

**PENGARUH MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP
PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA**

(Penelitian Pada Kelas V SD N 1 Mangunrejo Kecamatan Kalikajar Kabupaten
Wonosobo)

SKRIPSI



Oleh :
Feny Riastutik
13.0305.0066

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

PERSETUJUAN
SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP
PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA**

(Penelitian Pada Kelas V SD N 1 Mangunrejo Kecamatan Kalikajar Kabupaten
Wonosobo)

Telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang untuk Dipertahankan Di Depan Dewan
Penguji Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) Pendidikan



Oleh :

Nama : Feny Riastutik

NPM : 13.0305.0066

Pembimbing I

Dr. Purwati, MS., Kons
NIK. 19600802 198503 2 003

Pembimbing II

Ela Minchah L.A., M.Psi., Psi
NIDN. 0606018701

**PENGARUH MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP
PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA**

(Penelitian Pada Kelas V SD N 1 Mangunrejo Kecamatan Kalikajar Kabupaten
Wonosobo)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

Feny Riastutik

13.0305.0066

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

2017

PENGESAHAN

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji :

Hari : Rabu

Tanggal : 9 Agustus 2017

Tim Penguji Skripsi :

1. Dr. Purwati, MS.,Kons. (Ketua/Anggota)

: (.....)

2. Ela Minchah L.A., M.Psi.,Psi. (Sekretaris/Anggota)

: (.....)

3. Dra. Indiaty, M.Pd. (Anggota)

: (.....)

4. Tria Mardiana, M.Pd. (Anggota)

: (.....)

Mengesahkan,
Dekan

Drs. H. Subiyanto, M.Pd.
NIP. 19570807 198303 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Feny Riastutik
NIM : 13.0305.0066
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Penelitian Pada Kelas V SD N 1 Mangunrejo Kecamatan Kalikajar Kabupaten Wonosobo).

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian, pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Magelang, 9 Agustus 2017

Yang menyatakan



Feny Riastutik

13.0305.0066

MOTTO

Jika anda ingin anak anda menjadi cerdas, bacakan mereka dongeng. Jika anda ingin anak anda menjadi lebih cerdas, bacakan mereka lebih banyak dongeng.

"Albert Einstein"

PERSEMBAHAN

Rasa syukur atas kehadiran Allah Swt dan hanya dengan rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini, karya ini saya persembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu sekeluarga yang setia memberikan doa, kasih sayang, dukungan, bimbingan, dan motivasi selama ini
2. Almamater tercinta Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang
3. Kakakku Tanti Murjayanti yang selama ini telah memberi semangat dan dukungan yang tiada henti
4. Sahabatku dan teman-temanku semua yang selama ini banyak membantu dan memberi dukungan serta doa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiat Allah swt yang telah melimpahkan rahmat, nikmat serta anugerah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Penelitian pada Kelas V SD N 1 Mangunrejo, Kecamatan Kalikajar, Kabupate Wonosobo)

Terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari peran, bantuan, bimbingan dan arahan banyak pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terimakasih kepada :

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd, selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dr. Purwati, MS.,Kons, selaku pembimbing I dan Ela Minchah L.A. M.Psi.Psi selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan membantu kelancaran menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepala Sekolah dan para pendidik di Sekolah Dasar Negri 1 Mangunrejo Kecamatan Kalikajar Kabupaten Wonosobo.
6. Dosen dan Karyawan/ Karyawati Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih telah memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti.

Semoga skripsi ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta pengembangan keilmuan pendidikan sekolah dasar. Segala kritik dan saran sangat penulis nantikan demi perbaikan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Penulis,



Feny.R

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR DIAGRAM.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAKSI.....	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6

BAB II KAJIAN TEORI

A. Prestasi Belajar.....	7
B. Media Boneka Tangan.....	22
C. Media Boneka Tangan Terhadap Prestasi Belajar.....	30
D. Kerangka Berpikir.....	31
E. Hipotesis.....	32

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	33
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	34
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	35
D. Subjek Penelitian.....	36
E. Metode Pengumpulan Data.....	37
F. Instrumen Penelitian.....	41
G. Prosedur Penelitian.....	47
H. Metode Analisis Data.....	53

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	54
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	68

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	73

DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Desain Penelitian Pra-Eksperimen.....	34
2. Kisi-kisi Instrumen Tes.....	40
3. Hasil Perhitungan Uji Validitas.....	43
4. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas.....	44
5. Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Prestasi Belajar.....	45
6. Jadwal Pelaksanaan <i>Treatment</i>	51
7. Daftar Nilai <i>Pretest</i>	55
8. Nilai Terendah, Nilai Tertinggi, <i>Mean</i> Hasil <i>Pretest</i>	56
9. Tabel Distribusi Nilai <i>Pretest</i>	56
10. Hasil Pengamatan Psikomotorik Sebelum Kegiatan Pembelajaran....	58
11. Hasil Pengamatan Psikomotorik Selama Kegiatan Pembelajaran.....	59
12. Hasil Pengamatan Psikomotorik Setelah Kegiatan Pembelajaran.....	60
13. Daftar Nilai <i>Posttest</i>	61
14. Nilai Terendah, Nilai Tertinggi, <i>Mean</i> Hasil <i>Posttest</i>	62
15. Tabel Distribusi Nilai <i>Posttest</i>	63
16. Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	64
17. Perbandingan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	66
18. Hasil Uji Normalitas Data.....	66
19. Hasil Uji Hipotesis.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar Boneka Tangan.....	51

DAFTAR DIAGRAM

Diagram	Halaman
1. Diagram Distribusi Nilai <i>Pretest</i>	57
2. Diagram Distribusi Nilai <i>Posttest</i>	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian.....	76
2. Surat Keterangan Penelitian.....	77
3. Surat Keterangan Validasi.....	78
4. Daftar Nama Subjek Penelitian.....	87
5. Kisi-kisi Instrumen Psikomotorik.....	88
6. Hasil Uji Validitas.....	89
7. Hasil Uji Reliabilitas.....	96
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	97
9. Lembar Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	163
10. Rekap Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	179
11. Output Hasil Uji Hipotesis <i>Paired Sample</i>	180
12. Dokumentasi Penelitian.....	182
13. Buku Bimbingan Skripsi.....	184

PENGARUH MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

(Penelitian Pada Kelas V SD N 1 Mangunrejo Kecamatan Kalikajar Kabupaten Wonosobo)

Feny Riastutik

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media boneka tangan terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia pada siswa kelas V SD N 1 Mangunrejo.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan *quasi experimental* dengan *one group pretest posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa SD N 1 Mangunrejo. Sampel yang digunakan berjumlah 35 siswa pada kelas V SD N 1 Mangunrejo. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes untuk mengetahui prestasi belajar siswa dan observasi untuk aktifitas dan sikap siswa selama pembelajaran. Penelitian eksperimen ini terdiri dari pengukuran awal, perlakuan dan pengukuran akhir. Metode analisis data menggunakan statistik parametrik dengan bantuan program komputer *software SPSS 22.00 for windows*. Uji statistik parametrik yang digunakan adalah *paired sample t test*.

Hasil perhitungan rata-rata *pretest* sebesar 55,89 dan rata-rata *posttest* sebesar 63,17. Peningkatan rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah 7,28. Hasil analisis data dengan *paired sample t test* diketahui bahwa nilai *t* hitung adalah -5,79 dengan probabilitas signifikan $0,000 < 0,05$. Ada peningkatan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan media boneka tangan, karena nilai *posttest* lebih tinggi dibanding nilai *pretest*. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah media boneka tangan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran bahas indonesia.

Kata Kunci : media boneka tangan, prestasi belajar.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Siswa kelas 5 adalah siswa yang tergolong dalam kelas tinggi dalam lingkup SD (sekolah dasar). Banyak kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa kelas 5, diantaranya mampu mendengarkan dengan baik, mampu menulis dengan benar, mampu membaca dengan cepat, dan mampu berbicara menggunakan bahasa Indonesia dengan tepat. Guru yang mengajar kelas 5 memiliki tanggung jawab yang besar untuk membantu anak didiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan. Agar mencapai kompetensi yang diharapkan tentunya siswa harus memiliki semangat belajar yang tinggi, disiplin belajar yang tinggi, motivasi belajar yang tinggi, minat belajar yang tinggi, dan yang tidak kalah penting harus memiliki motivasi berprestasi yang tinggi.

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan formal paling dasar di Indonesia, yang memiliki peranan dalam keberlangsungan proses pendidikan pada jenjang selanjutnya. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 23 Tahun 2006 yang menyatakan bahwa “Pendidikan dasar memiliki tujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut”. Kutipan tersebut menjelaskan tujuan pendidikan dasar sebagai pondasi utama yang dapat membentuk manusia yang cerdas, berpengetahuan, berkepribadian

memiliki akhlak mulia serta memiliki keterampilan yang dapat berguna untuk dirinya dimasa yang akan datang.

Belajar dan mengajar tidak hanya ditunjang dari sarana dan prasarana yang ada, idealnya juga dari pendekatan, metode, teknik dalam pembelajaran yang dikuasai oleh guru. Menurut Kompri (2015: 75) Guru merupakan komponen yang paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas, oleh karena itu upaya perbaikan apapun yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan tidak akan memberikan sumbangan yang signifikan tanpa didukung oleh guru yang profesional dan berkualitas. Perbaikan kualitas pendidikan harus berpangkal dari guru dan berujung pada guru pula. Adapun pendapat lain dari Asdiqoh (dalam Kompri 2015: 75), posisi strategi untuk meningkatkan mutu hasil pendidikan sangat dipengaruhi juga oleh kinerja guru. Juga ditentukan dari besar kecilnya semangat belajar siswa yang bersangkutan serta tingkat kesulitan dari materi tersebut. Kolaborasi yang tepat antara guru dan siswa akan menghasilkan keberhasilan dalam dunia pendidikan hal itu dapat dilihat dari meningkatnya prestasi dan pengetahuan siswa yang semakin meluas.

Berhasil atau tidaknya kegiatan belajar mengajar di sekolah dapat diukur dari bermacam-macam cara seperti prestasi belajar siswa, hasil belajar siswa, motivasi siswa dan juga motivasi berprestasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Dari bermacam-macam cara tersebut salah satunya terdapat prestasi belajar siswa, prestasi pada

dasarnya adalah hasil kerja atau pencapaian dari apa yang telah diupayakan dengan sungguh-sungguh oleh seseorang dalam jangka waktu tertentu. Tinggi rendahnya prestasi seseorang ditentukan oleh tinggi rendahnya motivasi yang dimilikinya. Semakin tinggi motivasi yang dimiliki seseorang akan mendorongnya untuk melakukan usaha yang lebih giat untuk mencapai prestasi tertinggi, dan sebaliknya seseorang yang memiliki motivasi rendah akan masa bodoh dengan prestasi yang diperolehnya tanpa melakukan usaha apapun.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di lapangan, keberlangsungan kegiatan pembelajaran tidak sesuai dengan apa yang dibayangkan. Banyak faktor yang menjadi penyebabnya, salah satunya kurangnya media pembelajaran yang mendukung dan sulitnya materi sehingga tidak mudah untuk dipahami oleh siswa. Hal itu dapat menyebabkan pembelajaran di kelas menjadi kurang efektif dan tentunya mengurangi minat siswa dalam mengikuti pelajaran tersebut. Akibatnya adalah siswa tidak tertarik untuk memperhatikan penjelasan guru, kurang memahami dengan materi yang diajarkan oleh guru, siswa sibuk bermain sendiri dan mengobrol dengan temannya, siswa merasa bosan dan pada akhirnya prestasi belajar siswa tidak akan tercapai.

Fakta yang terjadi di lapangan tersebut, membutuhkan solusi untuk menyelesaikannya, karena jika terlalu lama dibiarkan akan mengakibatkan kegagalan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Guru dapat menggunakan media boneka tangan untuk membantu

menyampaikan materi dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Boneka tangan merupakan media yang unik untuk menarik perhatian siswa dan sekaligus mampu mengatasi permasalahan pada siswa yang kesulitan dalam memahami isi dongeng jika hanya menggunakan metode ceramah. Menurut Aqib (2014: 50), Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa). Dalam hal ini penulis menggunakan media boneka tangan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa. Karena apabila kegiatan belajar mengajar tidak divariasikan maka akan menimbulkan kejenuhan, kebosanan dan prestasi belajar yang memuaskan tidak akan tercapai.

Mata pelajaran bahasa indonesia adalah mata pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan yang ada di Indonesia. Walaupun terlihat mudah, tetapi pelajaran ini tidak boleh dianggap remeh. Fakta membuktikan masih banyak permasalahan yang ada pada saat pembelajaran bahasa indonesia berlangsung.

Berkenaan dengan kenyataan yang terjadi di SD N 1 Mangunrejo yang beralamat di Dusun Karangmalang, Desa Mangunrejo, Kecamatan Kalikajar, Kabupaten Wonosobo, terlihat bahwa prestasi belajar siswa cenderung masih rendah terutama pada mata pelajaran bahasa indonesia pada materi "Teks Cerita Pendek Anak" siswa kelas 5 yang terdiri dari 35 siswa, guru mengajar dan menyampaikan materi pelajaran di kelas

menggunakan metode ceramah, terdapat banyak siswa yang terlihat kurang bersemangat dan jenuh saat guru menjelaskan pelajaran, sehingga tidak sedikit siswa yang mengantuk, berbicara dengan teman dan bermain dengan teman yang tentunya akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia".

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah secara umum yaitu "Apakah Media Boneka Tangan Berpengaruh Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia"?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui "Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia".

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai "Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia".

2. Secara Praktis

Sebagai upaya dan suatu referensi untuk membantu mengatasi kejenuhan siswa di kelas dan upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Menurut Hetika (2008: 23) prestasi belajar adalah pencapaian atau kecakapan yang dinampakkan dalam keahlian atau kumpulan pengetahuan. Jadi menurut Hetika prestasi belajar adalah suatu pencapaian yang ditunjukkan dalam sebuah keahlian atau sekumpulan pengetahuan.

Muhibbin Syah (2010: 144) prestasi belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Jadi menurut Hetika dan Muhibbin Syah prestasi belajar adalah tingkatan keberhasilan yang ditunjukkan dalam sebuah keahlian atau sekumpulan pengetahuan.

Sudjana (2010: 10) prestasi belajar adalah hasil yang diberikan oleh guru kepada siswa berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran. Jadi menurut Hetika, Muhibbin Syah dan Sudjana prestasi belajar adalah suatu hasil atau pencapaian yang ditunjukkan dalam sebuah keahlian dan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran.

Kesimpulan dari pendapat-pendapat di atas bahwa prestasi belajar adalah suatu hasil yang diberikan guru terhadap pencapaian,

kemampuan dan keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Slameto (2010: 54-60) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar digolongkan menjadi dua golongan, yaitu:

- a. Faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, antara lain:

- 1) Faktor jasmaniah

- (a) Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya bebas dari penyakit. Proses belajar seseorang tidak akan maksimal bila kesehatannya terganggu, oleh karena itu seseorang harus bisa menjaga kesehatan badannya dengan cara menerapkan pola hidup sehat dan pola makan yang benar.

- (b) Cacat tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurnanya bentuk tubuh seseorang. Siswa yang memiliki anggota tubuh kurang sempurna akan merasa berbeda dan tertekan ketika berada diantara teman-temannya yang sempurna. Hal ini tentu akan berpengaruh pada saat berada di sekolah dan

tentunya akan mengganggu proses belajar dan mempengaruhi prestasi belajarnya.

2) Faktor psikologis

(a) Inteligensi

Inteligensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

(b) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu semata-mata tertuju pada suatu objek atau sekumpulan objek.

(c) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Seseorang yang memiliki minat yang tinggi akan sesuatu akan mengerjakannya dengan sebaik-baiknya, dan sebaliknya seseorang yang tidak memiliki minat ia tidak akan mengerjakan sesuatu dengan sebaik-baiknya.

(d) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya,

maka hasil belajarnya lebih baik karena ia berada pada bidangnya.

(e) Motif

Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Saat proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik atau mempunyai motif untuk berpikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang dapat menunjang belajar.

(f) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan hal baru. Kematangan bukan berarti anak dapat melaksanakan kegiatan secara terus-menerus, untuk itu diperlukan latihan-latihan dan pelajaran. Belajar akan berhasil jika anak sudah siap (matang).

(g) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau reaksi. Kesiapan perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

3) Faktor kelelahan

Kelelahan pada seseorang sulit dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan dapat mempengaruhi hasil belajar sehingga harus bisa mengatur waktu yang tepat dalam melakukan segala hal.

b. Faktor eksternal yaitu faktor yang ada di luar individu, antara lain:

1) Faktor keluarga

a) Cara orang tua mendidik

Keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Cara orang tua mendidik anak-anaknya akan berpengaruh terhadap belajarnya. Bimbingan dan penyuluhan memberikan peranan yang penting, siswa yang mengalami kesukaran belajar dapat ditolong dengan memberikan bimbingan belajar yang sebaik-baiknya.

b) Relasi antara anggota keluarga

Demi kelancaran serta keberhasilan anak, perlu diusahakan relasi yang baik di dalam keluarga anak tersebut. Hubungan yang baik adalah hubungan yang penuh pengertian dan kasih sayang disertai dengan bimbingan dan bila perlu hukuman untuk mensukseskan belajar anak sendiri.

c) Suasana rumah

Suasana rumah dimaksudkan sebagai situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi di dalam keluarga dimana anak berada dan belajar. Agar anak dapat belajar dengan baik perlulah diciptakan suasana rumah yang tenang dan tentram.

d) Keadaan ekonomi keluarga

Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya juga membutuhkan fasilitas belajar seperti ruang belajar, alat tulis, buku dan lain-lain. Fasilitas ini dapat terpenuhi jika keluarga mempunyai uang cukup. Sebaliknya keluarga yang kaya, orang tua sering mempunyai kecenderungan untuk memanjakan anak. Hal tersebut juga dapat mengganggu belajar anak.

e) Pengertian orang tua

Anak belajar perlu dorongan dan pengertian orang tua. Bila anak sedang belajar jangan diganggu dengan tugas-tugas rumah. Orang tua perlu memberi pengertian dan mendorongnya.

f) Latar belakang kebudayaan

Tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar. Perlu

kepada anak ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik, agar mendorong semangat anak untuk belajar.

2) Faktor sekolah

a) Metode mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara yang harus dilalui di dalam mengajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Guru biasa mengajar dengan metode ceramah saja, siswa menjadi bosan, mengantuk, pasif dan hanya mencatat saja. Guru yang progresif berani mencoba metode-metode yang baru, untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

b) Kurikulum

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan itu adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu. Kurikulum yang kurang baik akan berpengaruh terhadap belajar.

c) Relasi guru dengan siswa

Relasi yang baik, siswa akan menyukai gurunya juga akan menyukai mata pelajaran yang diberikan sehingga siswa berusaha mempelajari sebaik-baiknya. Guru yang

kurang berinteraksi dengan siswa secara akrab akan menyebabkan proses belajar mengajar berjalan kurang lancar.

d) Relasi siswa dengan siswa

Siswa yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lain, mempunyai rasa rendah diri atau sedang mengalami tekanan-tekanan batin akan diasingkan dari kelompok. Oleh karena itu menciptakan relasi yang baik antar siswa perlu agar dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap belajar siswa.

e) Disiplin sekolah

Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah dan juga dalam belajar. Agar siswa belajar lebih maju, siswa harus disiplin di dalam belajar baik di sekolah, di rumah dan di perpustakaan.

f) Alat pelajaran

Alat pelajaran erat hubungannya dengan cara belajar siswa, karena alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan pelajaran. Mengupayakan alat pelajaran yang baik dan lengkap adalah suatu hal yang perlu agar guru dapat mengajar dengan baik sehingga siswa dapat menerima pelajaran dan belajar dengan baik pula.

g) Waktu sekolah

Waktu sekolah adalah waktu terjadinya proses belajar mengajar di sekolah, waktu itu bisa pada pagi, siang, sore dan malam hari. Memilih waktu sekolah yang tepat akan memberi pengaruh yang positif terhadap belajar.

h) Keadaan gedung

Jumlah siswa yang banyak serta variasi karakteristik mereka masing-masing menuntut keadaan gedung dewasa ini harus memadai di dalam setiap kelas.

i) Metode belajar

Banyak siswa melaksanakan cara belajar yang salah, dalam hal ini perlu pembinaan dari guru. Belajar secara teratur setiap hari, dengan pembagian waktu yang baik serta memilih cara belajar yang tepat dan cukup istirahat akan meningkatkan prestasi belajar.

j) Tugas rumah

Waktu belajar terutama adalah di sekolah, di samping untuk belajar waktu di rumah biarlah digunakan untuk kegiatan-kegiatan lain, maka diharapkan guru jangan terlalu banyak memberi tugas yang dikerjakan di rumah.

3) Faktor masyarakat

a) Kegiatan siswa dalam masyarakat

Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya. Jika siswa ambil bagian dalam kegiatan masyarakat yang terlalu banyak maka belajarnya akan terganggu.

b) Media masa

Termasuk media masa adalah bioskop, radio, tv, surat kabar, majalah dan lain-lain. Media masa yang baik memberi pengaruh yang baik terhadap siswa dan juga terhadap belajarnya dan juga sebaliknya. Perlu kiranya siswa mendapat bimbingan dan kontrol yang cukup bijak dari pihak orang tua dan pendidik.

c) Teman bergaul

Pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya daripada yang kita duga. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka perlu diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik dan pembinaan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orang tua.

d) Bentuk kehidupan masyarakat

Masyarakat yang terdiri dari orang-orang yang tidak terpelajar akan berpengaruh buruk kepada kebiasaan siswa yang berada di lingkungan tersebut. Perlu untuk

mengusahakan lingkungan yang baik agar dapat memberi pengaruh yang positif terhadap siswa agar dapat belajar dengan sebaik-baiknya.

3. Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membelajarkan siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar. Komunikasi ini dapat dilakukan baik secara lisan maupun tulisan. Dengan kesimpulan tersebut, maka standar kompetensi mata pelajaran bahasa indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penugasan, pengetahuan, keterampilan berbahasa, sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia, Humaira (2012: 5). Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi siswa untuk memahami dan merespon situasi lokal, regiona, nasional, dan global.

Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia no 24 tahun 2009, bahasa indonesia merupakan bahasa persatuan yang menjadi identitas bangsa indonesia. Sedangkan menurut Humaira (2012: 2) bahasa indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang memberikan pengajaran membaca, menulis, mengarang, membaca puisi, mendikte, berbicara atau menceritakan sesuatu. Dengan adanya pembelajaran bahasa indonesia di sekolah, maka siswa akan terlatih untuk menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar,

siswa juga akan terlatih untuk menuangkan pikiran, perasaan, daya cipta mereka dalam bentuk tulisan maupun lisan.

Kesimpulan dari pendapat diatas bahwa bahasa indonesia adalah Suatu mata pelajaran yang memberikan pengajaran membaca, menulis, mengarang, membaca puisi, mendikte, berbicara menceritakan sesuatu dan juga sebagai bahasa pemersatu yang menjadi identitas bangsa indonesia.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang penting yang di ajarkan di SD, karena Bahasa Indonesia itu sendiri memiliki peranan yang penting yaitu sebagai identitas bangsa dan memiliki fungsi dalam kehidupan sehari–hari. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi menyebutkan bahwa mata pelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar memiliki tujuan sebagai berikut :

- 1) Siswa menghargai dan membanggakan bahasa indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara
- 2) Siswa memahami bahasa indonesia dari segi bentuk, makna dan fungsi, serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam–macam tujuan, keperluan dan keadaan
- 3) Siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan kematangan sosial

- 4) Siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis)
- 5) Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan
- 6) Siswa menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD

Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (dalam Zulela 2013: 5), pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang SD/MI, mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra meliputi 4 aspek :

1) Mendengarkan (menyimak)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendengarkan/ menyimak adalah suatu kegiatan memperhatikan baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang. Sehingga dengan mendengarkan pendengar mampu menangkap informasi, ide atau gagasan yang diucapkan oleh seseorang.

2) Berbicara

Menurut Dhieni (dalam Marini 2015: 2) Kemampuan berbicara merupakan suatu ungkapan dalam bentuk kata-kata.

Berbicara juga merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, dan linguistik secara luar.

3) Membaca

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) membaca adalah melihat serta memahami isi dari apa yang ditulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati). Membaca merupakan salah satu hal pokok dalam belajar, karena dengan membaca kita akan tahu apa yang sebelumnya belum diketahui, dan kita akan mendapat banyak pengetahuan melalui bacaan yang kita baca.

4) Menulis

Menurut Semi (2007: 14) mengemukakan bahwa menulis merupakan suatu kreatifitas memindahkan gagasan dalam lambang-lambang tulisan. Menulis juga merupakan suatu media penyampaian pesan untuk mengungkapkan hasil pemikiran, ide, gagasan dan informasi.

4. Teks Cerita Pendek Anak

a. Unsur Cerita (tokoh, latar, tema dan amanat)

1) Tokoh

Tokoh adalah seseorang yang berperan dalam cerita. Setiap tokoh dalam cerita mempunyai sifat dan watak masing-masing.

Menurut sifatnya penokohan dibagi menjadi 3 yaitu :

- (a) Protagonis yaitu tokoh yang berwatak baik
- (b) Antagonis yaitu tokoh yang berwatak kurang baik
(penentang protagonis)
- (c) Tritagonis yaitu tokoh yang menjadi penengah antara protagonis dan antagonis.

2) Tema

Tema adalah inti persoalan yang menjadi dasar dalam sebuah cerita (ide dan gagasan).

Tema cerita mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- (a) Persoalan yang paling menonjol
- (b) Persoalan yang paling banyak menimbulkan konflik
- (c) Persoalan yang paling banyak membutuhkan waktu pemberitaan.

3) Latar

Latar adalah segala petunjuk, keterangan atau hal yang berkaitan dengan waktu, tempat, dan suasana dalam cerita.

4) Amanat

Amanat adalah pesan atau ajakan moral yang disampaikan pengarang dalam cerita.

B. Media Boneka Tangan

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau penyalur. Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Menurut Aqib (2014: 50) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa). Jadi menurut Aqib media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurka pesan dan untuk merangsang terjadinya proses pembelajaran.

Musfiqon (2012 : 28) mengungkapkan media pembelajaran adalah suatu alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Jadi media pembelajaran menurut Musfiqon dan Aqib disini adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk mempermudah pemahaman siswa dalam menangkap materi pelajaran.

Gagne dan Briggs (dalam Hasnida 2015 : 34) berpendapat bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recording, kaset, video kamera, film, foto gambar, grafik, televisi,

dan komputer. Pengertian media pembelajaran menurut tiga pendapat tersebut dapat dianalisis bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk mempermudah menyampaikan materi pelajaran bisa berupa buku, kaset, video, foto, gambar dll.

Kesimpulan dari pendapat-pendapat diatas yaitu bahwa media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik/ nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan untuk mempermudah pemahaman siswa pada materi dan agar kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

2. Manfaat Media

Media pembelajaran memiliki bermacam-macam manfaat dalam kegiatan pembelajaran di kelas, berikut adalah manfaat media pembelajaran menurut Aqib (2014: 51) :

a. Menyeragamkan penyampaian materi

Penggunaan media pembelajaran diharapkan berlaku pada keseluruhan mata pelajaran, tidak hanya pada mata pelajaran tertentu saja. Dikarenakan penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempermudah kegiatan pembelajaran di kelas sehingga mampu memberi umpan positif bagi siswa.

b. Pembelajaran lebih jelas dan menarik

Pembelajaran dengan melibatkan media pembelajaran diharapkan mampu menarik perhatian siswa dan memancing rasa

ingin tahu siswa untuk mengetahui lebih dalam tentang apa yang akan disampaikan oleh guru. Sehingga kegiatan belajar mengajar lebih terarah dan jelas tidak menimbulkan kebingungan pada siswa.

c. Proses pembelajaran lebih interaksi

Penggunaan media pembelajaran tentunya akan meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan belajar, tidak hanya itu interaksi antara siswa dan guru semakin terlihat dengan jelas ketika terjadi tanya jawab di kelas. Karna media menyampaikan langsung pesan dengan cara memancing rasa ingin tahu siswa yang akan membuat siswa bertanya untuk mendapatkan jawaban dari rasa ingin tahunya.

d. Efisiensi waktu dan tenaga

Biasanya guru mengajar hanya dengan berceramah, tetapi setelah menggunakan media pembelajaran guru cukup menunjukan media dan memperagakannya. Dengan begitu siswa lebih mudah menangkap materi dari apa yang dia lihat dan dengarkan.

e. Meningkatkan kualitas hasil belajar

Media pembelajaran adalah salah satu cara untuk membuat kegiatan belajar lebih berwarna dan menyenangkan, dengan begitu penggunaan media pembelajaran akan menghindarkan siswa dari rasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pelajaran. Rasa

bosan dan jenuh akan mengakibatkan penurunan kualitas hasil belajar, dengan begitu penggunaa media pembelajaran diharapkan mampu mengatasi masalah penurunan kualitas hasil belajar siswa di kelas.

f. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja

Kegiatan belajar tidak hanya berlangsung di sekolah tetapi juga di luar sekolah. Penggunaan media tidak hanya berlaku di sekolah dan dijam-jam tertentu. Media pembelajaran dapat dipergunakan kapanpun dan dimanapun untuk memyampaikan materi pelajaran dan mempermudah siswa mengerti dan memahami materi.

g. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar

Menyepelkan ilmu dan materi pelajaran adalah hal yang sering terjadi di dunia pendidikan, itu dikarenakan siswa menganggap belajar adalah hal yang tidak penting dan tidak menarik untuk dipelajari. Oleh karena itu untuk menumbuhkan semangat belajar yang tinggi dan sikap positif terhadap proses dan materi belajar guru harus mampu mengubah pandangan siswa yang tidak suka menjadi suka dan menjadi tertarik untuk belajar yaitu salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran.

h. Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Tugas guru dalam mengajar tidak hanya menyampaikan materi saja, tanpa bertanggung jawab atas berhasil tidaknya materi tersebut disampaikan. Tetapi seorang guru juga dituntut untuk kreatif dan inovatif menciptakan hal baru demi menarik rasa ingin tahu siswa. Tentunya guru yang lebih positif dan produktif mampu memajukan pembelajaran itu sendiri, dan mampu menunjukkan kepada siswa bahwa belajar itu adalah sesuatu yang menyenangkan dan kemudian dapat menarik rasa ingin tahu siswa.

3. Pengertian Media Boneka Tangan

Daryanto (2013: 33) mengungkapkan boneka tangan merupakan benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang. Jadi menurut Daryanto boneka tangan adalah sebuah benda tiruan yang dibuat dan memiliki bentuk seperti manusia, binatang dll. Boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sebuah pertunjukan. Penggunaan boneka sebagai media pendidikan dapat dilihat di berbagai wilayah di Indonesia.

Menurut Triutami dkk (2014: 6) media boneka tangan merupakan boneka yang digerakkan oleh seseorang dengan cara seluruh jari-jari tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka yang dijadikan sebagai media pembelajaran pendidikan untuk anak yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam bercerita. Jadi

menurut Daryanto dan Triutami boneka tangan adalah benda tiruan manusia dan binatang yang digerakkan oleh seseorang dengan cara memasukkan jari-jari tangannya ke bawah pakaian boneka tangan tersebut untuk menyampaikan pesan dan materi dalam cerita.

Daryanto (dalam Marini dkk, 2015: 4) berpendapat bahwa boneka tangan adalah benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang yang dimainkan dengan satu tangan. Sedangkan menurut tiga pendapat dapat dianalisis bahwa boneka tangan adalah benda tiruan manusia dan binatang yang digerakkan oleh satu tangan dengan cara memasukkan jari-jari tangannya ke bawah pakaian boneka tangan tersebut untuk menyampaikan pesan dan materi dalam cerita.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa boneka tangan merupakan benda tiruan dari bentuk manusia dan binatang yang digerakkan oleh seseorang dengan satu tangan dengan cara seluruh jari-jari tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka yang dijadikan sebagai media pembelajaran pendidikan untuk anak yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam bercerita.

4. Manfaat Media Boneka Tangan

Menurut Siswanti (dalam Marini dkk, 2015: 4), mengemukakan bahwa manfaat boneka tangan antara lain :

- a. Tidak banyak memakan tempat dalam pelaksanaannya

Untuk memainkan boneka tangan tidak perlu ruang luas dan lebar, karena ukuran boneka tangan hanya seukuran tangan pemainnya. Sehingga bisa dibawa kemana-mana, dan mudah untuk digunakan.

- b. Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang akan memainkannya

Tidak memerlukan kursus atau keahlian khusus dalam memainkan boneka tangan, karena siapapun dan usia berapapun bisa memainkannya. Sebagai media pembelajaran boneka tangan bisa digunakan oleh segala usia.

- c. Dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan anak dan suasana gembira

Boneka tangan dengan warna dan model yang bermacam-macam mampu mengembangkan imajinasi anak sehingga imajinasi anak terlatih dengan hal-hal baru di sekelilingnya. Boneka tangan mampu meningkatkan daya tarik pada anak sehingga dapat mempertinggi keaktifan anak dan meningkatkan kegembiraan pada anak.

- d. Mengembangkan aspek bahasa

Tidak hanya imajinasi yang terasah, tetapi juga aspek-aspek bahasa pada anak dapat meningkat, anak akan menemukan kosa kata baru yang membantu menambah kosa kata yang dikuasainya.

Tidak hanya itu anak akan semakin mahir berbicara dan mengungkapkan pendapat di depan umum.

5. Jenis-jenis Boneka Tangan

Daryanto (2013: 33) mengklasifikasikan boneka menjadi lima jenis sebagai berikut :

- a. Boneka tangan, satu tangan memainkan satu boneka
- b. Boneka jari, dimainkan dengan jari tangan
- c. Boneka tongkat seperti wayang-wayangan
- d. Boneka tali (marionet), cara menggerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan, dan kaki
- e. Boneka bayang-bayang (shadow puppet), dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayang-bayangnya.

Media boneka tangan dalam pembelajaran bahasa indonesia dirasa sangat cocok untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Demikian media boneka tangan dalam pembelajaran bahasa indonesia diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

6. Kelebihan dan Kekurangan Media Boneka Tangan

Dhieni (dalam Juliandari dkk, 2015: 4), media boneka tangan memiliki kelebihan dan kekurangan, antara lain :

a. Kelebihan Media Boneka Tangan

- 1) Boneka dibuat sesuai dengan tokoh cerita, menarik bagi anak dan mudah dimainkan oleh anak dan guru

- 2) Boneka mudah dimainkan, saat memainkan memasukannya kedalam tangan sehingga tidak perlu keahlian khusus untuk memainkannya
- 3) Tidak memerlukan tempat dan persiapan terlalu rumit

b. Kekurangan Media Boneka Tangan

- 1) Hendaknya hafal cerita
- 2) Harus bisa membedakan suara antara boneka satu dan yang lainnya

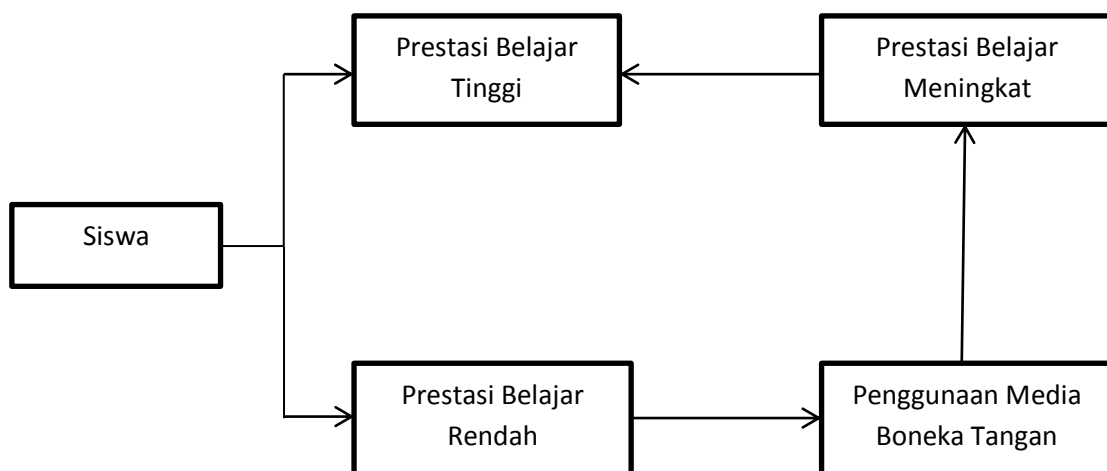
C. Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Prestasi belajar merupakan suatu pencapaian yang diraih siswa dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar diberikan guru kepada siswa yang berprestasi dan rajin di kelas. Tentunya guru akan sangat teliti memilih siswa yang berprestasi sesuai dengan upaya yang telah dilakukan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Pembelajaran bahasa indonesia merupakan pembelajaran yang menekankan pada menyimak, membaca, menulis, dan mendengarkan. Pembelajaran bahasa indonesia sering dianggap remeh, oleh karena itu banyak siswa yang mendapatkan nilai kurang memuaskan. Sehingga dibutuhkan media kusus untuk mengatasi permasalahan siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia. Diharapkan dengan penggunaan media minat belajar siswa meningkat dan siswa menjadi berprestasi.

Media boneka tangan melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga diharapkan siswa dapat memecahkan permasalahan dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari selama proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa SD yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan keinginan belajar yang tinggi. Sedangkan media boneka tangan adalah boneka yang terbuat dari kain flanel yang menyerupai bentuk manusia atau binatang yang dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu siswa sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar. Dengan begitu media boneka tangan dalam penelitian ini diharapkan mampu memberi pengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

D. Kerangka Berpikir



Berdasarkan bagan tersebut dapat dijelaskan bahwa siswa kelas V SD N 1 Mangunrejo, Kecamatan Kalikajar, Kabupaten Wonosobo terdiri dari siswa yang memiliki prestasi belajar tinggi

dan siswa yang memiliki prestasi belajar rendah. Bagi siswa yang memiliki prestasi belajar rendah akan dilakukan tindakan yaitu berupa penerapan media boneka tangan dalam pelajaran bahasa indonesia dengan tujuan agar prestasi belajar siswa menjadi meningkat.

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah "Media Boneka Tangan Berpengaruh Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD N 1 Mangunrejo Kecamatan Kalikajar Kabupaten Wonosobo".

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian merupakan hal yang penting dan dibutuhkan dalam sebuah penelitian sebagai suatu alat yang dapat digunakan untuk membantu peneliti memecahkan permasalahan dari penelitian yang dilakukan. Menurut Sugiyono (2011: 2) bahwa metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan maksud tertentu.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Trianto (2010: 203) mengatakan bahwa metode eksperimen didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre experimental* yaitu *one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilakukan pada satu kelompok siswa yang sebelumnya dilakukan pengukuran awal, kemudian diberikan *treatment* dengan menggunakan media boneka tangan, selanjutnya diberikan pengukuran akhir dalam belajar bahasa indonesia. Rancangan penelitian menurut Sugiyono (2011: 75) memiliki pola yang digambarkan sebagai berikut :

Tabel 1
Desain Penelitian Pra-Eksperimen
The One Group Pretest-Posttest Design

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ = Pengukuran awal sebelum diberi perlakuan

O₂ = Pengukuran akhir setelah diberi perlakuan

X = *Treatment* (perlakuan) dengan menggunakan media boneka tangan

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Sugiyono (dalam Budhiarti 2011: 42), menjelaskan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau nilai atau sifat dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Menurut Creswell (2013: 236) bahwa dalam penelitian eksperimen, variabel-variabel harus dirinci secara jelas agar pembaca dapat melihat dengan jelas kelompok-kelompok apa saja yang akan dieksperimentasi dan *outcome-outcome* apa saja yang ingin dilihat.

1. Variabel bebas atau independent variabel (X)

Variabel bebas atau independent variabel adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menyebabkan terjadinya perubahan.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media boneka tangan

2. Variabel terikat atau dependent variabel (Y)

Variabel terikat atau dependent variabel adalah faktor-faktor yang diamati dan diukur oleh peneliti dalam sebuah penelitian, untuk menentukan ada tidaknya pengaruh dari variabel bebas.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi belajar siswa kelas V SD N 1 Mangunrejo.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional merupakan bagian yang mendefinisikan sebuah konsep/ variabel agar dapat diukur dengan cara melihat pada dimensi (indikator) dari suatu konsep/ variabel (Noor 2012: 97). Devinisi variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah suatu hasil yang diberikan guru terhadap pencapaian, kemampuan dan keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2. Media Boneka Tangan

Media boneka tangan adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan binatang yang digerakkan oleh seseorang dengan satu tangan dengan cara seluruh jari-jari tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka yang dijadikan sebagai media pembelajaran pendidikan untuk anak yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam bercerita.

D. Subjek Penelitian

Subyek penelitian merupakan suatu kumpulan individu yang dijadikan sebagai sasaran penelitian. Subyek penelitian merupakan narasumber atau informen yaitu orang yang bisa memberi informasi-informasi utama yang dibutuhkan dalam penelitian Prastowo (2011: 195).

1. Populasi

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan, Margono (2010: 118). Populasi merupakan seluruh objek penelitian. Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah 35 siswa kelas V SD N 1 Mangunrejo Kecamatan Kalikajar Kabupaten Wonosobo.

2. Sampel

Sampel menurut Arikunto (2006: 120) jika jumlah populasi obyek penelitian kurang dari 100 maka diambil semua, tetapi jika lebih dari 100 maka dapat diambil 10% sampai dengan 15% dari populasi yang ada. Berdasarkan hal tersebut maka sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas V SD N 1 Mangunrejo Kecamatan Kalikajar Kabupaten Wonosobo yang berjumlah 35 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh, yaitu teknik pengambilan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik tersebut digunakan karena jumlah populasi relatif kecil. Pertimbangan mengambil sampel ini dilihat dari rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

E. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang ditempuh oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi-informasi sebagai data. Pengumpulan data menurut Sugiyono (2010: 62) dapat dilakukan dengan berbagai *setting*, berbagai sumber dan berbagai cara dalam upaya mengumpulkan data. Pengumpulan data merupakan prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Tes

Tes adalah suatu cara untuk mengumpulkan informasi tentang ketercapaian tujuan pendidikan atau tujuan pembelajaran. Bentuk tes yang dikembangkan adalah tes pilihan ganda (*multiple choice*). *Multiple choice* terdiri atas bagian keterangan (*stem*) dan

bagian kemungkinan jawaban atau alternatif (*options*). Kemungkinan jawaban (*options*) terdiri atas satu jawaban yang benar yaitu kunci jawaban dan beberapa pengecoh (*distractor*). (Arikunto 2015: 183)

Tes digunakan untuk mengukur pengaruh media boneka tangan terhadap prestasi belajar pada ranah kognitif. (*Pretest*) diberikan pada awal kegiatan pembelajaran sebelum diberi perlakuan, kemudian setelah diberi perlakuan, maka akan diberikan (*posttest*). Hasil belajar siswa digunakan untuk mengukur dan mengetahui pengaruh media boneka tangan terhadap prestasi belajar siswa.

b. Observasi

Menurut Sugiyono (2012: 203) teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah observasi terstruktur.

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2012: 205) Observasi terstruktur adalah observasi yang telah direncanakan secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Jadi observasi terstruktur adalah observasi yang akan diamati setelah peneliti tahu variabel yang akan diamati. Pada penelitian ini, observasi dilakukan untuk memperoleh data

penilaian psikomotorik dari hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi psikomotorik. Hasil belajar psikomotorik ini digunakan sebagai data pendukung hasil belajar kognitif dari kelompok eksperimen.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2006: 134) bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Selanjutnya data tersebut merupakan bahan penting yang akan digunakan untuk menjawab permasalahan, mencari sesuatu yang akan digunakan untuk tujuan dan untuk membukikan hipotesis. Tujuan dari penelitian ini untuk mengukur suatu pengaruh sebuah perlakuan yang diberikan. Alat yang digunakan dalam pengukuran ini disebut instrumen penelitian. Instrumen terlebih dahulu dituangkan dalam bentuk kisi-kisi instrumen yang tertera sebagai berikut.

a. Soal Tes

Soal tes prestasi belajar bahasa indonesia dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda. Tes prestasi belajar ini berisikan pertanyaan-pertanyaan sesuai materi yang digunakan untuk penelitian. Butir soal yang digunakan termasuk dalam ranah kognitif mencakup pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan penerapan (C3).

Perhitungan instrumen tes prestasi belajar bahasa indonesia menggunakan skala pengukuran jenis skala 0-1 atau skala Guttman. Skor 1 dalam butir soal diberikan kepada siswa yang menjawab benar dan apabila menjawab salah maka diberi nilai 0. Butir soal yang digunakan dalam tes berpedoman pada kisi-kisi instrumen yang telah dibuat berdasarkan silabus mata pelajaran bahasa indonesia kelas V. Adapun kisi-kisi tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 2
Kisi-kisi Instrumen Tes

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Kognitif		
			C1	C2	C3
5. <i>Mendengarkan</i> Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan.	5.2 mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat)	Siswa dapat mendaftar nama-nama tokoh, tema, latar, dan amanat cerita	1,32, 33	12,13, 37, 40	14
		Siswa dapat menyimpulkan isi cerita dalam beberapa kalimat secara lisan	9,28, 34,38 , 46,47 ,48	2,10,1 7,18, 35,36	11,15, 16, 49,50
		Siswa dapat menceritakan kembali isi kalimat secara lisan	4,5,2 6,27, 29,44	6,8,19 ,23, 24,39, 41, 42,43	20
		Meringkas isi buku secara tertulis	30,45	3,7,21 ,22, 32	25
		Jumlah			18

b. Lembar Observasi

Observasi dalam penelitian ini diartikan sebagai jenis tes mengenai peristiwa, tingkah laku, atau fenomena lain, dengan pengamatan langsung. Observasi merupakan salah satu cara yang dipandang tepat untuk mengevaluasi keberhasilan belajar yang berdimensi ranah psikomotorik.

F. Instrumen Penelitian

1. Uji Instrumen Tes

Sebelum instrumen digunakan di dalam penelitian, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian instrumen. Tujuan dari pengujian instrumen ini adalah untuk mendapatkan gambaran secara empirik kualitas instrumen yang telah dibuat. Prosedur pengujian instrumen dilaksanakan dengan melakukan uji validitas, uji reliabilitas (Sugiyono 2010: 125) dengan bantuan program SPSS (*Software Statiticial Package for Social Science*) Versi 22.0 for windows.

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menunjukkan tingkat validitas suatu instrumen. Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur, Arikunto (2013: 167). Penggunaan uji validitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana kesesuaian hasil ukur instrumen dengan jumlah instrumen. Cara menguji

validitas tes prestasi belajar bahasa indonesia dalam penelitian ini yaitu dengan diuji cobakan pada subjek lain yang bukan merupakan objek penelitian. Tes prestasi belajar bahasa indonesia tersebut diberikan dan dikerjakan oleh siswa yang bukan menjadi subjek penelitian dengan tujuan untuk memperoleh jumlah soal yang valid dengan cara dianalisis menggunakan program komputer *SPSS for windows versi 22.00*.

Pelaksanaan uji validitas instrumen tes prestasi belajar diberikan pada subjek yang bukan menjadi subyek penelitian di SD N 1 Mangunrejo berjumlah 29 siswa. Waktu yang digunakan dalam melaksanakan uji validitas soal yaitu 2x35 menit dalam 1 kali pertemuan.

Pengujian kualitas data dilakukan dengan uji validitas dan uji reliabilitas data. Jumlah item pada soal evaluasi adalah 50 item pertanyaan dengan jumlah subjek sebanyak 29(jumlah *sample try out*). Kriteria item yang valid adalah item dengan nilai r_{hitung} lebih dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Dari 29 objek uji coba, dengan nilai r_{tabel} 0,367 dan tingkat signifikan 5%. Berdasarkan hasil *try out* soal evaluasi Bahasa Indonesia dari 50 item pertanyaan, diperoleh 30 item pertanyaan yang valid dan 20 item pertanyaan yang dinyatakan tidak valid. Hasil item soal yang valid dan tidak valid disajikan dalam bentuk tabel berikut ini :

Tabel 4
Hasil Perhitungan Uji Validitas

No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan	No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,504	0,367	Valid	26	0,381	0,367	Valid
2	0,045	0,367	Tidak Valid	27	0,186	0,367	Tidak Valid
3	0,139	0,367	Tidak Valid	28	0,490	0,367	Valid
4	0,186	0,367	Tidak Valid	29	0,050	0,367	Tidak Valid
5	0,404	0,367	Valid	30	0,495	0,367	Valid
6	0,068	0,367	Tidak Valid	31	0,646	0,367	Valid
7	0,395	0,367	Valid	32	0,287	0,367	Tidak Valid
8	0,098	0,367	Tidak Valid	33	0,265	0,367	Tidak Valid
9	0,004	0,367	Tidak Valid	34	0,617	0,367	Valid
10	0,343	0,367	Tidak Valid	35	0,046	0,367	Tidak Valid
11	0,488	0,367	Valid	36	0,700	0,367	Valid
12	0,393	0,367	Valid	37	0,127	0,367	Tidak Valid
13	0,417	0,367	Valid	38	0,616	0,367	Valid
14	0,745	0,367	Valid	39	0,679	0,367	Valid
15	0,646	0,367	Valid	40	0,384	0,367	Valid
16	0,393	0,367	Valid	41	0,248	0,367	Tidak Valid
17	0,379	0,367	Valid	42	0,207	0,367	Tidak Valid
18	0,745	0,367	Valid	43	0,544	0,367	Valid
19	0,041	0,367	Tidak Valid	44	0,468	0,367	Valid
20	0,714	0,367	Valid	45	0,568	0,367	Valid
21	0,544	0,367	Valid	46	0,483	0,367	Valid
22	0,304	0,367	Tidak Valid	47	0,168	0,367	Tidak Valid
23	0,697	0,367	Valid	48	0,140	0,367	Tidak Valid
24	0,562	0,367	Valid	49	0,395	0,367	Valid
25	0,742	0,367	Valid	50	0,007	0,367	Tidak Valid

Berdasarkan jumlah item soal yang valid dan tidak valid tersebut, maka 30 item soal yang valid akan digunakan sebagai bahan soal *pretest* dan *posttest* pada tes prestasi belajar bahasa indonesia, sedangkan 20 item soal yang tidak valid tidak dipergunakan sebagai bahan soal evaluasi pada penelitian tersebut.

b. Uji Reliabilitas

Arikunto (2012: 100) mengemukakan bahwa reliabilitas merupakan kemampuan mengukur apa yang hendak diukur. Suatu tes dikatakan mempunyai taraf hasil yang tinggi jika tes tersebut memberikan hasil yang tetap. Suatu instrumen dapat dikatakan tetap apabila instrumen tes tersebut mempunyai ketetapan hasil, artinya jika instrumen tes tersebut dikenakan pada sejumlah objek yang sama pada lain waktu, maka hasilnya tetap. Untuk mencari reliabilitas butir soal pilihan ganda, maka rumus yang digunakan adalah rumus *alpha*.

Tabel 5
Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas

Reliability Statistick	
Cronbach's Alpha	N of Items
,907	30

Berdasarkan hasil uji reliabilitas sal tes prestasi belajar bahasa indonsia tersebut, dapat dinyatakan melalui Tabel 4 bahwa 50 soal yang diujikan ke subjek lain hanya menghasilkan 30 soal

yang valid dengan presentasi 100%. Uji reliabilitas menggunakan rumus *alpha* yang menunjukkan angka 0,907 dengan jumlah item soal yang *reliabel* atau nyata 30 soal saja dari 50 soal yang sebelumnya telah diujikan.

Tabel 6
Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Motivasi
Berprestasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

No Item	Corrected Item	Cronbach's Alpha	Keterangan	No Item	Corrected Item	Cronbach's Alpha	Keterangan
1	,468	,904	Reliabel	16	,627	,901	Reliabel
2	,398	,906	Reliabel	17	,404	,906	Reliabel
3	,307	,908	Reliabel	18	,466	,904	Reliabel
4	,530	,903	Reliabel	19	,449	,904	Reliabel
5	,392	,905	Reliabel	20	,672	,903	Reliabel
6	,336	,907	Reliabel	21	,557	,902	Reliabel
7	,748	,901	Reliabel	22	,627	,901	Reliabel
8	,672	,903	Reliabel	23	,505	,904	Reliabel
9	,392	,905	Reliabel	24	,623	,901	Reliabel
10	,329	,906	Reliabel	25	,400	,906	Reliabel
11	,748	,901	Reliabel	26	,550	,902	Reliabel
12	,646	,902	Reliabel	27	,423	,905	Reliabel
13	,645	,908	Reliabel	28	,483	,904	Reliabel
14	,686	,901	Reliabel	29	,449	,904	Reliabel
15	,539	,903	Reliabel	30	,426	,905	Reliabel

Tabel 5 jumlah item soal yang reliabel atau nyata terdapat 30 butir soal yang semula berjumlah 50 soal sebelum dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Jumlah item soal yang valid dan reliabel

akan digunakan sebagai bahan pengukuran prestasi belajar bahasa indonesia.

2. Uji Validasi Instrumen Non Tes

Sama dengan instrumen tes yang berupa pilihan ganda, instrumen berikutnya yang berupa silabus, RPP dan LKS juga dilakukan prosedur pengujian instrumen. Tetapi pada tahap ini dilakukan dengan validitas isi. Validitas isi dimaksudkan untuk mengetahui isi dari suatu alat ukur (bahan, topik dan substansi). Validitas ini secara mendasar merupakan suatu pendapat, baik pendapat sendiri atau orang lain. Terkait dengan instrumen non tes, untuk memperoleh instrumen yang valid dapat dilakukan dengan *expert judgement* untuk validitas isi, dan yang menjadi validator yaitu :

- a. Validator 1 : Tabah Subekti, M.Pd selaku dosen Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Magelang
- b. Validator 2 : Maria Yasinta Supar, S.Pd, selaku guru Bahasa Indonesia SD N 1 Mangunrejo

Berdasarkan lembar validasi yang menilai isi dari silabus, Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS), serta terdapat 4 skala penilaian yaitu makna dari point validitas adalah 1 (kurang baik), 2 (cukup baik), 3 (baik), dan 4 (sangat baik).

G. Prosedur Penelitian

Penelitian eksperimen secara garis besar, pada umumnya mengenal adanya langkah-langkah diantaranya:

Dalam memperoleh informasi dari hasil survey awal, peneliti memperhatikan secara langsung dokumen nilai siswa yang didapatkan dari guru kelas. Melalui dokumen tersebut, maka peneliti dapat melaksanakan kegiatan penelitian terhadap siswa kelas V SD N 1 Mangunrejo Kalikajar Wonosobo yang memiliki prestasi belajar Bahasa Indonesia rendah.

Pada prosedur penelitian ini disampaikan beberapa hal, meliputi:

1. Persiapan Alat, Bahan, Media, dan Sumber

Mempersiapkan alat pembelajaran seperti pensil, kertas, bolpoin, spidol, buku panduan belajar bahasa indonesia untuk kelas V Sekolah Dasar. Bahan yang digunakan untuk pembelajaran berupa materi ajar yang akan disampaikan kepada siswa dalam belajar bahasa indonesia serta mempersiapkan media pembelajara menarik yang disajikan melalui bentuk yang unik. Sumber belajar yang digunakan guru yaitu buku ajar bahasa indonesia untuk Sekolah Dasar kelas V.

2. Persiapan Materi dan Merencanakan Waktu Pelaksanaan Penelitian

Materi yang akan disampaikan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah materi tentang "Teks Cerita Pendek Anak" pada mata pelajaran bahasa indonesia. Materi disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat dan disusun oleh peneliti, diantaranya :

- a. Menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sesuai dengan materi teks cerita pendek anak, yang akan dimasukkan ke dalam susunan rancangan pelaksanaan pembelajaran.
- b. Memilih indikator yang akan diuraikan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.
- c. Merancang tujuan pembelajaran sesuai dengan materi teks cerita pendek anak.
- d. Mempersiapkan materi ajar yang sesuai dengan tingkatan ranah *Taksonomi Bloom* yang ditekankan pada aspek kognitif (pengetahuan). Indikator yang digunakan dalam menyusun materi ajar yaitu sesuai dengan silabus KTSP. Selain itu dalam mempersiapkan materi ajar peneliti juga harus mempersiapkan metode dan model pembelajaran untuk melaksanakan pembelajaran yang tepat dan sesuai. Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode ceramah, diskusi, penugasan, dan tanya jawab, sedangkan *treatment* yang digunakan dalam penelitian ini adalah media boneka tangan.
- e. Waktu pelaksanaan penelitian.

- 1) Pelaksanaan pemberian *pretest* pengukuran tahap awal

Pengukuran tahap awal (*pretest*) prestasi belajar dilaksanakan sebelum peneliti memberikan *treatment* kepada siswa SD N 1 Mangunrejo. Pengukuran awal

dilaksanakan di SD N 1 Mangunrejo kecamatan Kalikajar kabupaten Wonosobo, subjek penelitian ini yaitu kelas V SD N 1 Mangunrejo yang berjumlah 35 anak. Tujuan penelitian memberikan pengukuran awal kepada siswa yaitu untuk mengetahui tingkat prestasi belajar siswa sebelum diberikan *treatment* dalam belajar materi "teks cerita pendek anak(dongeng)". Waktu yang digunakan dalam melaksanakan pengukuran awal yaitu 1 hari dengan alokasi waktu 2x35 menit. Pengukuran awal untuk mengukur tingkat prestasi belajar siswa, dilaksanakan pada tanggal 22 mei 2017 pada jam pelajaran pertama pukul 07.00 WIB hingga pukul 08.10 WIB. Langkah dalam pelaksanaan pengukuran awal (*pretest*) yang dilakukan peneliti, diantaranya:

- (a) Peneliti menjelaskan secara singkat tujuan dilakukannya *pretest* kepada subjek kelas V
- (b) Peneliti membagikan soal *pretest* yang berjumlah 30 soal kepada seluruh subjek kelas V untuk dikerjakan secara individu pada lembar jawab yang sudah disediakan.
- (c) Apabila subjek peneliti sudah selesai dalam menjawab soal, maka lembar soal dan lembar jawab dikumpulkan di meja peneliti.

2) Pelaksanaan *treatment*

Pelaksanaan *treatment* atau pemberian perlakuan kepada subjek penelitian kelas V yaitu dengan menggunakan media boneka tangan. Pemberian *treatment* kepada subjek penelitian dalam pelajaran yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya:

- (a) Mempersiapkan terlebih dahulu rancangan pelaksanaan pembelajaran bahasa indonesia, selama 4 kali pertemuan untuk kelas V sebagai panduan kegiatan pembelajaran di kelas.
- (b) Mempersiapkan materi ajar yang akan disampaikan kepada subjek penelitian kelas V, materi ajar yang akan disampaikan selama 4 kali pertemuan tersebut, disusun sesuai dengan sub materi yang berbeda-beda dalam setiap pertemuannya
- (c) Mempersiapkan media pembelajaran yang unik dan menarik berupa boneka tangan, dengan tujuan agar subjek penelitian tertarik saat diberikan penjelasan mengenai materi ajar bahasa indonesia selama 4x pertemuan. Berikut ini gambar media boneka tangan dan tabel jadwal pelaksanaan *treatment* di SD N 1 Mangunrejo.

Gambar 1
Gambar Boneka Tangan



Tabel 7
Jadwal Pelaksanaan *Treatment*

No	Waktu Pelaksanaan	Pertemuan Pemberian Treatment	Pelaksanaan Treatment
1	Selasa, 23 Mei 2017	Minggu ke 4 dan ke 5 bulan Mei	<i>Treatment 1</i>
2	Rabu, 24 Mei 2017		<i>Treatment 2</i>
3	Senin, 29 Mei 2017		<i>Treatment 3</i>
4	Selasa, 30 Mei 2017		<i>Treatment 4</i>

3) Pelaksanaan pemberian *posttest* pengukuran tahap akhir

Pengukuran tahap akhir (*posttest*) dilaksanakan pada hari Rabu, 31 Mei 2017 semester 2 tahun ajaran 2016/2017. Pemberian *posttest* diberikan kepada seluruh siswa kelas V SD N 1 Mangunrejo dengan jumlah siswa 35 siswa. Pelaksanaan pengukuran akhir prestasi belajar (*posttest*) dilaksanakan 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit, pada jam pelajaran pertama pukul 07.00 WIB hingga pukul 08.10 WIB.

Tujuan dari pengukuran akhir ini untuk mengukur tingkat prestasi belajar siswa pada materi penelitian. Pada pengukuran akhir ini guru menggunakan tes prestasi belajar yang sebelumnya sudah digunakan dan sudah subjek peneliti kerjakan pada saat diberikan pengukuran awal (*pretest*). Perbedaan dalam menghasilkan skor yaitu subjek peneliti pada tahap pengukuran awal (*pretest*) belum mendapatkan perlakuan (*treatment*) sedangkan pada pengukuran akhir (*posttest*) subjek peneliti sudah mendapatkan perlakuan berupa pemberian materi ajar.

H. Metode Analisis Data

1. Uji Normalitas

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui apakah *sample* berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan program komputer *Software SPSS 22.0 for Windows* menggunakan analisis *Shapiro-Wilk* karena sampel yang digunakan kecil atau jumlah <50 .

2. Uji Hipotesis

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji statistik parametrik dengan bantuan program komputer *Software SPSS 22.0 for Windows*. Uji hipotesis parametrik yang digunakan adalah *paired sample t test*, pengujian melalui statistik parametrik *paired sample t test* digunakan karena data berdistribusi normal. Analisis data pada penelitian ini untuk menguji hipotesis, pengujian hipotesis digunakan untuk menghitung korelasi antara variabel X dan variabel Y.

H_0 berarti tidak ada pengaruh media boneka tangan terhadap prestasi belajar siswa. Sedangkan H_1 berarti media boneka tangan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Kriteria pengujian H_0 diterima jika nilai sig $>0,05$ dan H_0 ditolak jika nilai sig pada uji t $<0,05$ dengan taraf kesalahan 5% dan uji satu arah dengan nilai derajat bebas $df=n-1$.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi data penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk melihat perbedaan prestasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD N 1 Mangunrejo sebelum diberi perlakuan dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media boneka tangan dalam pelajaran bahasa Indonesia. Deskripsi data penelitian akan memaparkan variabel penelitian secara deskriptif yang meliputi nilai tertinggi, nilai terendah dan nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

a. Hasil pengukuran *pretest* prestasi belajar bahasa Indonesia

Pengukuran awal (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap teks cerita pendek anak sebelum diberi perlakuan. *Pretest* tentang teks cerita pendek anak meliputi 1 kompetensi dasar. Seluruh soal yang diukur berjumlah 30 soal yang berbentuk pilihan ganda. *Pretest* dilaksanakan pada hari Senin 22 Mei 2017 dengan subjek 35 siswa. Setelah peneliti memperoleh data dan merekapnya, data disajikan pada tabel di bawah ini :

Tabel 8
Daftar Nilai Pretest

No	Nama Siswa	Nilai Pretest
1	MA	30
2	ANF	73
3	AH	70
4	AWP	57
5	C	63
6	DLW	43
7	DTA	63
8	FLH	57
9	MAN	43
10	MBD	70
11	MND	63
12	NF	77
13	OR	70
14	PS	37
15	PT	50
16	QDVD	73
17	RPM	67
18	RIUZ	43
19	REP	57
20	RK	60
21	RPAH	57
22	SLC	53
23	SNR	63
24	TN	57
25	VC	63
26	YHD	53
27	ZIR	47
28	ZS	57
29	HB	40
30	AS	33
31	RHS	53
32	S	63
33	RAFA	67
34	UNA	47
35	RA	37

Berdasarkan tabel 8 dapat diketahui bahwa nilai sebagian besar siswa masih rendah. Diketahui bahwa nilai prestasi terendah 30 dan tertinggi adalah 77, untuk lebih jelasnya disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 9
Nilai Terendah, Nilai Tertinggi dan Mean Hasil Pretest

N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Mean
35	30	77	55,89

Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata sebesar 55,89 nilai terendah dari 35 siswa adalah 30 dan nilai tertinggi mencapai 77, selisih antara nilai terendah dan tertinggi sebesar 47. Dilihat dari rata-rata tersebut maka hasil *pretest* masih rendah. Selanjutnya untuk mempermudah pembacaan data hasil nilai *pretest* disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, maka hasilnya sebagai berikut :

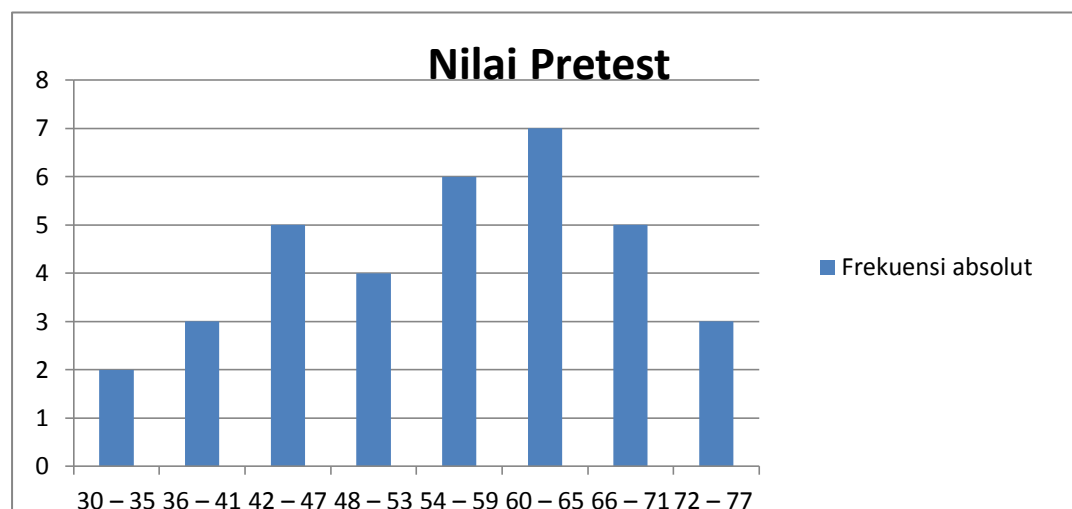
Tabel 10
Tabel Distribusi Nilai Pretest

Interval Kelas	Frekuensi	
	Absolut	Relatif
30 – 35	2	5,71 %
36 – 41	3	8,57 %
42 – 47	5	14,29 %
48 – 53	4	11,43 %
54 – 59	6	17,14 %
60 – 65	7	20 %
66 – 71	5	14,29 %
72 – 77	3	8,57 %

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi tersebut diperoleh keterangan bahwa jumlah siswa yang berada pada kelas rata-rata

adalah 6 siswa atau 17,14%, di bawah rata-rata adalah 14 siswa atau 40% dan yang diatas rata-rata adalah 15 siswa atau 42,86%. Jika data tersebut disajikan dalam diagram maka dapat terlihat sebagai berikut :

Diagram 1
Diagram Distribusi Nilai *Pretest*



b. Hasil pengamatan atau observasi ketika perlakuan pembelajaran bahasa indonesia menggunakan media boneka tangan.

Perlakuan dilakukan selama 4 kali pertemuan pembelajara pada tanggal 23, 24, 29 dan 30 Mei 2017. Dalam pembelajaran perlakuan secara beruntut menggunakan media boneka tangan pada materi teks cerita pendek anak, siswa terlihat lebih aktif dan nilai tugas kelompok maupun individu menunjukan hasil yang baik. Adapun dengan penerapan media boneka tangan siswa dapat berlatih untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Hal itu diamati menggunakan rubrik pengamatan psikomotorik selama penelitian berlangsung, adapun hal yang

diamati sesuai dengan tingkatan ranah psikomotorik. Pengamatan psikomotorik lebih ditekankan pada saat diskusi kelompok berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan psikomotorik sebagian besar siswa terlihat aktif dalam pembelajaran dan diskusi kelompok, hal ini menunjukkan bahwa media boneka tangan efektif untuk diterapkan. Adapun hasil pengamatan psikomotorik 35 siswa selama penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 11
Hasil Pengamatan Psikomotorik
Sebelum Kegiatan Pembelajaran Berlangsung

No	Sub Variabel	Indikator	Ya	Tidak
1	Berorientasi pada tujuan	a. Menetapkan nilai yang akan dicapai		√
		b. Berupaya menguasai materi pelajaran secara tuntas		√
2	Menyukai pekerjaan menantang	a. Mengerjakan tugas tanpa perintah guru		√
		b. Tidak mudah menyerah ketika menemukan soal yang sulit, tetapi mencari jalan keluar untuk memecahkannya		√
3	Bertanggung jawab	a. Bertanggung jawab terhadap tugas-tugas atau pekerjaan yang diterimanya	√	
		b. Menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan sebaik-baiknya		√
4	Berani mengambil resiko	a. Tidak putus asa ketika mengalami kesulitan dan	√	

		dihadapkan dengan hal-hal baru		
		b. Tidak takut terhadap akibat yang akan diperoleh dari apa yang telah dilakukan		√
5	Kreatif dan inovatif	a. Gigih mencari cara untuk menyelesaikan tugas		√
		b. Menampilkan sesuatu yang baru/ bervariasi		√

Tabel 12
Hasil Pengamatan Psikomotorik
Selama Kegiatan Pembelajaran Berlangsung

No	Sub Variabel	Indikator	Ya	Tidak
1	Berorientasi pada tujuan	a. Menetapkan nilai yang akan dicapai		√
		b. Berupaya menguasai materi pelajaran secara tuntas	√	
2	Menyukai pekerjaan menantang	a. Mengerjakan tugas tanpa perintah guru	√	
		b. Tidak mudah menyerah ketika menemukan soal yang sulit, tetapi mencari jalan keluar untuk memecahkannya		√
3	Bertanggung jawab	a. Bertanggung jawab terhadap tugas-tugas atau pekerjaan yang diterimanya	√	
		b. Menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan sebaik-baiknya		√
4	Berani mengambil resiko	a. Tidak putus asa ketika mengalami kesulitan dan dihadapkan dengan hal-hal baru	√	

		b. Tidak takut terhadap akibat yang akan diperoleh dari apa yang telah dilakukan		√
5	Kreatif dan inovatif	a. Gigih mencari cara untuk menyelesaikan tugas	√	
		b. Menampilkan sesuatu yang baru/ bervariasi		√

Tabel 13
Hasil Pengamatan Psikomotorik
Setelah Kegiatan Pembelajaran Berlangsung

No	Sub Variabel	Indikator	Ya	Tidak
1	Berorientasi pada tujuan	a. Menetapkan nilai yang akan dicapai	√	
		b. Berupaya menguasai materi pelajaran secara tuntas	√	
2	Menyukai pekerjaan menantang	a. Mengerjakan tugas tanpa perintah guru	√	
		b. Tidak mudah menyerah ketika menemukan soal yang sulit, tetapi mencari jalan keluar untuk memecahkannya	√	
3	Bertanggung jawab	a. Bertanggung jawab terhadap tugas-tugas atau pekerjaan yang diterimanya	√	
		b. Menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan sebaik-baiknya	√	
4	Berani mengambil resiko	a. Tidak putus asa ketika mengalami kesulitan dan dihadapkan dengan hal-hal baru	√	
		b. Tidak takut terhadap akibat yang akan	√	

		diperoleh dari apa yang telah dilakukan		
5	Kreatif dan inovatif	a. Gigih mencari cara untuk menyelesaikan tugas	√	
		b. Menampilkan sesuatu yang baru/ bervariasi	√	

Keterangan :

4 = Sangat baik

2 = Cukup baik

3 = Baik

1 = Kurang baik

Hasil penelitian tersebut merupakan jumlah nilai selama 6 kali pertemuan, sehingga dapat dikatakan peneliti sudah menangkap gambaran tentang pola keterampilan siswa.

c. Hasil pengukuran *posttest* prestasi belajar

Pengukuran *posttest* bertujuan untuk mengetahui prestasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media boneka tangan. Dilakukan pada Rabu, 31 Mei 2017, dengan soal berbentuk pilihan ganda sebanyak 30 butir soal dan materi yang diujikan sama dengan materi soal *pretest*. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 14
Daftar Nilai Posttest

No	Nama Siswa	Nilai Posttest
1	MA	60
2	ANF	77
3	AH	73
4	AWP	63
5	C	70
6	DLW	57

7	DTA	67
8	FLH	60
9	MAN	67
10	MBD	77
11	MND	63
12	NF	73
13	OR	67
14	PS	50
15	PT	60
16	QDVD	70
17	RPM	67
18	RIUZ	60
19	REP	60
20	RK	63
21	RPAH	70
22	SLC	57
23	SNR	77
24	TN	60
25	VC	67
26	YHD	57
27	ZIR	60
28	ZS	60
29	HB	50
30	AS	37
31	RHS	63
32	S	63
33	RAFA	83
34	UNA	53
35	RA	50

Berdasarkan tabel 12 dapat diketahui bahwa nilai *posttest* terendah 37 dan tertinggi mencapai 83, untuk lebih jelasnya disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 15
Nilai Terendah, Nilai Tertinggi dan *Mean* Hasil *Posttest*

N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	<i>Mean</i>
35	37	83	63,17

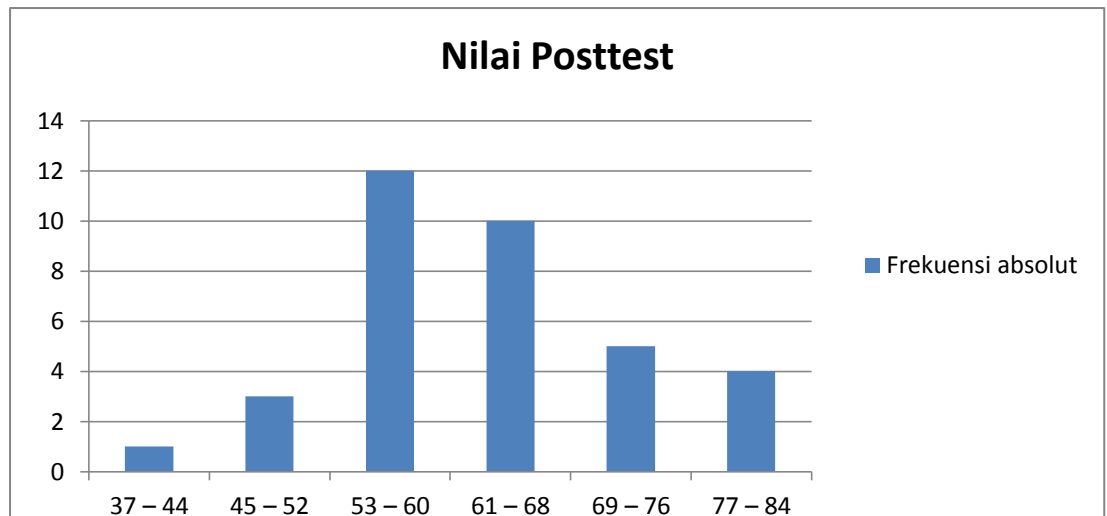
Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata sebesar 63,17 nilai terendah dari 35 siswa adalah 37 dan nilai tertinggi mencapai 83, selisih antara nilai terendah dan tertinggi adalah 46. Selanjutnya untuk mempermudah pembacaan data nilai *posttest* di atas data tersebut disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi maka hasilnya sebagai berikut :

Tabel 16
Tabel Distribusi Nilai *Posttest*

Interval Kelas	Frekuensi	
	Absolut	Relatif
37 – 44	1	2,86 %
45 – 52	3	8,57 %
53 – 60	12	34,29 %
61 – 68	10	28,57 %
69 – 76	5	14,29 %
77 – 84	4	11,43 %

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi tersebut diperoleh keterangan bahwa jumlah siswa yang berada pada kelas rata-rata adalah 10 siswa atau 28,57%, di bawah rata-rata adalah 16 siswa atau 45,72% dan yang di atas rata-rata adalah 9 siswa atau 25,72%. Jika data tersebut disajikan dalam diagram maka dapat terlihat sebagai berikut :

Diagram 2
Diagram Distribusi Nilai *Posttest*



d. Perbandingan hasil pengukuran prestasi belajar bahasa indonesia antara *pretest* dan *posttest* melalui media boneka tangan

Sebelum dilakukan perlakuan menggunakan media boneka tangan, subjek telah diukur dengan *pretest* sesuai dengan materi yang diteliti. Setelah subjek diberi perlakuan menggunakan media boneka tangan, subjek diukur kembali dengan *posttest*. Dari hasil pengukuran tersebut dapat dibandingkan hasil nilai siswa sebagai berikut :

Tabel 17
Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	MA	30	60
2	ANF	73	77
3	AH	70	73
4	AWP	57	63
5	C	63	70
6	DLW	43	57
7	DTA	63	67
8	FLH	57	60

9	MAN	43	67
10	MBD	70	77
11	MND	63	63
12	NF	77	73
13	OR	70	67
14	PS	37	50
15	PT	50	60
16	QDVD	73	70
17	RPM	67	67
18	RIUZ	43	60
19	REP	57	60
20	RK	60	63
21	RPAH	57	70
22	SLC	53	57
23	SNR	63	77
24	TN	57	60
25	VC	63	67
26	YHD	53	57
27	ZIR	47	60
28	ZS	57	60
29	HB	40	50
30	AS	33	37
31	RHS	53	63
32	S	63	63
33	RAFA	67	83
34	UNA	47	53
35	RA	37	50
Rata-rata		55,89	63,17

Tabel tersebut menggambarkan perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*. Tampak bahwa nilai *pretest* lebih rendah dibandingkan nilai *posttest* setelah subjek diberikan perlakuan menggunakan media boneka tangan. Peningkatan nilai terjadi pada semua subjek penelitian, rata-rata *pretest* dan *posttest* selengkapnya disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 18
Perbandingan Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Pretest	Posttest	Perubahan hasil
55,89	63,17	7,28

Tabel perbandingan memberikan gambaran bahwa terjadi perubahan terhadap rata-rata *pretest* dan *posttest*. Rata-rata *pretest* sebesar 55,89 dan *posttest* 63,17 yang berarti selisihnya sebesar 7,28. Berdasarkan keterangan tersebut berarti media boneka tangan berpengaruh terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia.

2. Analisis data penelitian

a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari sample yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dihitung menggunakan program *software SPSS versi 22.0 for windows* dengan analisis *descriptive statistik Shapiro-Wilk* karena sample yang digunakan kecil atau jumlah sample <50 . Data dikatakan normal jika perhitungan sig lebih besar dari 0,05. Data dikatakan tidak normal jika hasil perhitungan sig lebih kecil dari 0,05. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel di bawah ini :

Tabel 19
Hasil Uji Normalitas Data

Data	Sig	Keterangan
Pretest	0,295	Normal
Posttest	0,363	Normal

Tabel tersebut menunjukkan bahwa perhitungan sig pada *pretest* adalah 0,295 dan data *posttest* adalah 0,363. Hal tersebut menunjukkan bahwa signifikansi pada data *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0,05 yang berarti data tersebut normal. Sehingga uji hipotesis dilakukan dengan uji-t (*paired sample t-test*). Adapun hasil analisis uji normalitas tersebut terlampir.

b. Uji hipotesis

Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal, maka selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis menggunakan analisis statistik *t-test paired sample* dengan bantuan program *software SPSS versi 22.0 for windows*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media boneka tangan terhadap prestasi belajar bahasa indonesia siswa kelas V SD N 1 Mangunrejo. Adapun hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 20
Hasil Uji Hipotesis

Data	Mean	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig
Pretest	55,89	-5,79	2,032	0,000
Posttest	63,17			

Hasil perhitungan pada tabel 18 diketahui rata-rata *pretest* sebesar 55,89 dan *posttest* 63,17. Hasil uji t menunjukkan sig 0,000 dan t_{hitung} -5,79. Tanda (-) dalam t_{hitung} menunjukkan ada beda. Kriteria pengujian hipotesis jika nilai sig > 0,05 H_0 diterima jika

nilai $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak, dan apabila nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan taraf kesalahan 5% dan $df=N-1$.

Berdasarkan hasil analisis data diatas, diketahui nilai sig $0,000 < 0,05$ dan nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $5,79 > 2,032$. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti media boneka tangan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas V SD N 1 Mangunrejo. Adapun hasil analisis uji t dengan *software SPSS versi 22.0 for windows* terlampir.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media boneka tangan terhadap prestasi belajar bahasa indonesia siswa kelas V SD N 1 Mangunrejo. Sample yang digunakan yaitu 35 siswa.

Pembelajaran boneka tangan mengacu pada keterlibatan siswa secara kreatif dalam menciptakan situasi yang cocok untuk berlangsungnya proses pembelajaran. Serta melibatkan intelektual dan emosional siswa, baik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat maupun sikap.

Pembelajaran bahasa indonesia yang efektif untuk siswa SD masih terikat dengan objek yang ditangkap dengan pancaindra, sehingga sangat diharapkan dalam pembelajaran bahasa indonesia yang bersifat

abstrak, siswa lebih banyak menggunakan media sebagai alat bantu, dan penggunaan alat peraga. Media boneka tangan menjadi media pembelajaran yang mendukung dalam pembelajaran bahasa indonesia. Oleh karena media boneka tangan dapat mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh prestasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan dibandingkan setelah diberikan perlakuan. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai siswa mengalami kenaikan setelah diberikan perlakuan menggunakan media boneka tangan dengan materi cerita pendek anak yang mengujikan 1 kompetensi dasar yaitu mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat).

Hasil penelitian dari data statistik membuktikan bahwa terdapat perbedaan nilai antara *pretest* dan *posttest*. Pada saat *posttest* terdapat peningkatan nilai dapat dilihat pada tabel 8 yang menunjukkan nilai terendah 30 meningkat menjadi 37 dan nilai tertinggi 77 meningkat menjadi 83. Dengan demikian hasil dari penggunaan media boneka tangan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Diperoleh bukti bahwa rata-rata nilai siswa meningkat setelah diberikan perlakuan.

Hasil penelitian ini merupakan hasil penelitian Juliandari dkk (2015) dengan judul "Penerapan Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak pada Anak". Dengan kesimpulan yang diperoleh menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil

belajar bahasa indonesia antara kelompok siswa yang diberi pembelajaran menggunakan boneka tangan dan tanpa boneka tangan.

Serta penelitian oleh Triutami dkk (2014) dengan judul "Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa pada Anak". Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh yang berarti dalam penggunaan media boneka tangan terhadap prestasi belajar siswa.

Perbedaan prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang mempengaruhi pada pribadi siswa baik fisik maupun psikologis yang menentukan berhasil tidaknya siswa dalam belajar. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa, misalnya faktor keluarga, faktor masyarakat, faktor lingkungan sekolah seperti sarana prasarana, metode pembelajaran serta media pembelajaran yang digunakan.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi rendahnya prestasi belajar di lingkungan sekolah adalah menggunakan media dan alat peraga yang tepat. Media pembelajaran yang digunakan adalah media boneka tangan dalam pembelajaran bahasa indonesia materi teks cerita pendek anak. Media boneka tangan merupakan media pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran dalam bentuk interaksi antar siswa maupun siswa dengan pengajar atau sumber belajar dalam pembelajaran. Media boneka tangan tersebut pada

dasarnya membuat siswa tidak hanya memperhatikan penyaji atau objek tetapi juga berinteraksi aktif selama mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, media boneka tangan dalam penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa terkait konsep bahasa indonesia yang mudah dipahami siswa.

Tinggi rendahnya prestasi belajar siswa tidak terlepas dari peran seorang guru dalam menentukan model dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Suasana kelas sebelum diberi perlakuan cenderung pasif dalam pembelajaran, dan beberapa anak suka berbicara dan bermain sendiri dengan teman saat kegiatan pembelajaran berlangsung yang berakibat mengganggu teman lain yang sedang memperhatikan penjelasan guru. Saat diberikan perlakuan menggunakan media boneka tangan, siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran baik bertanya, menjawab pertanyaan maupun penugasan. Hal tersebut dibuktikan dengan penilaian psikomotorik siswa saat melaksanakan diskusi kelompok. Siswa aktif berdiskusi dan menjawab pertanyaan dari kelompok lain serta menanggapi pendapat dari kelompok lain. Perilaku kebanyakan siswa saat proses pembelajaran sudah memperlihatkan sikap yang cukup baik dengan memperhatikan saat penjelasan hal ini sesuai dengan pengamatan afektif siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa :

1. Kesimpulan teoritis

Media boneka tangan adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan binatang yang digerakkan oleh seseorang dengan satu tangan dengan cara seluruh jari-jari tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka yang dijadikan sebagai media pembelajaran pendidikan untuk anak yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam bercerita.

Penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa dalam pembelajaran dan juga prestasi belajar. Prestasi belajar adalah suatu hasil yang diberikan guru terhadap pencapaian, kemampuan dan keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2. Kesimpulan hasil penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil perhitungan rata-rata *pretest* sebesar 55,89 dan rata-rata *posttest* sebesar 63,17. Peningkatan rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah 7,28. Hasil analisis data dengan *paired sample t test* diketahui bahwa nilai *t* hitung adalah -5,79 dengan probabilitas signifikan $0,000 < 0,05$. sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima maka media boneka tangan

berpengaruh terhadap prestasi belajar bahasa indonesia siswa kelas V SD N 1 Mangunrejo.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, selanjutnya diajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Guru diharapkan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang mendukung. Hal ini agar dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran dan daya tangkap siswa terhadap suatu materi yang disampaikan sehingga prestasi belajar siswa baik. Salah satu media yang dapat diterapkan yaitu media boneka tangan dalam pembelajaran bahasa indonesia, sehingga siswa dapat terlibat secara kreatif dalam menciptakan situasi pembelajaran.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya hendaknya dapat lebih bervariasi dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang inovatif sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, serta dapat mengembangkan penggunaan media pembelajaran salah satunya boneka tangan sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Menejemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-Model, Media & Strategi Pembelajaran Konstektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- Creswell. 2013. *Research Desaign Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif, Mendukung Pembelajaran pada Anak Usia Dini*. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media
- Hetika. 2008. *Tips membuat anak menjadi murid berprestasi*. Jogjakarta: Garam ilmu
- Humaira, Desni. 2012. "*Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas III Di SLB Sabiluna Pariaman*". *Jurnal Imiah Pendidikan Khusus*. Vol 1(3).Hlm. 2
- Juliandari, Ni Komang, dkk. 2015. "*Penerapan Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak pada Anak*". *e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 3(1) Hlm.4
- Kurniawan, Syamsul. 2013. *Pendidikan Karakter : Konsep dan implementasi Secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media
- Marlina, Siti. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan berbicara siswa kelas V Se-Gugus 4Kecamatan bantul*. Tesis. UNY
- Marini, Ketut. 2015. "*Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Anak Kelompok B3*". *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesa*. Vol 3(1) Hlm. 4
- Muhibbin Syah. 2010. *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metode Penelitian*. Jakarta: Kencana
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 23 Th 2006
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Th 2006 Tentang Tujuan Pelajaan B. Indonesia di SD
- Saifuddin, Azwar. 2011. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Semi, M. Atar. 2007. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rieka Cipta
- Sudjana. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta
- Sujarweni, Wiratna. 2015. *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Prenada Media
- Triutami, Gusti Ayu A.D, dkk. 2014. "Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa pada Anak". *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 2(1).Hlm. 4
- UU RI No. 24 Th 2009 Tentang Bahasa Indonesia
- Zulela. 2013. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1
SURAT IJIN PENELITIAN



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata I
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 0955/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG - PAUD) /Strata I
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 1114/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata I
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 3033/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2016)
 Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 / 326945 psw 1301 Fax. (0293) 325554

003.FKIP/MHS/II.3.AU/F/2017

1 bendel

IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI

Kepada

Yth. Kepala SD Negeri 1 Mangunrejo Kalikajar Wonosobo

Di

Kab. Wonosobo

Assalamu'alaikum wr wb

Ditampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak / Ibu pimpin.

Nama Mahasiswa : Feny Riastutik
 N P M : 13.0305.0066
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Efektifitas Media Boneka Tangan terhadap Motivasi Berprestasi Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia
 Lokasi / Obyek : SD Negeri 1 Mangunrejo Kalikajar Wonosobo
 Waktu Pelaksanaan : 28 Februari 2017 – 31 Mei 2017

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi. Demikian atas ijin dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Assalamu'alaikum wr wb

Magelang, 21 Februari 2017

 Drs. Subiyanto, M.Pd.
 NIP. 19570807 198303 1 002

LAMPIRAN 2

SURAT KETERANGAN PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN WONOSOBO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGRI 1 MANGUNREJO
Alamat, Desa Mangunrejo, Kec. Kalikajar 56372

SURAT KETERANGANTELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

No. 05/07/IV/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah SD N 1 Mangunrejo, Kecamatan Kalikajar, Kabupaten Wonosobo, menerangkan bahwa :

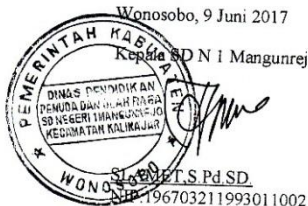
Nama	: Feny Riastutik
NPM	: 13.0305.0066
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Perguruan Tinggi	: Universitas Muhammadiyah Magelang
Judul Skripsi	: Efektifitas Media Boneka Tangan Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Mahasiswa tersebut diatas, telah melaksanakan Penelitian Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD N 1 Mangunrejo, dari tanggal 22-24 Mei 2017 dan tanggal 29-31 Mei 2017.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wonosobo, 9 Juni 2017

Kepala SD N 1 Mangunrejo



LAMPIRAN 3

SURAT KETERANGAN VALIDASI

**SURAT KETERANGAN VALIDASI
INSTRUMEN HASIL BELAJAR**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

: Tabah Subekti, M.Pd

: 128406102

: Dosen

: Validator

Menyatakan bahwa instrumen penelitian yang disusun oleh :

: Feny Riastutik

: 13.0305.0066

: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa instrumen penelitian yang dibuat oleh
siswa tersebut sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian
yang berjudul **"Efektifitas Media Boneka Tangan Terhadap Motivasi
Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia"**

Magelang, 16 Mei 2017

Validator



Tabah Subekti, M.Pd
NIP. 128406102

**SURAT KETERANGAN VALIDASI
INSTRUMEN HASIL BELAJAR**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

: Maria Yasinta Supar, S.Pd.SD

: 195808201978022004

: Guru SD N 1 Mangunrejo

Yang ini menerangkan bahwa instrumen RPP dan lembar observasi yang dibuat

: Feny Riastutik

: 13.0305.0066

: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dipergunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul
Efektivitas Media Boneka Tangan Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa
Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Penelitian Pada Siswa Kelas V SD N
Mangunrejo)

Wonosobo, Mei 2017

Menyetujui,



Maria Yasinta Supar, S.Pd.SD
NIP. 195808201978022004

PENILAIAN AFEKTIF

: Lembar Penilaian Aspek Afektif digunakan oleh guru untuk mengakses (mendapatkan informasi tentang minat dan motivasi siswa saat proses pembelajaran berlangsung)

Wannjauk :

1. Amati komponen afektif yang tampak dalam proses pembelajaran.
2. Ambil posisi tidak jauh dari kelompok/ siswa yang diamati pada saat melakukan diskusi.
3. Berilah tanda $\checkmark$ pada jalur yang sesuai.

[illegible]

Penilaian

Skor maksimal = $4 \times 25 = 100$

Skor Siswa : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Magelang, 16 mei 2017

Validator



Tabah Subekti, M.Pd

NIP : 128406102

	2	Alokas waktu jelas dan rinci			
	3	Kegiatan ini dituliskan secara rinci untuk menjabarkan tahapan pencapaian KD disertai alokasi waktu yang mengimplementasikan pendekatan kontekstual			✓
	4	Inti pembelajaran yang dirancang terfokus pada siswa dan memberi kesempatan siswa bekerja sama dengan teman dan berinteraksi dengan lingkungan			✓
	5	Inti pembelajaran yang dirancang terfokus pada metode dan karakter yang rinci			✓
	6	Kegiatan akhir pembelajaran berisi kesimpulan/ refleksi/ tindak lanjut (tugas pengayaan)			✓
Sumber belajar	1	Sumber belajar sesuai untuk mendukung tercapainya SK			✓
	2	Sumber belajar sesuai untuk mendukung tercapainya KD			✓
	3	Sumber belajar bervariasi terbagi atas sumber tujuan, media pembelajaran dan alat pelajaran			✓
Penilaian	1	Alat penilaian sesuai dan mencakup seluruh indikator kognitif, afektif, psikomotor			✓
	2	Rancangan penilaian menggambarkan penilaian otentik		✓	
	3	Rubrik/ pedoman penyekoran/ kunci jawaban dicantumkan secara jelas dan tepat			
SKOR TOTAL					

KURIKULUM PENILAIAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Contoh :

1. Bapak/ Ibu dapat memberikan penilaian dengan tanda (✓) pada kolom yang tersedia dengan nilai 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (cukup baik) dan 1 (tidak baik).
2. Jika terdapat komentar, silahkan tulis pada saran yang telah tersedia.

NO	ASPEK DINILAI	DESKRIPTOR		NILAI RPP		
				1	2	3
1	Kesesuaian SK, KD, Indikator, dan alokasi waktu	1	Indikator sesuai dengan KI dan KD, serta standar isi			✓
		2	Rumusan indikator berisi perilaku untuk mengukur tercapainya KD			✓
		3	Rumusan indikator berupa kata kerja operasional			✓
		4	Kesesuaian alokasi waktu			✓
2	Tujuan pembelajaran	1	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan KD			
		2	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan aspek ABCD			✓
		3	Rumusan tujuan pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik			✓
3	Pengembangan materi dan bahan ajar	1	Materi pembelajaran benar secara teoritis			✓
		2	Materi pembelajaran mendukung pencapaian KD(sesuai dengan KD)			✓
		3	Materi pembelajaran dijabarkan dalam bahan ajar secara memadai dan kontekstual			✓
4	Metode pembelajaran	1	Metode pembelajaran bervariasi dan tercermin dalam langkah-langkah pembelajaran			
		2	Mengaplikasikan pendekatan pembelajaran kontekstual			✓
		3	Mengaplikasikan model pembelajaran interaktif			✓
5	Langkah pembelajaran	1	Kegiatan awal berisi pengaitan kompetensi yang akan diajarkan dengan konteks kehidupan siswa atau			✓

Saran dan komentar

Isi sudah layak, perbaiki penulisan efektivitas!

Skor maksimal = 36

Nilai = Jumlah Skor : skor maksimal

Validator



Tabah Subekti, M.Pd

NIP : 128406102

RUBRIK PENILAIAN

VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN

Penunjuk :

1. Bapak/ Ibu dapat memberikan penilaian dengan tanda (✓) pada kolom yang tersedia dengan nilai 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (cukup baik) dan 1 (tidak baik).
2. Jika terdapat komentar, silahkan tulis pada saran yang telah tersedia.

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Isi				
	Kesesuaian dengan tujuan hasil belajar			✓	
	Kebenaran isi/ materi			✓	
	Masalah yang diangkat sesuai dengan tingkat kognitif siswa			✓	
	Dapat menciptakan aktivitas belajar siswa			✓	
2	Bahasa				
	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD				✓
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa			✓	
	Bahasa yang digunakan komunikatif			✓	
	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dimengerti			✓	
	Kejelasan petunjuk arah pembelajaran			✓	

LAMPIRAN 4
DAFTAR NAMA SUBYEK
PENELITIAN

Daftar Nama Subjek Penelitian

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	MA	Laki-laki
2	ANF	Laki-laki
3	AH	Laki-laki
4	AWP	Laki-laki
5	C	Laki-laki
6	DLW	Perempuan
7	DTA	Laki-laki
8	FLH	Laki-laki
9	MAN	Laki-laki
10	MBD	Perempuan
11	MND	Laki-laki
12	NF	Perempuan
13	OR	Perempuan
14	PS	Laki-laki
15	PT	Laki-laki
16	QDVD	Perempuan
17	RPM	Perempuan
18	RIUZ	Perempuan
19	REP	Laki-laki
20	RK	Laki-laki
21	RPAH	Laki-laki
22	SLC	Perempuan
23	SNR	Perempuan
24	TN	Laki-laki
25	VC	Laki-laki
26	YHD	Laki-laki
27	ZIR	Laki-laki
28	ZS	Perempuan
29	HB	Laki-laki
30	AS	Laki-laki
31	RHS	Laki-laki
32	S	Laki-laki
33	RAFA	Laki-laki
34	UNA	Perempuan
35	RA	Laki-laki

LAMPIRAN 5
KISI-KISI INSTRUMEN
PSIKOMOTOR

Kisi-kisi Penilaian Psikomotorik

No	Sub Variabel	Indikator
1	Berorientasi pada tujuan	c. Menetapkan nilai yang akan dicapai
		d. Berupaya menguasai materi pelajaran secara tuntas
2	Menyukai pekerjaan menantang	c. Mengerjakan tugas tanpa perintah guru
		d. Tidak mudah menyerah ketika menemukan soal yang sulit, tetapi mencari jalan keluar untuk memecahkannya
3	Bertanggung jawab	c. Bertanggung jawab terhadap tugas-tugas atau pekerjaan yang diterimanya
		d. Menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan sebaik-baiknya
4	Berani mengambil resiko	c. Tidak putus asa ketika mengalami kesulitan dan dihadapkan dengan hal-hal baru
		d. Tidak takut terhadap akibat yang akan diperoleh dari apa yang telah dilakukan
5	Kreatif dan inovatif	c. Gigih mencari cara untuk menyelesaikan tugas
		d. Menampilkan sesuatu yang baru/ bervariasi

LAMPIRAN 6

HASIL UJI VALIDITAS

Tabel
Hasil Validitas Butir Soal

Nomor Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,504	0,367	Valid
2	0,045	0,367	Tidak Valid
3	0,139	0,367	Tidak Valid
4	-0,186	0,367	Tidak Valid
5	0,404	0,367	Valid
6	-0,068	0,367	Tidak Valid
7	0,395	0,367	Valid
8	0,098	0,367	Tidak Valid
9	-0,004	0,367	Tidak Valid
10	0,343	0,367	Tidak Valid
11	0,488	0,367	Valid
12	0,393	0,367	Valid
13	0,417	0,367	Valid
14	0,745	0,367	Valid
15	0,646	0,367	Valid
16	0,393	0,367	Valid
17	0,379	0,367	Valid
18	0,745	0,367	Valid
19	0,041	0,367	Tidak Valid
20	0,714	0,367	Valid
21	0,544	0,367	Valid
22	0,304	0,367	Tidak Valid
23	0,697	0,367	Valid
24	0,562	0,367	Valid
25	0,742	0,367	Valid
26	0,381	0,367	Valid
27	0,186	0,367	Tidak Valid
28	0,490	0,367	Valid
29	-0,050	0,367	Tidak Valid
30	0,495	0,367	Valid
31	0,646	0,367	Valid
32	0,287	0,367	Tidak Valid
33	0,265	0,367	Tidak Valid
34	0,617	0,367	Valid
35	0,046	0,367	Tidak Valid
36	0,700	0,367	Valid
37	-0,127	0,367	Tidak Valid
38	0,616	0,367	Valid
39	0,679	0,367	Valid
40	0,384	0,367	Valid
41	0,248	0,367	Tidak Valid

42	-0,207	0,367	Tidak Valid
43	0,544	0,367	Valid
44	0,468	0,367	Valid
45	0,568	0,367	Valid
46	0,483	0,367	Valid
47	0,168	0,367	Tidak Valid
48	0,140	0,367	Tidak Valid
49	0,395	0,367	Valid
50	0,007	0,367	Tidak Valid

DATA MENTAH UJI VALIDITAS

0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0
1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0
1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0
1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1
0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1
1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1

[illegible]

Saal13	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	-.012 .949 29	.120 .535 29	.265 .164 29	.137 .478 29	.487 .007 29	-.068 .724 29	.237 .216 29	.221 .249 29	.016 .933 29	-.127 .512 29	-.020 .917 29	.089 .647 29	1 .045 29	.375 .172 29	.260 .647 29	.089 .681 29	-.080 .045 29	.375 .305 29	-.197 .230 29	.230 .158 29	.269 .295 29	.201 .010 29	.468 .500 29	.131 .200 29	.245 .512 29	.127 .647 29	.089 .966 29	-.008 .697 29	.075 .017 29	.438 .172 29	.260 .117 29	.297 .467 29	.141 .096 29	.315 .664 29	-.084 .785 29	.053 .052 29	-.364 .512 29	.127 .017 29	.438 .724 29	-.068 .525 29	.123 .377 29	-.170 .158 29	.269 .295 29	.201 .387 29	.167 .718 29	-.070 .681 29	.080 .467 29	.141 .216 29	.237 .933 29	.016 .024 29	.417 .000 29
Saal14	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.533 .003 29	.263 .168 29	-.009 .961 29	.051 .791 29	.183 .343 29	.089 .647 29	.089 .647 29	-.245 .200 29	.183 .343 29	.229 .233 29	.324 .086 29	.463 .011 29	.375 .045 29	1 .000 29	.694 .011 29	.463 .133 29	.286 .000 29	1.000 .703 29	-.074 .000 29	.801 .003 29	.482 .480 29	.136 .000 29	.801 .000 29	.680 .000 29	.596 .001 29	.324 .086 29	.463 .011 29	.354 .059 29	-.245 .200 29	.482 .003 29	.694 .000 29	.112 .564 29	.183 .343 29	.282 .139 29	-.089 .647 29	.596 .001 29	-.136 .480 29	.324 .086 29	.482 .003 29	.089 .647 29	.168 .384 29	-.009 .961 29	.482 .008 29	.441 .017 29	.533 .003 29	.164 .394 29	.109 .574 29	.112 .564 29	.089 .647 29	.183 .343 29	.745 .000 29
Saal15	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.370 .048 29	.183 .343 29	.183 .343 29	.036 .854 29	.127 .512 29	-.137 .478 29	.260 .172 29	-.170 .377 29	.127 .512 29	.159 .411 29	.225 .241 29	.694 .000 29	.260 .172 29	.694 .000 29	1 .000 29	.694 .010 29	.472 .000 29	.694 .000 29	-.051 .791 29	.556 .002 29	.335 .076 29	.306 .106 29	.556 .002 29	.472 .010 29	.414 .026 29	.225 .241 29	-.051 .791 29	.556 .002 29	-.170 .076 29	.335 .000 29	1.000 .139 29	.282 .512 29	-.127 .309 29	.196 .478 29	.137 .026 29	.414 .106 29	-.306 .241 29	.225 .076 29	.335 .172 29	.260 .547 29	.117 .309 29	-.196 .076 29	.335 .106 29	.306 .048 29	.370 .076 29	.335 .697 29	.076 .512 29	-.127 .172 29	.260 .512 29	.127 .512 29	.646 .000 29
Saal16	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.197 .306 29	.263 .168 29	.263 .168 29	.051 .791 29	.183 .343 29	-.197 .305 29	.089 .647 29	.028 .884 29	.183 .343 29	.229 .233 29	.048 .086 29	1.000 .000 29	.089 .647 29	.463 .011 29	.694 .000 29	1 .133 29	.286 .011 29	.463 .703 29	-.074 .059 29	.354 .394 29	.164 .480 29	.136 .059 29	.354 .133 29	.286 .218 29	.236 .806 29	.048 .703 29	-.074 .059 29	.354 .200 29	-.245 .394 29	.164 .000 29	.694 .564 29	.112 .343 29	-.183 .961 29	.009 .305 29	.197 .218 29	.236 .480 29	-.136 .806 29	.048 .394 29	.164 .647 29	.089 .384 29	.168 .139 29	-.282 .394 29	.164 .480 29	.136 .306 29	.197 .394 29	.164 .574 29	.109 .343 29	-.183 .647 29	.089 .564 29	-.112 .035 29	.393 .000 29
Saal17	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.043 .826 29	-.214 .265 29	-.014 .942 29	.076 .697 29	.052 .788 29	-.290 .127 29	.131 .500 29	.042 .830 29	.052 .788 29	.336 .075 29	.070 .718 29	.286 .133 29	-.080 .681 29	.286 .133 29	.472 .010 29	.286 .133 29	1 .133 29	.286 .000 29	.680 .317 29	-.192 .206 29	.242 .022 29	.424 .317 29	.192 .501 29	.130 .672 29	.082 .718 29	.070 .574 29	-.109 .004 29	.521 .830 29	-.042 .967 29	.008 .010 29	.472 .042 29	.380 .042 29	-.052 .788 29	.414 .026 29	-.131 .500 29	.347 .065 29	.023 .905 29	.273 .152 29	.008 .967 29	.131 .500 29	.023 .905 29	-.414 .206 29	.242 .128 29	.201 .297 29	.289 .428 29	.242 .206 29	-.130 .501 29	-.052 .788 29	.131 .500 29	-.164 .395 29	.379 .042 29
Saal18	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.533 .003 29	.263 .168 29	-.009 .961 29	.051 .791 29	.183 .343 29	.089 .647 29	.089 .647 29	-.245 .200 29	.183 .343 29	.229 .233 29	.324 .086 29	.463 .011 29	.375 .045 29	1 .000 29	.694 .011 29	.463 .133 29	.286 .000 29	1.000 .703 29	-.074 .000 29	.801 .003 29	.482 .480 29	.136 .000 29	.801 .000 29	.680 .000 29	.596 .001 29	.324 .086 29	.463 .011 29	.354 .059 29	-.245 .200 29	.482 .003 29	.694 .000 29	.112 .564 29	.183 .343 29	.282 .139 29	-.089 .647 29	.596 .001 29	-.136 .480 29	.324 .086 29	.482 .003 29	.089 .647 29	.168 .384 29	-.009 .961 29	.482 .008 29	.441 .017 29	.533 .003 29	.164 .394 29	.109 .574 29	.112 .564 29	.089 .647 29	.183 .343 29	.745 .000 29
Saal19	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	-.139 .472 29	-.282 .139 29	-.282 .139 29	.051 .791 29	-.112 .564 29	-.197 .305 29	-.197 .305 29	.302 .111 29	.183 .343 29	.229 .233 29	-.229 .233 29	-.074 .703 29	-.197 .305 29	-.074 .703 29	.051 .000 29	-.074 .703 29	.680 .000 29	-.074 .633 29	1 .427 29	-.092 .017 29	-.154 .633 29	.441 .574 29	-.092 .521 29	-.109 .233 29	-.124 .703 29	-.229 .633 29	-.074 .111 29	-.092 .427 29	.302 .791 29	-.154 .029 29	-.051 .343 29	.406 .139 29	-.183 .647 29	.282 .218 29	-.089 .384 29	.236 .086 29	.168 .427 29	.324 .305 29	-.154 .384 29	-.197 .139 29	.168 .427 29	.282 .480 29	-.154 .306 29	.136 .427 29	-.154 .133 29	-.286 .305 29	.112 .029 29	-.197 .834 29	-.406 .000 29	.047 .000 29	
Saal20	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.665 .000 29	.102 .600 29	.102 .600 29	.064 .741 29	-.017 .931 29	.230 .230 29	-.008 .966 29	-.079 .686 29	.228 .235 29	.285 .133 29	.174 .366 29	.354 .059 29	.230 .000 29	.801 .002 29	.556 .002 29	.354 .002 29	.192 .059 29	.801 .317 29	-.092 .633 29	1 .073 29	.338 .822 29	.044 .000 29	.628 .000 29	.849 .000 29	.744 .000 29	.174 .366 29	.354 .059 29	.628 .000 29	-.079 .686 29	.602 .001 29	.556 .002 29	.262 .170 29	-.228 .235 29	.125 .518 29	.008 .966 29	.444 .016 29	-.044 .822 29	.404 .030 29	.338 .073 29	-.008 .275 29	.210 .518 29	-.125 .073 29	.338 .118 29	.297 .000 29	.665 .707 29	.073 .482 29	.136 .931 29	.017 .966 29	-.008 .235 29	.228 .000 29	.714 .000 29
Saal21	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.110 .571 29	.061 .753 29	.222 .246 29	.107 .592 29	.378 .043 29	-.070 .718 29	.269 .158 29	-.022 .908 29	-.144 .456 29	.147 .448 29	.344 .068 29	.164 .394 29	.269 .158 29	.482 .008 29	.335 .076 29	.164 .394 29	.242 .206 29	.482 .008 29	-.154 .427 29	.338 .073 29	1 .949 29	.012 .073 29	.338 .206 29	.242 .041 29	.383 .068 29	.344 .394 29	.164 .073 29	.338 .338 29	-.184 .018 29	.435 .076 29	.335 .456 29	.144 .007 29	.493 .001 29	.584 .608 29	-.099 .041 29	.383 .046 29	.373 .349 29	.181 .197 29	.247 .158 29	.269 .949 29	-.012 .171 29	-.261 .000 29	.100 .046 29	.373 .571 29	.110 .197 29	.247 .239 29	.226 .877 29	-.030 .158 29	.269 .456 29	-.144 .002 29	.544 .000 29
Saal22	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.066 .735 29	-.176 .362 29	-.176 .362 29	-.306 .106 29	.247 .196 29	-.448 .015 29	.364 .052 29	.064 .741 29	.081 .678 29	.362 .054 29	-.049 .802 29	.136 .480 29	.201 .295 29	.136 .480 29	.306 .106 29	.136 .480 29	.424 .022 29	.136 .480 29	.441 .017 29	.044 .822 29	.012 .949 29	1 .822 29	-.023 .905 29	.127 .512 29	.108 .577 29	-.168 .384 29	.044 .822 29	.064 .741 29	-.168 .384 29	.306 .106 29	.253 .185 29	-.081 .678 29	.176 .362 29	-.039 .840 29	.535 .003 29	-.310 .102 29	.421 .023 29	.012 .949 29	.039 .840 29	.208 .278 29	-.021 .913 29	.012 .949 29	.137 .479 29	.066 .735 29	.193 .317 29	-.201 .297 29	.086 .656 29	.364 .052 29	-.086 .656 29	.304 .109 29	
Saal23	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.386 .039 29	.102 .600 29	-.125 .518 29	.064 .741 29	.228 .230 29	.230 .230 29	-.079 .686 29	.228 .235 29	.055 .775 29	.174 .366 29	.354 .059 29	.468 .010 29	.801 .000 29	.556 .002 29	.354 .002 29	.192 .317 29	.801 .000 29	-.092 .633 29	.628 .000 29	.338 .073 29	.044 .822 29	1 .004 29	.521 .016 29	.444 .030 29	.404 .059 29	.354 .179 29	.256 .686 29	-.079 .073 29	.338 .002 29	.556 .931 29	.017 .235 29	-.228 .061 29	.352 .966 29	.008 .016 29	.444 .822 29	-.044 .030 29	.404 .001 29	.602 .230 29	.230 .275 29	-.125 .518 29	.338 .073 29	.297 .118 29	.665 .000 29	.073 .707 29	.136 .482 29	.262 .170 29	.230 .931 29	-.017 .000 29	.697 .000 29		
Saal24	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.536 .003 29	.186 .333 29	-.014 .942 29	.076 .697 29	.052 .788 29	-.131 .127 29	-.080 .500 29	-.159 .681 29	.268 .249 29	.123 .230 29	.273 .233 29	.286 .086 29	.131 .011 29	.680 .000 29	.472 .010 29	.286 .133 29	.130 .050 29	.680 .574 29	-.109 .206 29	.849 .409 29	.242 .206 29	-.023 .905 29	.521 .004 29	1 .000 29	.612 .718 29	.070 .133 29	.286 .004 29																								

Seal26	Pearson Correlation	.262	-.169	.111	-.225	.261	.127	.569	-.194	-.344	.137	.289	.048	.127	.324	.225	.048	.070	.324	-.229	.174	.344	.108	.404	.070	.173	1	.324	.174	-.335	.017	.225	-.261	.193	.449	-.422	.358	.049	.289	.344	.422	-.421	-.029	.344	-.049	.089	.181	.336	.193	.569	-.110	.381
	Sig. (2-tailed)	.169	.381	.566	.241	.172	.512	.001	.313	.067	.478	.128	.806	.512	.086	.241	.806	.718	.086	.233	.366	.068	.577	.030	.718	.371		.086	.366	.076	.931	.241	.172	.316	.014	.023	.057	.802	.128	.068	.023	.023	.881	.068	.802	.645	.349	.075	.316	.001	.571	.041
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29		
Seal27	Pearson Correlation	.197	.263	-.009	.051	.183	.089	-.197	.028	.183	.229	.048	-.074	.089	.463	-.051	-.074	-.109	.463	-.074	.354	.164	-.168	.354	.286	.236	.324	1	-.092	-.245	.164	.051	-.183	-.183	.009	-.375	.236	.168	.048	.164	-.197	-.136	.263	.164	.136	.197	-.154	.109	.112	-.197	.183	.186
	Sig. (2-tailed)	.306	.168	.961	.791	.343	.647	.305	.884	.343	.233	.806	.703	.647	.011	.791	.703	.574	.011	.703	.059	.394	.384	.059	.133	.218	.086		.633	.200	.394	.791	.343	.343	.961	.045	.218	.384	.806	.394	.305	.480	.168	.394	.480	.306	.427	.574	.564	.305	.343	.335
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29		
Seal28	Pearson Correlation	.386	-.125	.328	.064	-.017	-.008	.230	-.079	-.017	.285	.174	.354	-.008	.354	.556	.354	.521	.354	-.092	.628	.338	.044	.256	.521	.444	.174	-.092	1	-.079	.338	.556	.262	.017	.125	.008	.145	-.044	.174	.073	.230	-.044	-.352	.338	.044	.386	.338	.136	-.228	.230	.228	.490
	Sig. (2-tailed)	.039	.518	.082	.741	.931	.966	.230	.686	.931	.133	.366	.059	.966	.059	.002	.059	.004	.059	.633	.000	.073	.822	.179	.004	.016	.366	.633		.686	.073	.002	.170	.931	.518	.966	.454	.822	.366	.707	.230	.822	.061	.073	.822	.039	.073	.482	.235	.230	.235	.007
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Seal29	Pearson Correlation	.053	.177	-.239	-.210	-.295	.075	-.216	.442	.305	-.228	-.476	-.245	.075	-.245	-.170	-.245	.042	-.245	.302	-.079	-.184	.064	-.079	-.159	-.044	-.335	-.245	-.079	1	-.022	-.170	.145	-.005	.239	.216	-.044	.091	-.053	-.184	-.070	.246	-.100	-.184	.064	.053	-.184	-.042	-.005	-.216	-.295	-.050
	Sig. (2-tailed)	.784	.358	.211	.275	.121	.697	.260	.016	.108	.234	.009	.200	.697	.200	.377	.200	.930	.200	.111	.686	.338	.741	.686	.409	.819	.076	.200	.686		.908	.377	.454	.979	.211	.260	.819	.639	.783	.338	.717	.198	.604	.338	.741	.784	.338	.830	.979	.260	.121	.797
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Seal30	Pearson Correlation	.309	.222	.222	.107	.204	.099	-.070	.140	.204	-.181	.181	.164	.436	.482	.335	.164	.008	.482	-.154	.602	.435	-.168	.338	.709	.383	.017	.164	.338	-.022	1	.335	.667	.144	.261	.070	.169	-.373	.181	.247	-.240	.168	-.423	.435	.553	.309	-.130	.226	-.204	-.070	-.144	.495
	Sig. (2-tailed)	.103	.246	.246	.582	.288	.608	.718	.470	.288	.349	.349	.394	.017	.008	.076	.394	.967	.008	.427	.001	.018	.384	.073	.000	.041	.931	.394	.073	.908		.076	.000	.456	.171	.718	.380	.046	.349	.197	.210	.384	.022	.018	.002	.103	.502	.239	.288	.718	.456	.006
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Seal31	Pearson Correlation	.370	.183	.183	.036	.127	-.137	.260	-.170	.127	.159	.225	.694	.260	.694	1.000	.694	.472	.694	-.051	.556	.335	.306	.556	.472	.414	.225	-.051	.556	1	.282	-.127	.196	.137	.414	-.306	.225	.335	.260	.117	-.196	.335	.306	.370	.335	.076	-.127	.260	.127	.646		
	Sig. (2-tailed)	.048	.343	.343	.854	.512	.478	.172	.377	.512	.411	.241	.000	.172	.000	.000	.000	.010	.000	.791	.002	.076	.106	.002	.010	.026	.241	.791	.002	.377	.076		.139	.512	.309	.478	.026	.106	.241	.076	.172	.547	.309	.076	.106	.048	.076	.697	.512	.172	.512	.000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Seal32	Pearson Correlation	.025	-.098	.051	.127	.128	-.173	-.173	.295	.289	-.042	-.110	.112	.297	.112	.282	.112	.380	.112	.406	.262	.144	.253	.017	.380	.088	-.261	-.183	.262	.145	.667	.282	1	.033	.247	.173	.088	-.420	.344	-.030	-.330	.247	-.545	.144	.420	.209	-.204	.052	-.128	-.173	.356	.287
	Sig. (2-tailed)	.896	.614	.791	.512	.509	.369	.369	.121	.129	.830	.571	.564	.117	.564	.139	.564	.042	.564	.029	.170	.456	.185	.931	.042	.648	.172	.343	.170	.454	.000	.139		.864	.197	.369	.648	.023	.067	.877	.081	.196	.002	.456	.023	.276	.288	.788	.509	.369	.058	.134
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Seal33	Pearson Correlation	-.159	-.098	.350	-.282	.450	-.173	.454	.145	-.517	-.042	.496	-.183	.141	-.183	-.127	-.183	-.052	-.183	-.183	-.223	.493	-.081	-.223	-.268	.088	.193	-.183	.017	-.005	.144	-.127	.033	1	.545	.016	.088	-.086	.042	.318	.454	-.086	-.098	.493	.253	-.343	.493	.268	-.128	.454	-.033	.265
	Sig. (2-tailed)	.411	.614	.063	.139	.014	.369	.013	.454	.004	.830	.006	.343	.467	.343	.512	.343	.788	.343	.343	.235	.007	.678	.235	.159	.648	.316	.343	.931	.979	.456	.512	.864		.002	.933	.648	.656	.830	.092	.013	.656	.614	.007	.185	.069	.007	.159	.509	.013	.864	.165
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Seal34	Pearson Correlation	.188	-.171	-.033	-.196	.350	-.120	.315	.239	-.247	.111	.309	.009	.315	.282	.196	.009	.414	.282	.282	.125	.584	.176	.352	.014	.290	.449	.009	.125	.239	.261	.196	.247	.545	1	-.170	.472	-.021	.449	.423	.461	-.021	-.310	.584	.330	.188	.261	.188	.247	.315	-.396	.617
	Sig. (2-tailed)	.329	.374	.864	.309	.063	.535	.096	.211	.197	.564	.103	.961	.096	.139																																					

Seal39	Pearson Correlation	.110	-.100	.061	-.107	.378	.099	.438	.140	-.318	-.017	.508	.164	.438	.482	.335	.164	.008	.482	-.154	.338	.247	.012	.602	.242	.596	.344	.164	.073	-.184	.247	.335	-.030	.318	.423	.070	.383	-.012	.344	1	.438	.168	.061	.247	.193	.309	.435	.226	.318	.438	.030	.679							
	Sig. (2-tailed)	.571	.605	.753	.582	.043	.608	.017	.470	.092	.931	.005	.394	.017	.008	.076	.394	.967	.008	.427	.073	.197	.949	.001	.206	.001	.068	.394	.707	.338	.197	.076	.877	.092	.022	.718	.041	.949	.068	.017	.384	.753	.197	.317	.103	.018	.239	.092	.017	.877	.000								
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29									
		29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29									
Seal40	Pearson Correlation	.167	-.315	-.025	-.260	.330	-.221	.542	-.216	-.611	.168	.569	.089	-.068	.089	.260	.089	.131	.089	-.197	-.008	.269	.039	.230	-.080	.245	.422	-.197	.230	-.070	-.240	.260	-.330	.454	.461	.068	.245	.123	.127	.438	1	-.039	.120	.269	.039	-.012	.608	.080	.141	.542	-.016	.384							
	Sig. (2-tailed)	.387	.096	.897	.172	.081	.249	.002	.260	.000	.385	.001	.647	.724	.647	.172	.647	.500	.647	.305	.966	.158	.840	.230	.681	.200	.023	.305	.230	.717	.210	.172	.081	.013	.012	.724	.200	.525	.512	.017	.840	.525	.158	.840	.949	.000	.681	.467	.002	.933	.040								
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29						
		29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29						
Seal41	Pearson Correlation	-.066	.021	-.442	-.117	.086	-.039	-.201	.091	.253	-.205	-.108	.168	.123	.168	.117	.168	.023	.168	.168	.210	-.012	.208	.210	.247	.282	-.421	-.136	-.044	.246	.168	.117	.247	-.036	-.021	.688	.282	-.036	.049	.168	-.039	1	.176	-.012	.381	.125	-.012	.201	-.036	-.201	-.247	.248							
	Sig. (2-tailed)	.735	.913	.016	.547	.656	.840	.295	.639	.185	.285	.577	.384	.525	.384	.547	.384	.905	.384	.384	.275	.949	.278	.275	.197	.139	.023	.480	.822	.198	.384	.547	.196	.656	.913	.000	.139	.854	.802	.384	.840	.362	.949	.041	.519	.949	.297	.656	.295	.196	.194								
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29						
		29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29						
Seal42	Pearson Correlation	.153	.033	-.381	-.183	-.201	-.025	-.170	-.378	-.201	-.111	.111	-.282	-.170	-.009	-.196	.282	.414	-.009	-.282	-.125	-.261	-.021	-.125	-.214	.076	-.029	.263	-.352	-.100	-.423	-.196	.545	-.098	-.310	.025	.076	.330	-.169	.061	.120	.176	1	-.261	-.176	.188	.222	.014	.201	-.170	.396	-.207							
	Sig. (2-tailed)	.429	.864	.041	.343	.297	.897	.377	.043	.297	.566	.566	.139	.377	.961	.309	.139	.026	.961	.139	.518	.171	.913	.518	.265	.697	.881	.168	.061	.604	.022	.309	.002	.614	.102	.897	.697	.080	.381	.753	.535	.362	.171	.362	.329	.246	.943	.297	.377	.033	.280								
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29			
		29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29		
Seal43	Pearson Correlation	.110	.061	.222	.107	.378	-.070	.269	-.022	-.144	.147	.344	.164	.269	.482	.335	.164	.242	.482	-.154	.338	1.000	.012	.338	.242	.383	.344	.164	.338	-.184	.435	.335	.144	.493	.584	-.099	.383	.373	.181	.247	.269	-.012	-.261	1	.373	.110	.247	.226	-.030	.269	-.144	.544							
	Sig. (2-tailed)	.571	.753	.246	.582	.043	.718	.158	.908	.456	.448	.068	.394	.158	.008	.076	.394	.206	.008	.427	.073	0.000	.949	.073	.206	.041	.068	.394	.073	.338	.018	.076	.456	.007	.001	.608	.041	.046	.349	.197	.158	.949	.171	.046	.571	.197	.239	.377	.158	.456	.002								
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29		
		29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	
Seal44	Pearson Correlation	.256	.287	-.021	-.306	.247	-.285	.039	-.091	.247	-.108	.265	.136	.201	.441	.306	.136	.201	.441	.136	.297	.373	.137	.297	.424	.127	-.049	.136	.044	.064	.553	.306	.420	.253	.330	.123	.331	-.310	.108	.193	.039	.381	-.176	.373	1	.256	.193	.247	-.247	.039	-.253	.468							
	Sig. (2-tailed)	.180	.130	.913	.106	.196	.133	.840	.639	.196	.577	.165	.480	.295	.017	.106	.480	.297	.017	.480	.118	.046	.479	.118	.022	.512	.802	.480	.822	.741	.002	.106	.023	.185	.080	.525	.079	.102	.577	.317	.840	.041	.362	.046	.180	.317	.197	.196	.840	.185	.010								
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	
		29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Seal45	Pearson Correlation	.580	-.018	-.018	.097	-.209	.167	-.012	.053	.343	.256	.089	.197	.167	.533	.370	.197	.289	.533	.197	.665	.110	.966	.665	.536	.443	.089	.197	.386	.053	.309	.370	.209	-.343	.188	-.167	.218	.125	.608	.309	-.012	.125	1	.110	-.043	.209	-.012	-.025	.568										
	Sig. (2-tailed)	.001	.928	.928	.618	.276	.387	.949	.784	.069	.180	.645	.306	.387	.003	.048	.306	.128	.003	.306	.000	.571	.735	.000	.003	.016	.645	.306	.039	.784	.103	.048	.276	.069	.329	.387	.257	.519	.000	.103	.949	.519	.329	.571	.180	.571	.826	.276	.949	.896	.001								
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
		29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Seal46	Pearson Correlation	.309	.061	.222	-.335	.204	-.409	.438	-.184	-.318	.310	.671	.164	-.070	.164	.335	.164	.242	.164	-.154	.073	.247	.193	.073	.008	.383	.181	-.154	.338	-.184	-.130	.335	-.204	.493	.261	.070	.383	-.012	.181	.435	.608	-.012	.222	.247	.193	.110	1	-.008	.144	.438	.204	.483							
	Sig. (2-tailed)	.103	.753	.246	.076	.288	.027	.017	.338	.092	.101	.000	.394	.718	.3																																												

LAMPIRAN 7
HASIL UJI RELIABILITAS

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	29	100,0
	Excluded ^a	0	0,0
	Total	29	100,0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,907	30

LAMPIRAN 8

RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : SD N 1 Mangunrejo
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/semester : V (Lima) /II (Dua)
Alokasi waktu : 3 x 35 menit

A. STANDAR KOMPETENSI

5. Mendengarkan

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

B. KOMPETENSI DASAR

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

C. Indikator

5.2.1 Siswa dapat mendaftar nama-nama tokoh, tema, latar, dan amanat cerita

D. Tujuan Pembelajaran

Kognitif

1. Siswa dapat memahami nama-nama tokoh, tema, latar, dan amanat cerita
2. Siswa dapat menjawab dengan benar pertanyaan yang diajukan oleh guru

Afektif

1. Siswa mendengarkan cerita yang disampaikan guru dengan tertib
2. Siswa dapat mencontoh hal positif dalam cerita dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari

Psikomotor

1. Siswa bisa menyebutkan dengan benar nama-nama tokoh, tema, latar, dan amanat yang ada dalam cerita

2. Siswa mampu menjawab pertanyaan guru dengan lantang dan percaya diri

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)

Tekun (*diligence*)

Tanggung jawab (*responsibility*)

Ketelitian (*carefulness*)

Kerja sama (*Cooperation*)

Toleransi (*Tolerance*)

Percaya diri (*Confidence*)

Keberanian (*Bravery*)

Rasa hormat dan

Perhatian (*respect*)

E. Materi Ajar

BAHASA INDONESIA

- Teks Cerita Pendek anak

F. Metode Pembelajaran

Metode : Pengamatan ,diskusi dan tanya jawab

Pendekatan : Konstektual

Model : Model Interaktif

G. Langkah-langkah Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	PKB	METODE	ALOKASI WAKTU
Pra Pendahuluan	1. Guru menyapa siswa dengan mengucapkan salam. 2. Guru dan siswa memulai kegiatan belajar mengajar dengan berdoa bersama. 3. Guru mengabsen siswa.	Santun Religius Percaya diri	Tanya Jawab	10 Menit
Pendahuluan	1. Guru menunjukkan boneka tangan berbentuk hewan di depan kelas untuk merangsang rasa ingin tahu siswa. 2. Guru mengajukan beberapa pertanyaan berkaitan dengan boneka tangan untuk menggiring siswa memahami materi apa yang hendak dipelajari. 3. Guru menjelaskan secara singkat materi pokok, tujuan pembelajaran serta langkah-langkah pembelajaran yang akan dipelajari. 4. Guru melakukan apersepsi materi dengan mengajak siswa menebak bentuk hewan apa yang ditunjukkan oleh guru.	Cermat Percaya diri Cermat Percaya Diri	Pengamatan Tanya jawab Ceramah Demonstrasi	10 Menit
Kegiatan Inti	1. Guru mengajukan beberapa pertanyaan untuk merangsang rasa ingin tahu siswa pada materi.	Percaya Diri	Tanya jawab	

	(ekplorasi)	Cermat		
2.	Guru menjelaskan mengenai teks cerita pendek anak. (elaborasi)		Ceramah	75 menit
3.	Guru memberi contoh sebuah cerita pendek dengan menggunakan media boneka tangan (lampiran 1). (elaborasi)	Cermat	Demonstrasi	
4.	Setelah itu, siswa diberi tugas untuk mengidentifikasi nama-nama tokoh, tema, latar, dan amanat yang ada di alam cerita. (elaborasi)	Percaya Diri	Penugasan	
5.	Siswa diarahkan guru bekerja setelah mungkin. (elaborasi)	Percaya Diri		
6.	Siswa dibagi menjadi 7 kelompok untuk membuat sebuah cerita hewan (fabel) (lampiran 2). (elaborasi)	Percaya Diri	Diskusi Kelompok	
7.	Guru berkeliling mengamati presentasi siswa, memperagakan cerita yang telah dibuat bersama kelompoknya menggunakan media boneka tangan. (elaborasi)	Cermat	Pengamatan	
8.	Setelah kegiatan presentasi selesai, guru membimbing siswa memahami sebuah bacaan. (eksplorasi)	Cermat	Ceramah	
9.	Siswa diberi soal individu, diminta untuk menjawab pertanyaan berkaitan dengan bacaan tersebut (pretest). (elaborasi)	Cermat	Diskusi Kelompok	

	10. Guru berkeliling mengamati siswa ketika mengerjakan tugas individu. (elaborasi)	Cermat		
	11. Siswa dan guru mengoreksi hasil pekerjaan siswa. (konfirmasi)	Cermat	Pengamatan	
	12. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang aktif dan pada siswa yang berhasil menjawab seluruh pertanyaan dengan benar. (konfirmasi)	Cermat	Tanya Jawab	
	13. Selanjutnya siswa diminta untuk mencermati buku pelajaran. (eksplorasi)	Cermat	Ceramah	
	14. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara mengklasifikasikan tokoh-tokoh pada cerita. (elaborasi)	Cermat	Pengamatan	
	15. Siswa kembali bekerja dengan kelompoknya untuk menemukan nama tokoh, latar, tema dan amanat dari cerita yang telah diberikan oleh guru. (elaborasi)	Cermat	Ceramah	
	16. Guru berkeliling mengamati dan membimbing kerja kelompok siswa. (elaborasi)	Percaya Diri	Diskusi Kelompok	
	17. Setelah selesai bekerja kelompok, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas. (elaborasi)	Percaya Diri	Pengamatan	
	18. Guru memberikan apresiasi		Diskusi Kelompok	

	kepada kelompok yang dapat mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dengan sangat baik. (konfirmasi) 19. Siswa bersama dengan guru mencermati sebuah cerita di buku pelajaran. 20. Guru mengarahkan siswa memahami materi teks cerita pendek anak dan mengidentifikasi nama-nama tokoh, tema, latar dan amanat yang ada di dalam cerita. (eksplorasi) 21. Masing-masing siswa diberi tugas membuat sebuah cerita sederhana mengenai hewan. (elaborasi) 22. Masing-masing siswa diminta untuk membacakan hasil kerjanya di depan kelas dengan menggunakan media boneka tangan. (elaborasi) 23. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang mampu melaksanakan tugasnya dengan sangat baik. (konfirmasi)	Cermat Cermat Percaya Diri Percaya Diri Percaya Diri	Ceramah Tanya Jawab Ceramah Penugasan Diskusi Kelompok Ceramah	
--	---	---	--	--

Penutup	1. Siswa dan guru mengulas kembali materi yang telah dipelajari. 2. Siswa diarahkan menuliskan ringkasan materi dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 3. Siswa diminta untuk menarik kesimpulan tentang hal-hal apa saja yang dapat dipelajari dari materi dan apa yang harus dilakukan setelah belajar hari ini. 4. Siswa diajak untuk menyebutkan nama-nama hewan yang ada di dalam cerita. 5. Guru melakukan evaluasi dengan memberikan PR kepada siswa.	Cermat Percaya Diri Percaya Diri Percaya Diri Cermat	Tanya Jawab Penugasan Tanya Jawab Demonstrasi Penugasan	10 menit

H. Alat / Bahan dan Sumber Belajar

- a. Alat peraga : Kertas gambar
- b. BSE Bahasa Indonesia
- c. Buku sumber lain yang dapat menunjang proses belajar mengajar.
- d. Lingkungan sekitar

I. Penilaian

Jenis Penilaian	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Kriteria Penilaian
1. Kognitif	a. Mendaftar nama-nama tokoh, tema, latar, dan amanat cerita.	Tes Tertulis	PR	Lampiran 3
2. Afektif	a. Menyebutkan nama-nama tokoh, tema, latar, dan amanat cerita.	Pengamatan	Lembar Penilaian Afektif	Lampiran 4
3. Psikomotor	a. Mengidentifikasi nama-nama tokoh, tema, latar, dan amanat cerita	Pengamatan	Lembar Penilaian Psikomotor	Lampiran 5

Mengetahui,

Wonosobo, 23 Mei 2017

Kepala Sekolah

Guru Kelas V

Slamet, S.Pd SD**Maria Yasinta Supar, S.Pd SD**

NIP : 196703211993011002

NIP : 195808201978022004

LAMPIRAN 1**MATERI AJAR****1. Teks Cerita Pendek Anak****a. Unsur Cerita (tokoh, latar, tema dan amanat)****1) Tokoh**

Tokoh adalah seseorang yang berperan dalam cerita. Setiap tokoh dalam cerita mempunyai sifat dan watak masing-masing.

Menurut sifatnya penokohan dibagi menjadi 3 yaitu :

- (a) Protagonis yaitu tokoh yang berwatak baik
- (b) Antagonis yaitu tokoh yang berwatak kurang baik (penentang protagonis)
- (c) Tritagonis yaitu tokoh yang menjadi penengah antara protagonis dan antagonis.

2) Tema

Tema adalah inti persoalan yang menjadi dasar dalam sebuah cerita (ide dan gagasan).

Tema cerita mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- (a) Persoalan yang paling menonjol
- (b) Persoalan yang paling banyak menimbulkan konflik
- (c) Persoalan yang paling banyak membutuhkan waktu pemberitaan.

3) Latar

Latar adalah segala petunjuk, keterangan atau hal yang berkaitan dengan waktu, tempat, dan suasana dalam cerita.

4) Amanat

Amanat adalah pesan atau ajakan moral yang disampaikan pengarang dalam cerita.

KANCIL dan TIKUS

Di Hutan hiduplah dua ekor kancil, mereka bernama Kanca dan Manggut. Kedua ekor kancil itu bersaudara. Manggut adalah kakak dari Kanca, sebaliknya kanca adalah adik dari manggut. Walaupun mereka bersaudara, tetapi sifat mereka sangatlah berbeda. Kanca rajin dan baik hati, sedangkan manggut pemalas dan suka menjahili temannya.

Pada suatu hari manggut kelaparan tetapi manggut malas mencari makanan. Akhirnya manggut mencuri makanan kanca. Waktu kanca bertanya pada manggut dimana makanannya, manggut menjawab dicuri tikus. "Ah, mana mungkin dimakan tikus!" kata Kanca. "Iya betul kok! Masa sama kakaknya tidak percaya" jawab Manggut berbohong.

Mulanya kanca tidak percaya dengan omongan manggut. Tetapi setelah manggut mengatakannya berkali-kali akhirnya kanca percaya juga. Kanca memanggil tikus kerumahnya. "Tikus, apakah kamu mencuri makananku?" tanya kanca pada tikus. "Ha? Mencuri? Berpikir saja aku belum pernah!" jawab tikus. "Ah, si tikus! Kamu ini membela diri saja! Sudah, Kanca! Dia pasti bohong," kata Manggut. "Ya, sudahlah! Tikus, sebagai gantinya ambilkan makanan di seberang sungai sana. Tadi aku juga mengambil makanan dari sana!" kata kanca mengakhiri percakapan.

Tikus berjalan ke tepi sungai, ia menaiki perahu kecil untuk menuju seberang sungai. Sebenarnya tikus tahu kalau manggut yang mencuri makanan. Sementara, di bagian sungai yang lain, manggut cepat-cepat menyeberangi sungai. Ia hendak memasang perangkap tikus agar tikus terperangkap.

Ketika tikus hampir mendekati seberang sungai, tikus melihat perangkap. Tikus yakin kalau perangkap itu dipasang oleh manggut. Tiba-tiba tikus mendapat ide, tikus berpura-pura tenggelam dalam sungai. "Aaa.. Manggut, tolong aku...!" teriak tikus.

Mendengar itu manggut segera menolong tikus, kemudian tikus meminta manggut mengantarkannya ke seberang sungai. Manggut tidak bisa berbuat apa-apa, ia mengantarkan tikus ke seberang sungai. Sampai di seberang sungai tikus meminta manggut menemani tikus mengambil makanan. Karena manggut tidak berhati-hati.

LAMPIRAN 2**LKS (Lembar Kerja Siswa)**

Nama Kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.

Kerjakan secara berkelompok!**Tugas**

1. Identifikasilah nama-nama tokoh, tema, latar, dan amanat cerita !
2. Ringkaslah cerita yang ada di buku !
3. Setiap kelompok menunjuk 1 temannya untuk mewakili mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas !

LAMPIRAN 3
PENILAIAN KOGNITIF

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)	Kelas/Semester : V / Genab
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia	Jumlah Soal : 20 Soal
Kurikulum : KTSP	Bentuk Soal : Pilihan Ganda
Alokasi Waktu : 1 x 25 menit (25 menit)	Materi Pokok : Teks Cerita Pendek Anak
	Penyusun : Feny Riastutik

KISI-KISI PENULISAN SOAL KOGNITIF

Standar Kompetensi

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

Kompetensi Dasar

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

No	Indikator soal	Ranah Kognitif	No soal
1	Peserta didik mampu menjelaskan pengertian dongeng dengan tepat.	C2	Pilihan ganda no 1
2	Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis dongeng dengan benar.	C1	Pilihan ganda no 2
3	Peserta didik mampu mengklasifikasikan jenis dari dongeng dengan benar.	C3	Pilihan ganda no 3
4	Peserta didik mampu mengkategorikan pengertian dari jenis dongeng dengan tepat.	C2	Pilihan ganda no 4
5	Peserta didik mampu membedakan jenis-jenis dongeng dengan benar.	C2	Pilihan ganda no 5
6	Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis	C1	Pilihan ganda no 6

	dongeng dengan benar.		
7	Peserta didik mampu mengkategorikan pengertian dari jenis dongeng dengan tepat.	C2	Pilihan ganda no 7
8	Peserta didik mampu mengidentifikasi beberapa judul yang termasuk dalam fabel dengan benar.	C1	Pilihan ganda no 8
9	Peserta didik mampu menggolongkan beberapa judul yang termasuk dalam mitos dengan benar.	C2	Pilihan ganda no 9
10	Peserta didik mampu menggolongkan beberapa judul yang termasuk dalam parabel dengan benar.	C2	Pilihan ganda no 10
11	Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis cerita dengan benar.	C1	Pilihan ganda no 11
12	Peserta didik mampu menunjukkan setting dari cerita dengan tepat.	C1	Pilihan ganda no 12
13	Peserta didik mampu menyebutkan jumlah tokoh dalam cerita dengan benar.	C1	Pilihan ganda no 13
14	Peserta didik mampu menyebutkan nama tokoh dalam cerita dengan benar.	C1	Pilihan ganda no 14
15	Peserta didik mampu menilai sifat yang ada di dalam cerita dengan benar.	C3	Pilihan ganda no 15
16	Peserta didik mampu menentukan siapakah tokoh dalam cerita yang memiliki sifat baik hati dan rajin dengan benar.	C3	Pilihan ganda no 16
17	Peserta didik mampu menyebutkan nama kakak dari tokoh cerita dengan benar.	C1	Pilihan ganda no 17
18	Peserta didik mampu menjelaskan cerita dengan tepat.	C1	Pilihan ganda no 18
19	Peserta didik mampu menentukan siapa yang bersalah dalam cerita dengan benar.	C3	Pilihan ganda no 19
20	Peserta didik mampu menjelaskan sosok tokoh dalam cerita dengan tepat.	C2	Pilihan ganda no 20

SOAL EVALUASI**A. Pilihan Ganda**

Berilah tanda silang (x) pada huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang benar !

1. adalah seseorang yang berperan dalam cerita. Isilah titik-titik diawal kalimat dengna tepat....
 - a. Teks cerita pendek anak
 - b. Dongeng
 - c. Amanat
 - d. Tokoh
2. Unsur cerita yang berkaitan dengan tepat adalah....
 - a. Tokoh
 - b. Latar
 - c. Amanat
 - d. Teks cerita di laut
3. Latar adalah segala petunjuk, keterangan atau hal yang berkaitan dengan...
 - a. Ide
 - b. Gagasan
 - c. Antagonis
 - d. Waktu
4. Tokoh yang berwatak baik adalah pengertian dari....
 - a. Sage
 - b. Tritagonis
 - c. Antagonis
 - d. Protagonis
5. Menurut sifatnya penokohan dibagi menjadi 3, kecuali adalah....
 - a. Tritagonis
 - b. Antagonis
 - c. Tema cerita
 - d. Protagonis
6. Yang manakah yang bukan termasuk dalam unsur cerita....
 - a. Tema
 - b. Kajian
 - c. Amanat
 - d. Tokoh

7. adalah pesan atau ajakan moral yang disampaikan pengarang dalam cerita. Isilah titik-titik tersebut dengan tepat...
- Amanat
 - Tritagonis
 - Tokoh
 - Latar
8. Di bawah ini yang merupakan ciri-ciri tema cerita adalah....
- Persoalan yang paling menonjol
 - Persoalan yang unik
 - Persoalan yang sulit diselesaikan
 - Persolan yang menyenangkan
9. Di bawah ini mana yang bukan termasuk dalam ciri-ciri tema adalah....
- Persoalan yang paling menonjol
 - Persoalan yang paling banyak menimbulkan konflik
 - Persoalan yang simple
 - Persoalan yang paling banyak menimbulkan waktu pemberitaan
10. Tritagonis memiliki pengertian....
- Tokoh yang berwatak baik
 - Tokoh yang lucu
 - Tokoh yang kurang baik
 - Tokoh yang menjadi penengah antara protagonis dan antagonis
11. Di bawah ini yang bukan termasuk latar dalam cerita yaitu....
- waktu
 - Suasana
 - Tempat
 - Tema
12. Latar dari cerita di atas adalah di....
- Mall
 - Hutan
 - Pasar
 - Sekolah
13. Ada berapa tokoh dalam cerita tersebut....
- 4
 - 3
 - 2
 - 1

14. Di bawah ini yang merupakan nama tokoh dalam cerita adalah....
- Semut, tikus dan kanca
 - Tikus, kanca dan buaya
 - Tikus, kanca dan manggut
 - Manggut, kanca, dan buaya
15. Dalam cerita di atas sifat seperti apa yang dimiliki manggut....
- Pemalas
 - Rajin
 - Pintar
 - Cerdas
16. Siapakah yang memiliki sifat rajin dan baik hati...
- Buaya
 - Kancil
 - Kanca
 - Manggut
17. Di Hutanhiduplah dua ekor kancil, mereka bernama Kanca dan Manggut. Kedua ekor kancil itu bersaudara. Manggut adalah kakak dari Kanca, sebaliknya kanca adalah adik dari manggut. Walaupun mereka bersaudara, tetapi sifat mereka sangatlah berbeda. Kanca rajin dan baik hati, sedangkan manggut pemalas dan suka menjahili temannya.
- Dari penggalan cerita di atas kanca merupakan adik dari....
- Tikus
 - Manggut
 - Kancil
 - Semut
18. Dari cerita tersebut siapa yang melakukan fitnah kepada tikus....
- Semut
 - Buaya
 - Kancil
 - Manggut
19. Menurut cerita siapakan yang telah mencuri makanan milik kanca....
- Kancil
 - Manggut
 - Semut
 - Monyet
20. Siapakan sosok manggut....
- Teman yang baik dari seekor tikus
 - Kancil yang rajin bekerja dan baik hati
 - Sosok pemalas yang jahat dan merupakan kakak dari kanca
 - Teman dari kanca dan manggut

KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN**Pilihan ganda**

- | | |
|-------|-------|
| 1. D | 11. D |
| 2. A | 12. B |
| 3. D | 13. B |
| 4. D | 14. C |
| 5. C | 15. A |
| 6. B | 16. C |
| 7. A | 17. B |
| 8. A | 18. D |
| 9. C | 19. B |
| 10. D | 20. C |

Jawaban benar, skor = 5

Jawaban salah, skor = 0

Nilai = jumlah skor pilihan ganda x 5

LAMPIRAN 4

PENILAIAN AFEKTIF

PENILAIAN SIKAP SOSIAL

Berilah tanda (v) pada kolom yang sesuai dengan aspek yang dinilai !

No	Nama Siswa	Kriteria Yang Dinilai												
		Kerja Keras				Bertanggung Jawab				Komunikatif				Nilai Akhir
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														
6.														
7.														
8.														
9.														
10.														
Dst.														

RUBRIK PENILAIAN SIKAP SOSIAL

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Kerja Keras 1. Siswa menampilkan kerja keras dalam diskusi kelompok. 2. Siswa mampu menerima pendapat orang lain dalam diskusi kelompok. 3. Siswa mengikuti diskusi kelompok dengan kerja keras. 4. Siswa menyukai diskusi mengenai dongeng.	Keempat kriteria tersebut terpenuhi .	Tiga kriteria saja yang terpenuhi .	Hanya dua kriteria yang terpenuhi.	Hanya satu kriteria yang terpenuhi.
Bertanggung Jawab 1. Siswa mengikuti diskusi dengan bertanggung jawab. 2. Siswa mematuhi peraturan diskusi dengan bertanggung jawab. 3. Siswa menampilkan jawaban pertanyaan dengan bertanggung jawab. 4. Siswa ikut serta dalam menyelesaikan	Keempat kriteria tersebut terpenuhi .	Tiga kriteria saja yang terpenuhi .	Hanya dua kriteria yang terpenuhi.	Hanya satu kriteria yang terpenuhi.

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
tugas kelompok.				
Komunikatif 1. Siswa mengkomunikasikan hasil tugas dengan baik. 2. Siswa menyampaikan pendapatnya dengan baik 3. Siswa memberikan saran dengan baik. 4. Siswa mampu berkomunikasi baik dengan temannya.	Keempat kriteria tersebut terpenuhi	Tiga kriteria saja yang terpenuhi	Hanya dua kriteria yang terpenuhi.	Hanya satu kriteria yang terpenuhi.

Nilai Siswa : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

LAMPIRAN 5

PENILAIAN PSIKOMOTOR

LEMBAR PENILAIAN PSIKOMOTOR

Lembar Pengamatan Keterampilan Diskusi Kelompok

Berilah tanda centang (v) pada kolom skor 4, 3, 2, atau 1 sesuai dengan keterampilan yang ditampilkan siswa !

No	Nama Siswa	Kriteria Yang Dinilai												NA
		Keterampilan mengidentifikasi an cerita				Keterampilan mengkomunikasikan pendapat				Keterampilan menentukan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														
Dst.														

Rubrik Penilaian Diskusi Kelompok

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Keterampilan mengidentifikasi cerita	Siswa mampu mengidentifikasi cerita dengan baik dan serius.	Siswa mampu mengidentifikasi cerita dengan baik tetapi kurang serius.	Siswa mengidentifikasi cerita kurang baik.	Siswa kurang mampu mengidentifikasi cerita dengan baik dan serius.
Keterampilan mengkomunikasikan pendapat	Siswa mampu mengkomunikasikan pendapat dengan baik.	Siswa mampu mengkomunikasikan pendapat tetapi kurang cermat.	Siswa mengkomunikasikan pendapat kurang baik dan kurang cermat.	Siswa kurang mampu mengkomunikasikan pendapat.
Keterampilan menentukan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan	Siswa mampu menentukan jawaban yang sesuai dengan	Siswa mampu menentukan jawaban yang sesuai dengan	Siswa mampu menentukan jawaban yang sesuai dengan	Siswa kurang mampu dalam menentukan jawaban yang

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
	pertanyaan dengan baik.	pertanyaan tetapi kurang cermat.	pertanyaan tetapi kurang cermat.	sesuai dengan pertanyaan.

$$\text{Nilai Siswa : } \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : SD N 1 Mangunrejo
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/semester : V (Lima) /II (Dua)
Alokasi waktu : 3 x 35 menit

A. STANDAR KOMPETENSI

5. Mendengarkan

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

B. KOMPETENSI DASAR

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

C. Indikator

5.2.2 Siswa dapat menyimpulkan isi cerita dalam beberapa kalimat secara lisan

D. Tujuan Pembelajaran

Kognitif

1. Siswa dapat memahami tentang alur cerita
2. Siswa dapat menjawab dengan baik pertanyaan yang diajukan oleh guru

Afektif

1. Siswa mengerjakan dengan tertib saat guru memberikan soal
2. Siswa memperhatikan dengan seksama saat guru menyampaikan materi

Psikomotor

1. Siswa dapat menyimpulkan isi cerita dengan baik
2. Siswa percaya diri saat guru meminta siswa menyimpulkan isi cerita secara lisan

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)

Tekun (*diligence*)

Tanggung jawab (*responsibility*)

Ketelitian (*carefulness*)

Kerja sama (*Cooperation*)

Toleransi (*Tolerance*)

Percaya diri (*Confidence*)

Keberanian (*Bravery*)

Rasa hormat dan

Perhatian (*respect*)

E. Materi Ajar

BAHASA INDONESIA

- Teks Cerita Pendek anak

F. Metode Pembelajaran

Metode : Pengamatan ,diskusi dan tanya jawab

Pendekatan : Konstektual

Model : Model Interaktif

G. Langkah-langkah Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	PKB	METODE	ALOKASI WAKTU
Pra Pendahuluan	1. Guru menyapa siswa dengan mengucapkan salam. 2. Guru dan siswa memulai kegiatan belajar mengajar dengan berdoa bersama. 3. Guru mengabsen siswa.	Santun Religius Percaya diri	Tanya Jawab	10 Menit
Pendahuluan	1. Guru menunjukkan boneka tangan dari kain flanel di depan kelas untuk merangsang rasa ingin tahu siswa. 2. Guru mengajukan beberapa pertanyaan berkaitan dengan boneka tangan untuk menggiring siswa memahami materi apa yang hendak dipelajari. 3. Guru menjelaskan secara singkat materi pokok, tujuan pembelajaran serta langkah-langkah pembelajaran yang akan dipelajari. 4. Guru melakukan apersepsi materi dengan mengajak siswa menebak boneka yang menyerupai hewan apakah yang ditunjukkan oleh guru.	Cermat Percaya diri Cermat Percaya Diri	Pengamatan Tanya jawab Ceramah Demonstrasi	10 Menit
Kegiatan Inti	1. Guru mengajukan beberapa pertanyaan untuk merangsang rasa ingin tahu siswa pada materi.	Percaya Diri	Tanya jawab	

	(ekplorasi)	Cermat		
2.	Guru menjelaskan mengenai teks cerita pendek anak. (elaborasi)		Ceramah	75 menit
3.	Guru memperagakan naskah dalam cerita dengan menggunakan media boneka tangan (lampiran 1). (elaborasi)	Cermat	Demonstrasi	
4.	Setelah itu, siswa diberi tugas untuk menyimpulkan isi cerita dalam beberapa kalimat secara lisan. (elaborasi)	Percaya Diri	Penugasan	
5.	Siswa diarahkan guru bekerja seteliti mungkin. (elaborasi)	Percaya Diri Percaya Diri		
6.	Siswa dibagi menjadi 7 kelompok untuk membuat sebuah cerita hewan (fabel). (elaborasi)	Percaya Diri	Diskusi Kelompok	
7.	Guru berkeliling mengamati presentasi siswa, memperagakan cerita bersama kelompoknya dengan menggunakan media boneka tangan. (elaborasi)	Cermat	Pengamatan	
8.	Setelah kegiatan presentasi selesai, guru membimbing siswa memahami sebuah bacaan. (eksplorasi)	Cermat	Ceramah	
9.	Siswa diberi soal individu, diminta untuk menjawab pertanyaan berkaitan dengan bacaan tersebut. (elaborasi)	Cermat	Diskusi Kelompok	
10.	Guru berkeliling mengamati siswa ketika mengerjakan tugas individu.	Cermat		

	(elaborasi)		Pengamatan	
	11. Siswa dan guru mengoreksi hasil pekerjaan siswa. (konfirmasi)	Cermat		
	12. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang aktif dan pada siswa yang berhasil menjawab seluruh pertanyaan dengan benar. (konfirmasi)	Cermat	Tanya Jawab	
	13. Selanjutnya siswa diminta untuk mencermati buku pelajaran. (eksplorasi)	Cermat	Ceramah	
	14. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara menyimpulkan isi cerita dalam beberapa kalimat secara lisan. (elaborasi)	Cermat	Pengamatan	
	15. Siswa kembali bekerja dengan kelompoknya untuk menyimpulkan isi cerita dalam beberapa kalimat secara lisan. (elaborasi)	Cermat	Ceramah	
	16. Guru berkeliling mengamati dan membimbing kerja kelompok siswa. (elaborasi)	Percaya Diri	Diskusi Kelompok	
	17. Setelah selesai bekerja kelompok, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas. (elaborasi)	Percaya Diri	Pengamatan	
	18. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang dapat mempresentasikan hasil kerja	Cermat	Diskusi Kelompok	

	kelompoknya dengan sangat baik. (konfirmasi) 19. Siswa bersama dengan guru mencermati sebuah cerita di buku pelajaran. 20. Guru mengarahkan siswa memahami materi cerita pendek anak. (eksplorasi) 21. Masing-masing siswa diberi tugas membuat sebuah cerita sederhana mengenai hewan. (elaborasi) 22. Masing-masing siswa diminta untuk menyimpulkan isi cerita secara lisan dari dongeng yang telah dibuat. (elaborasi) 23. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang mampu melaksanakan tugasnya dengan sangat baik. (konfirmasi)	Cermat Percaya Diri Percaya Diri Percaya Diri	Ceramah Tanya Jawab Ceramah Penugasan Diskusi Kelompok Ceramah	
Penutup	1. Siswa dan guru mengulas kembali materi yang telah dipelajari. 2. Siswa diarahkan menuliskan ringkasan materi dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.	Cermat Percaya Diri	Tanya Jawab Penugasan	10 menit

	3. Siswa diminta untuk menarik kesimpulan tentang hal-hal apa saja yang dapat dipelajari dari materi dan apa yang harus dilakukan setelah belajar hari ini.	Percaya Diri	Tanya Jawab	
	4. Siswa diajak untuk menyebutkan nama-nama hewan yang ada di dalam cerita.	Percaya Diri Cermat	Demonstrasi	
	5. Guru melakukan evaluasi dengan memberikan PR kepada siswa.		Penugasan	

H. Alat / Bahan dan Sumber Belajar

- e. Alat peraga : Boneka Tangan
- f. BSE Bahasa Indonesia
- g. Buku sumber lain yang dapat menunjang proses belajar mengajar.
- h. Lingkungan sekitar

I. Penilaian

Jenis Penilaian	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Kriteria Penilaian
1. Kognitif	a. Menyimpulkan isi cerita dalam beberapa kalimat secara lisan.	Tes Tertulis	PR	Lampiran 3
2. Afektif	a. Menyebutkan kesimpulan isi cerita dalam beberapa kalimat secara lisan.	Pengamatan	Lembar Penilaian Afektif	Lampiran 4
3. Psikomotor	a. Mengidentifikasi kesimpulan isi cerita dalam beberapa klaimat secara lisan.	Pengamatan	Lembar Penilaian Psikomotor	Lampiran 5

Mengetahui,

Wonosobo, 24 Mei 2017

Kepala Sekolah

Guru Kelas V

Slamet, S.Pd SD**Maria Yasinta Supar, S.Pd SD**

NIP : 196703211993011002

NIP : 195808201978022004

Gambar Boneka Tangan



LAMPIRAN 2**LKS (Lembar Kerja Siswa)**

Nama Kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.

Kerjakan secara berkelompok!

Tugas

1. Buatlah kesimpulan dari dongeng di atas !
2. Ringkaslah dongeng tersebut !
3. Setiap kelompok menunjuk 1 temannya untuk mewakili mempresentasikan hasil pekerjaannya !

LAMPIRAN 3
PENILAIAN KOGNITIF

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)	Kelas/Semester : V / Genab
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia	Jumlah Soal : 20 Soal
Kurikulum : KTSP	Bentuk Soal : Pilihan Ganda
Alokasi Waktu : 1 x 25 menit (25 menit)	Materi Pokok : Teks Cerita Pendek Anak
	Penyusun : Feny Riastutik

KISI-KISI PENULISAN SOAL KOGNITIF

Standar Kompetensi

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

Kompetensi Dasar

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

No	Indikator soal	Ranah Kognitif	No soal
1	Peserta didik mampu mengidentifikasi judul dongeng dengan benar.	C1	Pilihan ganda no 1
2	Peserta didik mampu menyebutkan tokoh utama dalam cerita.	C1	Pilihan ganda no 2
3	Peserta didik mampu menentukan dimana latar dongeng dengan benar.	C3	Pilihan ganda no 3
4	Peserta didik mampu mengidentifikasi dongeng dengan tepat.	C1	Pilihan ganda no 4
5	Peserta didik mampu menilai apa yang membuat si kecil hitam bersedih dengan benar.	C3	Pilihan ganda no 5
6	Peserta didik mampu menjelaskan alasan si kecil hiam menyeburkan diri ke dalam ember berisi cat putih dengan benar.	C1	Pilihan ganda no 6
7	Peserta didik mampu mengklasifikasikan dongeng dengan tepat.	C3	Pilihan ganda no 7
8	Peserta didik mampu menjelaskan dongeng dengan benar.	C1	Pilihan ganda no 8
9	Peserta didik mampu menelusuri apa yang ditanyakan si kecil hitam kepada ibunya dengan benar.	C1	Pilihan ganda no 9

10	Peserta didik mampu menggolongkan beberapa judul yang termasuk dalam parabel dengan benar.	C2	Pilihan ganda no 10
11	Peserta didik mampu menilai tokoh antagonis dalam cerita dengan benar.	C3	Pilihan ganda no 11
12	Peserta didik mampu meramalkan apa yang terjadi pada cerita dengan tepat.	C3	Pilihan ganda no 12
13	Peserta didik mampu menjelaskan apa yang dilakukan si kecil hitam dalam cerita dengan benar.	C1	Pilihan ganda no 13
14	Peserta didik mampu menjelaskan cerita dengan benar.	C2	Pilihan ganda no 14
15	Peserta didik mampu menilai sifat yang ada di dalam cerita dengan benar.	C3	Pilihan ganda no 15
16	Peserta didik mampu mengidentifikasi amanat cerita dengan benar.	C1	Pilihan ganda no 16
17	Peserta didik mampu menentukan kesimpulan dari cerita dengan benar.	C3	Pilihan ganda no 17
18	Peserta didik mampu menjelaskan cerita dengan tepat.	C2	Pilihan ganda no 18
19	Peserta didik mampu mengidentifikasi cerita dengan benar.	C1	Pilihan ganda no 19
20	Peserta didik mampu menjelaskan siapa saja nama-nama tokoh dalam cerita dengan baik dan benar.	C2	Pilihan ganda no 20

SOAL EVALUASI**A. Pilihan Ganda**

Berilah tanda silang (x) pada huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang benar !

1. Judul dongeng di atas adalah....
 - a. Si Hitam dan Si Putih
 - b. Kerbau dan Pak Tani
 - c. Ikan Mas dan Semut
 - d. Si Kancil yang rakus
2. Siapakah tokoh utama dalam cerita
 - a. Ibu Si kecil Hitam
 - b. Kambing Putih
 - c. Keluarga kambing hitam
 - d. Si kecil Hitam
3. Di manakah latar cerita tersebut...
 - a. Hutan
 - b. Dapur
 - c. Dalam rumah
 - d. Halaman
4. Apa yang menyebabkan kambing hitam djauhi kambing putih....
 - a. Karena kambing hitam sombong
 - b. Karena kambing hitam baik hati
 - c. Karena kambing putih mengira kambing hitam pembawa masalah
 - d. Karena kambing putih sombong
5. Apa yang membuat si kecil hitam bersedih....
 - a. Karena ibunya memarahinya
 - b. Karena kambing putih tidak mau bermain bersamanya
 - c. Karena si kecil hitam terlalu sensitif
 - d. Karena si kecil hitam banyak bicara
6. Apa alasan yang membuat si kecil hitam menyebarkan dirinya ke dalam ember cat berwarna putih....
 - a. Karena dia menyukai warna putih
 - b. Agar berbulu putih
 - c. Agar berbulu putih dan kambing putih mau bermain bersamanya
 - d. Agar kambing putih mau bermain bersamanya
7. Ada berapa keluarga dalam cerita yang memiliki bulu hitam....
 - a. 1
 - b. 2

- c. 3
 - d. 4
8. Apa yang terjadi ketika si kecil hitam sudah berubah menjadi putih....
- a. Si kecil hitam ketahuan berbohong
 - b. Si kecil hitam tidak ketahuan berbohong
 - c. Langit gelap, dan kemudian turun hujan dan si kecil hitam ketahuan berbohong
 - d. Si kecil hitam bersenang-senang karena memiliki bulu yang putih
9. Apa yang si kecil hitam tanyakan kepada ibunya....?
- a. Ibu, kenapa kita tidak berbulu putih?
 - b. Apa betul, kambing hitam memang pembawa masalah?
 - c. Ibu, kenapa kambing putih tidak memperbolehkan aku bermain bersamanya?
 - d. Ibu, kenapa kita di jauhi?
10. Siapakah tokoh antagonis dalam cerita....
- a. Si kecil hitam
 - b. Si kambing putih
 - c. Keluarga kambing hitam
 - d. Srigala
11. Dalam cerita tersebut siapakah yang tiba-tiba muncul mendekati kambing-kambing putih....
- a. Ular
 - b. Buaya
 - c. Beruang
 - d. Srigala
12. Apa yang akan dilakukan hewan tersebut ketika mendekati kambing putih yang sedang bermain....
- a. Akan mengajaknya bermain
 - b. Akan menjadikannya santapan
 - c. Akan menculiknya
 - d. Akan mengajaknya pulang
13. Apa yang dilakukan si kecil hitam ketika melihat srigala....
- a. Si kecil hitam berlari kocar-kacir
 - b. Si kecil hitam tertawa terbahak-bahak karena melihat kambing putih sedang ketakutan
 - c. Si kecil hitam berlari mendekat
 - d. Si kecil hitam memanggil ibunya untuk meminta tolong
14. Cara apa yang dilakukan si kecil hitam untuk mengusir srigala....
- a. Melemparinya dengan batu
 - b. Melemparinya dengan buah-buahan busuk
 - c. Melemparinya dengan kelereng

- d. Melemparinya dengan buah
- 15. Dalam cerita sifat seperti apa yang dimiliki si kecil hitam....
 - a. Pemalas
 - b. Rajin
 - c. Pintar
 - d. Pemberani
- 16. Apa amanat dari cerita tersebut...
 - a. Jangan membeda-bedakan seseorang hanya karena dia berbeda
 - b. Jangan sombong
 - c. Jangan menjadi pribadi yang pemalas
 - d. Jangan mendiskriminasi orang lain karena
- 17. Apa kesimpulan dari cerita tersebut....
 - a. Kambing putih adalah pribadi yang jahat
 - b. Ibu adalah orang yang sangat baik
 - c. Jangan membeda-bedakan seseorang karena kita tidak tahu kapan kita akan membutuhkan bantuannya
 - d. Akhirnya kambing putih berterima kasih kepada si kecil hitam yang telah menyelamatkannya dan kemudian mereka hidup damai
- 18. Siapa yang berhasil membuat srigala melarikan diri....
 - a. ibu
 - b. keluarga kambing hitam
 - c. si kecil hitam
 - d. kambing putih
- 19. Siapa tokoh tritagonis dalam cerita....
 - a. Ayah kambing hitam
 - b. Srigala
 - c. Si kecil putih
 - d. Ibu si kecil hitam
- 20. Siapa saja nama tokoh yang ada di dalam cerita, sebutkan secara lengkap....
 - a. Ibu, si kecil putih
 - b. Srigala, si kecil hitam, dan ibu
 - c. Srigala dan ibu
 - d. Si kecil hitam, ibu, kambing putih dan srigala

KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN**Pilihan ganda**

- | | |
|-------|-------|
| 1. A | 11. D |
| 2. D | 12. B |
| 3. A | 13. C |
| 4. C | 14. B |
| 5. B | 15. D |
| 6. C | 16. A |
| 7. A | 17. D |
| 8. C | 18. C |
| 9. B | 19. D |
| 10. B | 20. D |

Jawaban benar, skor = 5

Jawaban salah, skor = 0

Nilai = jumlah skor pilihan ganda x 5

LAMPIRAN 4
PENILAIAN AFEKTIF
PENILAIAN SIKAP SOSIAL

Berilah tanda (v) pada kolom yang sesuai dengan aspek yang dinilai !

No	Nama Siswa	Kriteria Yang Dinilai												Nilai Akhir
		Kerja Keras				Bertanggung Jawab				Komunikatif				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														
6.														
7.														
8.														
9.														
10.														
Dst.														

RUBRIK PENILAIAN SIKAP SOSIAL

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Kerja Keras 1. Siswa menampilkan kerja keras dalam diskusi kelompok. 2. Siswa mampu menerima pendapat orang lain dalam diskusi kelompok. 3. Siswa mengikuti diskusi kelompok dengan kerja keras. 4. Siswa menyukai diskusi mengenai dongeng.	Keempat kriteria tersebut terpenuhi .	Tiga kriteria saja yang terpenuhi .	Hanya dua kriteria yang terpenuhi.	Hanya satu kriteria yang terpenuhi.
Bertanggung Jawab 1. Siswa mengikuti diskusi dengan bertanggung jawab. 2. Siswa mematuhi peraturan diskusi dengan bertanggung jawab. 3. Siswa menampilkan jawaban pertanyaan dengan bertanggung jawab. 4. Siswa ikut serta dalam menyelesaikan tugas kelompok.	Keempat kriteria tersebut terpenuhi .	Tiga kriteria saja yang terpenuhi .	Hanya dua kriteria yang terpenuhi.	Hanya satu kriteria yang terpenuhi.

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Komunikatif 1. Siswa mengkomunikasikan hasil tugas dengan baik. 2. Siswa menyampaikan pendapatnya dengan baik 3. Siswa memberikan saran dengan baik. 4. Siswa mampu berkomunikasi baik dengan temannya.	Keempat kriteria tersebut terpenuhi	Tiga kriteria saja yang terpenuhi	Hanya dua kriteria yang terpenuhi.	Hanya satu kriteria yang terpenuhi.

$$\text{Nilai Siswa : } \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

LAMPIRAN 5
PENILAIAN PSIKOMOTOR
LEMBAR PENILAIAN PSIKOMOTOR

Lembar Pengamatan Keterampilan Diskusi Kelompok

Berilah tanda centang (v) pada kolom skor 4, 3, 2, atau 1 sesuai dengan keterampilan yang ditampilkan siswa !

No	Nama Siswa	Kriteria Yang Dinilai												
		Keterampilan Menyimpulkan isi cerita secara lisan				Keterampilan mengkomunikasikan pendapat				Keterampilan menentukan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan				NA
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														
Dst.														

Rubrik Penilaian Diskusi Kelompok

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Keterampilan menyimpulkan isi cerita dengan lisan	Siswa mampu menyimpulkan isi cerita dalam beberapa kalimat secara lisan dengan baik dan serius.	Siswa mampu menyimpulkan isi cerita dalam beberapa kalimat secara lisan dengan baik tetapi kurang serius.	Siswa menyimpulkan isi cerita dalam beberapa kalimat secara lisan dengan kurang baik.	Siswa kurang mampu menyimpulkan isi cerita dalam beberapa kalimat secara lisan dengan baik dan serius.
Keterampilan mengkomunikasikan pendapat	Siswa mampu mengkomunikasikan pendapat dengan baik.	Siswa mampu mengkomunikasikan pendapat tetapi kurang cermat.	Siswa mengkomunikasikan pendapat kurang baik dan kurang cermat.	Siswa kurang mampu mengkomunikasikan pendapat.
Keterampilan	Siswa mampu	Siswa mampu	Siswa mampu	Siswa kurang

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
menentukan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan	menentukan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan dengan baik.	menentukan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan tetapi kurang cermat.	menentukan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan tetapi kurang cermat.	mampu dalam menentukan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan.

$$\text{Nilai Siswa : } \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : SD N 1 Mangunrejo

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/semester : V (Lima) /II (Dua)

Alokasi waktu : 3 x 35 menit

J. STANDAR KOMPETENSI

5. Mendengarkan

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

K. KOMPETENSI DASAR

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

L. Indikator

5.2.3 Siswa dapat menceritakan kembali isi kalimat secara lisan

5.2.4 Siswa dapat meringkas isi buku secara tertulis

M. Tujuan Pembelajaran

Kognitif

3. Siswa dapat memahami isi kalimat
4. Siswa dapat menjawab dengan baik pertanyaan yang diajukan oleh guru

Afektif

1. Siswa dapat menceritakan isi cerita dengansopan
2. Siswa tertib saat diperintah guru untuk meringkas isi buku

Psikomotor

1. Siswa dapat menceritakan dengan jelas isi kalimat secara lisan

2. Siswa terampil meringkas isi buku

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)

Tekun (*diligence*)

Tanggung jawab (*responsibility*)

Ketelitian (*carefulness*)

Kerja sama (*Cooperation*)

Toleransi (*Tolerance*)

Percaya diri (*Confidence*)

Keberanian (*Bravery*)

Rasa hormat dan

Perhatian (*respect*)

N. Materi Ajar

BAHASA INDONESIA

- Teks Cerita Pendek anak

O. Metode Pembelajaran

Metode : Pengamatan ,diskusi dan tanya jawab

Pendekatan : Konstektual

Model : Model Interaktif

P. Langkah-langkah Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	PKB	METODE	ALOKASI WAKTU
Pra Pendahuluan	4. Guru menyapa siswa dengan mengucapkan salam. 5. Guru dan siswa memulai kegiatan belajar mengajar dengan berdoa bersama. 6. Guru mengabsen siswa.	Santun Religius Percaya diri	Tanya Jawab	10 Menit
Pendahuluan	5. Guru menunjukkan boneka tangan dari kain flanel di depan kelas untuk merangsang rasa ingin tahu siswa. 6. Guru mengajukan beberapa pertanyaan berkaitan dengan boneka tangan untuk menggiring siswa memahami materi apa yang hendak dipelajari. 7. Guru menjelaskan secara singkat materi pokok, tujuan pembelajaran serta langkah-langkah pembelajaran yang akan dipelajari. 8. Guru melakukan apersepsi materi dengan mengajak siswa menebak boneka yang menyerupai hewan apakah yang ditunjukkan oleh guru.	Cermat Percaya diri Cermat Percaya Diri	Pengamatan Tanya jawab Ceramah Demonstrasi	10 Menit
Kegiatan Inti	24. Guru mengajukan beberapa pertanyaan untuk merangsang rasa ingin tahu siswa pada materi.	Percaya Diri	Tanya jawab	

	(ekplorasi)	Cermat		
25.	Guru menjelaskan mengenai teks cerita pendek anak. (elaborasi)		Ceramah	75 menit
26.	Guru memperagakan naskah dalam cerita dengan menggunakan media boneka tangan. (lampiran 1) (elaborasi)	Cermat	Demonstrasi	
27.	Setelah itu, siswa diberi tugas untuk menceritakan kembali isi kalimat secara lisan dan meringkas isi buku secara tertulis. (elaborasi)	Percaya Diri	Penugasan	
28.	Siswa diarahkan guru bekerja seteliti mungkin. (elaborasi)	Percaya Diri Percaya Diri		
29.	Siswa dibagi menjadi 7 kelompok untuk membuat sebuah cerita hewan (fabel). (elaborasi)	Percaya Diri	Diskusi Kelompok	
30.	Guru berkeliling mengamati presentasi siswa, memperagakan cerita bersama kelompoknya dengan menggunakan media boneka tangan. (elaborasi)	Cermat	Pengamatan	
31.	Setelah kegiatan presentasi selesai, guru membimbing siswa memahami sebuah bacaan. (eksplorasi)	Cermat	Ceramah	
32.	Siswa diberi soal individu, diminta untuk menjawab pertanyaan berkaitan dengan bacaan tersebut. (posttest) (elaborasi)	Cermat	Diskusi Kelompok	
33.	Guru berkeliling mengamati siswa ketika mengerjakan tugas individu.			

	(elaborasi)	Cermat		
	34. Siswa dan guru mengoreksi hasil pekerjaan siswa. (konfirmasi)		Pengamatan	
	35. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang aktif dan pada siswa yang berhasil menjawab seluruh pertanyaan dengan benar. (konfirmasi)	Cermat		
			Tanya Jawab	
	36. Selanjutnya siswa diminta untuk mencermati buku pelajaran. (eksplorasi)	Cermat	Ceramah	
	37. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara menceritakan kembali isi kalimat secara lisan dan cara meringkas isi buku secara tertulis. (elaborasi)	Cermat		Pengamatan
	38. Siswa bekerja kembali dengan kelompoknya untuk menceritakan kembali isi kalimat secara lisan dan meringkas isi buku secara tertulis (elaborasi)	Cermat	Ceramah	
	39. Guru berkeliling mengamati dan membimbing kerja kelompok siswa. (elaborasi)	Cermat	Diskusi Kelompok	
	40. Setelah selesai bekerja kelompok, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas. (elaborasi)	Percaya Diri		Pengamatan
	41. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang dapat	Percaya Diri		Diskusi

	mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dengan sangat baik. (konfirmasi) 42. Siswa bersama dengan guru mencermati sebuah cerita di buku pelajaran. 43. Guru mengarahkan siswa memahami materi cerita pendek anak. (eksplorasi) 44. Masing-masing siswa diberi tugas membuat sebuah cerita sederhana mengenai hewan. (elaborasi) 45. Masing-masing siswa diminta untuk menceritakan kembali isi kalimat secara lisan dan meringkas isi buku secara tertulis. (elaborasi) 46. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang mampu melaksanakan tugasnya dengan sangat baik. (konfirmasi)	Cermat Cermat Percaya Diri Percaya Diri Percaya Diri	Kelompok Ceramah Tanya Jawab Ceramah Penugasan Diskusi Kelompok Ceramah	
Penutup	6. Siswa dan guru mengulas kembali	Cermat	Tanya Jawab	10 menit

	materi yang telah dipelajari.			
	7. Siswa diarahkan menuliskan ringkasan materi dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.	Percaya Diri	Penugasan	
	8. Siswa diminta untuk menarik kesimpulan tentang hal-hal apa saja yang dapat dipelajari dari materi dan apa yang harus dilakukan setelah belajar hari ini.	Percaya Diri	Tanya Jawab	
	9. Siswa diajak untuk menyebutkan nama-nama hewan yang ada di dalam cerita.	Percaya Diri		
	10. Guru melakukan evaluasi dengan memberikan PR kepada siswa.	Cermat	Demonstrasi	
			Penugasan	

Q. Alat / Bahan dan Sumber Belajar

- i. Alat peraga : Boneka Tangan
- j. BSE Bahasa Indonesia
- k. Buku sumber lain yang dapat menunjang proses belajar mengajar.
- l. Lingkungan sekitar

R. Penilaian

Jenis Penilaian	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Kriteria Penilaian
2. Kognitif	b. Menceritakan kembali isi kalimat secara lisan dan meringkas isi buku secara tertulis.	Tes Tertulis	PR	Lampiran 3
3. Afektif	b. Menyebutkan kembali isi kalimat secara lisan dan meringkas isi buku secara tertulis.	Pengamatan	Lembar Penilaian Afektif	Lampiran 4
3. Psikomotor	b. Mengidentifikasi kembali isi kalimat secara lisan dan meringkas isi buku secara tertulis.	Pengamatan	Lembar Penilaian Psikomotor	Lampiran 5

Mengetahui,

Wonosobo, 29 Mei 2017

Kepala Sekolah

Guru Kelas V

Slamet, S.Pd SD**Maria Yasinta Supar, S.Pd SD**

NIP : 196703211993011002

NIP : 195808201978022004

LAMPIRAN 1

MATERI AJAR

Si Kancil dan Siput

Suatu hari angin berhembus semilir-semilir membuat penghuni hutan mengantuk. Begitu juga dengan si kancil, untuk mengusir rasa kantuknya si kancil berjalan-jalan di hutan sambil membusungkan dadanya. Sambil berjalan si kancil berkata, "Siapa yang tak kenal kancil, si pintar, si cerdik, dan si pemberani, setiap masalah pasti selesai olehku". Ketika sampai di sungai, si kancil segera minum untuk menghilangkan rasa hausnya, air yang begitu jernih membuat si kancil dapat berkaca. Si kancil berkata-kata sendirian, "Buaya, gajah, harimau, semuanya binatang bodoh, jika berhadapan denganku mereka dapat aku perdaya".

Si kancil tidak tahu kalau ia daritadi sedang diperhatikan oleh seekor siput yang sedang duduk di bongkahan batu yang besar. Si siput berkata, "Hei kancil, kau asik sekali berbica sendiri, ada apa? Kamu sedang bergembira?. Kancil mencari-cari sumber suara itu, akhirnya si kancil menemukan letak si siput. "Rupanya sudah lama kau memperhatikanku ya? Siput yang kecil dan imut-imut. Eh bukan! Kamu memang kecil api tidak imut-imut, melainkan jelek bagai kotoran ayam," ujar si kancil.

Siput terkejut mendengar ucapan si kancil yang telah menghina dan membuatnya jengkel. Lalu siputpun berkata, "Hei kancil! Kamu memang cerdik dan pemberani karena itu aku menantangmu lomba adu cepat". Akhirnya mereka setuju, dan perlombaan dilakukan minggu depan. Setelah si kancil pergi, siput segera memanggil dan mengumpulkan teman-temannya. Si siput meminta tolong teman-temannya agar waktu perlombaan nanti semuanya harus berada di jalur lomba. "Jangan lupa kalian bersembunyi di balik bongkahan batu, dan salah satu harus segera muncul bila si kancil memanggil, dengan begitu kita selalu berada di depan si kancil," kata siput.

Hari yang dinanti tiba, si kancil datang dengan sombongnya, merasa ia pasti akan mudah memenangkan perlombaan ini. Siput mempersilahkan kancil untuk berlari duluan dan memanggilnya untuk memastikan sudah sampai mana ia sampai

Si kancil terheran-heran, segera ia mempercepat langkahnya, kemudian ia memanggil si siput lagi, ternyata siput juga sudah berada di depannya. Akhirnya si kancil berlari tetapi ia panggil si siput, ia selalu muncul di depan kancil. Keringatnya bercucuran, kakinya terasa lemas dan nafasnya tersengal-sengal. Ketika hampir finish, ia memanggil siput, tetapi tidak ada jawaban. Si kancil berpikir siput sudah tertinggal jauh dan ia akan menjadi pemenang perlombaan.

Si kancil berhenti berlari, a berjalan santai sambil beristirahat, dengan senyum sinis kancil berkata, "kancil memang tiada duanya". Si kancil dikagetkan ketika ia mendengar suara siput yang sudah duduk diatas batu besar. "Oh kasian sekali kau kancil, kelihatannya sangat lelah, capek ya berlari?" ejek siput. Tidak mungkin! Bagaimana kamu bisa lebih dulu sampai, padahal aku berlari sangat kencang", seru si kancil. "Sudahlah akui saja kekalahanmu", ujar siput.

Si kancil masih heran dan tak percaya kalau ia dikalahkan oleh hewan yang lebih kecil darinya, si kancil menundukan kepala dan mengakui keklahannya. "Sudahlah tidak usah sedih, aku tidak minta hadiah kok. Aku hanya ingin kamu ingat satu hal, jangan sombong dengan kepandaian dan kecerdikanmu. Semua binatang mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, jadi jangan suka menghina dan menyepelkan mereka", ujar siput. Siput segera menyelam ke dalam sungai, tinggallah si kancil dengan rasa menyesal dan malu.

Gambar Boneka Tangan



LAMPIRAN 2**LKS (Lembar Kerja Siswa)**

Nama Kelompok :

6.
7.
8.
9.
10.

Kerjakan secara berkelompok!**Tugas**

4. Ceritakanlah kembali isi kalimat secara lisan di depan kelas !
5. Ringkaslah isi buku secara tertulis !
6. Setiap kelompok menunjuk 1 temannya untuk mewakili mempresentasikan hasil pekerjaannya !

LAMPIRAN 3
PENILAIAN KOGNITIF

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)

Kelas/Semester : V / Genab

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Jumlah Soal : 20 Soal

Kurikulum : KTSP

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 x 25 menit (25 menit)

Materi Pokok : Teks Cerita Pendek Anak

Penyusun : Feny Riastutik

KISI-KISI PENULISAN SOAL KOGNITIF

Standar Kompetensi

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

Kompetensi Dasar

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

No	Indikator soal	Ranah Kognitif	No soal
1	Peserta didik mampu mengidentifikasi judul dongeng dengan benar.	C1	Pilihan ganda no 1
2	Peserta didik mampu menyebutkan tokoh utama dalam cerita dengan benar.	C1	Pilihan ganda no 2
3	Peserta didik mampu menentukan dimana latar dongeng dengan benar.	C3	Pilihan ganda no 3
4	Peserta didik mampu mengidentifikasi dongeng dengan tepat.	C1	Pilihan ganda no 4
5	Peserta didik mampu menilai apa yang membuat siput jengkel dengan benar.	C3	Pilihan ganda no 5
6	Peserta didik mampu menjelaskan alasan	C1	Pilihan ganda no 6

	mengapa si kancil suka meremehkan hewan lain dengan benar.		
7	Peserta didik mampu mengklasifikasikan dongeng dengan tepat.	C3	Pilihan ganda no 7
8	Peserta didik mampu menjelaskan dongeng dengan benar.	C1	Pilihan ganda no 8
9	Peserta didik mampu menelusuri cerita dengan benar.	C1	Pilihan ganda no 9
10	Peserta didik mampu mengidentifikasi tokoh antagonis dengan benar.	C1	Pilihan ganda no 10
11	Peserta didik mampu menjabarkan cerita dalam cerita dengan benar.	C3	Pilihan ganda no 11
12	Peserta didik mampu menjelaskan jalan cerita dengan tepat.	C2	Pilihan ganda no 12
13	Peserta didik mampu menilai apa yang akan terjadi dalam cerita dengan benar.	C3	Pilihan ganda no 13
14	Peserta didik mampu menjelaskan cerita dengan benar.	C2	Pilihan ganda no 14
15	Peserta didik mampu menguraikan isi dalam cerita dengan benar.	C2	Pilihan ganda no 15
16	Peserta didik mampu mengidentifikasi amanat cerita dengan benar.	C1	Pilihan ganda no 16
17	Peserta didik mampu menentukan kesimpulan dari cerita dengan benar.	C3	Pilihan ganda no 17
18	Peserta didik mampu menjelaskan nasehat dari dalam dongeng dengan tepat.	C2	Pilihan ganda no 18
19	Peserta didik mampu menilai apa yang akan terjadi dari cerita dengan benar.	C3	Pilihan ganda no 19
20	Peserta didik mampu menjelaskan pelajaran apa yang dapat diambil dari cerita dengan baik dan benar.	C2	Pilihan ganda no 20

SOAL EVALUASI**B. Pilihan Ganda**

Berilah tanda silang (x) pada huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang benar !

- 1) Judul dongeng di atas adalah....
 - a. Si Hitam dan Si Putih
 - b. Kerbau dan Pak Tani
 - c. Si Kancil dan Siput
 - d. Si Kancil yang rakus
2. Siapakah tokoh utama dalam cerita
 - a. Si Kancil
 - b. Si siput
 - c. Si Kancil dan Siput
 - d. Siput dan teman-temannya
3. Di manakah kancil dan siput pertama bertemu...
 - a. Hutan
 - b. Sungai
 - c. Jalan
 - d. Halaman
4. Apa yang menyebabkan siput menantang si kancil....
 - a. Karena si kancil sombong
 - b. Karena si kancil baik hati
 - c. Karena siput pembawa masalah
 - d. Karena si kancil sombong dan suka menyepelkan hewan lain
5. Apa yang membuat siput jengkel....
 - a. Karena si kancil sombong
 - b. Karena si kancil mengejeknya
 - c. Karena si kancil menghina
 - d. Karena si kancil teman yang jahat
6. Apa alasan yang membuat si kancil suka meremehkan hewan lain....
 - a. Karena dia merasa paling pintar, pemberani dan cerdik
 - b. Karena dia merasa paling cerdik dan pintar
 - c. Karena dia merasa paling pemberani dan cerdik
 - d. Karena dia merasa paling pintar dan pemberani

7. Ada berapa tokoh dalam cerita....
 - a. 2
 - b. 3
 - c. 4
 - d. 5
8. Apa yang kancil ucapkan ketika melihat siput....
 - a. Hei siput yang imut-imut!
 - b. Hai siput kecil yang imut-imut
 - c. Rupanya sudah lama kau memperhatikanku ya? Siput yang kecil dan imut-imut. Eh bukan! Kamu memang kecil tapi tidak imut-imut, melainkan jelek bagaikan kotoran ayam.
 - d. Hei siput pembawa masalah.
9. Hewan apa saja yang kancil sepelekan ketika sendirian di sungai ketika sedang minum....
 - a. Buaya, gajah, dan harimau.
 - b. Buaya dan harimau
 - c. Harimau, gajah dan siput
 - d. Siput, harimau dan buaya
10. Siapakah tokoh antagonis dalam cerita....
 - a. Siput
 - b. Si kancil
 - c. Siput dan teman-temannya
 - d. Srigala
11. Siput menantang kancil dengan melakukan lomba apa....
 - a. Lomba renang
 - b. Lomba berlari
 - c. Lomba adu cepat
 - d. Lomba membelah batu dengan cepat
12. Siapa yang merencanakan siasat untuk bisa memenangkan lomba....
 - e. Si kancil
 - f. Siput
 - g. Siput dan teman-temannya
 - h. Si kancil dan siput
13. Siapa yang akhirnya memenangkan lomba....
 - a. Si kancil
 - b. Siput dan si kancil
 - c. Teman-teman siput
 - d. Siput

14. Dalam cerita siasat seperti apa yang direncanakan oleh siput....
 - a. Siput meminta tolong temannya, semuanya harus berada di jalur lomba, dan bersembunyi di balik bongkahan batu dan salah satu harus segera muncul ketika si kancil memanggil, dengan begitu posisi siput selalu ada di depan kancil.
 - b. Siput meminta tolong temannya untuk membuat si kancil sibuk beristirahat
 - c. Siput meminta tolong temannya untuk dapat berlari lebih cepat dibanding kecepatan lari si kancil
 - d. Siput dengan sengaja menyerah sehingga terlihat kalah padahal sebenarnya siput telah megatur rencana
15. Apa yang terjadi ketika si kancil memanggil siput....
 - a. Si kancil kaget karena siput berada di posisi lebih depan darinya
 - b. Si kancil senang karena dia yakin siput akan kalah
 - c. Si kancil begitu yakin dia akan memenangkan perlombaan
 - d. Siput menjawab dan meledek kancil
16. Apa amanat dari cerita tersebut...
 - a. Jangan membeda-bedakan seseorang hanya karena dia berbeda
 - b. Jangan sombong dan suka meremehkan orang lain
 - c. Jangan menjadi pribadi yang pemalas
 - d. Jangan suka licik
17. Apa kesimpulan dari cerita tersebut....
 - a. Siput pemenang dari lomba adu cepat
 - b. Kancil kalah lomba adu cepat
 - c. Si Kancil yang sombong berhasil dikalahkan oleh siput kecil yang lebih cerdik darinya
 - d. Kancil merasa malu dan menyesal atas apa yang telah dia lakukan
18. Nasehat apa yang siput berikan pada si kancil....
 - a. Janganlah menjadi pribadi yang sombong
 - b. Janganlah menjadi pribadi yang suka menyepelekan orang lain
 - c. Jangan sombong dengan kelebihan yang dimiliki
 - d. Jangan sombong dengan kepandaian dan kecerdikanmu, semua binatang mempunyai kelebihan dan kekurangannya masing-masing, jadi jangan suka menghina dan menyepelekan mereka
19. Apa yang terjadi ketika siput pergi meninggalkan si kancil....
 - a. Si kancil menangisi kekalahannya
 - b. Si kancil menyesali perilakunya dan menangis
 - c. Si kancil menyesal dan malu
 - d. Si kancil meminta maaf pada siput

20. Pelajaran yang dapat kita ambil dari cerita tersebut, kecuali....
- a. Jangan meremehkan orang lain
 - b. Jangan sombong ketika memiliki kepintaran dan kecerdikan
 - c. Jangan menyepelekan orang lain
 - d. Ketika kita pintar dan cerdik kita harus sombong dan menunjukkannya pada yang lain

KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN**Pilihan ganda**

- | | |
|-------|-------|
| 1. C | 11. C |
| 2. C | 12. B |
| 3. B | 13. D |
| 4. D | 14. A |
| 5. C | 15. A |
| 6. A | 16. B |
| 7. D | 17. C |
| 8. C | 18. D |
| 9. A | 19. C |
| 10. B | 20. D |

Jawaban benar, skor = 5

Jawaban salah, skor = 0

Nilai = jumlah skor pilihan ganda x 5

LAMPIRAN 4
PENILAIAN AFEKTIF

PENILAIAN SIKAP SOSIAL

Berilah tanda (v) pada kolom yang sesuai dengan aspek yang dinilai !

No	Nama Siswa	Kriteria Yang Dinilai												Nilai Akhir
		Kerja Keras				Bertanggung Jawab				Komunikatif				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														
6.														
7.														
8.														
9.														
10.														
Dst.														

RUBRIK PENILAIAN SIKAP SOSIAL

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Kerja Keras 5. Siswa menampilkan kerja keras dalam diskusi kelompok. 6. Siswa mampu menerima pendapat orang lain dalam diskusi kelompok. 7. Siswa mengikuti diskusi kelompok dengan kerja keras. 8. Siswa menyukai diskusi mengenai dongeng.	Keempat kriteria tersebut terpenuhi .	Tiga kriteria saja yang terpenuhi .	Hanya dua kriteria yang terpenuhi.	Hanya satu kriteria yang terpenuhi.
Bertanggung Jawab 1. Siswa mengikuti diskusi dengan bertanggung jawab. 2. Siswa mematuhi peraturan diskusi dengan bertanggung jawab. 3. Siswa menampilkan jawaban pertanyaan dengan bertanggung jawab. 4. Siswa ikut serta dalam menyelesaikan tugas kelompok.	Keempat kriteria tersebut terpenuhi .	Tiga kriteria saja yang terpenuhi .	Hanya dua kriteria yang terpenuhi.	Hanya satu kriteria yang terpenuhi.

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Komunikatif 5. Siswa mengkomunikasikan hasil tugas dengan baik. 6. Siswa menyampaikan pendapatnya dengan baik 7. Siswa memberikan saran dengan baik. 8. Siswa mampu berkomunikasi baik dengan temannya.	Keempat kriteria tersebut terpenuhi	Tiga kriteria saja yang terpenuhi	Hanya dua kriteria yang terpenuhi.	Hanya satu kriteria yang terpenuhi.

Nilai Siswa : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

LAMPIRAN 5
PENILAIAN PSIKOMOTOR

LEMBAR PENILAIAN PSIKOMOTOR

Lembar Pengamatan Keterampilan Diskusi Kelompok

Berilah tanda centang (v) pada kolom skor 4, 3, 2, atau 1 sesuai dengan keterampilan yang ditampilkan siswa !

No	Nama Siswa	Kriteria Yang Dinilai												NA
		Keterampilan menceritakan kembali isi kalimat secara lisan dan meringkas isi buku secara tertulis				Keterampilan mengkomunikasikan pendapat				Keterampilan menentukan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														
Dst.														

Rubrik Penilaian Diskusi Kelompok

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Keterampilan menceritakan kembali isi kalimat secara lisan dan meringkas isi buku secara tertulis	Siswa mampu menceritakan kembali isi kalimat secara lisan dan meringkas isi buku secara tertulis dengan baik dan serius.	Siswa mampu menceritakan kembali isi kalimat secara lisan dan meringkas isi buku secara tertulis dengan baik tetapi kurang serius.	Siswa menceritakan kembali isi kalimat secara lisan dan meringkas isi buku secara tertulis dengan kurang baik.	Siswa kurang mampu menceritakan kembali isi kalimat secara lisan dan meringkas isi buku secara tertulis dengan baik dan serius.
Keterampilan mengkomunikasikan pendapat	Siswa mampu mengkomunikasikan pendapat	Siswa mampu mengkomunikasikan	Siswa mengkomunikasikan	Siswa kurang mampu mengkomunikasikan

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
	dengan baik.	pendapat tetapi kurang cermat.	pendapat kurang baik dan kurang cermat.	asikan pendapat.
Keterampilan menentukan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan	Siswa mampu menentukan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan dengan baik.	Siswa mampu menentukan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan tetapi kurang cermat.	Siswa mampu menentukan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan tetapi kurang cermat.	Siswa kurang mampu dalam menentukan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan.

$$\text{Nilai Siswa : } \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

LAMPIRAN 9

**LEMBAR SOAL PRETEST DAN
POSTTEST**

Nama :
 Kelas :
 Nomer absen :

SOAL PRETEST

C. Pilihan Ganda

Berilah tanda silang (x) pada huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang benar !

Kancil dan Tikus

Di Hutan hiduplah dua ekor kancil, mereka bernama Kanca dan Manggut. Kedua ekor kancil itu bersaudara. Manggut adalah kakak dari Kanca, sebaliknya kanca adalah adik dari manggut. Walaupun mereka bersaudara, tetapi sifat mereka sangatlah berbeda. Kanca rajin dan baik hati, sedangkan manggut pemalas dan suka menjahili temannya.

Pada suatu hari manggut kelaparan tetapi manggut malas mencari makanan. Akhirnya manggut mencuri makanan kanca. Waktu kanca bertanya pada manggut dimana makanannya, manggut menjawab dicuri tikus. "Ah, mana mungkin dimakan tikus!" kata Kanca. "Iya betul kok! Masa sama kakaknya tidak percaya" jawab Manggut berbohong.

Mulanya kanca tidak percaya dengan omongan manggut. Tetapi setelah manggut mengatakannya berkali-kali akhirnya kanca percaya juga. Kanca memanggil tikus kerumahnya. "Tikus, apakah kamu mencuri makananku?" tanya kanca pada tikus. "Ha? Mencuri? Berpikir saja aku belum pernah!" jawab tikus. "Ah, si tikus! Kamu ini membela diri saja! Sudah, Kanca! Dia pasti bohong," kata Manggut. "Ya, sudahlah! Tikus, sebagai gantinya ambilkan makanan di seberang sungai sana. Tadi aku juga mengambil makanan dari sana!" kata kanca mengakhiri percakapan.

Tikus berjalan ke tepi sungai, ia menaiki perahu kecil untuk menuju seberang sungai. Sebenarnya tikus tahu kalau manggut yang mencuri makanan. Sementara, di bagian sungai yang lain, manggut cepat-cepat menyeberangi sungai. Ia hendak memasang perangkap tikus agar tikus terperangkap.

Ketika tikus hampir mendekati seberang sungai, tikus melihat perangkap. Tikus yakin kalau perangkap itu dipasang oleh manggut. Tiba-tiba tikus mendapat ide, tikus berpura-pura tenggelam dalam sungai. "Aaa.. Manggut, tolong aku...!" teriak tikus.

Mendengar itu manggut segera menolong tikus, kemudian tikus meminta manggut mengantarkannya ke seberang sungai. Manggut tidak bisa berbuat apa-apa, ia mengantarkan tikus ke seberang sungai. Sampai di seberang sungai tikus meminta manggut menemani tikus mengambil makanan. Karena manggut tidak berhati-hati, kakinya terperangkap dalam perangkap tikus. Manggut menyesali perbuatan buruknya dan berjanji akan mengakui di depan kanca dan tidak akan mengulanginya lagi.

Setelah kembali pulang dan bertemu dengan kanca, manggut mengakui dan berbicara jujur bahwa dia yang mencuri makanan kanca dan mengakui kesalahannya telah memfitnah tikus dan dia sekarang mendapatkan balasannya. Dia berjanji tidak akan mengulanginya lagi.

- 1) adalah seseorang yang berperan dalam cerita. Lengkapilah titik-titik pada awal kalimat dengan tepat....
 - a. Teks cerita pendek anak
 - b. Dongeng
 - c. Amanat
 - d. Tokoh
- 2) Unsur cerita yang berkaitan dengan tepat adalah....
 - a. Tokoh
 - b. Latar
 - c. Amanat
 - d. Teks cerita di laut
- 3) Latar adalah segala petunjuk, keterangan atau hal yang berkaitan dengan...
 - a. Ide
 - b. Gagasan
 - c. Antagonis
 - d. Waktu
- 4) Tokoh yang berwatak baik adalah pengertian dari....
 - a. Sage
 - b. Tritagonis
 - c. Antagonis
 - d. Protagonis
- 5) Latar dari cerita di atas adalah di....
 - a. Mall
 - b. Hutan
 - c. Pasar
 - d. Sekolah

- 6) Ada berapa tokoh dalam cerita tersebut....
- 4
 - 3
 - 2
 - 1
- 7) Di bawah ini yang merupakan nama tokoh dalam cerita adalah....
- Semut, tikus dan kanca
 - Tikus, kanca dan buaya
 - Tikus, kanca dan manggut
 - Manggut, kanca, dan buaya
- 8) Dalam cerita di atas sifat seperti apa yang dimiliki manggut....
- Pemalas
 - Rajin
 - Pintar
 - Cerdas
- 9) Siapakah yang memiliki sifat rajin dan baik hati...
- Buaya
 - Kancil
 - Kanca
 - Manggut
- 10) Di Hutan hiduplah dua ekor kancil, mereka bernama Kanca dan Manggut. Kedua ekor kancil itu bersaudara. Manggut adalah kakak dari Kanca, sebaliknya kanca adalah adik dari manggut. Walaupun mereka bersaudara, tetapi sifat mereka sangatlah berbeda. Kanca rajin dan baik hati, sedangkan manggut pemalas dan suka menjahili temannya.
- Dari penggalan cerita di atas kanca merupakan adik dari....
- Tikus
 - Manggut
 - Kancil
 - Semut
- 11) Dari cerita tersebut siapa yang melakukan fitnah kepada tikus....
- Semut
 - Buaya
 - Kancil
 - Manggut
- 12) Siapakan sosok manggut....
- Teman yang baik dari seekor tikus
 - Kancil yang rajin bekerja dan baik hati
 - Sosok pemalas yang jahat dan merupakan kakak dari kanca
 - Teman dari kanca dan manggut

- 13) Mulanya kanca tidak percaya dengan omongan manggut. Tetapi setelah manggut mengatakannya berkali-kali akhirnya kanca percaya juga. Kanca memanggil tikus kerumahnya. "Tikus, apakah kamu mencuri makananku?" tanya kanca pada tikus. "Ha? Mencuri? Berpikir saja aku belum pernah!" jawab tikus. "Ah, si tikus! Kamu ini membela diri saja! Sudah, Kanca! Dia pasti bohong," kata Manggut. "Ya, sudahlah! Tikus, sebagai gantinya ambilkan makanan di seberang sungai sana. Tadi aku juga mengambil makanan dari sana!" kata kanca mengakhiri percakapan.

Dari penggalan cerita di atas siapa yang disuruh oleh kanca untuk mengambil makanan....

- a. Ular
 - b. Monyet
 - c. Kancil
 - d. Tikus
- 14) Dimana kanca menyuruh tikus mengambil makanan....
- a. Di seberang sungai
 - b. Di gunung
 - c. Di meja makan
 - d. Di samping sungai
- 15) Siapa yang membuat perangkap untuk tikus....
- a. Kanca
 - b. Ular
 - c. Manggut
 - d. Kancil
- 16) Apa yang dilakukan tikus setelah mendapat perintah oleh kanca untuk mengambil makanan....
- a. Mengabaikannya
 - b. Melaksanakannya
 - c. Tidak melakukan apa-apa
 - d. Menolaknya
- 17) Setelah tikus mengetahui bahwa manggutlah yang mencuri makanan tersebut, apakah tikus memberitahukan kepada kanca....
- a. Tidak
 - b. Iya
 - c. Melakukannya
 - d. Memarahinya
- 18) Apa yang terjadi pada manggut setelah tikus minta tolong padanya....
- a. Menolongnya dan menyelamatkannya
 - b. Membiarkannya
 - c. Pulang seperti tidak terjadi apa-apa
 - d. Menonton saja

19) Apa amanat yang bisa diambil dari cerita tersebut....

- a. Baiklah kepada orang tua
- b. Janganlah menjadi pribadi yang pemalas dan jahat
- c. Kisah keluarga bahagia
- d. Jadilah pribadi baik dan hebat seperti manggut

Si Kancil dan Siput

Suatu hari angin berhembus semilir-semilir membuat penghuni hutan mengantuk. Begitu juga dengan si kancil, untuk mengusir rasa kantuknya si kancil berjalan-jalan di hutan sambil membusungkan dadanya. Sambil berjalan si kancil berkata, "Siapa yang tak kenal kancil, si pintar, si cerdik, dan si pemberani, setiap masalah pasti selesai olehku". Ketika sampai di sungai, si kancil segera minum untuk menghilangkan rasa hausnya, air yang begitu jernih membuat si kancil dapat berkaca. Si kancil berkata-kata sendirian, "Buaya, gajah, hariamau, semuanya binatang bodoh, jika berhadapan denganku mereka dapat aku perdaya".

Si kancil tidak tahu kalau ia daritadi sedang diperhatikan oleh seekor siput yang sedang duduk di bongkahan batu yang besar. Si siput berkata, "Hei kancil, kau asik sekali berbica sendiri, ada apa? Kamu sedang bergembira?. Kancil mencari-cari sumber suara itu, akhirnya si kancil menemukan letak si siput. "Rupanya sudah lama kau memperhatikanku ya? Siput yang kecil dan imut-imut. Eh bukan! Kamu memang kecil api tidak imut-imut, melainkan jelek bagai kotoran ayam," ujar si kancil.

Siput terkejut mendengar ucapan si kancil yang telah menghina dan membuatnya jengkel. Lalu siputpun berkata, "Hei kancil! Kamu memang cerdik dan pemberani karena itu aku menantangmu lomba adu cepat". Akhirnya mereka setuju, dan perlombaan dilakukan minggu depan. Setelah si kancil pergi, siput segera memanggil dan mengumpulkan teman-temannya. Si siput meminta tolong teman-temannya agar waktu perlombaan nanti semuanya harus berada di jalur lomba. "Jangan lupa kalian bersembunyi di balik bongkahan batu, dan salah satu harus segera muncul bila si kancil memanggil, dengan begitu kita selalu berada di depan si kancil," kata siput.

Hari yang dinanti tiba, si kancil datang dengan sombongnya, merasa ia pasti akan mudah memenangkan perlombaan ini. Siput mempersilahkan kancil untuk berlari duluan dan memanggilnya untuk memastikan sudah sampai mana ia sampai. Perlombaan dimulai, kancil berjalan santai sedang siput segera menyelam ke dalam air. Setelah beberapa langkah, si kancil memanggil siput. Tiba-tiba siput muncul di depan kancil sambil berseru, "hai kancil! Ak sudah sampai sini".

Si kancil terheran-heran, segera ia mempercepat langkahnya, kemudian ia memanggil si siput lagi, ternyata siput juga sudah berada di depannya. Akhirnya si kancil berlari tetapi ia panggil si siput, ia selalu muncul di depan kancil. Keringatnya bercucuran, kakinya terasa lemas dan nafasnya tersengal-sengal. Ketika hampir finish, ia memanggil siput, tetapi tidak ada jawaban. Si kancil berpikir siput sudah tertinggal jauh dan ia akan menjadi pemenang perlombaan.

Si kancil berhenti berlari, a berjalan santai sambil beristirahat, dengan senyum sinis kancil berkata, "kancil memang tiada duanya". Si kancil dikagetkan ketika ia mendengar suara siput yang sudah duduk diatas batu besar. "Oh kasian sekali kau kancil, kelihatannya sangat lelah, capek ya berlari?" ejek siput. Tidak mungkin! Bagaimana kamu bisa lebih dulu sampai, padahal aku berlari sangat kencang", seru si kancil. "Sudahlah akui saja kekalahanmu", ujar siput.

Si kancil masih heran dan tak percaya kalau ia dikalahkan oleh hewan yang lebih kecil darinya, si kancil menundukan kepala dan mengakui keklahannya. "Sudahlah tidak usah sedih, aku tidak minta hadiah kok. Aku hanya ingin kamu ingat satu hal, jangan sombong dengan kepandaian dan kecerdikanmu. Semua binatang mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, jadi jangan suka menghina dan menyepelkan mereka", ujar siput. Siput segera menyelam ke dalam sungai, tinggalah si kancil dengan rasa menyesal dan malu.

20) Judul dongeng di atas adalah....

- a. Si Hitam dan Si Putih
- b. Kerbau dan Pak Tani
- c. Si Kancil dan Siput
- d. Si Kancil yang rakus

21. Apa yang menyebabkan siput menantang si kancil....

- a. Karena si kancil sombong
- b. Karena si kancil baik hati
- c. Karena siput pembawa masalah
- d. Karena si kancil sombong dan suka menyepelkan hewan lain

22. Apa alasan yang membuat si kancil suka meremehkan hewan lain....

- a. Karena dia merasa paling pintar, pemberani dan cerdik
- b. Karena dia merasa paling cerdik dan pintar
- c. Karena dia merasa paling pemberani dan cerdik
- d. Karena dia merasa paling pintar dan pemberani

23. Apa yang kancil ucapkan ketika melihat siput....

- a. Hei siput yang imut-imut!
- b. Hai siput kecil yang imut-imut

- c. Rupanya sudah lama kau memperhatikanku ya? Siput yang kecil dan imut-imut. Eh bukan! Kamu memang kecil tapi tidak imut-imut, melainkan jelek bagaikan kotoran ayam.
 - d. Hei siput pembawa masalah.
24. Hewan apa saja yang kancil sepelekan ketika sendirian di sungai ketika sedang minum....
- a. Buaya, gajah, dan harimau.
 - b. Buaya dan harimau
 - c. Harimau, gajah dan siput
 - d. Siput, harimau dan buaya
25. Siapakah tokoh antagonis dalam cerita....
- a. Siput
 - b. Si kancil
 - c. Siput dan teman-temannya
 - d. Srigala
26. Siapa yang akhirnya memenangkan lomba....
- a. Si kancil
 - b. Siput dan si kancil
 - c. Teman-teman siput
 - d. Siput
27. Dalam cerita siasat seperti apa yang direncanakan oleh siput....
- a. Siput meminta tolong temannya, semuanya harus berada di jalur lomba, dan bersembunyi di balik bongkahan batu dan salah satu harus segera muncul ketika si kancil memanggil, dengan begitu posisi siput selalu ada di depan kancil.
 - b. Siput meminta tolong temannya untuk membuat si kancil sibuk beristirahat
 - c. Siput meminta tolong temannya untuk dapat berlari lebih cepat dibanding kecepatan lari si kancil
 - d. Siput dengan sengaja menyerah sehingga terlihat kalah padahal sebenarnya siput telah mengatur rencana
28. Apa yang terjadi ketika si kancil memanggil siput....
- a. Si kancil kaget karena siput berada di posisi lebih depan darinya
 - b. Si kancil senang karena dia yakin siput akan kalah
 - c. Si kancil begitu yakin dia akan memenangkan perlombaan
 - d. Siput menjawab dan meledek kancil

29. Apa amanat dari cerita tersebut...
- a. Jangan membedakan seseorang hanya karena dia berbeda
 - b. Jangan sombong dan suka meremehkan orang lain
 - c. Jangan menjadi pribadi yang pemalas
 - d. Jangan suka licik
30. Apa yang terjadi ketika siput pergi meninggalkan si kancil....
- a. Si kancil menangisi kealahannya
 - b. Si kancil menyesali perilakunya dan menangis
 - c. Si kancil menyesal dan malu
 - d. Si kancil meminta maaf pada siput

Nama :
 Kelas :
 Nomer absen :

SOAL POSTTEST

D. Pilihan Ganda

Berilah tanda silang (x) pada huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang benar !

Si Kancil dan Siput

Suatu hari angin berhembus semilir-semilir membuat penghuni hutan mengantuk. Begitu juga dengan si kancil, untuk mengusir rasa kantuknya si kancil berjalan-jalan di hutan sambil membusungkan dadanya. Sambil berjalan si kancil berkata, "Siapa yang tak kenal kancil, si pintar, si cerdik, dan si pemberani, setiap masalah pasti selesai olehku". Ketika sampai di sungai, si kancil segera minum untuk menghilangkan rasa hausnya, air yang begitu jernih membuat si kancil dapat berkaca. Si kancil berkata-kata sendirian, "Buaya, gajah, hariamau, semuanya binatang bodoh, jika berhadapan denganku mereka dapat aku perdaya".

Si kancil tidak tahu kalau ia daritadi sedang diperhatikan oleh seekor siput yang sedang duduk di bongkahan batu yang besar. Si siput berkata, "Hei kancil, kau asik sekali berbica sendiri, ada apa? Kamu sedang bergembira?. Kancil mencari-cari sumber suara itu, akhirnya si kancil menemukan letak si siput. "Rupanya sudah lama kau memperhatikanku ya? Siput yang kecil dan imut-imut. Eh bukan! Kamu memang kecil api tidak imut-imut, melainkan jelek bagai kotoran ayam," ujar si kancil.

Siput terkejut mendengar ucapan si kancil yang telah menghina dan membuatnya jengkel. Lalu siputpun berkata, "Hei kancil! Kamu memang cerdik dan pemberani karena itu aku menantangmu lomba adu cepat". Akhirnya mereka setuju, dan perlombaan dilakukan minggu depan. Setelah si kancil pergi, siput segera memanggil dan mengumpulkan teman-temannya. Si siput meminta tolong teman-temannya agar waktu perlombaan nanti semuanya harus berada di jalur lomba. "Jangan lupa kalian bersembunyi di balik bongkahan batu, dan salah satu harus segera muncul bila si kancil memanggil, dengan begitu kita selalu berada di depan si kancil," kata siput.

Hari yang dinanti tiba, si kancil datang dengan sombongnya, merasa ia pasti akan mudah memenangkan perlombaan ini. Siput mempersilahkan kancil untuk berlari duluan dan memanggilnya untuk memastikan sudah sampai mana ia sampai.

Perlombaan dimulai, kancil berjalan santai sedang siput segera menyelam ke dalam air. Setelah beberapa langkah, si kancil memanggil siput. Tiba-tiba siput muncul di depan kancil sambil berseru, "hai kancil! Ak sudah sampai sini".

Si kancil terheran-heran, segera ia mempercepat langkahnya, kemudian ia memanggil si siput lagi, ternyata siput juga sudah berada di depannya. Akhirnya si kancil berlari tetapi ia panggil si siput, ia selalu muncul di depan kancil. Keringatnya bercucuran, kakinya terasa lemas dan nafasnya tersengal-sengal. Ketika hampir finish, ia memanggil siput, tetapi tidak ada jawaban. Si kancil berpikir siput sudah tertinggal jauh dan ia akan menjadi pemenang perlombaan.

Si kancil berhenti berlari, a berjalan santai sambil beristirahat, dengan senyum sinis kancil berkata, "kancil memang tiada duanya". Si kancil dikagetkan ketika ia mendengar suara siput yang sudah duduk diatas batu besar. "Oh kasian sekali kau kancil, kelihatannya sangat lelah, capek ya berlari?" ejek siput. Tidak mungkin! Bagaimana kamu bisa lebih dulu sampai, padahal aku berlari sangat kencang", seru si kancil. "Sudahlah akui saja kekalahanmu", ujar siput.

Si kancil masih heran dan tak percaya kalau ia dikalahkan oleh hewan yang lebih kecil darinya, si kancil menundukan kepala dan mengakui keklahannya. "Sudahlah tidak usah sedih, aku tidak minta hadiah kok. Aku hanya ingin kamu ingat satu hal, jangan sombong dengan kepandaian dan kecerdikanmu. Semua binatang mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, jadi jangan suka menghina dan menyepelekan mereka", ujar siput. Siput segera menyelam ke dalam sungai, tinggalah si kancil dengan rasa menyesal dan malu.

1. Judul dongeng di atas adalah....
 - a. Si Hitam dan Si Putih
 - b. Kerbau dan Pak Tani
 - c. Si Kancil dan Siput
 - d. Si Kancil yang rakus
2. Apa yang menyebabkan siput menantang si kancil....
 - a. Karena si kancil sombong
 - b. Karena si kancil baik hati
 - c. Karena siput pembawa masalah
 - d. Karena si kancil sombong dan suka menyepelekan hewan lain
3. Apa alasan yang membuat si kancil suka meremehkan hewan lain....
 - a. Karena dia merasa paling pintar, pemberani dan cerdik
 - b. Karena dia merasa paling cerdik dan pintar
 - c. Karena dia merasa paling pemberani dan cerdik
 - d. Karena dia merasa paling pintar dan pemberani

4. Apa yang kancil ucapkan ketika melihat siput....
 - b. Hei siput yang imut-imut!
 - c. Hai siput kecil yang imut-imut
 - d. Rupanya sudah lama kau memperhatikanku ya? Siput yang kecil dan imut-imut. Eh bukan! Kamu memang kecil tapi tidak imut-imut, melainkan jelek bagaikan kotoran ayam.
 - e. Hei siput pembawa masalah.
5. Hewan apa saja yang kancil sepelekan ketika sendirian di sungai ketika sedang minum....
 - f. Buaya, gajah, dan harimau.
 - g. Buaya dan harimau
 - h. Harimau, gajah dan siput
 - i. Siput, harimau dan buaya
6. Siapakah tokoh antagonis dalam cerita....
 - j. Siput
 - k. Si kancil
 - l. Siput dan teman-temannya
 - m. Srigala
7. Siapa yang akhirnya memenangkan lomba....
 - n. Si kancil
 - o. Siput dan si kancil
 - p. Teman-teman siput
 - q. Siput
8. Dalam cerita siasat seperti apa yang direncanakan oleh siput....
 - r. Siput meminta tolong temannya, semuanya harus berada di jalur lomba, dan bersembunyi di balik bongkahan batu dan salah satu harus segera muncul ketika si kancil memanggil, dengan begitu posisi siput selalu ada di depan kancil.
 - s. Siput meminta tolong temannya untuk membuat si kancil sibuk beristirahat
 - t. Siput meminta tolong temannya untuk dapat berlari lebih cepat dibanding kecepatan lari si kancil
 - u. Siput dengan sengaja menyerah sehingga terlihat kalah padahal sebenarnya siput telah megatur rencana
9. Apa yang terjadi ketika si kancil memanggil siput....
 - v. Si kancil kaget karena siput berada di posisi lebih depan darinya
 - w. Si kancil senang karena dia yakin siput akan kalah
 - x. Si kancil begitu yakin dia akan memenangkan perlombaan
 - y. Siput menjawab dan meledek kancil
10. Apa amanat dari cerita tersebut...
 - z. Jangan membedakan seseorang hanya karena dia berbeda

- aa. Jangan sombong dan suka meremehkan orang lain
- bb. Jangan menjadi pribadi yang pemalas
- cc. Jangan suka licik

11. Apa yang terjadi ketika siput pergi meninggalkan si kancil....

- dd. Si kancil menangisi kealahannya
- ee. Si kancil menyesali perilakunya dan menangis
- ff. Si kancil menyesal dan malu
- gg. Si kancil meminta maaf pada siput

Kancil dan Tikus

Di Hutan hiduplah dua ekor kancil, mereka bernama Kanca dan Manggut. Kedua ekor kancil itu bersaudara. Manggut adalah kakak dari Kanca, sebaliknya kanca adalah adik dari manggut. Walaupun mereka bersaudara, tetapi sifat mereka sangatlah berbeda. Kanca rajin dan baik hati, sedangkan manggut pemalas dan suka menjahili temannya.

Pada suatu hari manggut kelaparan tetapi manggut malas mencari makanan. Akhirnya manggut mencuri makanan kanca. Waktu kanca bertanya pada manggut dimana makanannya, manggut menjawab dicuri tikus. "Ah, mana mungkin dimakan tikus!" kata Kanca. "Iya betul kok! Masa sama kakaknya tidak percaya" jawab Manggut berbohong.

Mulanya kanca tidak percaya dengan omongan manggut. Tetapi setelah manggut mengatakannya berkali-kali akhirnya kanca percaya juga. Kanca memanggil tikus kerumahnya. "Tikus, apakah kamu mencuri makananku?" tanya kanca pada tikus. "Ha? Mencuri? Berpikir saja aku belum pernah!" jawab tikus. "Ah, si tikus! Kamu ini membela diri saja! Sudah, Kanca! Dia pasti bohong," kata Manggut. "Ya, sudahlah! Tikus, sebagai gantinya ambilkan makanan di seberang sungai sana. Tadi aku juga mengambil makanan dari sana!" kata kanca mengakhiri percakapan.

Tikus berjalan ke tepi sungai, ia menaiki perahu kecil untuk menuju seberang sungai. Sebenarnya tikus tahu kalau manggut yang mencuri makanan. Sementara, di bagian sungai yang lain, manggut cepat-cepat menyeberangi sungai. Ia hendak memasang perangkap tikus agar tikus terperangkap.

Ketika tikus hampir mendekati seberang sungai, tikus melihat perangkap. Tikus yakin kalau perangkap itu dipasang oleh manggut. Tiba-tiba tikus mendapat ide, tikus berpura-pura tenggelam dalam sungai. "Aaa.. Manggut, tolong aku...!" teriak tikus.

Mendengar itu manggut segera menolong tikus, kemudian tikus meminta manggut mengantarkannya ke seberang sungai. Manggut tidak bisa berbuat apa-apa, ia mengantarkan tikus ke seberang sungai. Sampai di seberang sungai tikus meminta manggut menemani tikus mengambil makanan. Karena manggut tidak berhati-hati, kakinya terperangkap dalam perangkap tikus. Manggut menyesali perbuatan buruknya dan berjanji akan mengakui di depan kanca dan tidak akan mengulanginya lagi.

Setelah kembali pulang dan bertemu dengan kanca, manggut mengakui dan berbicara jujur bahwa dia yang mencuri makanan kanca dan mengakui kesalahannya telah memfitnah tikus dan dia sekarang mendapatkan balasannya. Dia berjanji tidak akan mengulanginya lagi.

12. adalah seseorang yang berperan dalam cerita. Isilah titik-titik diawal kalimat dengan tepat....
 - E. Teks cerita pendek anak
 - F. Dongeng
 - G. Amanat
 - H. Tokoh
13. Unsur cerita yang berkaitan dengan tepat adalah....
 - I. Tokoh
 - J. Latar
 - K. Amanat
 - L. Teks cerita di laut
14. Latar adalah segala petunjuk, keterangan atau hal yang berkaitan dengan...
 - e. Ide
 - f. Gagasan
 - g. Antagonis
 - h. Waktu
15. Tokoh yang berwatak baik adalah pengertian dari....
 - e. Sage
 - f. Tritagonis
 - g. Antagonis
 - h. Protagonis
16. Latar dari cerita di atas adalah di....
 - e. Mall
 - f. Hutan
 - g. Pasar
 - h. Sekolah

17. Ada berapa tokoh dalam cerita tersebut....
- e. 4
 - f. 3
 - g. 2
 - h. 1
18. Di bawah ini yang merupakan nama tokoh dalam cerita adalah....
- e. Semut, tikus dan kanca
 - f. Tikus, kanca dan buaya
 - g. Tikus, kanca dan manggut
 - h. Manggut, kanca, dan buaya
19. Dalam cerita di atas sifat seperti apa yang dimiliki manggut....
- e. Pemalas
 - f. Rajin
 - g. Pintar
 - h. Cerdas
20. Siapakah yang memiliki sifat rajin dan baik hati...
- e. Buaya
 - f. Kancil
 - g. Kanca
 - h. Manggut
21. Di Hutan hiduplah dua ekor kancil, mereka bernama Kanca dan Manggut. Kedua ekor kancil itu bersaudara. Manggut adalah kakak dari Kanca, sebaliknya kanca adalah adik dari manggut. Walaupun mereka bersaudara, tetapi sifat mereka sangatlah berbeda. Kanca rajin dan baik hati, sedangkan manggut pemalas dan suka menjahili temannya.
- Dari penggalan cerita di atas kanca merupakan adik dari....
- e. Tikus
 - f. Manggut
 - g. Kancil
 - h. Semut
22. Dari cerita tersebut siapa yang melakukan fitnah kepada tikus....
- e. Semut
 - f. Buaya
 - g. Kancil
 - h. Manggut
23. Siapakan sosok manggut....
- e. Teman yang baik dari seekor tikus
 - f. Kancil yang rajin bekerja dan baik hati
 - g. Sosok pemalas yang jahat dan merupakan kakak dari kanca
 - h. Teman dari kanca dan manggut

24. Mulanya kanca tidak percaya dengan omongan manggut. Tetapi setelah manggut mengatakannya berkali-kali akhirnya kanca percaya juga. Kanca memanggil tikus kerumahnya. "Tikus, apakah kamu mencuri makananku?" tanya kanca pada tikus. "Ha? Mencuri? Berpikir saja aku belum pernah!" jawab tikus. "Ah, si tikus! Kamu ini membela diri saja! Sudah, Kanca! Dia pasti bohong," kata Manggut. "Ya, sudahlah! Tikus, sebagai gantinya ambikan makanan di seberang sungai sana. Tadi aku juga mengambil makanan dari sana!" kata kanca mengakhiri percakapan.

Dari penggalan cerita di atas siapa yang disuruh oleh kanca untuk mengambil makanan....

- e. Ular
 - f. Monyet
 - g. Kancil
 - h. Tikus
25. Dimana kanca menyuruh tikus mengambil makanan....
- e. Di seberang sungai
 - f. Di gunung
 - g. Di meja makan
 - h. Di samping sungai
26. Siapa yang membuat perangkap untuk tikus....
- e. Kanca
 - f. Ular
 - g. Manggut
 - h. Kancil
27. Apa yang dilakukan tikus setelah mendapat perintah oleh kanca untuk mengambil makanan....
- e. Mengabaikannya
 - f. Melaksanakannya
 - g. Tidak melakukan apa-apa
 - h. Menolaknya
28. Setelah tikus mengetahui bahwa manggutlah yang mencuri makanan tersebut, apakah tikus memberitahukan kepada kanca....
- e. Tidak
 - f. Iya
 - g. Melakukannya
 - h. Memarahinya
29. Apa yang terjadi pada manggut setelah tikus minta tolong padanya....
- e. Menolongnya dan menyelamatkannya
 - f. Membiarkannya
 - g. Pulang seperti tidak terjadi apa-apa
 - h. Menonton saja

30. Apa amanat yang bisa diambil dari cerita tersebut....

- e. Baiklah kepada orang tua
- f. Janganlah menjadi pribadi yang pemalas dan jahat
- g. Kisah keluarga bahagia
- h. Jadilah pribadi baik dan hebat seperti manggut

Kunci Jawaban Soal Pretest

11. D	11. D	21. D
12. A	12. C	22. A
13. D	13. D	23. C
14. D	14. A	24. A
15. B	15. C	25. B
16. B	16. B	26. D
17. C	17. A	27. A
18. A	18. A	28. A
19. C	19. B	29. B
20. B	20. C	30. C

Kunci Jawaban Soal Posttest

1. C	11. C	21. B
2. D	12. D	22. D
3. A	13. A	23. C
4. C	14. D	24. D
5. A	15. D	25. A
6. B	16. B	26. C
7. D	17. B	27. B
8. A	18. C	28. A
9. A	19. A	29. A
10. B	20. C	30. B

LAMPIRAN 10

REKAP HASIL PRETEST DAN

POSTTEST

DAFTAR NILAI PRETEST DAN POSTTEST

NO	NAMA	PRETEST	POSTTEST
1	Mahmud Arifin	30	60
2	Ahmad Nur Fazar	73	77
3	Alwi Hanafi	70	73
4	Arista Wildan Prananda	57	63
5	Cahya	63	70
6	Dewi Listiyo Wati	43	57
7	Dihan Taris Abadi	63	67
8	Fiqi Luthfan Harir	57	60
9	Maulana Ainun Najib	43	67
10	Meilani Beta Destiana	70	77
11	Muhammad Nur Dianto	63	63
12	Nova Fitriyana	77	73
13	Oktavia Rahmadani	70	67
14	Putro Savaat	37	50
15	Putra Tririfana	50	60
16	Qq Dianita Via Deyayu	73	70
17	Rahmatina Putri Melati	67	67
18	Ratri Intan Ulul Azmi	43	60
19	Raka Evan Pratama	57	60
20	Raka Kurniawan	60	63
21	Rizki Putra Adi Handoyo	57	70
22	Selvi Linda Cahyani	53	57
23	Sintia Nur Aini Rahma. D	63	77
24	Toni Nurrohman	57	60
25	Vio Cahyono	63	67
26	Yogi Handriandanu	53	57
27	Zakia Irfana Riyadi	47	60
28	Zalfa Salmaihdah	57	60
29	Hasan Basri	40	50
30	Adi Saputro	33	37
31	Rosid Hidayat Saputro	53	63
32	Sutresno	63	63
33	Reysa Arjuna Fathan. A	67	83
34	Ulin Nuha Asifa	47	53
35	Realvan Ajitama	37	50

LAMPIRAN 11

OUTPUT HASIL UJI HIPOTESIS

PAIRED SAMPLE

NORMALITAS

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pre_Test	35	100,0%	0	0,0%	35	100,0%
Post_Test	35	100,0%	0	0,0%	35	100,0%

Descriptives

				Statistic	Std. Error
Pre_Test	Mean			55,8857	2,06604
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound		51,6870	
		Upper Bound		60,0844	
	5% Trimmed Mean			56,1746	
	Median			57,0000	
	Variance			149,398	
	Std. Deviation			12,22286	
	Minimum			30,00	
	Maximum			77,00	
	Range			47,00	
	Interquartile Range			16,00	
	Skewness			-,377	,398
	Kurtosis			-,653	,778
Post_Test	Mean			63,1714	1,55487
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound		60,0116	
		Upper Bound		66,3313	
	5% Trimmed Mean			63,3571	
	Median			63,0000	
	Variance			84,617	
	Std. Deviation			9,19874	
	Minimum			37,00	
	Maximum			83,00	
	Range			46,00	
	Interquartile Range			10,00	
	Skewness			-,318	,398
	Kurtosis			,960	,778

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre_Test	,136	35	,098	,964	35	,295
Post_Test	,137	35	,097	,967	35	,363

a. Lilliefors Significance Correction

UJI STATISTIK (T-TEST)

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre_Test	55,8857	35	12,22286	2,06604
Post_Test	63,1714	35	9,19874	1,55487

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre_Test & Post_Test	35	,794	,000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre_Test - Post_Test	-7,28571	7,44617	1,25863	-9,84356	-4,72787	-5,789	34	,000

LAMPIRAN 12

DOKUMENTASI PENELITIAN DAN

GAMBAR MEDIA

Dokumentasi Penelitian dan Gambar Media Boneka Tangan

	
Siswa Mengerjakan Pretest	Peneliti Mengawasi Siswa Mengerjakan Soal
	
Siswa Mengoreksi Lembar Jawab	Peneliti Menggunakan Boneka Tangan
	
Siswa Mengerjakan Posttest	Peneliti Membimbing Diskusi Kelompok



Praktek Menggunakan Media Boneka Tangan



Mengerjakan Diskusi Kelompok



Persiapan Sebelum Praktek Menggunakan Media Boneka Tangan



Media Boneka Tangan