

13. Teknik : Tertulis

14. Bentuk Instrumen : Uraian

15. Contoh Instrumen soal :

- f) Sebutkan nama-nama tokoh dalam cerita di atas!
- g) Di manakah latar tempat cerita itu terjadi ?
- h) Apakah amanat yang terkandung dalam cerita “Amanah dari nenek”?
- i) Bagaimanakah menurutmu sikap Alin yang tidak patuh kepada neneknya ?
- j) Ceritakanlah kembali cerita yang telah kau dengarkan dengan kata-katamu sendiri !

Pedoman Penskoran

Soal nomer 1 : 10

Soal nomer 2 : 10

Soal nomer 3 : 10

Soal nomer 4 : 10

Soal nomer 5 : 10Jumlah skor : $50 \times 2 = 100$ **Guru Mata Pelajaran****Metro, Januari 2015
Peneliti****RISCHA SUSILAWATI, S.Pd
NIP.19870807 201001 2 009****REVIANA DEWI
NPM. 1175145****Mengetahui
Kepala Sekolah SD N 5 Metro Utara****UMU AMIDAH, S.Pd
NIP. 19610921 198203 2 005**

LAMPIRAN

Cerita pendek

Amanah dari Nenek

Pada suatu hari, tinggalah seorang gadis kecil yang bernama Alinda Salsabila. Panggilannya Alin. Ia tidak punya keluarga karena keluarganya meninggal setelah kejadian tsunami. Karena sudah tidak memiliki keluarga lagi, Alin pun hidup bersama seorang nenek di desa yang berdekatan dengan Hutan Asri. Memang, itu bukan nenek kandungnya. Tetapi, nenek itu sangat menyayangi Alin.

“Nenek... Aku laparr...” ucap Alin.

“Baiklah, nenek akan menanak beras terlebih dahulu.” jawab nenek. Nenek pun segera menanak beras. Selagi berasnya dinanak, nenek berkata sesuatu.

“Alin, nenek ingin mencari lauk pauk dulu.” ucap nenek.

“Nenek akan membelinya dimana?” tanya Alin.

“Nenek akan membelinya di Pasar Serba Ada.” jawab nenek.

“Tapi, jangan lama-lama ya nek.” ucap Alin.

“Iya, tapi ada satu pesan untuk kamu. Jangan membuka tutup panci itu walaupun sudah berasap. Kamu baru boleh membuka tutup panci itu setelah nenek memerintahkan kamu! Oke?” jelas nenek.

“Iya nek.” jawab Alin.

Nenek pun segera menuju Pasar Serba ada. Di pasar tersebut ada makanan mentah dan juga ada yang sudah matang. Sesampainya di Pasar Serba Ada...

“Bu, saya beli mie 2 dibungkus ya bu.” pesan nenek. Si penjual pun segera mengambilkan makanan yang dipesan nenek. Nenek membeli makanan matang karena nenek tidak bisa memasak. Nenek hanya bisa memasak nasi dan air. Sudah itu saja.

Di rumah... Alin ingiinn sekali membuka tutup panci itu, sebab ia sangat penasaran bagaimana isinya, bagaimana teksturnya, dan bagaimana keadaan nasi tersebut saat di dalam panci. Karena rasa penasaran Alin semakin membesar, Alin pun langsung membuka tutup panci itu. Dan betapa terkejutnya ia setelah tahu bagaimana isinya. Setelah ia mendengar bunyi langkah kaki, ia langsung buru-buru menutup panci tersebut.

Nenek datang...

“Alin, apa yang kamu lakukan?” tanya nenek geram.

“Aku... aku tidak melakukan apa-apa nek.” jawab Alin bohong.

“Buktinya, asapnya sekarang meluap besar sekali dan berasnya tumpah kemana-mana.” seru nenek marah.

“Pasti kamu buka kan tutup pancinya?” tanya nenek kepada Alin.

“Ti... tidak nek. Aku tidak membuka tutup pancinya.” jawab Alin bohong.

“Jujur Alin!” seru nenek marah.

“Iya nek, aku membuka tutup pancinya.” jawab Alin.

“Kamu tidak ingat pesan nenek sebelum pergi ke pasar. ‘Jangan membuka tutup panci itu walaupun sudah berasap. Kamu baru boleh membuka tutup panci itu setelah nenek memerintahkan kamu!’. Kamu tidak bisa dipercaya, Alin.” seru nenek masih marah.

“Maafkan Alin nek. Terserah nenek mau menghukum Alin dalam bentuk apapun. Yang penting nenek mau memaafkan Alin.”

“Baiklah nenek memaafkan kamu. Dan, hukuman yang akan nenek berikan kepada kamu tidak berat. Hukumannya yaitu, mencuci piring selama tiga hari selesai makan.” jawab nenek.

“Tapi, hukuman itu tidak setimpal dengan apa yang aku lakukan tadi.” ucap Alin.

“Biarkan, yang paling penting adalah Alin jangan mengulanginya kembali.” jawab nenek dengan lembut.

“Terima kasih ya nek.” kata Alin.

“Iya, sama-sama Alin.” jawab nenek.

Setelah dinasihati oleh nenek, Alin pun sadar, agar dipercaya orang lain, kita harus menaati apa yang telah diperintahkan. Dalam bentuk apapun.

Cerpen Karangan: Inayah Zhurifa

KUNCI JAWABAN

1. Tokoh yang ada dalam cerita tersebut adalah Alin dan Nenek.
2. Latar tempat cerita tersebut yaitu di desa dekat dengan hutan yang asri.
3. Amanat yang dapat diambil dari cerita tersebut adalah bahwa kita harus menaati perintah yang diberikan dan harus menepati janji. Kita harus menjaga amanah agar dapat dipercaya oleh orang lain.
4. Sikap Alin yang tidak patuh kepada nenek tidak baik untuk ditiru. Alin seharusnya dapat menaati perintah dan amanah dari neneknya. Karena Alin melanggar maka Alin pantas diberikan hukuman.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SD Negeri 5 Metro Utara
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : V/II
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Siklus/Pertemuan : II/III

JJ. Standar Kompetensi

5. *Mendengarkan*

Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan.

KK. Kompetensi Dasar

5.2 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat).

LL. Indikator

1. Mendengarkan cerita
2. Menyebutkan unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat)
3. Menceritakan kembali isi cerita
4. Menanggapi isi cerita

MM. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mendengarkan cerita
2. Siswa mampu menyebutkan unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat)
3. Siswa mampu menceritakan kembali isi cerita
4. Siswa mampu menanggapi isi cerita

❖ **Karakter siswa yang diharapkan** : Dapat dipercaya (*Trustworthines*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*), Berani (*courage*) dan ketulusan (*Honesty*).

KK. Materi Ajar

Cerita Pendek

OO. Metode Pembelajaran

26. Pembelajaran berbasis *edutainment*
27. Ceramah
28. Games/permainan
29. Tanya Jawab
30. Penugasan

PP.Langkah-langkah Pembelajaran

20) Kegiatan Awal (± 10 menit)

k. Apersepsi

- 11) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa.
- 12) Guru menyiapkan kondisi kelas apakah sudah bersih dan nyaman untuk dimulai kegiatan pembelajaran.

l. Motivasi

- 9) Guru menjelaskan apa kegiatan yang akan mereka lakukan hari ini, dan apa yang akan dicapai dengan berdiskusi bersama siswa “apa manfaatnya bagiku?”.
- 10) Berdiskusi dengan siswa apa kompetensi yang akan dicapai dari materi yang akan diajarkan.

21) Kegiatan Inti (±50 Menit)

p. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru :

- 5) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 2 orang.
- 6) Siswa mendengarkan cerita yang dibacakan oleh guru.

q. Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru :

- 3) Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.
- 4) Siswa menyampaikan tanggapan tentang isi cerita dan secara bersama-sama mengoreksi jawaban.

r. Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru :

- 1) Setelah itu siswa dapat melakukan permainan tangkap telunjuk.

22) Kegiatan Penutup (±10 Menit)

- s) Guru bersama-sama dengan siswa mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan dan meminta siswa melakukan refleksi dari kegiatan yang baru saja mereka lakukan.
- t) Guru mengarahkan siswa untuk menyampaikan pendapat dan perasaannya selama melakukan kegiatan.
- u) Menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

M. Alat/ Bahan/ Sumber Belajar

11. Sumber :

- p. Silabus Mata Pelajaran bahasa Indonesia SD kelas V semester 2.
- q. Buku Bahasa Indonesia SD Kelas V
- r. Buku LKS Bahasa Indonesia SD/MI kelas V semester 2.

12. Bahan dan Alat :

- f. Alat tulis

N. Teknik Penilaian

16. Teknik : Tertulis

17. Bentuk Instrumen : Uraian

18. Contoh Instrumen soal :

- a) Setelah selesai mendengarkan cerita tersebut, tulislah nama tokoh cerita tersebut.
- b) Bagaimanakah sifat tokoh Diah?
- c) Mengapa ibu Seruni yang menanggung beban hidup keluarganya?
- d) Bagaimanakah sosok Seruni digambarkan?
- e) Apakah amanat dari cerita tersebut ?

Pedoman Penskoran

Soal nomer 1	: 10
Soal nomer 2	: 10
Soal nomer 3	: 10
Soal nomer 4	: 10
<u>Soal nomer 5</u>	<u>: 10</u>
Jumlah skor	: 50 x 2 =100

Guru Mata Pelajaran**Metro, Maret 2017
Peneliti****RISCHA SUSILAWATI, S.Pd
NIP.19870807 201001 2 009****ADELIA RACHIMA DANI
NPM. 13104925****Mengetahui
Kepala Sekolah SD N 5 Metro Utara****UMU AMIDAH, S.Pd
NIP. 19610921 198203 2 005**

LAMPIRAN

Cerita pendek

Nyanyi Sunyi Seruni

Seruni, gadis cilik berusia enam tahun. Dia hidup bersama ibu dan kakak perempuannya. Sang ayah meninggal dalam kecelakaan. Kini, ibunya adalah yang menanggung beban hidup keluarganya.

Seruni lebih banyak menghabiskan waktu di rumah. Dia tidak memiliki teman. Bahkan, kakaknya juga tidak memedulikannya. Seruni terlahir sebagai gadis cilik yang bisu dan tuli. Seruni hanya dapat bermain dengan ibu dan kawan khayalannya.

Sampai suatu hari, dia bertemu dengan Diah. Diah adalah anak yang baik hati dan dapat dipercaya. Baru kali ini, Seruni bertemu dengan orang yang mampu memahami dirinya.

Sejak kedatangan Diah, Seruni lebih riang. Dia dapat berkomunikasi dengan menggerakkan jemarinya, sebagai bahasa isyarat. Diah yang mengajarkannya. Kini, jari Seruni dapat bergerak dengan lincah. Ia dapat mengungkapkan isi hatinya.

Ada satu keinginan yang disampaikan Seruni kepada Diah. Seruni ingin mendengar, walaupun hanya sehari.

Suatu hari, Seruni mengalami kecelakaan. Peristiwa ini menyebabkan Seruni tidak mampu lagi menggerakkan jemarinya. Dia pun kehilangan semangat hidupnya.

Kisah Seruni ini banyak memberikan pelajaran berharga bagi pembaca. Cerita ini berusaha mengenalkan pelajaran arti hidup, terutama bersyukur atas sesuatu yang diberikan Tuhan. Kecacatan tubuh bukanlah segala-galanya untuk ditangisi. Rasa kasih sayang antarsesama bukan sekadar milik orang yang diciptakan sempurna keadaan badannya. Justru kitalah yang harus sadar mengasihi orang yang tidak memiliki kesempurnaan badan.

Kunci Jawaban

1. Nama tokoh yang ada dalam cerita adalah Seruni, Diah dan Ibu
2. Diah adalah anak yang baik hati dan dapat dipercaya.
3. Ibu menanggung beban keluarga karena ayah yang telah meninggal akibat kecelakaan.
4. Sosok seruni yaitu gadis cilik yang bisu dan tuli.
5. Amanat yang dapat diambil adalah cerita ini berusaha mengenalkan pelajaran arti hidup, terutama bersyukur atas sesuatu yang diberikan Tuhan. Kecacatan tubuh bukanlah segala-galanya untuk ditangisi. Rasa kasih sayang antarsesama bukan sekadar milik orang yang diciptakan sempurna keadaan badannya. Justru kitalah yang harus sadar mengasihi orang yang tidak memiliki kesempurnaan badan.

Kisi-kisi Soal Siklus 1

Standar Kompetensi: 5. Mendengarkan

Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan

Kompetensi Dasar	Indikator	No Soal	Tingkat Kesukaran			Skor
			Md	Sd	Skr	
5.1 Menanggapi cerita tentang peristiwa yang terjadi di sekitar yang disampaikan secara lisan	Mengajukan pertanyaan tentang peristiwa	2		√		30
	Menjawab pertanyaan tentang peristiwa	1	√			40
	Menanggapi cerita yang dibacakan atau didengar	3			√	30

Keterangan:

Md : Mudah

Sd : Sedang

Skr : Sukar

Kisi-kisi Soal Siklus 2

Standar Kompetensi: 5. Mendengarkan

Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan

Kompetensi Dasar	Indikator	No Soal	Tingkat Kesukaran			Skor
			Md	Sd	Skr	
5.2 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat)	Menyebutkan unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat)	1	√			10
		2	√			10
		3		√		20
	Menceritakan kembali isi cerita	4			√	30
	Menanggapi isi cerita	5			√	30

Keterangan:

Md : Mudah

Sd : Sedang

Skr : Sukar

Soal Pre-test dan Pos-test Siklus I

Tutuplah bukumu, lalu siapkan secarik kertas untuk mencatat hal-hal penting dari isi cerita yang akan diperdengarkan gurumu! Simaklah baik-baik!

Naiknya Suhu Bumi Mengganggu

Kehidupan di Laut

Suhu bumi yang memanas membuat suhu air laut meningkat. Contohnya, suhu Samudera Antartika naik 7,6 derajat celcius. Akibatnya, kehidupan di laut berubah. Lembaga penelitian kehidupan laut dari Norwegia memberikan penjelasan hal tersebut beberapa hari yang lalu.

Air laut yang menghangat juga menyebabkan ikan-ikan kecil menuju ke pantai. Kalau jumlahnya banyak jelas mengganggu para perenang. Lumba-lumba yang memakan ikan-ikan itu, mengikuti hingga ke pantai. Akibatnya, sedikitnya 20 lumba-lumba terdampar di pantai Long Island, New York Amerika Serikat.

Meningkatnya suhu air laut terjadi di semua Samudera, termasuk Samudera Hindia. Perubahan kondisi laut akan membuat banyak kekeringan di Indonesia dan Australia, demikian penjelasan Nerilie Abram dari Universitas Nasional Australia.

Harian: *Berani*, 22 Januari 2007

Soal Pre-test dan Pos-test Siklus I

Nama :

4. Berilah tanda cek (√) pada pernyataan-pernyataan berikut yang sesuai!

No	Makna	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Suhu air laut meningkat karena suhu bumi meningkat.		
2	Suhu Samudera Antartika naik 7,6 derajat Celcius.		
3	Air laut yang menghangat menyebabkan ikan-ikan kecil mati di pantai.		
4	Lembaga penelitian kehidupan laut dari Norwegia yang memberikan penjelasan itu.		
5	Kurang lebih ada 30 ekor lumba-lumba yang terdampar di tepi laut.		
6	Naiknya suhu laut juga merusak pertumbuhan terumbu karang.		
7	Meningkatnya suhu air laut hanya terjadi di Samudera Hindia.		
8	Perubahan kondisi laut akan membuat banyak kekeringan di Indonesia dan Amerika.		

5. Ajukan pertanyaan tentang cerita yang telah kamu dengar, dengan kata tanya berikut.

- f. Dimana
- g. Bagaimana
- h. Mengapa

6. Tulislah 2 buah tanggapan yang logis berdasarkan cerita tersebut!

Kunci Jawaban

1. Berilah tanda cek (√) pada pernyataan-pernyataan berikut yang sesuai!

No	Makna	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Suhu air laut meningkat karena suhu bumi meningkat.	√	
2	Suhu Samudera Antartika naik 7,6 derajat Celcius.		√
3	Air laut yang menghangat menyebabkan ikan-ikan kecil mati di pantai.		√
4	Lembaga penelitian kehidupan laut dari Norwegia yang memberikan penjelasan itu.	√	
5	Kurang lebih ada 20 ekor lumba-lumba yang terdampar di tepi laut.	√	
6	Naiknya suhu laut juga merusak pertumbuhan terumbu karang.		√
7	Meningkatnya suhu air laut hanya terjadi di Samudera Hindia.		√
8	Perubahan kondisi laut akan membuat banyak kekeringan di Indonesia dan Amerika.	√	

2. Pertanyaan tentang cerita, dengan kata tanya berikut.

- a. Di mana= Di mana terjadinya suhu air laut yang meningkat ?
- b. Bagaimana=Bagaimana bisa lumba-lumba dapat terdampar di pantai ?
- c. Mengapa=Mengapa suhu air laut dapat meningkat ?

3. Tanggapan berdasarkan cerita tersebut:

- a. Kejadian tersebut seharusnya dapat dicegah apabila manusia selalu menjaga bumi yang menjadi satu-satunya tempat tinggal umat manusia.
- b. Sebaiknya pemerintah harus mulai turun tangan dalam mengatasi lumba-lumba yang menuju kepantai.
- c. Penduduk Indonesia harus bersiap akan terjadinya kekeringan akibat naiknya suhu bumi.

Soal Pre-test dan Pos-test Siklus II

Tutuplah buku kalian, kemudian sediakan searik kertas untuk mencatat hal-hal penting dari cerita yang akan diperdengarkan gurumu!

Liburan ke Desa

Karya Aminudin Suteja

Liburan kali ini aku diajak ayah ke rumah temannya di desa. Kami berangkat ke sana menggunakan mobil pribadi. Perjalanan yang ditempuh lumayan jauh. Akan tetapi, aku merasa senang karena aku baru pertama kali berlibur ke desa. Selama perjalanan, aku dapat melihat keindahan alam.

Akhirnya, kami tiba di tempat tujuan. Kami disambut oleh keluarga dan tetangga teman ayah. Asyik ya, orang-orang desa itu ternyata ramah-ramah.

Aku banyak mendapatkan pengalaman baru. Ternyata, orang desa jarang sekali menggunakan kendaraan untuk bepergian. Untuk bepergian, mereka sering berjalan kaki.

Kendaraan yang ada hanyalah delman. Adapun untuk mengangkut hasil pertanian, mereka menggunakan pedati. Oh, ya. Di sana aku pun berkenalan dengan Jufri. Ia seusia denganku. Setiap hari ia mem bantu orangtuanya. Kadang ia menggembalakan kerbau atau mencari rumput. Ia pun kadang-kadang membantu orangtuanya bekerja di ladang.

"Riko, enak ya sekolah di kota?" tanya Jufri suatu waktu. Saat itu, ia sedang memandikan kerbau di sungai.

"Memangnya sekolah di desa tidak enak?" balasku bertanya.

"Kalau di kota kan tidak perlu capek untuk pergi sekolah," ujar Jufri sambil mengajakku naik ke punggung kerbau. Kerbau itu berjalan menuju kandang.

"Ah, kata siapa?" tanyaku heran.

"Iya, kalau di sini, kita harus berjalan kaki ke sekolah. Jadi, berangkat harus pagi-pagi sekali. Sekolahku saja jaraknya sekitar lima kilometer. Tuh, di dekat bukit sana." Jufri menunjukkan letak sekolah nya.

"Iya, sih. Kalau aku pergi ke sekolah, biasanya diantar ayah. Kalaupun tidak, ya naik angkutan umum," jawabku.

Aku jadi berpikir. Sungguh beruntungnya aku. Mereka berusaha untuk pergi sekolah walaupun harus berjalan kaki. Sedangkan aku? Fasilitas untuk pergi ke sekolah mudah. Akan tetapi, kadang-kadang aku merasa malas, malah tak jarang aku kesiangan. Sekarang, aku berjanji untuk sekolah lebih rajin.

Soal

Setelah mendengarkan cerita "Liburan ke Desa", selanjutnya kerjakan latihan berikut ini!

- k) Sebutkan nama-nama tokoh dalam cerita di atas!
- l) Dimanakah cerita itu terjadi?
- m) Apakah amanat yang terkandung dalam cerita "Liburan ke Desa"?
- n) Ceritakanlah kembali secara singkat cerita yang telah kamu dengar tadi, dengan bahasamu sendiri !
- o) Kemukakanlah hal-hal yang menurutmu menarik dari cerita tersebut !

Kunci Jawaban

1. Nama-nama tokoh yang ada dalam cerita adalah Riko dan Jufri.
2. Latar tempat cerita tersebut ada di desa.
3. Amanat yang dapat diambil dari cerita tersebut adalah kita yang berda di kota lebih beruntung dari pada saudara kita yang tinggal di desa. Kita lebih mudah untuk mencapai sekolah, karena jaraknya yang dekat. Tapi saudara kita yang tinggal di desa mereka bersusah payah untuk pergi ke sekolah, karena jaraknya yang sangat jauh dan bisa ditempuh hanya dengan berjalan kaki. Hal ini harus dapat memicu kita untuk rajin pergi ke sekolah dan semangat untuk belajar.
4. Cerita itu bermula dari Riko yang diajak Ayah berlibur ke desa. Riko baru menyadari bahwa orang-orang di sana lebih memilih berjalan kaki untuk berpergian, atau menggunakan delman. Sedangkan untuk mengangkut hasil pertanian menggunakan pedati sebagai alat transportasinya. Riko berkenalan dengan Jufri, Jufri adalah penduduk desa tersebut. Suatu hari, Riko dan Jufri membicarakan mengenai menuju kesekolahnya masing-masing. Jufri menanyakan kepada Riko pasti enak jika bersekolah di kota, karena sekolah tempat Jufri belajar jaraknya sangat jauh dan Jufri harus berjalan kaki untuk pergi ke sana. Akhirnya Riko menyadari berapa beruntungnya dia bersekolah di kota. Ia tak harus berjalan kaki untuk menuju ke sekolah karena ada kendaraan umum atau dapat diantar oleh ayahnya. Riko menjadi sadar dan berjanji untuk bersekolah yang rajin.
5. Hal-hal yang menarik dalam cerita tersebut yaitu :
 - a. Penduduk desa lebih memilih berjalan kaki untuk berpergian, hal ini sangat menarik bila dibandingkan dengan penduduk yang tinggal di kota.
 - b. Kendaraan yang ada di desa hanya delman, jadi masih tradisional.
 - c. Sekolah yang ada di desa jaraknya sangat jauh dan harus berjalan kaki untuk menuju kesana. Penduduk kota lebih beruntung, karena letak sekolah yang tidak terlalu jauh dan ada alat transportasi untuk pergi ke sekolah.

LEMBAR OBSERVASI
Aktivitas Guru dalam Pembelajaran

Hari/Tanggal :

Waktu :

Siklus/Pertemuan :

No	Aspek Yang Diamati	Skor
1.	Kegiatan Belajar Mengajar	
	Pendahuluan :	
	a. Mengatur siswa untuk menata bangku.	1 2 3 4 5
	b. Membimbing siswa untuk menjaga kelas selalu dalam keadaan bersih.	1 2 3 4 5
	c. Berdiskusi bersama siswa mengenai AMBaK.	1 2 3 4 5
	d. Menjelaskan kompetensi dari materi pelajaran yang disampaikan.	1 2 3 4 5
	Kegiatan Inti :	
	a. Menyajikan materi dengan menggunakan unsur visual, auditorial, dan kinestetik.	1 2 3 4 5
	b. Menyampaikan materi dan pemberian tugas	1 2 3 4 5
	c. Membagi siswa dalam kelompok-kelompok belajar.	1 2 3 4 5
	d. Membimbing siswa berdiskusi dengan teman sekelompok atau antar kelompok	1 2 3 4 5
	e. Menyelingi pembelajaran dengan melakukan permainan.	1 2 3 4 5
	f. Menyampaikan hasil kelompoknya	
	g. Melatih siswa untuk berani memberikan tanggapannya	

	Penutup	
	a. Memberikan reward / penghargaan kepada siswa.	1 2 3 4 5
	b. Menutup kegiatan pembelajaran.	1 2 3 4 5
Jumlah Skor		
Persentase		

Keterangan:

Kriteria Penskoran
a. Kurang sekali = 1
b. Kurang = 2
c. Cukup = 3
d. Baik = 4
e. Sangat baik = 5

Observer memberikan penilaian dengan memberikan tanda silang (x) pada rentang nilai sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Metro,

Observer

RISCHA SUSILAWATI, S.Pd
NIP.19870807 201001 2 009

LEMBAR OBSERVASI
Aktivitas Belajar Siswa

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / Semester : V (Lima) / II (Dua)
Siklus / Pertemuan : I/I

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas				
		1	2	3	4	5
1	ADNAN	2	2	3	3	2
2	RAFI	2	3	2	3	2
3	RENDI	1	2	1	1	2
4	GIFARI	2	3	2	2	2
5	ANGGELIC	1	2	1	1	2
6	CITRA	1	2	2	2	2
7	KEKE	1	2	1	1	2
8	DESIANA	2	2	2	2	2
9	DEWINTA	1	2	2	2	2
10	DONI	1	2	2	1	2
11	YOGA	1	2	1	1	1
12	FAHMI	1	2	1	1	1
13	FAQIH	1	2	1	1	2
14	FARREL	1	2	1	1	2
15	AGUSTINA	2	2	1	1	2
16	IRSAN	2	2	1	1	2
17	RISDA	2	2	1	2	2
18	MAHENDRA	1	1	1	1	2
19	MARIA	1	2	1	1	2
20	TEGAR	2	3	3	2	2
21	PASHA	2	2	1	1	2
22	DINAR	2	2	2	2	2
23	RAFI	1	1	1	1	1
24	RASYIQ	2	2	2	2	2
25	RENDI	2	2	2	2	2
26	TASYA	2	2	2	1	1
27	VALENT	2	2	1	1	2
28	ZAHRA	3	3	3	2	2
Jumlah		44	58	44	42	52
Persentase		39,29	51,79	39,29	37,50	46,43

LEMBAR OBSERVASI
Aktivitas Belajar Siswa

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / Semester : V (Lima) / II (Dua)
Siklus / Pertemuan : I/II

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas				
		1	2	3	4	5
1	ADNAN	2	2	3	3	3
2	RAFI	3	3	2	3	2
3	RENDI	2	2	1	1	2
4	GIFARI	3	2	3	2	3
5	ANGGELIC	2	2	2	1	2
6	CITRA	2	2	2	3	3
7	KEKE	3	2	2	2	3
8	DESIANA	2	3	2	3	2
9	DEWINTA	1	2	2	2	2
10	DONI	2	2	2	2	2
11	YOGA	1	2	2	1	2
12	FAHMI	1	2	1	1	2
13	FAQIH	2	2	2	2	2
14	FARREL	2	2	1	1	2
15	AGUSTINA	2	2	2	1	3
16	IRSAN	2	2	2	1	2
17	RISDA	2	2	3	3	3
18	MAHENDRA	1	2	2	1	2
19	MARIA	2	2	1	2	2
20	TEGAR	3	3	3	3	2
21	PASHA	2	2	2	2	2
22	DINAR	3	2	2	3	3
23	RAFI	1	2	1	2	2
24	RASYIQ	3	2	2	2	3
25	RENDI	2	2	2	2	2
26	TASYA	1	2	2	1	2
27	VALENT	2	3	2	2	2
28	ZAHRA	3	3	3	3	2
Jumlah		57	61	56	55	64
Persentase		50,89	54,46	50,00	49,11	57,14

LEMBAR OBSERVASI
Aktivitas Belajar Siswa

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / Semester : V (Lima) / II (Dua)
Siklus / Pertemuan : I/III

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas				
		1	2	3	4	5
1	ADNAN	3	3	3	3	3
2	RAFI	3	3	2	3	3
3	RENDI	2	3	2	2	2
4	GIFARI	3	3	3	3	3
5	ANGGELIC	2	2	2	2	2
6	CITRA	2	3	2	2	3
7	KEKE	3	3	2	2	3
8	DESIANA	3	3	2	3	3
9	DEWINTA	2	2	2	3	2
10	DONI	2	2	2	3	2
11	YOGA	2	2	2	1	2
12	FAHMI	2	2	2	1	2
13	FAQIH	3	3	2	2	2
14	FARREL	2	2	2	1	2
15	AGUSTINA	2	3	2	2	3
16	IRSAN	2	3	2	1	2
17	RISDA	3	3	2	3	3
18	MAHENDRA	2	3	2	1	2
19	MARIA	2	3	2	1	2
20	TEGAR	3	3	3	3	3
21	PASHA	3	3	2	3	3
22	DINAR	3	3	2	3	3
23	RAFI	1	2	2	2	2
24	RASYIQ	3	3	2	3	3
25	RENDI	3	3	2	3	2
26	TASYA	3	3	2	3	2
27	VALENT	2	2	2	3	2
28	ZAHRA	3	3	3	3	3
Jumlah		69	76	60	65	69
Persentase		61,61	67,86	53,57	58,04	61,61

LEMBAR OBSERVASI
Aktivitas Belajar Siswa

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / Semester : V (Lima) / II (Dua)
Siklus / Pertemuan : II/I

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas				
		1	2	3	4	5
1	ADNAN	3	3	3	3	4
2	RAFI	3	3	4	3	4
3	RENDI	2	2	2	2	3
4	GIFARI	3	3	3	3	4
5	ANGGELIC	3	3	2	2	3
6	CITRA	2	2	3	3	3
7	KEKE	3	3	3	3	3
8	DESIANA	3	3	3	4	3
9	DEWINTA	3	3	3	3	3
10	DONI	3	3	3	3	3
11	YOGA	2	2	2	2	3
12	FAHMI	2	2	2	2	3
13	FAQIH	3	2	3	3	3
14	FARREL	2	3	3	2	3
15	AGUSTINA	2	3	2	2	4
16	IRSAN	2	2	2	2	3
17	RISDA	3	3	4	3	4
18	MAHENDRA	2	3	2	2	3
19	MARIA	2	3	2	2	3
20	TEGAR	3	3	4	4	4
21	PASHA	3	3	3	3	3
22	DINAR	3	3	3	4	4
23	RAFI	2	2	2	2	3
24	RASYIQ	3	3	4	4	3
25	RENDI	3	2	2	3	3
26	TASYA	2	3	2	2	3
27	VALENT	2	2	3	3	3
28	ZAHRA	3	4	4	3	3
Jumlah		72	76	78	77	91
Persentase		64,29	67,86	69,64	68,75	81,25

LEMBAR OBSERVASI
Aktivitas Belajar Siswa

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / Semester : V (Lima) / II (Dua)
Siklus / Pertemuan : II/II

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas				
		1	2	3	4	5
1	ADNAN	3	3	4	3	4
2	RAFI	3	4	3	3	4
3	RENDI	2	3	2	1	3
4	GIFARI	3	3	3	4	4
5	ANGGELIC	3	3	2	3	4
6	CITRA	3	2	3	3	3
7	KEKE	4	3	3	3	3
8	DESIANA	4	4	3	4	3
9	DEWINTA	3	3	3	3	3
10	DONI	3	4	4	3	3
11	YOGA	2	3	2	1	3
12	FAHMI	2	3	2	1	3
13	FAQIH	3	3	3	3	4
14	FARREL	3	3	3	3	4
15	AGUSTINA	3	2	2	2	4
16	IRSAN	3	2	3	3	3
17	RISDA	4	3	3	4	4
18	MAHENDRA	3	2	2	2	3
19	MARIA	3	2	2	2	3
20	TEGAR	3	4	4	4	4
21	PASHA	3	4	3	4	3
22	DINAR	4	4	4	3	4
23	RAFI	2	3	2	2	3
24	RASYIQ	4	3	3	3	3
25	RENDI	3	2	3	3	3
26	TASYA	3	3	3	2	3
27	VALENT	2	3	2	2	3
28	ZAHRA	3	4	4	4	4
Jumlah		84	85	80	78	95
Persentase		75,00	75,89	71,43	69,64	84,82

LEMBAR OBSERVASI
Aktivitas Belajar Siswa

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas / Semester : V (Lima) / II (Dua)
Siklus / Pertemuan : II/III

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas				
		1	2	3	4	5
1	ADNAN	3	3	4	4	4
2	RAFI	4	4	3	3	4
3	RENDI	3	3	2	2	3
4	GIFARI	4	3	3	4	4
5	ANGGELIC	3	3	3	3	4
6	CITRA	3	3	3	3	3
7	KEKE	4	4	3	4	4
8	DESIANA	4	3	4	3	4
9	DEWINTA	3	4	3	4	3
10	DONI	3	4	4	4	3
11	YOGA	2	3	2	2	3
12	FAHMI	2	3	2	2	3
13	FAQIH	3	3	4	3	4
14	FARREL	3	4	3	3	4
15	AGUSTINA	3	3	2	2	4
16	IRSAN	4	3	4	3	4
17	RISDA	4	4	3	4	4
18	MAHENDRA	3	3	2	2	3
19	MARIA	3	3	2	2	4
20	TEGAR	4	4	4	4	4
21	PASHA	3	3	3	3	4
22	DINAR	4	4	4	3	4
23	RAFI	3	3	2	3	3
24	RASYIQ	4	3	4	4	4
25	RENDI	3	3	3	3	3
26	TASYA	3	4	4	4	3
27	VALENT	2	3	2	2	4
28	ZAHRA	4	4	4	4	4
Jumlah		91	94	86	87	102
Persentase		81,25	83,93	76,79	77,68	91,07

Keterangan :

Jenis aktivitas yang diamati :

1. Mendengarkan penjelasan guru.
2. Mendengarkan cerita.
3. Aktif berdiskusi saat pembelajaran.
4. Memberikan tanggapan.
5. Mengikuti permainan.

Kriteria Penskoran

- | | |
|----------------|-----|
| f. Kurang | = 1 |
| g. Cukup | = 2 |
| h. Baik | = 3 |
| i. Sangat baik | = 4 |

Metro, 29 April 2017
Observer

RISCHA SUSILAWATI, S.Pd
NIP.19870807 201001 2 009

Keterangan :

Jenis aktivitas yang diamati :

1. Mendengarkan penjelasan guru.
2. Mendengarkan cerita.
3. Aktif berdiskusi saat pembelajaran.
4. Memberikan tanggapan.
5. Mengikuti permainan.

Kriteria Penskoran

1. Kurang = 1
2. Cukup = 2
3. Baik = 3
4. Sangat baik = 4

Metro, 3 Mei 2017

Observer

RISCHA SUSILAWATI, S.Pd
NIP.19870807 201001 2 009

Keterangan :

Jenis aktivitas yang diamati :

1. Mendengarkan penjelasan guru.
2. Mendengarkan cerita.
3. Aktif berdiskusi saat pembelajaran.
4. Memberikan tanggapan.
5. Mengikuti permainan.

Kriteria Penskoran

1. Kurang = 1
2. Cukup = 2
3. Baik = 3
4. Sangat baik = 4

Metro, 6 Mei 2017

Observer

RISCHA SUSILAWATI, S.Pd
NIP.19870807 201001 2 009

Keterangan :

Jenis aktivitas yang diamati :

1. Mendengarkan penjelasan guru.
2. Mendengarkan cerita.
3. Aktif berdiskusi saat pembelajaran.
4. Memberikan tanggapan.
5. Mengikuti permainan.

Kriteria Penskoran

1. Kurang = 1
2. Cukup = 2
3. Baik = 3
4. Sangat baik = 4

Metro, 10 Mei 2017

Observer

RISCHA SUSILAWATI, S.Pd
NIP.19870807 201001 2 009

Keterangan :

Jenis aktivitas yang diamati :

1. Mendengarkan penjelasan guru.
2. Mendengarkan cerita.
3. Aktif berdiskusi saat pembelajaran.
4. Memberikan tanggapan.
5. Mengikuti permainan.

Kriteria Penskoran

1. Kurang = 1
2. Cukup = 2
3. Baik = 3
4. Sangat baik = 4

Metro, 13 Mei 2017

Observer

RISCHA SUSILAWATI, S.Pd
NIP.19870807 201001 2 009

Keterangan :

Jenis aktivitas yang diamati :

1. Mendengarkan penjelasan guru.
2. Mendengarkan cerita.
3. Aktif berdiskusi saat pembelajaran.
4. Memberikan tanggapan.
5. Mengikuti permainan.

Kriteria Penskoran

1. Kurang = 1
2. Cukup = 2
3. Baik = 3
4. Sangat baik = 4

Metro, 120175 Mei
Observer

RISCHA SUSILAWATI, S.Pd
NIP.19870807 201001 2 009

Keterangan:

No	Jenis Aktivitas yang Diamati	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
		4	3	2	1
1	Mendengarkan penjelasan guru	Siswa terlihat sangat fokus pada guru. Siswa selalu menunjukkan sikap konsentrasi pada materi yang disampaikan guru.	Siswa terlihat fokus pada guru. Siswa sering menunjukkan sikap konsentrasi pada materi yang disampaikan guru.	Beberapa kali siswa terlihat fokus pada guru. Kadang siswa menunjukkan sikap konsentrasi pada materi yang disampaikan guru.	Siswa belum terlihat fokus pada guru. Jarang siswa menunjukkan sikap konsentrasi pada materi yang disampaikan guru.
2	Mendengarkan cerita	Siswa menunjukkan sikap keingintahuan yang sangat tinggi, yaitu siswa selalu diam dan fokus dalam mendengarkan cerita.	Siswa menunjukkan sikap keingintahuan yang tinggi, yaitu siswa sering diam dan fokus dalam mendengarkan cerita.	Beberapa kali siswa menunjukkan sikap keingintahuan yang tinggi, yaitu siswa kadang diam dan fokus dalam mendengarkan cerita.	Hanya bermain-main dan bercakap-cakap. Siswa jarang menunjukkan sikap keingintahuan dalam mendengarkan cerita.
3	Aktif berdiskusi saat pembelajaran	Terlihat sangat bersungguh-sungguh dalam diskusi. Selalu memberikan pendapat dan bertukar ide.	Terlihat bersungguh-sungguh dalam diskusi. Sering memberikan pendapat dan bertukar ide.	Beberapa kali terlihat bermain-main dalam diskusi. Kadang memberikan pendapat dan bertukar ide.	Hanya bermain-main dalam diskusi. Jarang memberikan pendapat dan bertukar ide.
4	Memberikan tanggapan	Selalu memberikan tanggapan. Semua tanggapan yang diberikan berkaitan dan masuk akal.	Sering memberikan tanggapan. Sebagian besar tanggapan yang diberikan berkaitan dan masuk akal.	Kadang memberikan tanggapan. Beberapa tanggapan yang diberikan berkaitan dan masuk akal.	Jarang memberikan tanggapan. Hanya sedikit tanggapan yang diberikan berkaitan dan masuk akal.
5	Mengikuti permainan	Sangat antusias dalam permainan. Bermain tertib sesuai aturan dan sportif selama permainan berlangsung.	Antusias dalam permainan. Bermain tertib sesuai aturan dan sportif hampir selama permainan berlangsung.	Beberapa kali terlihat antusias dalam permainan. Bermain cukup tertib sesuai aturan dan sportif selama permainan berlangsung.	Belum terlihat antusias dalam permainan. Bermain kurang tertib dan belum sesuai aturan selama permainan berlangsung.

Metro,
Observer

RISCHA SUSILAWATI
NIP.19870807 201001 2 009

DATA HASIL BELAJAR NILAI PRE-TEST DAN POS-TEST

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : V/II

Siklus : I

No	Nama	Nilai dan Kriteria					
		Pre-test	T	BT	Pos-test	T	BT
1	ADNAN	45		BT	55		BT
2	RAFI	75	T		100	T	
3	RENDI	45		BT	70		BT
4	GIFARI	75	T		95	T	
5	ANGGELIC	55		BT	75	T	
6	CITRA	60		BT	60		BT
7	KEKE	30		BT	80	T	
8	DESIANA	80	T		75	T	
9	DEWINTA	60		BT	60		BT
10	DONI	35		BT	65		BT
11	YOGA	30		BT	50		BT
12	FAHMI	40		BT	40		BT
13	FAQIH	65		BT	70		BT
14	FARREL	65		BT	75	T	
15	AGUSTINA	35		BT	50		BT
16	IRSAN	15		BT	40		BT
17	RISDA	30		BT	70		BT
18	MAHENDRA	35		BT	35		BT
19	MARIA	20		BT	40		BT
20	TEGAR	75	T		80	T	
21	PASHA	35		BT	80	T	
22	DINAR	55		BT	75	T	
23	RAFI	20		BT	45		BT
24	RASYIQ	30		BT	85	T	
25	RENDI	40		BT	75	T	
26	TASYA	55		BT	70		BT
27	VALENT	40		BT	75	T	
28	ZAHRA	80	T		90	T	
Jumlah		1325			1880		
Nilai rata-rata		47,32			67,14		
Nilai Tertinggi		80			100		
Nilai Terendah		15			35		
Persentase			17,86	82,14		46,43	53,57

DATA HASIL BELAJAR NILAI PRE-TEST DAN POS-TEST

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : V/II

Siklus : II

No	Nama	Nilai dan Kriteria					
		Pre-test	T	BT	Pos-test	T	BT
1	ADNAN	80	T		80	T	
2	RAFI	80	T		100	T	
3	RENDI	30		BT	30		BT
4	GIFARI	20		BT	90	T	
5	ANGGELIC	30		BT	80	T	
6	CITRA	20		BT	50		BT
7	KEKE	80	T		100	T	
8	DESIANA	70		BT	90	T	
9	DEWINTA	30		BT	90	T	
10	DONI	40		BT	80	T	
11	YOGA	30		BT	40		BT
12	FAHMI	20		BT	30		BT
13	FAQIH	70		BT	80	T	
14	FARREL	60		BT	100	T	
15	AGUSTINA	20		BT	40		BT
16	IRSAN	40		BT	90	T	
17	RISDA	30		BT	100	T	
18	MAHENDRA	20		BT	60		BT
19	MARIA	20		BT	60		BT
20	TEGAR	60		BT	80	T	
21	PASHA	40		BT	80	T	
22	DINAR	40		BT	100	T	
23	RAFI	20		BT	80	T	
24	RASYIQ	80	T		100	T	
25	RENDI	70		BT	90	T	
26	TASYA	20		BT	100	T	
27	VALENT	30		BT	50		BT
28	ZAHRA	80	T		80	T	
Jumlah		1230			2150		
Nilai rata-rata		43,93			76,79		
Nilai Tertinggi		80			100		
Nilai Terendah		20			30		
Persentase			17,86	82,14		71,43	28,57

FOTO-FOTO KEGIATAN



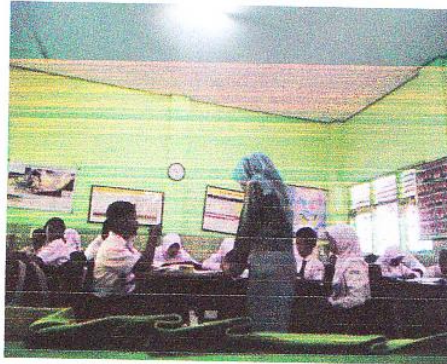
Persiapan guru menyajikan materi



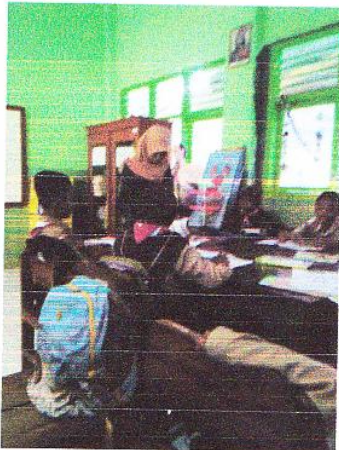
Mendengarkan penjelasan guru



Mendengarkan cerita guru



Guru menyampaikan materi



Membagi siswa dalam kelompok



Diskusi siswa



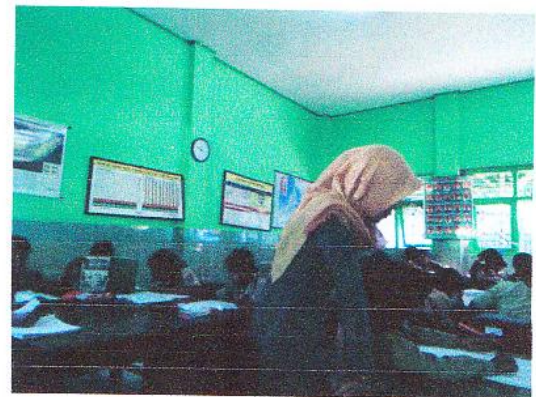
Diskusi siswa



Siswa saat mengikuti permainan



Membimbing diskusi di luar kelas



Membimbing diskusi di dalam kelas



Antusias siswa saat memberikan tanggapan



Siswa saat mengikuti permainan



Siswa memberikan tanggapan



Siswa membacakan hasil diskusi



Siswa bertanya kepada guru



Guru memberikan penjelasan

RIWAYAT HIDUP



Penulis adalah Adelia Rachima Dani, dilahirkan di Purwosari, 22 Juni 1995. Putri dari pasangan bapak Sujarno dan ibu Eni Erawati. Penulis adalah anak pertama dari empat bersaudara.

Pendidikan Dasar penulis di tempuh di Sekolah Dasar Negeri 4 Metro Utara dan selesai pada tahun 2007. Kemudian melanjutkan di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 4 Metro Utara dan selesai pada tahun 2010. Sedangkan pendidikan Menengah Atas pada Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 1 Metro Timur dan selesai pada tahun 2013.

Kemudian penulis melanjutkan pendidikan S1 di IAIN Metro Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada tahun ajaran 2013/2014.