

Nomor : 061/FKIP-UNIKU/PGSD/S-1/SKR/2024

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA WAYANG KARTUN
MENGUNAKAN MODEL *DIRECT INTRUCTIONS* UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA
(Studi Quasi Eksperimen di Kelas IV dalam Materi Dongeng Mata
Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**MILA ANGGIT DIDAKTISA
NIM 20201510090**

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KUNINGAN
2024**

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA WAYANG KARTUN MENGGUNAKAN
MODEL *DIRECT INTRUCTIONS* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA
(Studi Quasi Eksperimen di Kelas IV dalam Materi Dongeng Mata Pelajaran
Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar)**

Oleh

MILA ANGGIT DIDAKTISA

20201510090

Telah berhasil mempertahankan skripsinya pada tanggal 24 Juni 2024 dihadapan Dewan Penguji. Skripsi ini disahkan sebagai bagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kuningan

Susunan Dewan Penguji

Penguji I



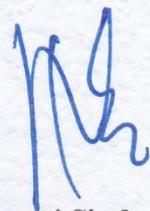
Drs. Agus Gunawan, M.Pd.
NIP. 196708251993031003

Penguji II



Asep Jelen Jaelani, M.Pd.
NIK. 41038091314

Penguji III



Marlina Eliyanti Simbolon, M. Pd.
NIK.410107770134

LEMBAR PENGESAHAN TIM PEMBIMBING

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA WAYANG KARTUN MENGGUNAKAN
MODEL *DIRECT INTRUCTIONS* UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA
(Studi Quasi Eksperimen di Kelas IV dalam Materi Dongeng Mata Pelajaran
Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar)**

DISETUJUI OLEH PEMBIMBING

Kuningan, Juli 2024

Pembimbing I,

Marlina Eliyanti Simbolon, M. Pd.
NIK.410107770134

Pembimbing II,

Dita Hardiyanti, S.Pd., M. Pd.
NIK.410101930241

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan,



Asep Jeyen Jaelani, M.Pd.
NIK. 41038091314

Kepala Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Ndaru Mukt Oktaviani, M. Pd.
NIK. 410110890202

PERNYATAAN OTENTISITAS

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Menggunakan Model Direct Intructions Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa (Studi Quasi Eksperimen di Kelas IV dalam Materi Dongeng Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar)” ini beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Kuningan, Juni 2024
Yang Membuat Pernyataan

Mila Anggit Didaktisa

NIM. 20201510090

ABSTRAK

Mila Anggit Didaktisa (20201510090). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Menggunakan Model Direct Intructions Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa (Studi Quasi Eksperimen di Kelas IV dalam Materi Dongeng Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Kuningan. 2024. Pembimbing I: Marlina Eliyanti, M.Pd. Pembimbing II: Dita Hardiyanti, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media wayang kartun terhadap keterampilan menyimak siswa pada materi dongeng bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Sukanangan dan SD Negeri 2 Sukanangan pada bulan Mei 2024. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain Non-Equivalent Control Group Design. Sampel penelitian kelas IV SD Negeri 1 Sukanangan (kelas eksperimen) sejumlah 22 siswa dan kelas IV SD Negeri 2 Sukanangan (kelas kontrol) sejumlah 10 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes esai dan lembar observasi untuk mengamati kegiatan proses pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan uji normalitas yang menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas dengan menggunakan Levene Statistic. Kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan T-test. Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh penggunaan media wayang kartun terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sukanangan dan SD Negeri 2 Sukanangan. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ yaitu $-2,584 < -2,042$ dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis tersebut diterima, artinya terdapat pengaruh atau perbedaan penggunaan media wayang kartun terhadap hasil belajar menyimak pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. Hal tersebut juga ditunjukkan dari nilai rata-rata hasil posttest yaitu kelompok eksperimen sebesar 74 dan kelompok kontrol sebesar 69.

Kata Kunci : Media Wayang Kartun, Keterampilan Menyimak, Dongeng, Siswa SD.

ABSTRACT

Mila Anggit Didactisa (20201510090). The Effect of Using Cartoon Puppet Media Using the Direct Instructions Model to Improve Students' Listening Skills (Quasi-Experimental Study in Class IV in Fairy Tale Material for Indonesian Language Subjects in Elementary Schools). Primary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. Kuningan University. 2024. Advisor 1: Marlina Eliyanti, M.Pd. Advisor II: Dita Hardiyanti, M.Pd.

This research aims to determine the effect of using cartoon puppet media on students' listening skills in Indonesian fairy tale material for grade IV elementary school. This research was carried out at SD Negeri 1 Sukanangan and SD Negeri 2 Sukanangan in May 2024. The research method used in this research was quasi-experimental with a Non-Equivalent Control Group Design. The research sample for class IV SD Negeri 1 Sukanangan (experimental class) was 22 students and class IV SD Negeri 2 Sukanangan (control class) was 10 students. The instruments used in this research were essay tests and observation sheets to observe learning process activities. The data analysis technique used in this research is a normality test using the Kolmogorov-Smirnov test, a homogeneity test using Levene Statistics. Then proceed with hypothesis testing using the T-test. The results of this research show that there is an influence of the use of cartoon puppet media on children's story listening skills in class IV students at SD Negeri 1 Sukanangan and SD Negeri 2 Sukanangan. This is shown by the results of the t-test calculation, the value obtained $-t \text{ count} < -t \text{ tabel}$, namely $-2.584 < -2.042$, thus it can be concluded that the hypothesis is accepted, meaning that there is an influence or difference in the use of cartoon puppet media. on the results of listening learning in Indonesian language subjects in grade IV elementary school. This is also shown by the average value of the posttest results, namely the experimental group was 74 and the control group was 69.

Keywords: Cartoon Puppet Media, Listening Skills, Fairy Tales, elementary school students

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa, karena kasih dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Menggunakan Model Direct Intructions Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa (Studi Quasi Eksperimen di Kelas IV dalam Materi Dongeng Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar)”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk mengikuti Seminar Hasil Penelitian (SHP) pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Kuningan.

Dalam kesempatan kali ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Marlina Eliyanti Simbolon, M.Pd. selaku pembimbing 1 dan Ibu Dita Hardiyanti, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing 2 yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti selama proses penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Dan peneliti sangat berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih.

Kuningan, Juni 2024

Peneliti

Mila Anggit Didaktisa

NIM. 20201510090

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Sesungguhnya di dalam setiap kesulitan, terdapat kelapangan dan di dalam setiap kekurangan untuk mencapai suatu keinginan, terdapat pula jalan keluar.

(Q.S. Al Insyirah: 5 dan 6)

“sekali terjun dalam perjalanan jangan pernah mundur sebelum meraihnya, yakin usaha sampai. Karena sukses itu harus melewati banyak proses, bukan hanya menginginkan hasil akhir dan tahu beres tapi harus selalu keep on progress. Meskipun kenyatannya banyak hambatan dan kamu pun sering dibuat stres percayalah tidak ada jalan lain untuk meraih sukses selain melewati yang namanya proses”. (Armeliani)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis dedikasikan kepada kedua orang tua dan keluarga besar tercinta ketulusan dari hati atas doa yang tak pernah putus, semangat yang tak ternilai.

Serta orang-orang terdekatku yang tersayang.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti menyadari bahwa tugas akhir skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya usaha, bimbingan dari dosen dan bantuan dari pihak lain. Untuk itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan yang memungkinkan terselesainya penelitian ini. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat, rizki serta segala kemudahannya.
2. Ibu Marlina Eliyanti Simbolon, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang senantiasa memberi dukungan, motivasi dan pengertiannya selama penyusunan, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
3. Ibu Dita Hardiyanti, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan segala masukan, dukungan dan motivasi dengan kesabaran dan membimbing penyusunan penelitian ini.
4. Kepala sekolah SD Negeri 1 Sukanangan Bapak Sanusi, S.Pd.SD yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
5. Kepala sekolah SD Negeri 2 Sukanangan Bapak Undang Abdul Aziz, S.Pd. yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
6. Guru Kelas IV SD Negeri 1 Sukanangan dan SD Negeri 2 yang telah memberikan kesempatan dan bersedia bekerjasama dengan peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
7. Seluruh staf guru SD Negeri 1 Sukanangan yang telah memberikan kesempatan dan masukan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh staf guru SD Negeri 2 Sukanangan yang telah memberikan kesempatan dan masukan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Teruntuk Keluargaku, keluarga besar abah Oom dan abah Bakri tercinta yang selalu mendoakan, memberikan kasih sayang,, nasihat, motivasi serta dukungan, sehingga penulis bisa menyelesaikan pendidikan ini.

10. Terimakasih kepada manusia baik hati dan tidak sombong, Wiwit Aini yang selalu ada, selalu membantu dan selalu mau di repotkan.
11. Teruntuk teman seperjuangan, Rindy Aiwan, Lucky Mayasari, Anggun Nenden Gumelar, Ima Siti Fatimah, Adisa Destria Putri, Rahmi Yuliani, Widi Viergiawati. Terima kasih atas kerja sama, motivasi dan bantuan kalian sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
12. Terakhir terimakasih kepada laki-laki luar biasa saya Yogi Ferdiansyah, S.Pd.yang selalu membantu, mensupport dan mendampingi setiap bimbingan.

Kuningan, Juni

2024

Peneliti

Mila Anggit Didaktisa

NIM. 20201510090

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	
PERNYATAAN OTENTITAS	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGHANTAR.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR DIAGRAM	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Pembatasan Masalah	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	7
A. Media Pembelajaran.....	7
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2. Jenis Jenis Media Pembelajaran	8
3. Kriteria Media Pembelajaran	9
4. Manfaat Media Pembelajaran.....	10
B. Wayang Kartun	11
C. Keterampilan Menyimak.....	12
1. Pengertian Menyimak	12
2. Tahap-tahap Menyimak	13
3. Jenis-jenis Menyimak.....	13

4. Tujuan Menyimak	15
5. Kemampuan Menyimak Anak SD	15
D. Dongeng	16
1. Pengertian Dongeng	16
2. Jenis-jenis Dongeng	16
3. Manfaat Dongeng	17
4. Unsur-unsur Dongeng	19
E. Model Direct Intructions	20
1. Pengertian Model Pembelajaran Langsung (Direct Intructions).....	20
2. Karakteristik Model Pembelajaran Direct Intructions	21
3. Keunggulan Model Direct Intructions	21
4. Sintak Model Pembelajaran Direct Intructions	22
F. Penelitian yang Relevan	24
G. Kerangka Pemikiran	39
H. Hipotesis.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Metode Penelitian.....	41
B. Tempat dan Waktu	42
C. Subjek Penelitian.....	42
1. Populasi Penelitian	42
2. Sampel Penelitian.....	42
D. Variabel Penelitian	43
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	43
1. Teknik Pengumpulan Data	43
2. Instrumen Penelitian.....	44
F. Uji Instrumen Penelitian	45
1. Uji Validitas	45
2. Uji Reliabilitas	47
3. Tingkat Kesukaran Soal	48
4. Uji Daya Beda Soal	50
G. Teknik Analisis Data.....	52

1. Uji Normalitas	52
2. Uji Homogenitas	52
3. Uji T (Hipotesis)	53
4. Uji N-Gain.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	55
1. Lokasi Penelitian	55
2. Subjek Penelitian.....	55
3. Kegiatan Penelitian	55
B. Deskripsi Hasil Penelitian	55
1. Data Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa	55
a. Hasil Tes Awal (<i>pretest</i>)	56
b. Hasil Tes Akhir (<i>Posttest</i>)	59
C. Hasil Uji Prasyarat	61
1. Uji Normalitas	61
2. Uji Homogenitas	63
3. Uji T (Hipotesis)	64
4. Uji n-Gain.....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	24
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	41
Tabel 3.2 Jumlah Sampel	42
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Menyimak.....	44
Tabel 3.4 Indeks Validitas.....	46
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas.....	46
Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas	47
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas.....	48
Tabel 3.8 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	49
Tabel 3.9 Kriteria Daya Pembeda	50
Tabel 3.10 Hasil Perhitungan Daya Beda	51
Tabel 3.11 Kriteria Interpretasi Indeks N-Gain	54
Tabel 4.1 Data Hasil Tes Awal (<i>Pretest</i>)	56
Tabel 4.2 Nilai Rata-rata Hasil Tes (<i>Pretest</i>)	57
Tabel 4.3 Data Hasil Tes Akhir (<i>Posttest</i>)	59
Tabel 4.4 Nilai Rata-rata Hasil Tes (<i>Posttest</i>)	60
Tabel 4.5 Uji Normalitas Data Tes Awal (<i>Pretest</i>).....	62
Tabel 4.6 Uji Normalitas Data Tes Akhir (<i>Posttest</i>)	62
Tabel 4.7 Data Uji Homogenitas Hasil Tes Awal (<i>Pretest</i>)	63
Tabel 4.8 Data Uji Homogenitas Hasil Tes Akhir (<i>Posttest</i>)	64
Tabel 4.9 Data Uji Hipotesis.....	65
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Uji T.....	66
Tabel 4.11 Kriteria Interpretasi Indeks N-Gain	67

DAFTAR BAGAN

2.1 Kerangka Pemikiran.....	39
-----------------------------	----

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Data Tes Awal (<i>Pretest</i>)	58
Diagram 4.2 Data Tes Akhir (<i>Posttest</i>)	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	77
Lampiran 2 Hasil Uji Instrumen	114
Lampiran 3 Surat Validasi	124
Lampiran 4 Permohonan izin penelitian	125
Lampiran 5 Media dan Dokumentasi Penelitian.....	129
Lampiran 6 Data Hasil Tes Awal (<i>Pretest</i>)	131
Lampiran 7 Data Hasil Tes Akhir (<i>Posttest</i>)	132
Lampiran 8 Nilai Pretest Terendah dan Tertinggi	133
Lampiran 9 Nilai Posttest Terendah dan Tertinggi	137
Lampiran 10 Uji Normalitas	141
Lampiran 11 Uji Homogenitas.....	142
Lampiran 12 Uji Hipotesis.....	143
Lampiran 13 Uji N-Gain	144
Lampiran 14 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	145
Lampiran 15 Daftar Riwayat Hidup.....	146

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003, pasal 37, ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan dasar maupun menengah wajib untuk memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan, muatan lokal serta bahasa Indonesia.

Dalam penelitian ini, peneliti mengutamakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Karena pada dasarnya, pendidikan di sekolah bertujuan untuk mempertinggi kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa. Umumnya belajar bahasa dipelajari untuk dapat berkomunikasi baik itu berkomunikasi dengan anggota keluarga bahkan berkomunikasi dengan masyarakat luas.

Pembelajaran bahasa selain untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan cara menalar siswa serta berguna untuk memperluas wawasannya mengenai dunia luas. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi tentang bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan.

Susanto (2013) menyatakan jika pembelajaran dalam bahasa Indonesia terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari 4 keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Namun dalam penelitian ini peneliti hanya mengambil satu keterampilan yaitu keterampilan menyimak.

Dari hasil observasi, menyatakan bahwa siswa kelas IV SD Negeri 1 Sukanangan dan SD Negeri 2 Sukanangan belum optimal dalam memahami materi dongeng, terutama dalam mengingat cerita dongeng tersebut. Dengan KKM yang diterapkan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu 70, dari total 22 siswa yang ada di SD Negeri 1 Sukanangan dan 10 Siswa yang ada

di SD Negeri 2 Sukanangan, terdapat 30% yang sudah mencapai KKM, sedangkan sisanya yaitu 70% masih belum mencapai KKM. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu guru masih kurang menyadari akan pentingnya membangkitkan minat dan perhatian siswa dalam menyimak dongeng yang tergambar dari cara guru mengajar dengan masih menerapkan metode ceramah dimana dalam menyampaikan cerita hanya menggunakan buku cerita atau buku paket sehingga siswa mudah merasa jenuh dan bosan dalam menyimak, selain itu dalam proses pembelajaran siswa juga mudah sekali teralihkannya perhatiannya pada hal lain selain materi dan lebih asyik pada teman-temannya daripada memperhatikan guru dalam bercerita. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran menyimak cerita dongeng juga belum mendukung dan menarik perhatian siswa padahal penggunaan media atau alat peraga dalam pembelajaran menyimak cerita juga sangat dibutuhkan, agar siswa bisa tertarik dan tidak mudah merasa jenuh ataupun bosan dalam mengikuti pelajaran khususnya dalam proses pembelajaran menyimak cerita dongeng.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin memecahkan masalah yaitu dengan menerapkan suatu media pembelajaran. Media merupakan alat untuk menyampaikan segala sesuatu materi pembelajaran yang dimanfaatkan guru untuk mempermudah dan memperjelas penyampaian materi pembelajaran agar lebih mudah diserap dan diingat oleh siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran yaitu media wayang kartun. Sudjana dan Rivai (2017) mengemukakan bahwa kartun merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang dirancang untuk memengaruhi opini masyarakat. Wayang kartun anak dalam penelitian ini merupakan pengembangan dari wayang kulit. Bentuk dari media wayang kartun anak ini hampir sama seperti bentuk wayang pada umumnya, tetapi wujudnya berupa gambar kartun yang bersifat anak-anak yang terbuat dari bahan kertas karton yang dilapisi kardus dan diberi batang atau kayu untuk pegangan tangan ketika memainkan media wayang kartun anak tersebut.

Peneliti berharap media wayang kartun anak ini semoga dapat menjadi daya tarik dan meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga bisa mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan menjadikan siswa lebih mengekspresikan dan memerankan tokoh wayang tanpa rasa malu dan takut. Penggunaan media yang baik seperti media wayang kartun anak dapat membantu siswa dalam mengembangkan analisis terhadap apa yang didengarkan atau dibaca dan membawanya ke dalam konsep yang abstrak. Wayang kartun anak sangat sesuai dengan fungsi dan tujuannya yaitu dapat memberikan pengalaman serta melibatkan siswa langsung dalam proses kegiatan pembelajaran, mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa, dan mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta mampu memberikan suatu ide atau pesan peristiwa secara estetis. Dengan demikian diharapkan siswa mampu menguasai materi yang telah diajarkan oleh guru dan diharapkan siswa mampu untuk mengingat hasil belajar tentang isi materi yang telah diajarkan oleh guru dengan baik dan maksimal.

Adapun penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini adalah yang dilakukan oleh Rizki Oktavianti dan Agus Wiyanto (2014) berjudul "Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD." Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media wayang Gayanghetum efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil analisis uji validator dan guru, kelayakan persentase media wayang Gayanghetum sebesar 90%, kelayakan materi dari validator sebesar 88,33%, sedangkan kelayakan materi diperoleh presentasi sebesar 89,16% serta 91,48% diperoleh dari angket siswa yang menyatakan setuju jika media wayang Gayanghetum digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil analisis tersebut, media wayang Gayanghetum dinyatakan sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan range bobot presentase yang ditentukan oleh Arikunto sebesar 81%-100%.

Selanjutnya penelitian dari Fine Reffiane dan Irvina Mazidati (2016) berjudul “Implementasi Pengembangan Media Wayang Kerton Pada Tema Kegiatan Sehari-hari.” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media wayang kerton dapat diterapkan pada tema kegiatan sehari-hari untuk kelas II SD Islam Jetak Kidul Kecamatan Wonopringgo Kabupaten Pekalongan. Dari pengujian validasi yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran dengan rata-rata persentase sebanyak 86,66% dalam kategori baik sekali, dari pengujian validasi yang dilakukan oleh ahli materi pembelajaran dengan rata-rata persentase sebanyak 85,26% dalam kategori baik sekali, dan dari hasil evaluasi dari 25 siswa mendapat perolehan skor rata-rata tes awal 71.70 dan skor rata-rata tes akhir 85.03. N-gain menunjukkan 0,52 dalam kategori sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa media wayang kerton sesuai dan layak untuk digunakan.

Berdasarkan uraian berikut, maka peneliti ingin melaksanakan penelitian yang berjudul **Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Menggunakan Model Direct Intructions Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa (Studi Quasi Eksperimen di Kelas IV dalam Materi Dongeng Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar).**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Metode yang guru gunakan masih konvensional dengan hanya membacakan isi dongeng melalui buku cerita atau buku paket.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang mendukung dan menarik dalam menunjang proses pembelajaran menyimak dongeng.
3. Guru masih kurang menyadari akan pentingnya membangkitkan minat dan perhatian siswa dalam menyimak cerita dongeng.
4. Siswa mudah teralihkan perhatiannya pada hal lain selain materi pembelajaran dan asyik sendiri dengan teman-temannya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi sebagai berikut: Apakah media pembelajaran wayang kartun anak dengan menggunakan model *direct intructions* berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa kelas IV dalam materi dongeng Bahasa Indonesia?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media wayang kartun dengan model *direct intructions* berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa dalam materi dongeng pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

a. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini yaitu untuk mendukung teori dalam membelajarkan berbahasa dalam materi dongeng siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan bagi para peneliti lain untuk mengadakan sebuah penelitian sejenis yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak dalam materi dongeng bahasa Indonesia.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

- a. Mempermudah dalam penyampaian materi karena sudah terbantu dengan media pembelajaran wayang.
- b. Meningkatkan daya tarik dan keaktifan dalam proses belajar mengajar.
- c. Meningkatkan kualitas pembelajaran.
- d. Kegiatan dan hasil penelitian bisa meningkatkan motivasi untuk guru dengan melakukan kegiatan penelitian yang

sama dengan tujuan untuk meningkatkan atau memaksimalkan proses dan hasil pembelajaran.

2. Bagi Siswa

- a. Dapat mengembangkan bakat atau keahlian dalam keterampilan menyimak pada materi dongeng pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media wayang.
- b. Dapat membantu meningkatkan motivasi siswa.
- c. Dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran Bahasa Indonesia.
- d. Dapat meningkatkan prestasi dan kreativitas siswa.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi pengalaman, karena dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan atau pengetahuan tentang upaya mengembangkan media pembelajaran dengan media pembelajaran wayang dalam keterampilan melisankan dongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ketika menjadi guru nantinya. Penelitian ini juga dapat memberikan pengalaman dan keterampilan kepada peneliti dalam mengembangkan atau membuat sebuah referensi tambahan dalam proses pembelajaran.

F. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti membatasi pada kurangnya media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran di kelas IV dan kurangnya kemampuan siswa dalam memahami atau mengingat kembali sebuah cerita dongeng. Dari permasalahan tersebut, peneliti ingin menerapkan media berupa wayang kartun anak untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu “medius” yang artinya tengah, perantara, atau pegantar. Dalam bahasa Arab media berarti pengantar atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2014:3). Media merupakan suatu yang dapat dipakai untuk menyimpan pesan yang akan disampaikan kepada pendengar dengan menggunakan peralatan tertentu atau wujud benda nya sendiri seperti transparansi untuk perangkat overhead, film, film slide, filmstrip, gambar, grafik, dan bahan cetak. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2014:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi siswa yang membuat siswa memperoleh suatu pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Eliyanti (2016:212) Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan dan mempertahankan perhatian siswa terhadap relevansi proses belajar mengajar, memberikan peluang berfungsinya motivasi, membentuk sikap positif terhadap guru dan sekolah, memberikan kemungkinan pilihan dan fasilitas belajar bagi individu maupun kelompok, serta mendorong siswa untuk gemar belajar.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima dengan menggunakan sebuah perantara tertentu. Media berfungsi sebagai sarana dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu guru dalam proses penyampaian materi sehingga materi dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian proses kegiatan pembelajaran akan berjalan lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Jenis Media

Menurut Ashyar (2012:45) menjelaskan meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi 4 jenis, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Berikut penjelasan ke empat jenis media tersebut :

a. Media visual

Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan siswa. Pengalaman belajar siswa sangat tergantung pada indera penglihatannya. Beberapa media visual antara lain (a) media cetak buku, modul, jurnal, peta, gambar dan poster, (b) model dan prototipe seperti globe bumi, wayang, (c) media realitas alam dan sebagainya.

b. Media Audio

Media audio merupakan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar yang melibatkan indera pendengaran siswa. Pesan dan informasi yang diterima dapat berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata, dan lain-lain. sedangkan pesan nonverbal adalah bentuk bunyi-bunyian, musik, bunyi tiruan, dan lain sebagainya. Contoh media audio adalah tape recorder, radip, CD player.

c. Media Audio-visual

Media audio-visual merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang disalurkan melalui media ini berupa pesan verbal dan non-verbal dengan mengandalkan penglihatan dan pendengaran. Beberapa contoh media audio-visual ini adalah film, video, program tv, dan lain-lain.

d. **Media Multimedia**

Media multimedia adalah media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam satu kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran menggunakan media multimedia ini dapat menggunakan media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi. Media multimedia adalah media yang menghasilkan bunyi dan teks. Contohnya yaitu televisi, powerpoint berupa teks, gambar bersuara, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, jika jenis media pembelajaran yang dimanfaatkan untuk proses kegiatan belajar mengajar cukup beragam, baik itu dari media yang sederhana sampai media yang modern. Penggolongan media pembelajaran dilakukan untuk mempermudah mempelajari jenis media, karakter dan kemampuan dari media pembelajaran tersebut. Karena banyaknya jenis media pembelajaran maka guru harus dapat memilih media pembelajaran yang cocok dan sesuai digunakan dalam proses belajar mengajar dikelas.

3. Kriteria Media Pembelajaran

Rivai dan Sudjana (2017:4-5) mengungkapkan jika dalam memilih media untuk kepentingan proses kegiatan pembelajaran sebaiknya memerhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran; artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang sudah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan tentang unsur-unsur pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis yang lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; artinya bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah untuk dipahami oleh siswa.

- c. Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada saat mengajar.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya; artinya apapun jenis media yang diperoleh syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses kegiatan pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan medianya tetapi dampak dari penggunaan oleh guru saat proses kegiatan belajar mengajar.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut bisa bermanfaat bagi siswa selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa; artinya dalam memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan tingkat berpikir siswa, sehingga makna atau pesan yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh siswa.

Berdasarkan kriteria media pembelajaran diatas, maka seorang guru bisa menggunakan pedoman kriteria pemilihan media untuk memilih media yang sesuai dengan karakter siswa dan fungsi dari sebuah media pembelajaran itu bisa untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan, dan juga dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (2017:2) mengemukakan bahwa terdapat manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga

siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru akan tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerlukan, dan lain-lain.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan jika terdapat beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar yaitu sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan dan memperlancar proses serta hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungan, serta memungkinkan siswa untuk belajar dengan sesuai kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

B. Media Wayang Kartun

Menurut Walujo dalam Salamah (2017:59) wayang merupakan warisan budaya nenek moyang yang mengandung pesan-pesan moral yang baik bagi kehidupan. Wayang merupakan bagian dari seni tradisional jawa yang memperlihatkan dan mengajarkan tentang petuah-petuah yang alamiah dan amaliyah.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2013:58-59) kartun merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang dirancang untuk mempengaruhi opini masyarakat. Kartun adalah sebagai alat bantu yang mempunyai manfaat

penting dalam proses kegiatan belajar mengajar terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna.

Menurut Mutoharoh (2016:3) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa wayang kartun adalah bentuk dari sebuah wayang yang seperti pada umumnya, namun wujudnya berupa gambar kartun yang diberi batang atau kayu sebagai pegangan tangan ketika memainkan. Media wayang kartun dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa karena melibatkan panca indera dalam memainkannya sehingga siswa terlatih untuk bisa lebih peka dan membuat pembelajaran lebih berkesan bagi siswa.

Dapat disimpulkan bahwa media wayang kartun anak adalah sebuah media yang dikembangkan dan dibuat dengan konsep wayang dan gambar kartun dengan menggunakan kertas yang digunakan sebagai alat pembelajaran bertujuan meningkatkan pemahaman anak mengenai materi dongeng. Media wayang kartun anak adalah salah satu contoh media pembelajaran dua dimensi dalam kategori media tradisional yang berbentuk media visual karena bentuknya merupakan gambar seorang wujud tokoh wayang. Selain itu media wayang kartun anak juga termasuk dalam media permainan karena terdapat simulasi atau pemeragaan dalam memainkan wayang kartun anak tersebut. Media wayang kartun anak juga merupakan media yang digunakan dengan tujuan untuk alat demonstrasi atau percontohan atau sebuah pertunjukan. Pada pembelajaran bahasa Indonesia, guru diharapkan mampu untuk menerapkan suatu media yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

C. Keterampilan Menyimak

1. Pengertian Menyimak

Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat jenis, yaitu: keterampilan menyimak (listening skills), keterampilan berbicara (speaking skills), keterampilan membaca (reading skills) dan keterampilan menulis (writing skills). Setiap

keterampilan itu erat sekali hubungannya dengan ketiga keterampilan lainnya dengan cara beraneka ragam.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil salah satu keterampilan yaitu keterampilan menyimak. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2002: 1066) menyimak (Mendengar, memperhatikan) mempunyai makna dapat menangkap bunyi dengan telinga. Sadar atau tidak, kalau ada bunyi maka alat pendengaran kita akan menangkap atau mendengar bunyi-bunyi tersebut. Kita mendengar suara itu, tanpa unsur kesengajaan. Proses mendengar terjadi tanpa perencanaan tetapi datang secara kebetulan. Bunyi-bunyi yang hadir di telinga itu mungkin menarik perhatian, mungkin juga tidak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

2. Tahap-tahap Menyimak

Astuti & Amri, (2021) mengemukakan bahwa kegiatan menyimak memiliki 5 jenis tahapan diantaranya:

- a. Tahap mendengar
- b. Tahap memahami
- c. Tahap menginterpretasi
- d. Tahap evaluasi
- e. Tahap menanggapi.

3. Jenis-jenis Menyimak

Menurut Henry Guntur Tarigan keterampilan menyimak dibedakan berdasarkan kriteria tertentu sebagai berikut:

- a. Menyimak Ekstensif adalah sejenis kegiatan menyimak mengenai hal-hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu ujaran, tidak perlu di bawah bimbingan langsung dari

seorang guru. Kegiatan menyimak ekstensif dapat dibagi empat, yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyimak sekunder adalah sejenis mendengar secara kebetulan, maksudnya dilakukan sambil mengerjakan sesuatu.
 - 2) Menyimak Estetik Dalam menyimak estetik secara imajinatif penyimak ikut merasakan karakter dari setiap pelaku dengan tujuan memperoleh kesenangan.
 - 3) Menyimak Pasif Menyimak pasif merupakan penyerapan suatu bahasa tanpa upaya sadar yang biasanya menandai upaya penyimak pada saat belajar dengan teliti.
 - 4) Menyimak Sosial Menyimak tipe ini berlangsung dalam situasi social dan memberikan respond dan perhatian terhadap hal yang disampaikan oleh orang lain.
- b. Menyimak intensif lebih diarahkan pada suatu kegiatan yang jauh lebih diawasi, dikontrol terhadap suatu hal tertentu. Pada menyimak intensif, penyimak memahami isi simakan secara terinci, teliti, cermat, dan mendalam terhadap bahan yang disimaknya. Bagian- bagian dari menyimak intensif adalah sebagai berikut:
- 1) Menyimak Kritis Menyimak kritis bertujuan untuk memperoleh fakta yang diperlukan. Penyimak menilai gagasan, ide, dan informasi dari pembicara.
 - 2) Menyimak Konsentratif Menyimak konsentratif merupakan kegiatan untuk menelaah pembicaraan/ hal yang disimaknya.
 - 3) Menyimak Kreatif Menyimak kreatif mempunyai hubungan erat dengan imajinasi seseorang.
 - 4) Menyimak Interogatif Menyimak interogatif merupakan kegiatan menyimak yang menuntut konsentrasi dan selektivitas, pemusatan perhatian.

- 5) Menyimak Eksploratori Menyimak eksploratori atau menyimak penyelidikan adalah sejenis menyimak dengan tujuan menemukan berbagai hal informasi atau pesan.

Berdasarkan penjelasan di atas, akan difokuskan perhatian pada tipe-tipe dari tujuan menyimak kebanyakan pas atau cocok/ sesuai untuk siswa-siswa jenjang sekolah dasar, yaitu : menyimak dalam hal untuk kesenangan, menyimak untuk memperoleh informasi yang diperoleh. Para siswa memiliki banyak tujuan dalam mempelajari keterampilan menyimak selain tuntutan kurikulum di sekolah.

4. Tujuan Menyimak

Menurut Henry Guntur Tarigan terdapat 8 tujuan menyimak diantaranya adalah:

- a. Menyimak untuk belajar
- b. Menyimak untuk menikmati
- c. Menyimak untuk mengevaluasi
- d. Menyimak untuk mengapresiasi
- e. Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-ide
- f. Menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi
- g. Menyimak untuk memecahkan masalah
- h. Menyimak untuk meyakinkan

5. Kemampuan Menyimak Anak SD

Menurut Henry Guntur Tarigan, Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa, (Bandung :Angkasa , 2013) mengenai kemampuan menyimak siswa sekolah dasar yang telah meninggalkan masa taman kanak-kanaknya adalah sebagai berikut:\

- a. Anak-anak akan mampu menyimak dengan baik, apabila suatu cerita dibacakan dengan nyaring.
- b. Anak-anak akan senang dan mampu menyimak dengan baik, apabila seorang pembicara menceritakan suatu pengalaman sejati.

- c. Anak-anak dapat menyimak bunyi-bunyi dan nada-nada yang berbeda, terlebih kalau nada, terlebih kalau intonasi sang pembicara sangat jelas dan baik.
- d. Anak-anak dapat menyimak persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan yang terdapat dalam ujaran.
- e. Anak-anak mampu dan senang menyimak ritme-ritme dan rima-rima dalam suatu pembacaan puisi atau drama.
- f. Anak-anak mampu menyimak dan menangkap ide-ide yang terdapat dalam ujaran atau pembicaraan.

Berdasarkan pernyataan tersebut dalam proses pembelajaran menyimak dibutuhkan kreatifitas dari seorang guru dalam menyajikan bahan simakan bagi siswa, sehingga siswa bukan hanya menyimak dengan baik namun siswa senang karena merasa terhibur.

D. Dongeng

1. Pengertian Dongeng

Menurut Nurgiyantoro (2010:198) mengungkapkan jika dongeng adalah salah satu cerita rakyat yang cukup beragam cakupannya. Istilah dongeng dapat dipahami sebagai cerita yang tidak benar-benar terjadi dan tidak masuk akal. Dongeng dianggap sebagai cerita yang mengikuti daya fantasi dan secara logika sebenarnya tidak dapat diterima oleh akal pikiran manusia.

Dari pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa dongeng adalah karya prosa lama yang berisi tentang cerita yang tidak benar-benar terjadi tetapi mengandung sebuah pelajaran moral dan tersebar secara turun-temurun. Dongeng disampaikan secara lisan atau dari mulut ke mulut. Akan tetapi, seiring berkembangnya zaman, dongeng dapat disampaikan melalui kaset, film dan lain sebagainya.

2. Jenis-jenis Dongeng

Menurut Nurgiyantoro (2010) jenis-jenis dongeng adalah sebagai berikut:

- a. Mite merupakan cerita atau dongeng yang berhubungan dengan kepercayaan masyarakat setempat tentang adanya makhluk halus.
- b. Legenda merupakan dongeng yang berisi tentang kejadian alam yang aneh dan ajaib.
- c. Fabel merupakan dongeng dengan tokoh binatang namun yang diceritakan seperti layaknya kehidupan manusia.
- d. Sage merupakan dongeng yang berisi tentang kisah pahlawan gagah berani dan terdapat didalam sejarah, akan tetapi cerita tersebut bersifat khayalan.

3. Manfaat Dongeng

Menurut (Asfandiyar, 2007), banyak manfaat yang dapat dipetik dari kegiatan mendongeng, diantaranya:

- a. Menumbuhkan sikap proaktif
Anak akan terlatih untuk bersikap proaktif yang akan terus dikembangkan dalam hidupnya, hal ini akan membantu perkembangan dan pertumbuhan jiwa serta kreativitas anak.
- b. Menambah pengetahuan.
Cerita-cerita di dalam dongeng memberi pengetahuan baru bagi anak. Cerita Legenda terjadinya suatu tempat misalnya akan memberi pengetahuan tentang nama-nama tempat dan nama-nama tokoh. Cerita tentang binatang mengenalkan nama-nama binatang.
- c. Melatih daya konsentrasi
Dongeng sebagai sarana informasi dan komunikasi yang digemari anak-anak melatih anak dalam memusatkan perhatian untuk beberapa saat terhadap objek tertentu. Saat kita mendongeng anak memperhatikan kalimat-kalimat yang kita keluarkan, gambar-gambar atau boneka di tangan kita. Saat itu biasanya anak tidak mau diganggu ini menunjukkan bahwa anak sedang konsentrasi mendengarkan dongeng. Apalagi jika kita mengajukan pertanyaan berkaitan dengan dongeng yang kita

sampaikan. Kemampuan konsentrasi yang baik menstimulasi kemampuan yang lain.

- d. Menambah perbendaharaan kata
Saat mendongeng banyak kata-kata yang digunakan, yang kemungkinan merupakan kata baru bagi seorang anak, dengan demikian perbendaharaan kata anak akan bertambah. Semakin banyak dongeng yang didengar semakin banyak pula kata-kata baru yang diperkenalkan kepada anak.
- e. Menumbuhkan minat baca
Jika kita mendongeng dengan menggunakan buku cerita, berarti kita telah memperkenalkan benda bernama buku kepada anak. Jika anak tertarik berarti kita telah menanamkan rasa cinta kepada buku, rasa cinta pada buku akan menumbuhkan minat baca pada anak.
- f. Memicu daya berpikir kritis anak
Seorang anak biasanya selalu bertanya tentang hal-hal baru yang belum pernah mereka temui, ketika mendengarkan dongeng yang belum pernah mereka dengar mereka akan bertanya tentang hal baru tersebut ini akan melatih anak untuk mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya dan memicu anak untuk berpikir kritis.
- g. Merangsang imajinasi, fantasi, dan kreativitas anak\
Anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap sesuatu yang menarik. Rasa ingin tahu tersebut dapat menumbuhkan daya imajinasi, fantasi dan kreativitas anak. Dongeng-dongeng yang disajikan dalam konteks olah logika dapat membangkitkan kemampuan imajinasi, fantasi, serta kreativitas anak.
- h. Memberi pelajaran tanpa terkesan menggurui
Pada saat mendengarkan dongeng anak dapat menikmati cerita dongeng yang disampaikan sekaligus memahami nilai-nilai yang

terkandung dalam cerita dongeng tanpa diberithu secara langsung oleh pendongeng.

4. Unsur-unsur Dongeng

Unsur instrinsik adalah unsur-unsur yang secara langsung berada di dalam karya sastra dan ikut membentuk sebuah eksistensi dari cerita. Unsur-unsur instrinsik mencakup tema, amanat, alur, tokoh dan penokohan, latar, dan gaya bahasa. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

a. Tema

Menurut Nurgiyantoro (2010:260) tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra sebagai struktur semantis dan juga bersifat abstrak yang secara berulang-ulang dimunculkan melalui motif-motif dan biasanya dilakukan dengan secara implisit. Sedangkan menurut Aminuddin (2009:91) menjelaskan bahwa tema adalah ide yang mendasari suatu cerita sehingga berperan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya. Dari beberapa pendapat maka kesimpulannya tema merupakan ide, gagasan, atau permasalahan utama yang menjadi dasar sebuah cerita sehingga pengarang juga harus memahami tema cerita yang akan dijelaskan sebelum melaksanakan proses kreatif penciptaan.

b. Amanat

Amanat merupakan moral yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca melalui karya sastra yang ditulisnya baik secara tersirat maupun secara tersurat.

c. Alur

Menurut Nurgiyantoro (2010:267) menjelaskan bahwa alur merupakan cerita yang berisi tentang kejadian namun setiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab dan akibat artinya satu peristiwa disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh

tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam cerita.

d. Tokoh

Menurut Nurgiyantoro (2010:222), tokoh adalah orang atau pelaku cerita. Penokohan atau karakterisasi sering disamakan dengan karakter atau pelukisan gambaran yang jelas mengenai seseorang yang ditampilkan dalam suatu cerita.

e. Latar

Menurut Nurgiyantoro (2010:248) menjelaskan bahwa latar bisa memberikan pijakan secara nyata dan jelas. Hal ini penting untuk memberikan kesan realistis kepada pembaca dan dapat menciptakan suasana tertentu yang seolah-olah ada dan terjadi sehingga pembaca dapat dengan mudah mengemabngkan daya imajinasinya.

f. Sudut Pandang

Abrams (dalam Nurgiyantoro 2010:269) menjelaskan jika sudut pandang merupakan cara atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk sebuah cerita dalam suatu karya fiksi terhadap pembaca.

E. Model Pembelajaran Direct Intructions

1. Pengertian Model Pembelajaran Langsung (Direct Instructions)

Shoimin (2014) mengemukakan jika model pembelajaran langsung (Direct Instructions) merupakan salah satu pendekatan gaya mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural dengan terstruktur dan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap atau selangkah demi selangkah.

Model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami konsep dasar materi dan membantu siswa dalam mempraktekannya. Model pembelajaran

langsung juga membantu siswa belajar secara aktif dan mandiri. Dengan model pembelajaran langsung, diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan jika model pembelajaran langsung (Direct Instructions) merupakan sebuah model pembelajaran yang dikembangkan secara spesifik untuk meningkatkan pembelajaran pengetahuan faktual secara terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah dengan tujuan untuk membantu siswa menguasai pengetahuan prosedural yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai keterampilan baik itu sederhana ataupun keterampilan yang bersifat kompleks.

2. **Karakteristik Model Direct Intructions (Model Pembelajaran Langsung)**

Menurut Kardi dan Nur (dalam Shoimin, 2014:63), mengemukakan bahwa ciri-ciri model pembelajaran langsung adalah sebagai berikut:

- a. Terdapat tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar.
- b. Sintaks atau pola keseluruhan serta alur kegiatan pembelajaran.
- c. Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan.

3. **Keunggulan Model Direct Intructions**

Model pembelajaran langsung memiliki beberapa keunggulan yaitu sebagai berikut:

- a. Siswa akan menjadi lebih aktif, menjadi tambah bersemangat, berkualitas, dan berdaya guna.
- b. Penguasaan terhadap suatu materi lebih mendalam karena mendapat bimbingan praktek dari guru, mengecek pemahaman pembahasan siswa dan memberikan umpan balik, serta dapat menjadikan siswa untuk berlatih sendiri dalam menerapkan hasil belajarnya.

- c. Pengajaran dilakukan selangkah demi selangkah bertujuan untuk menumbuhkan sikap percaya diri, berani, serta tanggung jawab terhadap sekolah, keluarga, dan masyarakat.
- d. Membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan.

4. **Sintaks Model Pembelajaran Langsung (Direct Instructions)**

Langkah-langkah pembelajaran langsung menurut Shoimin (2014:64) adalah sebagai berikut :

a. Fase Orientasi atau Menyampaikan tujuan

Tujuan dari fase pertama ini adalah untuk membuat perhatian siswa menjadi lebih terpusat pada pembelajaran yang akan dilaksanakan sehingga membuat siswa akan memiliki motivasi atau semangat belajar yang baik dalam mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan pada fase ini meliputi:

- 1) Kegiatan pendahuluan untuk mengetahui pengetahuan yang relevan dengan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa.
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 3) Memberikan penjelasan atau arahan mengenai kegiatan yang akan dilakukan.
- 4) Menginformasikan materi atau konsep yang akan digunakan dan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran.
- 5) Menginformasikan kerangka pelajaran.
- 6) Memotivasi siswa.

b. Fase Demonstrasi

Syarat yang harus dimiliki seorang guru untuk mencapai kejelasan presentasi atau dalam penyajian informasi yaitu menguasai teknik atau keterampilan komunikasi dengan baik serta dapat menguasai sepenuhnya isi materi pembelajaran yang akan disampaikan. Sedangkan dalam mendemonstrasikan keterampilan, terdapat 2 hal yang harus diperhatikan yaitu melakukan demonstrasi keterampilan dengan benar atau akurat dan berlatih sebelum melakukan demonstrasi dengan tujuan

membuat pelaksanaan demonstrasi berjalan dengan sukses.

Kegiatan ini meliputi:

- 1) Penyajian materi dalam langkah-langkah.
- 2) Pemberian contoh konsep.
- 3) Pemodelan atau peragaan keterampilan.
- 4) Menjelaskan ulang hal yang dianggap sulit atau kurang dimenegrtri oleh siswa.

c. Fase Pelatihan

Guru harus memberikan latihan terbimbing kepada siswa. Pada tahap ini, siswa tidak hanya berlatih saja tetapi siswa juga harus berlatih di bawah bimbingan guru tujuannya yaitu agar latihan yang dilakukan dapat berjalan dengan efektif.

Dalam fase ini guru merencanakan dan memberikan bimbingan kepada siswa untuk melakukan latihan-latihan awal. Guru memberikan sebuah penguatan terhadap respon siswa yang benar dan mengoreksi yang salah.

d. Fase Mengecek Pemahaman dan Umpan Balik

Umpan balik sangat diperlukan dalam tahap ini. Pelatihan tidak akan efektif tanpa adanya umpan balik dari siswa. Guru harus menunjukkan kesalahan yang dilakukan siswa lalu mendemonstrasikan kembali bagaimana tindakan yang benar atau sesuai. Selain itu, guru juga harus memberikan umpan balik yang positif sehingga kemampuan melakukan keterampilan yang sudah baik akan dipertahankan oleh siswa. Pengecekan pemahaman siswa dapat dilakukan oleh guru dengan menyajikan sebuah pertanyaan.

Pada fase ini siswa diberikan kesempatan untuk berlatih konsep dan keterampilan serta menerapkan pengetahuan atau keterampilan ke situasi kehidupan yang nyata. Latihan terbimbing ini baik juga digunakan guru untuk mengakses kemampuan siswa dalam melakukan tugas, mengecek apakah

siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik atau tidak serta guru memberikan umpan balik.

e. Fase Latihan Mandiri

Dalam tahap ini, jenis pelatihan lanjutan dan penerapan yang sering dilakukan oleh guru adalah pelatihan mandiri misalnya dalam bentuk pekerjaan rumah atau PR. Dengan pelatihan lanjutan, siswa dapat berlatih secara mandiri untuk menerapkan keterampilan baru yang diperoleh siswa tersebut.

Dalam fase ini dapat dilalui siswa dengan baik jika telah menguasai tahap-tahap pengerjaan tugas 85%-90% dalam fase latihan terbimbing. Guru memberikan umpan balik bagi keberhasilan siswa.

F. Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Artikel	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan	Metode Penelitian
1	Sukmawati, S., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas III SDN 2 Sape. <i>Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan</i> , 7(2), 243-249.	Dari kegiatan pengumpulan data dengan menyebarkan 4 angket dimana angket tersebut diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan angket respon guru dan angket respon siswa. diketahui bahwa aspek bentuk	Persamaan: Pada penelitian ini menggunakan Variabel X yaitu media wayang kartun anak. Perbedaan: Pada penelitian	R&D (research and development)

		<p>media memperoleh nilai persentase 93,75%, aspek kualitas media memperoleh nilai persentase 100%, aspek warna media memperoleh nilai persentase 100%. Berdasarkan persentase dari skor ketiga aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 97,91% dengan kategori “sangat valid”, sehingga media wayang kartun dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada uji coba produk.</p>	<p>ini media wayang kartun digunakan untuk pengembangan kearifan lokal</p>	
2	<p>Rahayu, E. P. (2015). Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Melalui Model Paired Storytelling Dengan Media</p>	<p>Dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan pembelajaran menggunakan model Paired Storytelling dalam pembelajaran</p>	<p>Persamaan: Pada penelitian ini menggunakan Variabel X yaitu media wayang kartun anak.</p>	<p>Penelitian tindakan kelas (PTK)</p>

	<p>Wayang Kartun Pada Siswa Kelas II Sd Ngebel Tamantirto Kasihan Bantul. <i>Universitas PGRI Yogyakarta.</i></p>	<p>menyimak dongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan di SD Ngebel Tamantirta, Kasihan, Bantul dapat meningkatkan prestasi belajar pada siswa kelas II SD Ngebel. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan prestasi belajar siswa sejak sebelum pra siklus sampai dengan akhir siklus II. Berdasarkan nilai pra siklus diperoleh nilai rata-rata 63,41 dengan persentase ketuntasan 22,22%. Pada siklus I pertemuan pertama diperoleh nilai rata-rata 69.22 dengan persentase ketuntasan 47,22%,</p>	<p>Perbedaan: Pada penelitian ini metode penelitiannya menggunakan Model Paired Storytelling</p>	
--	---	---	--	--

		<p>dan pada pertemuan kedua diperoleh nilai rata-rata 74.63 dengan persentase ketuntasan 66,66%. Sedangkan pada siklus ke II pertemuan pertama diperoleh nilai rata-rata 77.27 dengan persentase ketuntasan 72,22% dan pada pertemuan kedua diperoleh nilai rata-rata 80.75 dengan persentase ketuntasan sebanyak 80,55%. Maka penelitian ini dikatakan telah tuntas atau berhasil.</p>		
3	<p>Farroh, K., Nugraha, E., & Farhurohman, O. (2022). Penggunaan Media Wayang Kartun Melalui Model Paired Storytelling</p>	<p>Penggunaan media wayang kartun melalui model paired storytelling yang digunakan pada mata pelajaran Bahasa</p>	<p>Persamaan: Pada penelitian ini menggunakan Variabel X yaitu media wayang</p>	<p>Penelitian tindakan kelas (PTK)</p>

	<p>Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman. <i>Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 14(1), 37-50.</i></p>	<p>Indonesia dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV MI Nurul Hasanah Sukaharja. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil kemampuan membaca pemahaman disetiap siklusnya. Dari hasil kemampuan membaca pemahaman pada siklus I observasi aktivitas siswa memperoleh nilai persentase 72,72% dengan kualifikasi cukup baik, pada siklus II meningkat dengan memperoleh nilai persentase 90,9% dengan kualifikasi sangat baik, serta adanya peningkatan</p>	<p>kartun anak. Perbedaan: Pada penelitian ini metode penelitiannya menggunakan Model Paired Storytelling.</p>	
--	--	--	--	--

		<p>kemampuan membaca pemahaman. Selain itu perolehan hasil tes pada prasiklus sebelum dilakukan tindakan menggunakan media wayang kartun melalui model paired storytelling, sebanyak 11 siswa sudah tuntas dengan persentase 45,83% dan pada siklus I terjadi peningkatan sebanyak 14 siswa dengan persentase 58,33% kemudian di siklus II sebanyak 24 siswa sudah nilai persentase 100%. Berarti dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media wayang kartun melalui model pared</p>		
--	--	---	--	--

		storytelling dapat mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan peneliti dan meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.		
4	Panggabean, M., & Kurniaman, O. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun Untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. <i>Jurnal Ilmiah Aquinas</i> , 197-209.	Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti didapatkan hasil bahwa pengembangan media wayang kartun untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar menggunakan metode penelitian R&D (research and development) dengan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu Analysis (analisis) Design (desain), Development (pengembangan), Implementation	Persamaan: Pada penelitian ini menggunakan Variabel X yaitu media wayang kartun anak. Perbedaan: Pada penelitian ini digunakan dalam pelajaran IPS	R&D (research and development)

		<p>(implementasi) dan Evaluation (evaluasi). Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan persentase 76,04% dengan kategori “sangat valid”.</p> <p>Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi mendapatkan persentase 91,66% dengan kategori “sangat valid”.</p> <p>Hasil validasi yang dilakukan oleh praktisi mendapatkan persentase 96,87% dengan kategori “sangat valid”.</p> <p>Sehingga apabila direkapitulasi mendapatkan hasil 88,19% dengan kategori “sangat valid”. Hasil uji coba produk yang</p>		
--	--	--	--	--

		<p>dilakukan pada 5 orang siswa terhadap wayang kartun didapatkan rata-rata persentase sebesar 100% dengan kategori “sangat baik” Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media wayang kartun yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.</p>		
5	<p>Nizaar, M., Haifaturrahmah, H., Abdillah, A., Sari, N., & Sirajuddin, S. (2021). Pengembangan Modul Tematik Berbasis Model Direct Intruction dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. <i>Jurnal Basicedu</i>, 5(6), 6150-6157.</p>	<p>Berdasarkan hasil kajian dan pengembangan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Modul tematik berbasis model direct instruction mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Payi. Dimana produk modul tematik memiliki karakteristik yaitu langkah</p>	<p>Persamaan: Pada penelitian ini menggunakan Variabel X yaitu model direct instruction. Perbedaan: Pada penelitian ini menggunakan Variabel Y yaitu</p>	<p>R&D (Research and Development)</p>

		<p>pembelajaran pada modul memuat Langkah-langkah pembelajaran berbasis berbasis model direct instruction pada setiap tahapannya. Hasil yang diperoleh bahwa persentase kevalidan dari ahli media, ahli materi maupun praktisi sebesar 88,68%, menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan sangat valid atau layak untuk digunakan. Kepraktisan dan keefektifan modul tematik berdasarkan angket respon siswa dan skor N-Gain yang diperoleh yaitu sebesar 87% dan 0,754 yang menunjukkan produk modul sudah sangat praktis dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.</p>	hasil belajar siswa	
6	Suherlan, E. (2019). The	Hasil pengolahan dan analisis data	Persamaan: Pada	Eksperimen

	<p>Effect Of Comparision Between The Direct Intructions Learning Model And The Project Based Learning Model On Backhand Learning Outcomes In Class IV Students SD Negeri Cipaku Kecamatan Sukaraja. Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran).</p>	<p>melalui prosedur penghitungan statistik dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Model pembelajaran direct Instruction memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar backhand (tenis meja) pada siswa kelas IV SD Negeri Cipaku Kecamatan Sukaraja. Model project based learning memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar backhand (tenis meja) pada siswa kelas IV SD Negeri Cipaku Kecamatan Sukaraja. Model pembelajaran direct Instruction memiliki pengaruh yang lebih besar dibandingkan model pembelajaran project based learning. Hal ini didasarkan dari</p>	<p>penelitian ini menggunakan Variabel X yaitu model direct instruction. Perbedaan: Pada penelitian ini menggunakan Variabel Y yaitu hasil belajar siswa</p>	
--	---	--	--	--

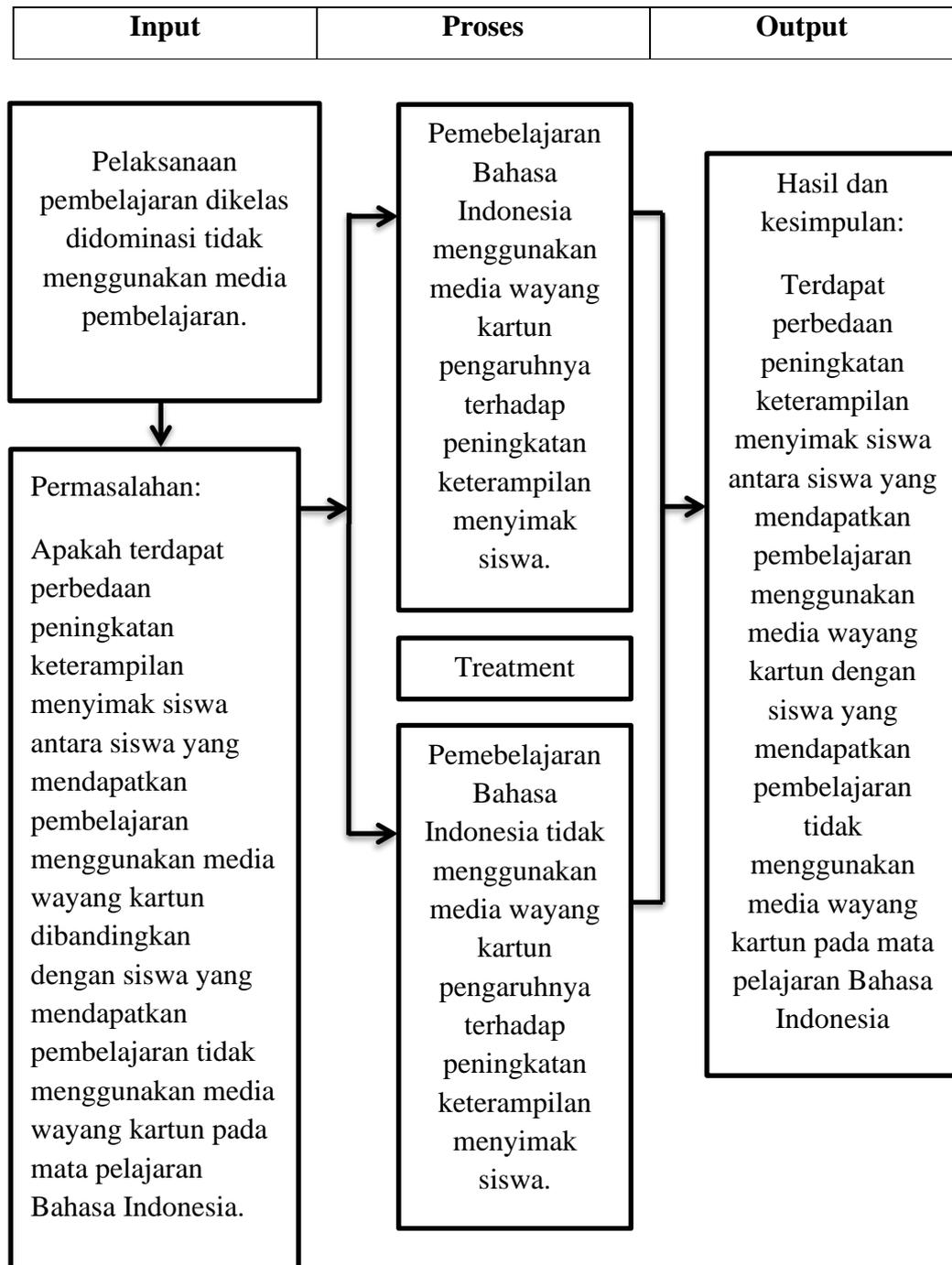
		perbedaan rata-rata peningkatan kedua model. Model pembelajaran direct Instruction memiliki nilai rata-rata sebesar (4,00) sedangkan model pembelajaran project based learning memiliki nilai rata-rata sebesar (2,37).		
7	Al-Shammari, Z., Al-Sharoufi, H., & Yawkey, T. D. (2008). The Effectiveness of Direct Instruction in Teaching English in Elementary Public Education Schools in Kuwait: A Research Case Study. <i>Education</i> , 129(1).	Dalam perjalanan studi kasus ini, peneliti berusaha untuk menerapkan pendekatan yang dianggap baru di lingkungan pendidikan. Mereka mengamati, berdasarkan landasan percobaan yang disebutkan di atas, bahwa model direct intructions dapat pasti meningkatkan kinerja siswa dalam bahasa Inggris.	Persamaan: Pada penelitian ini menggunakan Variabel X yaitu model direct instruction. Perbedaan: Pada penelitian ini digunakan dalam pelajaran Bahasa Inggris	Content validity
8	Marthiasari, S., Hendracipta, N., & Yuliana, R.	Berdasarkan hasil penelitian maka dapat	Pada penelitian ini	Research and Development (R&D)

	<p>(2020). Development Of Hand Puppet On Studen Speaking Skill Through Role Playing Learning. <i>Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar..</i></p>	<p>disimpulkan bahwa: 1) Hasil pengembangan media boneka tangan layak untuk digunakan di tingkat sekolah dasar berdasarkan validasi ahli jika dilihat dari hasil penilaian validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media maka media boneka tangan ini mendapatkan nilai uji kelayakan yang cukup dengan perolehan skor nilai rata-rata sebesar 91% melalui uji validasi ahli, sehingga mendapatkan kategori “Sangat Layak”; 2) Hasil uji coba media boneka tangan memuaskan dengan perolehan nilai akhir mencapai 93% termasuk pada kriteria “Sangat Baik”.</p>	<p>menggunakan Variabel X yaitu media wayang kartun anak. Perbedaan: Pada penelitian ini metode penelitiannya menggunakan Model Role Playing Learning</p>	
9	<p>Kurniawan, D., Hayati, A., & Maryanti, S. (2019). Development of</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh kesimpulan bahwa</p>	<p>Persamaan: Pada penelitian ini menggunakan</p>	<p>R&D (Reserarch and development)</p>

	Professional Puppet Learning Media to Introduce Types of Work to Elementary School Students. al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education.	telah berhasil dikembangkan produk wayang profesi dan naskah dongengnya dalam upaya mengenalkan dan memahami profesi pekerjaan kepada siswa sekolah dasar yang dalam kriteria valid dari segi isi, penyajian dan tata bahasa.	an Variabel X yaitu media wayang kartun anak. Perbedaan: Penelitian ini digunakan untuk mengenalkan sebuah profesi	
10	Permana, E. P. (2021). The Influence of Paper Puppet Learning Media on the Character Values of Elementary School Students. Prima Magistra: Educational Scientific Journal, 2(2), 190-196.	Kesimpulannya bahwa sebelum dilakukan perlakuan siswa memiliki nilai karakter rendah.Sedangkan berdasar Tabel2, siswa yang mendapat nilai sangat rendah 0, rendah 0, sedang 0, tinggi 23 dan sangat tinggi 13 dapat disimpulkan bahwa siswa yang sudah diberi perlakuan Pembelajaran dengan Media Wayang Kertas memiliki nilai karakter yang tinggi bisa dilihat	Persamaan: Pada penelitian ini menggunakan Variabel X yaitu media wayang kartun anak. Perbedaan: Pada penelitian ini digunakan dalam pelajaran Bahasa Inggris.	Eksperimen

		<p>juga dari Tabel 1 hasil nilai rata – rata pretests nilai 92,63 sedangkan posttests nilai 160,72. Jadi dapat disimpulkan bahwa sesudah dilakukan pembelajaran dengan Media Wayang Kertas nilai karakter siswa lebih kuat</p>		
--	--	--	--	--

G. Kerangka Pemikiran



Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran

H. Hipotesis

Berdasarkan deskripsi teori, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir maka hipotesis pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Ho : Tidak berpengaruhnya penggunaan media wayang kartun dengan model *direct intructions* terhadap keterampilan menyimak siswa pada materi dongeng bahasa Indonesia antara kelas eksperimen (kelas yang di beri perlakuan dengan menggunakan media wayang kartun) dengan kelas kontrol (kelas yang tidak diberi perlakuan dengan menggunakan media wayang kartun).

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media wayang kartun dengan model *direct intructions* terhadap keterampilan menyimak siswa pada materi dongeng bahasa Indonesia antara kelas eksperimen (kelas yang di beri perlakuan dengan menggunakan media wayang kartun) dengan kelas kontrol (kelas yang tidak diberi perlakuan dengan menggunakan media wayang kartun).

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen. Metode kuasi eksperimen adalah metode penelitian yang dalam pelaksanaannya tidak menggunakan penugasan random (random assignment) melainkan dengan menggunakan kelompok yang sudah ada. Tujuan penelitian ini untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan keterampilan berbahasa siswa menggunakan media wayang kartun dengan model pembelajaran *Direct Instructions*. Adapun desain penelitian yang digunakan peneliti adalah Quasi Eksperimen *Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control grup Design*.

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelas tersebut diberi pretest dan posttest dan hanya kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berupa wayang kartun anak. Sehingga desain yang digunakan adalah kuasi eksperimen yang dapat diilustrasikan pada tabel 1.2.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Nonekuivalen Pretest-Posttest Control Group design

Kelompok	Tes Awal (Pretest)	Perlakuan	Tes Akhir (Posttest)
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_1	-	O_2

Keterangan :

Eksperimen : Kelompok yang diberi perlakuan

Kontrol : Kelompok yang tidak diberi perlakuan

O_1 : Tes awal sebelum diberikan perlakuan (pre-test)

X : Ada treatment

O_2 : Tes akhir setelah diberi perlakuan (post-test)

B. Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di dua SD yaitu SDN 1 Suganangan dan SDN 2 Suganangan Kecamatan Cipicung Kabupaten Kuningan. Adapun waktu pelaksanaan penelitian pada tanggal 25 Mei – 29 Mei 2024.

C. Subjek Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2008) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV sekolah dasar yaitu di SD Negeri 1 Suganangan dan SD Negeri 2 Suganangan Tahun Ajaran 2023/2024.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2016) sampel adalah bagian dari jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang diambil dari populasi harus *representative* (mewakili) yang artinya sampel tersebut mewakili populasi yang telah terpilih.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IV di SDN 1 Suganangan yang berjumlah 22 orang dan kelas IV di SDN 2 Suganangan yang berjumlah 10 orang. Kelas yang dijadikan kelas eksperimen yaitu di SDN 1 Suganangan dan untuk kelas kontrol nya yaitu di SDN 2 Suganangan.

Tabel 3.2
Jumlah Sampel

No	Kelas	Jumlah Sampel
1	Kelas IV SDN 1 Suganangan	22
2	Kelas IV SDN 2 Suganangan	10
Total		32

Pada penelitian ini sampel yang diambil adalah siswa kelas IV. Kedua kelas tersebut masing-masing akan dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok control. Kelompok eksperimen adalah

kelompok yang mendapat perlakuan berupa media wayang kartun anak, sedangkan kelompok control tidak menggunakan media.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan 2 jenis variabel yaitu variabel independent (variabel bebas) dan variabel dependent (variabel terikat).

a. Variabel Independen

Variabel independen dalam penelitian ini adalah media pembelajaran wayang kartun anak dengan menggunakan model pembelajaran *direct intructions* (pembelajaran langsung).

b. Variabel Dependen

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan menyimak dalam pelajaran bahasa Indonesia.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian, karena data yang terkumpul digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Secara umum, ada beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian ini, diantaranya:

a. Tes

Arikunto (2016) menjelaskan tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui pengaruh media wayang kartun terhadap keterampilan berbahasa dalam dongeng siswa kelas IV SD Negeri 1 Sukanangan dan SD Negeri 2 Sukanangan.

Tes yang dilakukan dalam penelitian ini melalui dua tahap yaitu pretest dan posttest. Dimana pretest digunakan untuk mengukur pengetahuan awal siswa pada materi dongeng bahasa Indonesia sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan media

wayang kartun. Soal posttest dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media wayng kartun.

b. Observasi

Menurut Ahmad Tanzeh observasi adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengadakan pengamatan indrawi terhadap obyek penelitian disertai dengan pencatatan hal-hal yang dianggap perlu. Observasi pada penelitian ini, peneliti gunakan untuk memperoleh data tentang sarana dan prasarana belajar mengajar di sekolah, keadaan atau kondisi sekolah, dan aktivitas siswa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2016), titik tolak dari penyusunan instrument adalah variabel penelitian yang telah diterapkan untuk diteliti. Dari variabel tersebut diberikan definisi oprasionalnya, dan selanjutnya ditentukan indikator yang akan diukur. Untuk memudahkan penyusunan instrument, maka perlu digunakan kisi-kisi instrument.

Adapun kisi-kisi instrument yang digunakan dalam pretest dan posttes adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3

Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Menyimak

Unsur yang dinilai	Pretest dan Posttest					
	Indikator	Nomor Item Soal Sesuai Ranah Kognitif				Jml
		C1	C2	C3	C4	
Tema dan Judul	Siswa dapat menyebutkan judul yang terdapat dalam cerita			1		4
	Siswa dapat menentukan tema		20	11	2	

	dalam cerita					
Tokoh dan Penokohan	Siswa dapat menyebutkan tokoh dalam cerita		15 dan 16	3		9
	Siswa dapat membedakan sifat antagonis dan protagonis tokoh dalam cerita	7,17 dan 18	8 dan 12		6	
Latar atau <i>Setting</i>	Siswa dapat menyebutkan tempat yang terdapat dalam cerita			9		4
	Siswa dapat menentukan latar suasana dalam cerita			10 dan 14		
	Siswa dapat menentukan waktu dalam cerita			5		
Alur atau <i>plot</i>	Siswa mampu menyebutkan alur cerita			4		1
Amanat	Siswa mampu menentukan amanat dalam cerita			19	13	2
Jumlah Butir Soal						20

Agniyawan W. (2014)

F. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Sudjana (2006:12) menyatakan bahwa validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai. Uji validitas adalah menguji ketepatan atau kecermatan suatu instrument (alat ukur) dalam mengukur apa yang hendak diukur. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mengukur apa yang diinginkan dan mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Sehingga, dengan melakukan uji validitas maka item-item akan memiliki kevalidan dalam mengukur apa yang akan diukur.

Menurut Yusuf (2013) untuk menghitung validitas digunakan rumus sebagai berikut:

$$V_i = \frac{U-L}{N}$$

Keterangan:

V_i : Validitas

U (*Upper*): Jumlah siswa kelompok atas yang menjawab benar
(kelompok atas = 25% dari seluruh peserta uji)

L (*Lower*): Jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab benar
(kelompok bawah = 25% dari seluruh peserta uji)

N : 27% dari seluruh peserta

Interpretasi yang lebih rinci mengenai nilai dibagi kedalam kategori-kategori sebagai berikut:

Tabel 3.4
Indeks Validitas

Koefisien Korelasi r_{xy}	Keputusan
0,00 - 0,19	Buruk
0,20 - 0,29	Cukup
0,30 – 0,39	Baik
0,40 ke atas	Baik Sekali

(Sugiyono, 2013:134)

Adapun hasil uji validitas yang dilakukan peneliti dengan menggunakan bantuan Microsoft excel sebagai berikut:

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitas Instrumen Soal

Sekolah		Soal Valid	Soal Tidak Valid
SD Negeri 1 Suganangan	Nomor Soal	1,4,5,7,8,9,10,11,13,14,16,17, 19,20,21,22,23,25,28,30	2,3,6,12,15,18,24,26, 27,29
	Jumlah Soal	20	10
SD Negeri 2 Suganangan	Nomor Soal	1,2,5,7,8,9,10,11,12,14,16,19, 20,21,22,23,25,28,29,30	3,4,6,13,15,17,18,24, 26,27

	Jumlah Soal	20	10
--	--------------------	-----------	-----------

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa soal yang tervalidasi di SD Negeri 1 Sukanangan dan SD Negeri 2 Sukanangan sama yaitu 20 soal dan 10 soal lain nya tidak tervalidasi.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas (keandalan) suatu instrumen menunjukkan hasil pengukuran dari suatu instrumen yang tidak mengandung bias atau bebas dari kesalahan pengukuran (error free), sehingga menjamin suatu pengukuran yang konsisten dan stabil (tidak berubah) dalam kurun waktu dan berbagai item atau titik (point) dalam instrumen. Untuk menguji reliabilitas instrumen digunakan rumus cronbach alpha (α) sebagai berikut:

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S^2_i}{S^2_t} \right]$$

Keterangan :

α : Nilai Reliabilitas

S^2_i : jumlah varians skor total tiap-tiap item

S^2_t : varians total

k : jumlah item

Kriteria mengenai indeks korelasinya dapat digunakan kriteria reliabilitas instrumen yang disajikan pada tabel 1.5 berikut:

Tabel 3.6

Kriteria Reliabilitas

Koefisien korelasi (r)	Keputusan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah Sedang
0,40-0,599	Kuat
0,60-0,799	Sangat Kuat

Pengujian reliabilitas dibantu dengan menggunakan *microsoft excel* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3.7
Hasil Uji Reliabilitas

Reliabilitas	Jumlah Soal
0,90	20

Berdasarkan tabel 3.7 dapat disimpulkan dari jumlah 20 soal yang valid dan diuji reliabilitasnya menunjukkan nilai yang diperoleh 0,90. Jika melihat kriteria menurut Arikunto (2017) apabila α terdapat rentang 0,81 – 1,00 maka soal memiliki reliabilitas yang sangat tinggi. Dengan demikian 20 soal dinyatakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian. Hasil uji reliabilitas selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

3. Tingkat Kesukaran Soal

Pengertian tingkat kesukaran soal menurut Arikunto (2006) adalah kemampuan tes tersebut dalam menjaring sebanyak nya subjek peserta tes yang dapat mengerjakan dengan betul. Untuk hasil penghitungan yang lebih akurat peneliti menggunakan *Microsoft Office Excel* sehingga dengan praktis peneliti bisa mengetahui beberapa soal dengan varian tingkat kesukarannya.

Penghitungan tingkat kesukaran soal objektif dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$TK = \frac{(WL + WH)}{(nL + nH)} \times 100\%$$

Keterangan:

TK : Tingkat kesukaran

WL : Jumlah peserta didik kelompok bawah yang menjawab salah

WH : Jumlah peserta didik kelompok atas yang menjawab benar

nL : Jumlah kelompok bawah

nH : Jumlah kelompok atas

Kriteria penafsiran tingkat kesukaran soal dinyatakan sebagai berikut:

- a) Jika presentase $\leq 27\%$ maka soal termasuk mudah
- b) Jika presentase $28\%-72\%$ maka soal termasuk sedang
- c) Jika presentase $\geq 73\%$ maka soal termasuk sukar.

Penghitungan tingkat kesukaran soal yang digunakan peneliti menggunakan bantuan *microsoft excel*. Adapun hasil yang didapat dari penghitungan tingkat kesukaran yakni sebagai berikut:

Tabel 3.8
Hasil Uji Tingkat Kesukaran

SD Negeri 1 Sukanangan			SD Negeri 2 Sukanangan		
Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria	Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	0,65	Sedang	1	0,73	Mudah
2	0,78	Mudah	2	0,35	Sedang
3	0,47	Sedang	3	0,53	Sedang
4	0,57	Sedang	4	0,60	Sedang
5	0,57	Sedang	5	0,68	Sedang
6	0,51	Sedang	6	0,48	Sedang
7	0,49	Sedang	7	0,53	Sedang
8	0,66	Sedang	8	0,60	Sedang
9	0,37	Sedang	9	0,73	Mudah
10	0,43	Sedang	10	0,43	Sedang
11	0,72	Mudah	11	0,75	Mudah
12	0,68	Sedang	12	0,55	Sedang
13	0,56	Sedang	13	0,63	Sedang
14	0,62	Sedang	14	0,50	Sedang
15	0,43	Sedang	15	0,45	Sedang
16	0,49	Sedang	16	0,53	Sedang
17	0,49	Sedang	17	0,55	Sedang
18	0,49	Sedang	18	0,60	Sedang

19	0,65	Sedang	19	0,48	Sedang
20	0,81	Mudah	20	0,78	Mudah

4. Uji Daya Beda Soal

Menurut Arikunto (2006) menyatakan bahwa daya beda adalah kemampuan tes tersebut dalam memisahkan antara subjek yang pandai dengan subjek yang kurang pandai.

Menurut Hanggara (2018), untuk menghitung daya beda tiap butir soal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{U - L}{\frac{1}{2}T}$$

Keterangan:

DP : Daya pembeda

U (Upper) : Jumlah siswa kelompok atas yang menjawab benar
(kelompok atas 25% dari seluruh peserta uji)

L (Lower) : Jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab benar
(kelompok bawah 25% dari seluruh peserta uji)

T : Jumlah siswa kelompok atas dan kelompok bawah

Menurut Purwanto (2013), interpretasi yang lebih rinci mengenai nilai dibagi kedalam kategori-kategori sebagai berikut:

Tabel 3.9

Kriteria Daya Pembeda

P (Indeks Pembeda)	Interpretasi
0,00-0,20	Jelek
0,21-0,30	Cukup
0,31- Keatas	Baik

Adapun hasil pengujian daya beda terhadap instrument soal dipersedangoleh data sebagai berikut:

Tabel 3.10
Hasil Perhitungan Daya Beda

SD Negeri 1 Sukanangan				SD Negeri 2 Sukanangan			
Soal	Daya Pembeda	Kriteria		Soal	Daya Pembeda	Kriteria	
1	0,25	Cukup	Dipakai	1	0,42	Baik	Dipakai
2	0,35	Cukup	Dipakai	2	0,25	Cukup	Dipakai
3	0,35	Cukup	Dipakai	3	0,33	Cukup	Dipakai
4	0,30	Cukup	Dipakai	4	0,25	Cukup	Dipakai
5	0,20	Cukup	Dipakai	5	0,25	Cukup	Dipakai
6	0,25	Cukup	Dipakai	6	0,33	Cukup	Dipakai
7	0,35	Cukup	Dipakai	7	0,42	Baik	Dipakai
8	0,30	Cukup	Dipakai	8	0,42	Baik	Dipakai
9	0,25	Cukup	Dipakai	9	0,42	Baik	Dipakai
10	0,30	Cukup	Dipakai	10	0,33	Cukup	Dipakai
11	0,35	Cukup	Dipakai	11	0,33	Cukup	Dipakai
12	0,25	Cukup	Dipakai	12	0,67	Baik	Dipakai
13	0,50	Baik	Dipakai	13	0,42	Baik	Dipakai
14	0,40	Baik	Dipakai	14	0,33	Cukup	Dipakai
15	0,35	Cukup	Dipakai	15	0,33	Cukup	Dipakai
16	0,25	Cukup	Dipakai	16	0,25	Cukup	Dipakai
17	0,25	Cukup	Dipakai	17	0,50	Baik	Dipakai
18	0,50	Baik	Dipakai	18	0,33	Cukup	Dipakai
19	0,25	Cukup	Dipakai	19	0,25	Cukup	Dipakai
20	0,21	Cukup	Dipakai	20	0,25	Cukup	Dipakai

Berdasarkan tabel 3.10 dapat diketahui seluruh soal memiliki daya beda $> 0,20$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari

seluruh soal yang diujikan memiliki kriteria daya beda yang cukup. Hasil uji tingkat sekuran selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

G. Teknik Analisis Data

Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Untuk menganalisis data dalam penelitian ini digunakan uji statistik dengan menggunakan uji-t dan uji N.Gain.

Tetapi sebelumnya, dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat dapat dilaksanakannya analisis data.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Analisis data ini menggunakan SPSS 29 dengan menggunakan teknik *Kolmogrov-Smirnov*. Sebelum dilakukan pengujian normalitas, terlebih dahulu merumuskan hipotesis sebagai berikut.

H_0 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

H_1 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal.

Syarat suatu data dapat dikatakan berdistribusi normal adalah jika signifikansi atau nilai probabilitas $>0,05$

2. Uji Homogenitas

Setelah kedua sampel penelitian dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya adalah mencari nilai homogenitasnya. Dalam penelitian ini menggunakan program SPSS 29 yaitu *levene*. Dengan ketentuan:

Jika nilai signifikansi (sig) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Jika nilai signifikansi (sig) $< 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

3. Uji T (Hipotesis)

Setelah melakukan pengujian prasyarat, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan T-test. Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media wayang kartun terhadap keterampilan menyimak siswa dalam materi dongeng siswa kelas IV bila dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media apapun. Dalam pengujian ini, peneliti menggunakan program SPSS 29 yaitu dengan teknik analisis Paired Sampel Test. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata secara signifikan antara hasil posttest dua sampel penelitian.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji T ini yaitu:

- a. Jika nilai signifikansi (2tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- b. Jika nilai signifikansi (2tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

H_0 : Tidak ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

H_a : Ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

4. Uji N-Gain

Penilaian antara skor tes awal dan tes akhir dihitung menggunakan analisis indeks gain. Gain yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gain ternormalisasi (N-gain). N-gain merupakan normalisasi gain yang diperoleh dari membandingkan selisih skor tes awal dan tes akhir dengan selisih SMI (Skor Maksimum Ideal) dan tes awal pada melisankan dongeng. Rumus N-gain adalah sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{Skor\ Tes\ Akhir - Skor\ Tes\ Awal}{SMI - Tes\ Awal}$$

(Lestari dan Yudhanegara, 2017:235)

Kriteria interpretasi indeks gain menurut Lestari (2017:235) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.11

Kriteria Interpretasi Indeks Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-Gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-Gain} \leq 0,30$	Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

1. Lokasi dan Subjek Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Suganangan dan SD Negeri 2 Suganangan yang terletak di Desa Suganangan Kecamatan Cipicung Kabupaten Kuningan. Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media wayang kartun menggunakan model direct intructions untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa dalam materi dongeng bahasa Indonesia.

b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Suganangan dan SD Negeri 2 Suganangan dengan jumlah keseluruhan siswa yaitu 32 siswa. Dimana kelas IV SD Negeri 1 Suganangan dengan jumlah siswa 22 orang yang menjadi kelas eksperimen dan kelas IV SD Negeri 2 Suganangan yang berjumlah 10 orang yang menjadi kelas control.

2. Kegiatan Penelitian

Kegiatan penelitian diawali dengan melakukan observasi dan selanjutnya mengadakan tes (*pretest* dan *posttest*) berupa soal esai. Observasi dan tes (*pretest* dan *posttest*) dilaksanakan tanggal 25 Mei – 29 Mei 2024. Alokasi waktu untuk kegiatan ini dilakukan selama kegiatan sekolah berlangsung, yaitu pada pukul 07.30-12.00 WIB.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Data Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa

Penelitian ini melakukan kegiatan tes pada saat sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan setelah diberi perlakuan (*posttest*). Tes digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media wayang kartun menggunakan model direct intructions terhadap keterampilan

menyimak siswa dalam materi dongeng kelas IV SD Negeri 1 Suganangan dan SD Negeri 2 Suganangan. Pada kelas eksperimen kegiatan tes tersebut menggunakan media wayang kartun sedangkan untuk kelas control tanpa media wayang kartun. Adapun tes yang telah dilakukan adalah:

a. Hasil Tes Awal Siswa (*Pretest*)

Penelitian dilakukan dengan memberikan tes awal terlebih dahulu berupa soal essay sebanyak 20 soal. Hasil belajar tes awal pada kelas IV SD Negeri 1 Suganangan yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SD Negeri 2 Suganangan yang digunakan sebagai kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Data Hasil Tes Awal (*Pretest*) Siswa
Kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Nama Siswa	Eksperimen	No	Nama Siswa	Kontrol
		Pretest			Pretest
1	Ali Rahman	30	1	Akmal R.	60
2	Alya	90	2	Ashyla	55
3	D. Talita	30	3	M.Zacky	30
4	Fahmi A.	60	4	Nabila	50
5	Habibie	75	5	Nurul	70
6	Haikal	50	6	Rafael	30
7	Irma	55	7	Raisa	60
8	Julio	55	8	Saras	55
9	Maleydha	80	9	Sindi	60
10	M. Zaenal	30	10	Siti	75
11	Nadia	30			
12	Niken	70			
13	Nizza	80			

14	Nuri	30			
15	Risa	60			
16	Risma	55			
17	Saifani	75			
18	Sefty	80			
19	Siska	80			
20	Suci	40			
21	Talita	55			
22	Wahid	75			
Jumlah		1.295	Jumlah		545
Rata-rata		58,8	Rata-rata		54,5

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui hasil tes awal (*pretest*) pada kelas eksperimen dan kelas control. Nilai rata-rata siswa kelas eksperimen dan kelas control menunjukkan angka yang berbeda. Lihatlah tabel berikut ini:

Tabel 4.2
Nilai Rata-Rata Hasil Tes Awal Siswa
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah	Rata-rata
Eksperimen	1.295	58,8
Kontrol	545	54,5

Berdasarkan tabel 4.2 diatas, terdapat beberapa hal yang bisa diketahui pada kelas control dan kelas eksperimen setelah diberi perlakuan yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen yang terdiri dari 22 siswa diberi tes awal untuk melihat hasil belajar kognitifnya dengan menggunakan soal essay dengan jumlah 20 soal. Hasil belajar pada tes awal kelas IV siswa SD Negeri 1 Suganangan yang digunakan sebagai kelas eksperimen

sebelum diberi perlakuan menunjukkan jumlah nilai sebesar 1.295 dan rata-rata nilai kelas tersebut adalah 58,8..

2. Kelas Kontrol

Kelas kontrol yang terdiri dari 10 siswa diberi tes awal untuk melihat hasil belajar kognitifnya dengan menggunakan soal essay dengan jumlah 20 soal. Hasil belajar pada tes awal kelas IV siswa SD Negeri 2 Suganangan yang digunakan sebagai kelas kontrol menunjukkan jumlah nilai sebesar 545 dan rata-rata nilai kelas tersebut adalah 54,5. Selisih nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada diagram berikut:

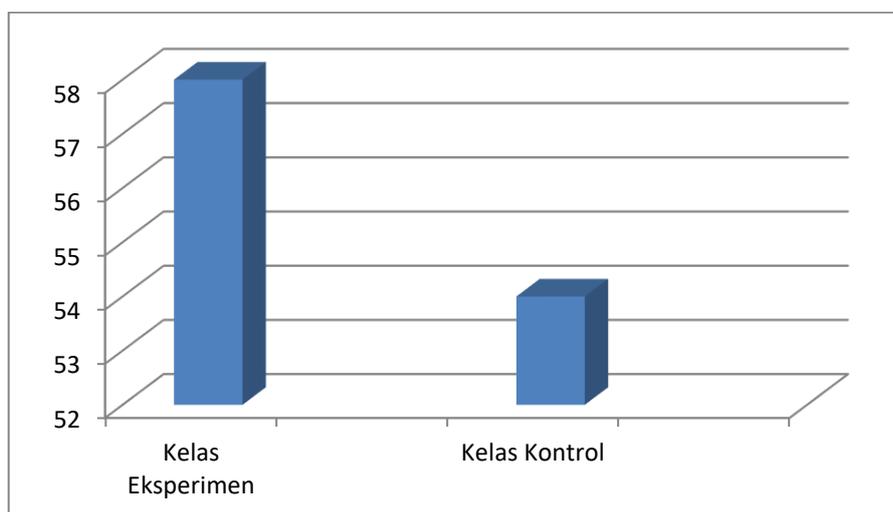


Diagram 4.1

Data Tes Awal (*Pretest*) Siswa

Berdasarkan diagram 4.1 hasil nilai rata-rata kelas menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen 58,8 dan kelas control nilai rata-ratanya 54,5. Nilai rata-rata kelas cukup berbeda.

b. Hasil Tes Akhir Siswa (*Posttest*)

Peneliti memberi perlakuan yang berbeda yakni pada kelas eksperimen peneliti menggunakan media wayang kartun, sedangkan pada kelas control hanya menggunakan metode ceramah. Untuk mengetahui hasil tes yang dilakukan setelah

diberi perlakuan dapat dilihat dari hasil tes yang diberikan. Adapun hasil dari tes akhir yakni sebagai berikut:

Tabel 4.3
Data Hasil Tes Akhir (*Posttest*) Siswa

No	Nama Siswa	Eksperimen	No	Nama Siswa	Kontrol
		Posttest			Posttest
1	Ali R.	50	1	Akmal R.	77
2	Alya	100	2	Ashyla	60
3	D. Talita	42	3	M.Zacky	36
4	Fahmi A.	60	4	Nabila	66
5	Habibie	89	5	Nurul	95
6	Haikal	60	6	Rafael	37
7	Irma	87	7	Raisa	71
8	Julio	55	8	Saras	65
9	Maleydha	100	9	Sindi	65
10	M. Zaenal	50	10	Siti	91
11	Nadia	33			
12	Niken	93			
13	Nizza	87			
14	Nuri	44			
15	Risa	70			
16	Risma	81			
17	Saifani	100			
18	Sefty	55			
19	Siska	87			
20	Suci	62			
21	Talita	72			
22	Wahid	81			
Jumlah		1.708	Jumlah		663
Rata-rata		77,6	Rata-rata		66,3

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui hasil tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas control. Nilai rata-rata siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan angka yang berbeda. Lihatlah tabel berikut ini:

Tabel 4.4
Nilai Rata-Rata Hasil Tes Akhir Siswa

Kelas	Jumlah	Rata-rata
Eksperimen	1.708	77,6
Kontrol	663	66,3

Berdasarkan tabel 4.2 diatas, terdapat beberapa hal yang bisa diketahui pada kelas control dan kelas eksperimen setelah diberi perlakuan yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen yang terdiri dari 22 siswa diberi tes awal untuk melihat hasil belajar kognitifnya dengan menggunakan soal essay dengan jumlah 20 soal. Hasil belajar pada tes akhir kelas IV siswa SD Negeri 1 Sukanangan yang digunakan sebagai kelas eksperimen sesudah diberi perlakuan menunjukkan jumlah nilai sebesar 1.708 dan rata-rata nilai kelas tersebut adalah 77,6.

2. Kelas Kontrol

Kelas kontrol yang terdiri dari 10 siswa diberi tes awal untuk melihat hasil belajar kognitifnya dengan menggunakan soal essay dengan jumlah 20 soal. Hasil belajar pada tes akhir kelas IV siswa SD Negeri 2 Sukanangan yang digunakan sebagai kelas kontrol menunjukkan jumlah nilai sebesar 663 dan rata-rata nilai kelas tersebut adalah 66,3.

Rata-rata nilai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan hasil yang cukup berbeda. selisih nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada diagram berikut:

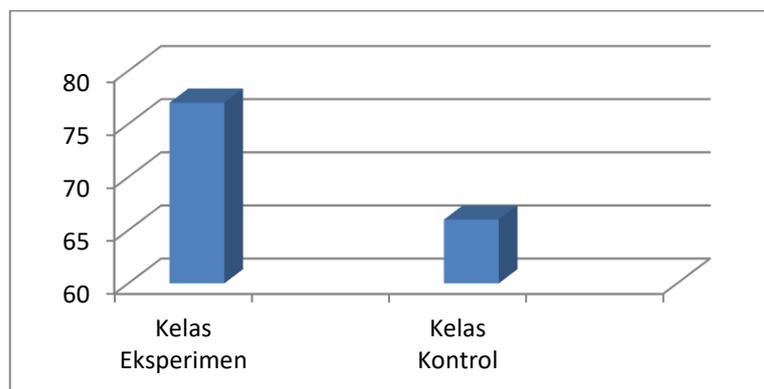


Diagram 4.2

Data Tes Akhir (*Posttest*) Siswa

Berdasarkan diagram 4.2 hasil nilai rata-rata kelas menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen 77,6 dan kelas kontrol nilai rata-ratanya 66,3. Nilai rata-rata kelas cukup berbeda.

1. Hasil Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang telah diperoleh dari hasil tes berdistribusi normal atau tidak normal. Tes yang diuji normalitasnya dalam penelitian ini adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) baik pada kelas eksperimen ataupun kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 22 dalam penghitungannya.

Dikatakan normal apabila koefisien *Asymptotic Sig (2-tailed)* pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* lebih besar dari alpha dengan taraf signifikansi 5% yaitu 0,05 (Nilai Sig >0,5. Sedangkan apabila koefisien *Asymptotic Sig (2-tailed)* < nilai alpha dengan taraf signifikansi 5% yaitu 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan pengolahan data diperoleh normalitas hasil belajar ranah kognitif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tes awal (*pretest*) dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5
Uji Normalitas Data Tes Awal (*Pretest*) Hasil Belajar Menyimak Siswa
Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tests of Normality				
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest	Kontrol	.213	10	.200*
	Eksperimen	.162	22	.139
Lilliefors Significance Correction				

Berdasarkan tabel 4.5 diatas dapat diketahui nilai signifikansi kelas eksperimen pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,139, artinya nilai signifikansi hasil belajar menyimak siswa kelas eksperimen pada tes awal (*pretest*) lebih besar dari 0,05 ($0,139 > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa data tes awal pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Selain data kelas eksperimen diketahui pula nilai signifikan kelas kontrol pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,200, artinya nilai signifikansi hasil belajar menyimak siswa kelas kontrol pada tes awal (*pretest*) lebih besar dari 0,05 ($0,200 > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa data tes awal pada kelas kontrol berdistribusi normal.

Adapun hasil uji normalitas yang dilakukan setelah siswa diberi perlakuan atau uji normalitas pada data tes akhir (*posttes*) di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut data yang dihasilkan:

Tabel 4.6
Uji Normalitas Data Tes Akhir (*Posttest*) Hasil Belajar Menyimak Siswa
Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tests of Normality				
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil bealajar	Eksperimen	.146	22	.200*
	Kontrol	.173	10	.200*
Lilliefors Significance Correction				

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui nilai signifikansi kelas kontrol pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,200 artinya nilai signifikansi hasil belajar menyimak siswa kelas kontrol pada tes akhir (*posttest*) lebih besar dari 0,05 ($0,200 > 0,05$) sehingga tes akhir pada kelas kontrol dapat dikatakan berdistribusi normal. Nilai signifikansi kelas eksperimen juga diketahui pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,200, artinya nilai signifikansi hasil belajar menyimak siswa kelas eksperimen pada tes akhir (*posttest*) lebih besar dari 0,05 ($0,200 > 0,05$) sehingga data tes akhir pada kelas eksperimen dapat dikatakan berdistribusi normal

Hasil uji normalitas yang diperoleh dari tes yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan keduanya menunjukkan signifikansi $> 0,05$. Kesimpulannya data hasil belajar menyimak siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui homogen atau tidaknya data berdasarkan hasil tes sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengolahan data dibantu dengan menggunakan SPSS tipe 29 dengan menggunakan uji Levene. Data dikatakan homogeny apabila nilai Sig yang diperoleh $> 0,05$ dan data dikatakan tidak homogen apabila nilai sig yang diperoleh $< 0,05$. Hasil uji homogenitas data tes awal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7

Data Uji Homogenitas Hasil Belajar Menyimak Siswa

Pada Tes Awal (*Pretest*)

Test of Homogeneity of Variance

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.069	1	30	.161

Berdasarkan tabel 4.7 menunjukkan uji homogenitas data hasil belajar menyimak siswa sebelum mendapat perlakuan memiliki nilai Signifikansi (Sig) 0,161. Nilai (Sig) 0,161 > 0,05 maka dapat disimpulkan data tes awal sebelum diberi perlakuan pada kelas kontrol dan eksperimen dinyatakan homogen.

Adapun uji homogenitas data tes akhir (*posttest*) yang dilakukan dengan cara membandingkan nilai signifikansi Levene dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil uji homogenitas data tes akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Data Uji Homogenitas Hasil Belajar Menyimak Siswa
Pada Tes Akhir (*Posttest*)
Test of Homogeneity of Variance

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.091	1	30	.305

Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui data hasil belajar menyimak siswa setelah diberi perlakuan. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai Sig. setelah diberi perlakuan yakni 0,305 yang artinya data bersifat homogen karena $0,305 > 0,05$.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa berdasarkan uji homogenitas yang dilakukan diperoleh data nilai hasil belajar menyimak siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen. Hal tersebut dilihat dari perolehan nilai Sig. > 0,05 baik sebelum perlakuan ataupun setelah perlakuan.

c. Uji T (Hipotesis)

Data hasil uji normalitas dan homogenitas keduanya menunjukkan hasil normal dan homogen maka pengujian hipotesis menggunakan statistik parametris. Penghitungan uji hipotesis pada

penelitian ini dibantu menggunakan SPSS 29 dengan rumus Paired Sample Test.

Ada tidaknya pengaruh penggunaan media wayang kartun terhadap mata pelajaran dongeng bahasa Indonesia mengenai menyimak dongeng terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat berdasarkan hasil uji hipotesis. Adapun hasil dari uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Data Uji Hipotesis

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
Hasil belajar	Equal variances assumed	1.091	.305	.582	30	.282	.565	4.518	7.760	-11.331	20.367
	Equal variances not assumed			.597	18.616	.279	.557	4.518	7.564	-11.336	20.372

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui t_{hitung} yaitu 0,582. Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 32 siswa, maka nilai derajat kebebasan (dk) : $n-2 = 30$. Nilai t_{tabel} untuk dk 30 dengan taraf kesalahan 5% didapatkan t_{tabel} 2,042. Sehingga dapat diketahui bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $0,582 < 2,042$.

Berdasarkan hipotesis peneliti yaitu terdapat pengaruh penggunaan media wayang kartun terhadap keterampilan menyimak siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar, maka dengan hasil nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $0,582 < 2,042$ dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis tersebut diterima, artinya terdapat pengaruh atau perbedaan penggunaan media wayang kartun terhadap hasil belajar menyimak pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan hipotesis uji lanjutan yang digunakan yaitu uji-t untuk mengetahui apakah data berbeda signifikan atau tidak. Analisis data uji-t ini yang dilihat adalah nilai Asymp Sig. (2-tailed) yang dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05 berbeda signifikan. Hasil uji-t data N-Gain seperti pada tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.10
Rekapitulasi Hasil Uji-t Data N-Gain

One-Sample Test						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
gain_skore	19.504	31	.001	69.406	62.15	76.66

Dari tabel diatas dapat dilihat dari uji-t untuk data N-Gain kelas kontrol dan eksperimen diperoleh nilai $0,001 < 0,05$ berbeda signifikan. Ini artinya siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan hasil belajar menyimak dengan menggunakan media wayang kartun.

d. Hasil Uji N-Gain

Perhitungan ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan nilai pretest dan posttest dari kedua kelas. Rumus N-Gain menurut Lestari sebagai berikut:

1) Kelas Eksperimen

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Tes Akhir} - \text{Skor Tes Awal}}{SMI - \text{Tes Awal}}$$

$$\begin{aligned} \text{Maka : } N\text{-Gain} &= \frac{\text{Skor Tes Akhir} - \text{Skor Tes Awal}}{SMI - \text{Tes Awal}} \\ &= \frac{77,6 - 58,8}{100 - 58,8} \\ &= \frac{18,8}{41,2} \\ &= 0,45 \end{aligned}$$

2) Kelas Kontrol

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Tes Akhir} - \text{Skor Tes Awal}}{SMI - \text{Tes Awal}}$$

$$\begin{aligned} \text{Maka : } N\text{-Gain} &= \frac{\text{Skor Tes Akhir} - \text{Skor Tes Awal}}{SMI - \text{Tes Awal}} \\ &= \frac{66,3 - 54,5}{100 - 54,5} \\ &= \frac{11,8}{45,5} \\ &= 0,25 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan uji Gain maka diperoleh hasil untuk kelas eksperimen 0,45 dan untuk kelas kontrol 0,25. Jika disesuaikan dengan interpretasi N-Gain menurut Lestari disajikan pada tabel 4.10 sebagai berikut:

Tabel 4.11

Kriteria Interpretasi Indeks Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-Gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-Gain} \leq 0,30$	Rendah

Berdasarkan interpretasi N-Gain menurut Lestari diatas maka hasil dari penghitungan N-Gain (g) untuk kelas eksperimen adalah 0,45 yang hasil tersebut dapat dikategorikan sedang yaitu $g > 0,30$.

Dan untuk kelas kontrol adalah 0,25 yang hasil tersebut dapat dikategorikan rendah yaitu $g < 0,30$.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media wayang kartun berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang menyimak pada kelas IV sekolah dasar. Penerapan boneka tangan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan yang hanya menggunakan metode ceramah saja.

Pada hasil tes awal kelas IV SD Negeri 1 Sukanangan sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SD Negeri 2 Sukanangan sebagai kelas kontrol yang menunjukkan hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan menghasilkan data nilai rata-rata kelas yang berbeda, yakni pada kelas eksperimen adalah 58,8 sedangkan untuk kelas kontrol adalah 54,5. Kemudian setelah diberi perlakuan, pada kelas eksperimen yang menggunakan wayang kartun memiliki nilai rata-rata 77,6. Sedangkan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan menggunakan media wayang kartun memiliki rata-rata 66,3. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media wayang kartun berpengaruh terhadap hasil belajar menyimak siswa.

Hasil uji statistik pada data yang diperoleh menunjukkan normalitas dari data yang ada berdistribusi normal. Nilai signifikansi kelas kontrol pada kolom "*Kolmogorov-Smirnov*" sebesar $0,200 > 0,05$, artinya data hasil belajar menyimak siswa kelas kontrol pada tes awal (*pretest*) berdistribusi normal. Begitu pula kelas eksperimen yang menunjukkan pada kolom "*Kolmogorov-Smirnov*" sebesar $0,139 > 0,05$, artinya nilai signifikansi data hasil belajar menyimak siswa kelas eksperimen pada tes awal (*pretest*) berdistribusi normal.

Uji normalitas juga dilakukan untuk data tes akhir. Nilai signifikansi kelas kontrol pada kolom "*Kolmogorov-Smirnov*" sebesar $0,200 > 0,05$, artinya data hasil belajar menyimak siswa kelas eksperimen pada tes akhir (*posttest*) berdistribusi normal. Dan begitu juga pada kelas eksperimen pula

kolom *Kolmogorov-Smirnov*" menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,200 > 0,05, artinya data hasil belajar menyimak siswa kelas eksperimen pada tes akhir (*posttest*) berdistribusi normal.

Pengujian homogenitas juga merupakan salah satu uji statistik. Data menunjukkan hasil belajar menyimak siswa sebelum mendapat perlakuan memiliki nilai Signifikansi (Sig.) 0,161. Nilai Sig. 0,161 > 0,05 artinya data bersifat homogen. Selain itu hasil uji homogenitas menunjukkan juga bahwa nilai Sig. setelah diberi perlakuan yakni 0,305 yang artinya data bersifat homogen karena 0,30 > 0,05.

Selain uji statistik, hasil uji hipotesis juga harus dilakukan. Berdasarkan hasil uji t-test *posttest* dengan hasil nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $0,582 < 2,042$ yang berarti H_0 di tolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh atau ada perbedaan penggunaan media wayang kartun terhadap hasil belajar menyimak dongeng siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Negeri 1 Sukanangan (kelas eksperimen) setelah diberikan perlakuan media wayang kartun. Kemudian berdasarkan uji-t data N-Gain didapatkan hasil bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan taraf kepercayaan 5% (α 0,05) diperoleh nilai Asymp Sig. (2tailed) $0,001 < 0,05$, berbeda signifikan. Ini artinya siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai perbedaan hasil belajar menyimak dongeng dengan menggunakan media wayang kartun.

Berdasarkan Uji n-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dikelas kontrol memperoleh hasil 0,25 dan untuk kelas eksperimen memperoleh hasil 0,45 dimana hasil tersebut diartikan bahwa adanya peningkatan pada keterampilan menyimak bahasa Indonesia dikelas yang menggunakan media wayang kartun. Menurut Lestari hasil yang diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut termasuk ke dalam kategori rendah ke sedang.

D. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pada pengalaman langsung peneliti dalam proses penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi

beberapa faktor yang agar dapat untuk lebih diperhatikan bagi peneliti-peneliti yang akan datang dalam lebih menyempurnakan penelitiannya karna penelitian ini sendiri tentu memiliki kekurangan yang perlu terus diperbaiki dalam penelitian-penelitian kedepannya. Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, antara lain :

1. Hasil belajar yang diukur hanya pada menyimak dongeng dengan menggunakan tes tulis berupa esai.
2. Media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran hanya berupa media wayang kartun dan buku dongeng.
3. Kegiatan yang dilakukan dalam penelitian hanya selama 4 hari pada setiap kelas yang dijadikan sebagai subjek penelitian

Namun dari keterbatasan tersebut, menurut Fine Reffiane dan Irvina Mazidati (2016) berjudul “Implementasi Pengembangan Media Wayang Kerton Pada Tema Kegiatan Sehari-hari.” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media wayang kerton dapat diterapkan pada tema kegiatan sehari-hari untuk kelas II SD Islam Jetak Kidul Kecamatan Wonopringgo Kabupaten Pekalongan. Dari hasil evaluasi dari 25 siswa mendapat perolehan skor rata-rata tes awal 71.70 dan skor rata-rata tes akhir 85.03. N-gain menunjukkan 0,52 dalam kategori sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa media wayang karton sesuai dan layak untuk digunakan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media wayang kartun berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa pada materi dongeng bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sukanangan dan SD Negeri 2 Sukanangan. Hal tersebut dilihat dari hasil uji hipotesis dimana $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $0,582 < 2,042$ yang berarti H_0 di tolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh atau ada perbedaan penggunaan media wayang kartun terhadap hasil belajar menyimak dongeng siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Negeri 1 Sukanangan (kelas eksperimen) setelah diberikan perlakuan media wayang kartun dan didukung dari perbedaan nilai rata-rata posttest hasil menyimak dongeng siswa. Kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan menggunakan media wayang kartun memiliki nilai rata-rata sebesar 77,6, sedangkan kelompok kontrol yang tanpa menggunakan media wayang kartun memiliki nilai rata-rata sebesar 66,3. Selain itu, berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa bahwa penggunaan media wayang kartun dalam pembelajaran menyimak cerita anak dapat membuat siswa tertarik, antusias, serta dapat menjadikan kegiatan pembelajaran menyimak siswa tidak membosankan. Sehingga berdasarkan keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran wayang kartun terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sukanangan yang merupakan kelas eksperimen, Tahun Pelajaran 2023/2024.

B. Saran

Sebagai upaya meningkatkan penelitian lebih lanjut, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Dalam melaksanakan proses pembelajaran menyimak, guru sebaiknya menggunakan variasi media pembelajaran, sehingga pembelajaran

menyimak dalam dongeng lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Salah satunya dengan media wayang kartun.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi dan mendukung pengembangan media pembelajaran, mengingat pentingnya dan bergunanya media dalam proses belajar mengajar karena dapat membantu peserta didik dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan sekolah untuk menambah sarana prasarana yang dapat memfasilitasi sumber belajar siswa.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menjadi dasar dan sebagai bahan referensi untuk mengembangkan penelitian berikutnya yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Shammari, Z., Al-Sharoufi, H., & Yawkey, T. D. (2008). The Effectiveness of Direct Instruction in Teaching English in Elementary Public Education Schools in Kuwait: A Research Case Study. *Education, 129*(1).
- Arsyad Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Ashyar. “Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran”. Referensi: Jakarta. 2012.
- Farroh, K., Nugraha, E., & Farhurohman, O. (2022). Penggunaan Media Wayang Kartun Melalui Model Paired Storytelling Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 14*(1), 37-50.
- Kurniawan, D., Hayati, A., & Maryanti, S. (2019). Development of Professional Puppet Learning Media to Introduce Types of Work to Elementary School Students. *al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*.
- Marthiasari, S., Hendracipta, N., & Yuliana, R. (2020). Development Of Hand Puppet On Studen Speaking Skill Through Role Playing Learning.. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar..*
- Mertosedono Amir. 1990. *Sejarah Wayang*. Semarang. Effhar Offset Semarang.
- Mutoharoh Tri, Suharno, Hartono. 2015. *Pemanfaatan Media Wayang Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Mengomunikasikan Cerita Narasi*.
- Nizaar, M., Haifaturrahmah, H., Abdillah, A., Sari, N., & Sirajuddin, S. (2021). Pengembangan Modul Tematik Berbasis Model Direct Intruction dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(6), 6150-6157.
- Nurafifah, F. F., Simbolon, M. E., & Noviana, M. (2021). The effect of wayang media on folklore listening skills. *Indonesian Journal of Elementary Teachers Education, 2*(1).
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

- Oktavianti Rizki, Agus Wiyanto. 2014. Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan Dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD. Volume 1 Nomor 1 April 2014.
- Panggabean, M., & Kurniaman, O. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun Untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 197-209.
- Permana, E. P. (2021). The Influence of Paper Puppet Learning Media on the Character Values of Elementary School Students. *Prima Magistra: Educational Scientific Journal*, 2(2), 190-196.
- Rahayu, E. P. (2015). Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Melalui Model Paired Storytelling Dengan Media Wayang Kartun Pada Siswa Kelas II Sd Ngebel Tamantirto Kasihan Bantul. *Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Reffiane Fine, Irvina Mazidati. 2016. Implementasi Pengembangan Media Wayang Kerton pada Tema Kegiatan Sehari-hari. ISSN.
- Salamah Evi Rizqi. 2012. Penggunaan Media Wayang pada Pembelajaran IPS Materi TokohTokoh Kemerdekaan Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
- Salamah Evi Rizqi. 2012. Penggunaan Media Wayang pada Pembelajaran IPS Materi TokohTokoh Kemerdekaan Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
- Shoimin Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Siregar, D. A. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Gema Buwana* (Doctoral dissertation).
- Sudjana Nana, Ahmad Rivai. 2017. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugihastuti. (2016). Kritik Sastra Feminis Teori dan Aplikasinya, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung, Alfabeta. Cet 19. 2013.
- Suharsimin Arikunto., Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta, Cet. 14. 2010.
- Suherlan, E. (2019). The Effect Of Comparision Between The Direct Intructions Learning Model And The Project Based Learning Model On Backhand Learning Outcomes In Class IV Students SD Negeri Cipaku Kecamatan Sukaraja. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*.
- Sukmawati, S., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas III SDN 2 Sape. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 243-249.
- Susanto Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Tarigan Henry Guntur. 2015. Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: CV Angkasa.
- Tofani, Muchyar Abi. (2013). Mengenal Wayang Kulit Purwa: Wujud, Karakter dan Kisahnya. Surabaya: Pustaka Agung Harapan, 5
- Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.2003.

Lampiran 1
Modul Ajar Kurikulum Merdeka
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024
BAHASA INDONESIA SD KELAS IV

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Mila Anggit Didaktisa
Instansi	: SD Negeri 1 Suganangan
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: B/IV
Materi	: Dongeng
Alokasi Waktu	: 1 kali pertemuan/2 x 35 menit

B. KOMPETENSI AWAL

1. Siswa dapat mengidentifikasi unsur instrinsik dari dongeng
2. Siswa dapat menemukan unsur instrinsik dalam dongeng yang dibaca atau didengar

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:

1. Religius
2. Nasionalis
3. Gotongroyong
4. Mandiri
5. Bernalar kritis dan kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Media dan Alat:
 - a. Wayang kartun (tupai, ikan gabus, ikan yu dan narator)
 - b. Teks dongeng “Tupai dan Ikan Gabus”

- c. Alat tulis menulis
2. Sumber Pembelajaran

Sumber Belajar : Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia, Internet, Lembar kerja peserta didik.

E. TARGET

Peserta didik kelas IV

F. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE

- Pendekatan Pembelajaran : *Scientific*
- Model Pembelajaran : *Direct Instructions*
- Metode pembelajaran : Tanya jawab, Kelompok kerja, Penugasan, Ceramah, Bermain peran

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks dongeng “Tupai dan Ikan Gabus”, siswa dapat mengidentifikasi minimal 5 unsur instrinsik dari dongeng dengan benar.
2. Dengan mengamati cerita dongeng menggunakan media wayang kartun “Tupai dan Ikan Gabus”, siswa dapat lebih memahami isi dari suatu dongeng.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik untuk lebih memahami materi dongeng bahasa Indonesia.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Peserta didik diberi pertanyaan dari ilustrasi yang disampaikan guru terkait yang materi dan mengarahkan ke materi yang akan disampaikan

Misal : Apakah kalian pernah membaca dongeng?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

➤ **Kegiatan Pendahuluan (10 menit)**

1. Guru menyapa siswa dan mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar.
2. Guru mengucapkan salam kepada peserta didik.
3. Salah satu siswa diminta untuk memimpin doa.

4. Guru melakukan presensi.
5. Siswa menyanyikan lagu “Indonesia Raya”.
6. Apersepsi “Apakah kalian pernah membaca dongeng?”

Fase 1 (menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa)

7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

➤ **Kegiatan Inti(40 menit)**

Fase 2 (Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan)

8. Siswa mengamati wayang dengan tokoh tupai dan ikan gabus.
9. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu membaca dongeng berjudul “Tupai dan Ikan Gabus”.
10. Siswa diminta untuk membaca dalam hati dongeng “Tupai dan Ikan Gabus”. Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi.
11. Guru meminta 4 siswa untuk berperan menjadi tupai, ikan gabus, hiu, dan satu orang menjadi narator. Dalam setiap adegan terdapat 4 siswa yang melakukan penokohan.
12. Guru bersama siswa mendemonstrasikan dongeng “Tupai dan Ikan Gabus”.
13. Guru bersama siswa mendemonstrasikan dongeng “Tupai dan Ikan Gabus” dengan menggunakan media wayang kartun.
14. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.

Fase 3 (memberi latihan terbimbing)

15. Siswa berdiskusi dengan teman satu kelompok dan menuliskan kembali cerita dongeng “Tupai dan Ikan Gabus” secara singkat.

Fase 4 (mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik)

16. Siswa menyampaikan hasil diskusinya, lalu guru memberikan penguatan kepada seluruh siswa mengenai jawaban yang diharapkan.
(mengkomunikasikan)
17. Siswa memberikan komentar dari jawaban yang ada.
(mengkomunikasikan)

➤ **Kegiatan Penutup (20 menit)**

Fase 5 (memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan)

18. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.
19. Guru melakukan refleksi hasil pembelajaran.
20. Siswa mengerjakan evaluasi berupa test.
21. Guru memberikan tindak lanjut.
22. Guru memberikan pesan auntuk belajar materi berikutnya.
23. Menyanyikan lagu daerah “Suwe Ora Jamu”
24. Guru menutup pelajaran dengan meminta siswa memimpin doa.

E. REFLEKSI

Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama pertemuan. Refleksi guru bertujuan untuk menilai kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran. Kemudian, menjadi bahan evaluasi untuk pembelajaran berikutnya.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	
3	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
4	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?	
5	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak	

	keluar dari norma-norma?	
6	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	

F. ASESMEN/PENILAIAN

a. Penilaian Sikap

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa pada awal pembelajaran, diskusi, dan menyimak penjelasan materi yang disampaikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat kemampuan siswa dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila pada setiap kegiatannya, seperti bersiap dalam memulai kegiatan, khusyuk dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, mengungkapkan apresiasi, serta pengambilan dan pelaksanaan keputusan.

b. Penilaian Pengetahuan

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa ketika mengerjakan lembar kerja atau soal latihan yang diberikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat pemahaman siswa dalam menyerap dan menerima materi atau informasi yang berkaitan dengan menghargai keragaman budaya pada suatu lingkungan. Penilaian Pengetahuan dilakukan dalam bentuk penugasan. Penugasan dapat menggunakan instrument pada lembar kerja peserta didik dan bahan bacaan siswa.

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Guru dapat menyampaikan materi pengayaan untuk dipelajari oleh peserta didik secara mandiri atau berkelompok. Guru dapat mengangkat topik atau materi tentang dongeng-dongeng lainnya.

H. LAMPIRAN

A. BAHAN AJAR

B. MEDIA

C. LKPD

D. PENILAIAN

<p style="text-align: center;">MAHASISWA</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">MILA ANGGIT DIDAKTISA NIM:20201510090</p> <p style="text-align: center;">.....</p>	<p style="text-align: center;">GURU KELAS IV</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">YAYANG KOSWIYAR,S.Pd NIP: 199102222023211004</p> <p style="text-align: center;">.....</p>
<p style="text-align: center;">MENGETAHUI</p> <p style="text-align: center;">KEPALA SEKOLAH</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">SANUSI,S.Pd.SD</p> <p style="text-align: center;">NIP: 196602241992021002</p> <p style="text-align: center;">.....</p>	

KISI-KISI INSTRUMEN SOAL

Unsur yang dinilai	Pretest dan Posttest					Jml
	Indikator	Nomor Item Soal Sesuai Ranah Kognitif				
		C1	C2	C3	C4	
Tema dan Judul	Siswa dapat menyebutkan judul yang terdapat dalam cerita			1		4
	Siswa dapat menentukan tema dalam cerita		20	11	2	
Tokoh dan Penokohan	Siswa dapat menyebutkan tokoh dalam cerita		15 dan 16	3		9
	Siswa dapat membedakan sifat antagonis dan protagonis tokoh dalam cerita	7, 17 dan 18	8 dan 12		6	
Latar atau Setting	Siswa dapat menyebutkan tempat yang terdapat dalam cerita			9		4
	Siswa dapat menentukan latar suasana dalam cerita			10 dan 14		
	Siswa dapat menentukan waktu dalam cerita			5		
Alur atau plot	Siswa mampu menyebutkan alur cerita			4		1
Amanat	Siswa mampu menentukan amanat dalam cerita			19	13	2
Jumlah Butir Soal						20

SOAL TES

Bacalah dongeng dibawah ini untuk mengisi soal nomor 1-5!



Dahulu kala, hiduplah sepasang sahabat di daerah Kalimantan Barat. Mereka adalah seekor tupai dan seekor ikan gabus. Setiap hari mereka melakukan kegiatan bersama. Mencari makan, bermain, bahkan mengunjungi tempat-tempat baru selalu dilakuan bersama. Suatu hari, Tupai tidak melihat Gabus, sahabatnya. Ia mencarinya ke tempat biasa Gabus tinggal. Saat bertemu, Tupai sangat kaget. Gabus terlihat lesu. Ternyata ia sedang sakit. Tupai sangat sedih. Ia menawarkan makanan untuk sahabatnya, namun Gabus tidak berselera makan. Gabus hanya menginginkan satu jenis makanan yang diyakininya dapat menyembuhkan penyakitnya. Tupai berjanji akan mencari demi sahabatnya.

Setelah Gabus mengatakan makanan yang dapat menyembuhkan penyakitnya, Tupai sangat kaget. Ia harus mencari hati ikan Yu. Ikan Yu sangat ganas. Tidak terpikir olehnya ia bisa mendapatkannya. Namun Tupai bertekad untuk mendapatkannya. Ia ingin sahabatnya sembuh. Tupai kemudian melompat dari satu pohon kelapa ke pohon kelapa lainnya yang dekat dengan tepi pantai. Saat menemukannya, ia melubangi satu kelapa dan membiarkan airnya habis. Kemudian Sang Tupai masuk ke dalam kelapa. Angin kencang membuat kelapa jatuh ke pantai dan ikan Yu memakannya. Di dalam perut ikan, Tupai kemudian keluar dari kelapa dan menggigit hati ikan Yu. Ikan tersebut mencoba bertahan sampai kehabisan tenaga. Ombak besar membawa ikan Yu ke tepi pantai. Saat itulah Tupai keluar dari mulut Ikan Yu dan membawa hati ikan kepada sahabatnya.

Sampai di tempat Ikan Gabus, Tupai kemudian memberikan hati ikan Yu untuk dimakannya. Beberapa hari kemudian, Tupai melihat sahabatnya segar kembali. Betapa senangnya Tupai melihat Ikan Gabus sehat seperti sediakala.

1. Judul apakah yang tepat dari dongeng tersebut?
2. Coba telaah tema paragraf pertama dalam dongeng tersebut!
3. Siapa saja tokoh yang ada dalam dongeng tersebut?
4. Tentukan alur cerita dari dongeng tersebut!
5. Kapan waktu terjadinya dongeng tersebut!
6. Dalam dongeng terdapat beberapa tokoh didalamnya, dalam setiap tokoh memiliki watak yang berbeda-beda. Sebutkan apa saja watak tokoh yang ada dalam setiap dongeng?
7. Jelaskan apa yang dimaksud dengan antagonis dan protagonis!

Bacalah penggalan dongeng dibawah untuk mengisi nomor 8 dan 9!

Dalam aksinya si tupai pun melubangi sebuah biji kelapa dengan sangat hati-hati. Dikeluarkannya air dari dalam kelapa itu. Dan ia pun lalu masuk ke dalam kelapa itu. Dari dalam kelapa ia bisa menggerogoti buah kelapa untuk mengisi perutnya.

Tupai : “Dengan cara ini aku dapat bertahan hidup di lautan lepas”. (Pikir tupai).

Narator : Tidak lama buah kelapa yang dimasuki si tupai pun terlepas dari tangkainya dan tercebur ke laut, terlihat ombak di laut itu sangat besar sehingga tidak lama kemudian buah kelapa itu sudah sampai di tengah-tengah lautan lepas. Tiba-tiba seekor hiu besar datang dan menelan biji kelapa itu utuh-utuh.

8. Dari penggalan dongeng tersebut, dapat disimpulkan bahwa hiu memiliki watak.....
9. Dimanakah tempat terjadinya penggalan dongeng tersebut?

Bacalah paragraph dibawah ini!

Sampai di tempat Ikan Gabus, Tupai kemudian memberikan hati ikan Yu untuk dimakannya. Beberapa hari kemudian, Tupai melihat sahabatnya

segar kembali. Betapa senangnya Tupai melihat Ikan Gabus sehat seperti sediakala.

10. Tentukan latar suasana yang ada pada paragraph tersebut!

Bacalah paragraph dibawah ini, untuk mengisi nomor 11-14!

Dahulu kala, hiduplah sepasang sahabat di daerah Kalimantan Barat. Mereka adalah seekor tupai dan seekor ikan gabus. Setiap hari mereka melakukan kegiatan bersama. Mencari makan, bermain, bahkan mengunjungi tempat-tempat baru selalu dilakuan bersama. Suatu hari, Tupai tidak melihat Gabus, sahabatnya. Ia mencarinya ke tempat biasa Gabus tinggal. Saat bertemu, Tupai sangat kaget. Gabus terlihat lesu. Ternyata ia sedang sakit. Tupai sangat sedih. Ia menawarkan makanan untuk sahabatnya, namun Gabus tidak berselera makan. Gabus hanya menginginkan satu jenis makanan yang diyakininya dapat menyembuhkan penyakitnya. Tupai berjanji akan mencari demi sahabatnya.

11. Apa tema dari paragraph tersebut!
12. Dari paragraph tersebut dapat disimpulkan bahwa tupai memiliki watak....
13. Amanat yang sesuai dengan cerita tersebut adalah...
14. Tentukan latar suasana dalam paragraph tersebut!
15. Jelaskan apa yang dimaksud tokoh dalam suatu cerita dongeng?
16. Dalam dongeng terdapat tokoh antagonis, jelaskan apa yang dimaksud dengan tokoh antagonis!
17. Dalam dongeng terdapat tokoh protagonis, jelaskan apa yang dimaksud dengan tokoh protagonis!
18. Selain tokoh antagonis dan protagonis ada pula tokoh pembantu dalam dongeng yang disebut?
19. Tentukan amanat yang terkandung dalam dongeng pada soal nomor 1!
20. Ceritakan kembali secara singkat dongeng yang tedapat pada soal nomor 1!

LAMPIRAN 1

BAHAN AJAR

A. Dongeng

1. Pengertian dongeng

Dongeng adalah cerita rekaan atau khayalan yang kejadiannya tidak mungkin terjadi. Dongeng merupakan suatu cerita yang diceritakan secara turunturun dari nenek moyang yang berfungsi untuk mengajarkan nilai-nilai moral dan juga sebagai hiburan.

2. Jenis Dongeng

Jenis-jenis dongeng menurut Kusumo (2001:9) adalah:

- a. Legenda adalah dongeng yang menceritakan tentang asal mula terjadinya suatu tempat, dan lain sebagainya.
- b. Mitos adalah dongeng yang bercerita tentang kepercayaan masyarakat. Misalnya cerita Nyi Roro Kidul.
- c. Fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang digambarkan dan bisa bicara seperti manusia.
- d. Sage adalah cerita kepahlawanan
- e. Cerita Rakyat Cerita Rakyat adalah dongeng yang berkaitan dengan cerita dalam rakyat yang diciptakan untuk pendidikan.

3. Unsur Intrinsik Dongeng

Unsur intrinsik dongeng adalah unsur yang membangun karya sastra dari dalam. Unsur intrinsik merupakan fondasi dasar dari suatu karya sastra.

- a. Tema yaitu gagasan dasar yang menopang sebuah karya sastra dan apa yang terkandung di dalam suatu teks cerita.
- b. Tokoh merupakan pelaku atau pemain dalam cerita. Tokoh di dalam suatu cerita karakternya berbeda-beda ada yang baik, jahat, lucu, rajin, malas, dan sebagainya. Dalam dongeng terdapat tokoh utama dan tokoh pembantu.
 - 1) Tokoh utama adalah tokoh yang menjadi pokok cerita
 - 2) Tokoh pembantu adalah tokoh yang membantu tokoh utama untuk membangun sebuah cerita.

- c. Latar yaitu keterangan mengenai tempat atau ruang, waktu, dan suasana yang ada di dalam cerita tersebut.
- 1) Latar tempat adalah segala sesuatu yang menjelaskan tempat terjadinya peristiwa di dalam cerita.
 - 2) Latar waktu adalah waktu terjadinya peristiwa di dalam dongeng.
 - 3) Latar suasana adalah penjelasan mengenai suasana pada saat peristiwa terjadi.
- d. Amanat yaitu pesan yang terkandung di dalam sebuah cerita yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca. Pesan biasanya berisi nasehat atau perbuatan-perbuatan bijak.
- e. Alur yaitu rangkaian peristiwa dan konflik yang menggerakkan jalan suatu cerita.
4. Unsur Intrinsik dalam Peta Pikiran



5. Struktur Dongeng
- Sebuah dongeng terdapat 3 bagian penting yaitu pendahuluan, isi, dan penutup.
- a. Pendahuluan : berisi kalimat pengantar untuk memulai dongeng.
 - b. Isi (peristiwa) : bagian penting dari dongeng yang berisi mengenai urutan kejadian dari suatu peristiwa yang ada dalam sebuah cerita
 - c. Penutup : bagian akhir cerita yang dibuat untuk mengakhiri cerita.

6. Langkah-langkah Untuk Memahami Dongeng

Langkah-langkah untuk memahami sebuah dongeng adalah sebagai berikut:

a. Menentukan tema dongeng

Tema adalah pokok pikiran atau hal dasar yang dibicarakan dalam sebuah cerita.

b. Mengemukakan hal-hal menarik dari dongeng. \

Cerita di dalam dongeng bersifat khayalan. Isi cerita yang bersifat khayalan ini yang membuat cerita dongeng menarik. Selain isi cerita, pesan yang terkandung di dalam cerita dan gaya bahasa yang digunakan juga termasuk hal yang menarik dari sebuah dongeng.

7. Cara Mendeskripsikan Dongeng Agar lebih mudah dalam mendeskripsikan dongeng, berikut ini adalah langkah-langkah untuk mendeskripsikan sebuah dongeng :

a. Menentukan adegan yang dilakukan oleh karakter dalam cerita dongeng.

b. Menggunakan semua indera untuk mengamati dan menganalisis dongeng.

Tupai dan Ikan Gabus



Narator : "Awal cerita, pada zaman dahulu kala, hiduplah 2 sahabat di suatu telaga yaitu tupai dan ikan gabus. Persahabatan mereka yang kuat itu sudah dijalin sangat lama dan penuh kesetiaan. Apabila salah satu sahabat mereka sedang berada dalam kesusahan mereka saling membantu. Itulah persahabatan

diantara tupai dan ikan gabus. Singkat cerita, suatu hari si ikan gabus jatuh sakit, kondisi badannya sungguh memprihatinkan. Si ikan gabus sangat terlihat lemah dan tidak bisa berbuat apa-apa. Tupai pun dengan setia menemani ikan gabus itu yang sedang sakit.

Tupai : “Gabus, aku akan menemani sampai kamu sembuh”.

Ikan gabus : “Terimakasih sahabat, engkau memang sahabat terbaikku”. (Ucap gabus dengan nada lemah).

Tupai : “Gabus, sekarang kau harus makan dulu agar kamu cepat sembuh”. (Tupai membujuk gabus agar dia mau makan).

Ikan gabus : “Aku tidak mau makan, rasanya semua makanan yang masuk ke mulutku tidak enak”. (Ucap gabus sambil menggeleng-gelengkan kepala dan menolak suapan makanan dari tupai).

Tupai : “Apakah kamu ingin makanan yang lain agar kamu mau makan? Katakanlah sahabatku, aku akan mencarikannya untukmu”. (Tawaran tupai kepada ikan gabus).

Ikan Gabus : “Benarkah kau mau mencarikannya untukku wahai sahabatku?” (Tanya si ikan gabus).

Tupai : “Benar sahabatku, aku akan mencari makanan yang kamu ingin yang penting kamu mau makan agar kamu juga bisa cepat sembuh lagi”. (Jawab tupai dengan meyakinkan).

Ikan gabus : “Tupai, aku hanya ingin makan jika makananku hati ikan hiu”. (Ucap si gabus).

Narator : “Mendengar permintaan si ikan gabus, tupai pun kaget dan terperanjak. Si tupai menyadarisangat sulit sebenarnya memenuhi keinginan ikan gabus karena ikan hiu merupakan ikan yang sangat buas dan besar juga sangat mengerikan di lautan lepas. Akan tetapi tupai sudah terlanjur menyanggupi permintaan dari sahabatnya itu.

Tupai : “Baiklah gabus, aku akan berusaha mendapatkannya untukmu”. (Jawab tupai).

Narator : Si tupai pun berpikir keras untuk bisa mendapatkan hati hiu, dan pada akhirnya si tupai pun mendapatkan sebuah ide untuk memenuhi keinginan

sahabatnya itu. Si tupai pun mulai melompat dari satu pohon ke pohon lainnya, melakukan ide rencananya. Hingga dia tiba di satu pohon kelapa dengan batang yang menjorok ke arah laut. Dalam aksinya si tupai pun melubangi sebuah biji kelapa dengan sangat hati-hati. Dikeluarkannya air dari dalam kelapa itu. Dan ia pun lalu masuk ke dalam kelapa itu. Dari dalam kelapa ia bisa menggerogoti buah kelapa untuk mengisi perutnya.

Tupai : “Dengan cara ini aku dapat bertahan hidup di lautan lepas”. (Pikir tupai). **Narator** : Tidak lama buah kelapa yang dimasuki si tupai pun terlepas dari tangkainya dan tercebur ke laut, terlihat ombak di laut itu sangat besar sehingga tidak lama kemudian buah kelapa itu sudah sampai di tengah-tengah lautan lepas. Tiba-tiba se ekor hiu besar datang dan menelan biji kelapa itu utuh-utuh. Ketika si tupai sudah berada di dalam perut ikan hiu itu, si tupai pun mulai menggigiti hati si ikan hiu. Si ikan hiu pun mengglepar-glepar sampai ke pesisir pantai. Sesampainya di pantai, tak lama kemudian ikan hiu itu pun mati karena kehabisan kekuatannya. Kemudian dengan senang hati si tupai pun akhirnya bisa membawa hati ikan hiu itu untuk diberikan kepada sahabatnya yaitu ikan gabus. Ikan gabus pun dengan suka cita menerimanya lalu ia memakannya. Kejadian menakjubkan ini terjadi setelah si gabus memakan hati ikan hiu. Ikan gabus menjadi sembuh total, ia meloncat-loncat dengan gembiranya.

Ikan gabus : “Tupai sahabatku, terimakasih oh sahabatku, dan sekarang aku sudah sembuh”. (Jawab ikan gabus dengan gembira).

Narator : Mendengar itu si tupai pun ikut senang. Dan ikan gabus pun berkata dengan tupai.

Ikan Gabus : “Tupai, jika di kemudian hari kamu mendapat kesulitan dan butuh pertolonganku, silakan katakan tupai, aku akan dengan ikhlas menolong kamu”. (Ucap ikan gabus dengan tupai).

Narator : Dan mereka pun bersahabat dalam bahagia dan penuh kedamaian.

LAMPIRAN 2
MEDIA PEMBELAJARAN



LAMPIRAN III**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK****Kelompok** :**Kelas** :**Nama Anggota** :

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

Buatlah secara singkat dongeng “tupai dan ikan gabus”, kemudian tuliskan ceritamu di bawah ini lalu presentasikan ke depan kelas di hadapan guru dan teman-temanmu

Nilai	Parap Orangtua

LAMPIRAN IV

PENILAIAN

Kriteria Penilaian	Perlu Bimbingan (1)	Perlu Peningkatan (2)	Berusaha dengan Baik (3)	Pemantauan (4)	Istimewa (5)
Penerapan nilai-nilai pancasila	Belum mampu dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi dengan bantuan guru.	Sadar dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi dengan bantuan guru.	Berusaha dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi tanpa bantuan guru.	Mampu dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi tanpa bantuan guru.	Mandiri dan berani unjuk diri dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi
Memahami Materi yang Disampaikan	Belum siap dan mampu dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru.	Sadar dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru.	Berusaha dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Mampu dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Bersiap diri dan mampu dalam menerima materi dan informasi.
Meng gali dan Menjelaskan Informasi	Belum mampu dalam menyajikan informasi	Sadar dalam menyajikan informasi atau menyampaikan	Berusaha dalam menyajikan informasi	Mampu dalam menyajikan informasi	Mandiri dan berani dalam menyajikan

atau Mencerita kan ulang cerita	atau menyampa ikan kembali cerita dengan bantuan guru.	an kembali cerita dengan bantuan guru.	atau menyampa ikan kembali cerita tanpa bantuan guru.	i atau menyam paikan kembali cerita tanpa bantuan guru.	an informas i atau menyam paikan kembali cerita
Bekerja Sama dalam Diskusi Kelompok	mampu mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambil an dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaik an masalah dengan bantuan guru.	Belum Sadar dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaika n masalah dengan bantuan guru.	Berusaha dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambil an dan pelaksanaa n keputusan, serta menyelesa ika n masalah tanpa bantuan guru.	Mampu dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompo k, pengamb ilan dan pelaksan aan keputusa n, serta menyeles aikan masalah tanpa bantuan guru.	Mandiri dan berani dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompo k, pengamb ilan dan pelaksan aan keputusa n, serta menyeles aika n masalah.

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024
BAHASA INDONESIA SD KELAS IV

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Mila Anggit Didaktisa
Instansi	: SD Negeri 2 Suganangan
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: B/IV
Materi	: Dongeng
Alokasi Waktu	: 1 kali pertemuan/2 x 35 menit

B. KOMPETENSI AWAL

1. Siswa dapat mengidentifikasi unsur instrinsik dari dongeng
2. Siswa dapat menemukan unsur instrinsik dalam dongeng yang dibaca atau didengar

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:

1. Religius
2. Nasionalis
3. Gotongroyong
4. Mandiri
5. Bernalar kritis dan kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Media dan Alat:
 - a. Teks dongeng “Tupai dan Ikan Gabus”
 - b. Alat tulis menulis
2. Sumber Pembelajaran
 Sumber Belajar : Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia, Internet, Lembar kerja peserta didik.

E. TARGET

Peserta didik kelas IV

F. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE

- Pendekatan Pembelajaran : *Scientific*
- Model Pembelajaran : *Direct Instructions*
- Metode pembelajaran : Tanya jawab, Kelompok kerja, Penugasan, Ceramah, Bermain peran

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks dongeng “Tupai dan Ikan Gabus”, siswa dapat mengidentifikasi minimal 5 unsur instrinsik dari dongeng dengan benar.
2. Dengan mengamati cerita dongeng menggunakan media wayang kartun “Tupai dan Ikan Gabus”, siswa dapat lebih memahami isi dari suatu dongeng.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik untuk lebih memahami materi dongeng bahasa Indonesia.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Peserta didik diberi pertanyaan dari ilustrasi yang disampaikan guru terkait yang materi dan mengarahkan ke materi yang akan disampaikan
Misal : Apakah kalian pernah membaca dongeng?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

➤ Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Guru menyapa siswa dan mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar.
2. Guru mengucapkan salam kepada peserta didik.
3. Salah satu siswa diminta untuk memimpin doa.
4. Guru melakukan presensi.
5. Siswa menyanyikan lagu “Indonesia Raya”.
6. Apersepsi “Apakah kalian pernah membaca dongeng?”

Fase 1 (menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa)

7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

➤ **Kegiatan Inti(40 menit)**

Fase 2 (Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan)

8. Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu membaca dongeng berjudul “Tupai dan Ikan Gabus”.

9. Siswa diminta untuk membaca dalam hati dongeng “Tupai dan Ikan Gabus”. Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi.

10. Guru meminta 4 siswa untuk berperan menjadi tupai, ikan gabus, hiu, dan satu orang menjadi narator. Dalam setiap adegan terdapat 4 siswa yang melakukan penokohan.

11. Guru bersama siswa mendemonstrasikan dongeng “Tupai dan Ikan Gabus”.

12. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.

Fase 3 (memberi latihan terbimbing)

13. Siswa berdiskusi dengan teman satu kelompok dan menuliskan kembali cerita dongeng “Tupai dan Ikan Gabus” secara singkat.

Fase 4 (mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik)

14. Siswa menyampaikan hasil diskusinya, lalu guru memberikan penguatan kepada seluruh siswa mengenai jawaban yang diharapkan.
(mengkomunikasikan)

15. Siswa memberikan komentar dari jawaban yang ada.
(mengkomunikasikan)

➤ **Kegiatan Penutup (20 menit)**

Fase 5 (memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan)

16. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.

17. Guru melakukan refleksi hasil pembelajaran.

18. Siswa mengerjakan evaluasi berupa test.

19. Guru memberikan tindak lanjut.

20. Guru memberikan pesan untuk belajar materi berikutnya.

21. Menyanyikan lagu daerah “Suwe Ora Jamu”

22. Guru menutup pelajaran dengan meminta siswa memimpin doa.

E. REFLEKSI

Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama pertemuan. Refleksi guru bertujuan untuk menilai kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran. Kemudian, menjadi bahan evaluasi untuk pembelajaran berikutnya.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	
3	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
4	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?	
5	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	
6	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	

F. ASESMEN/PENILAIAN

a. Penilaian Sikap

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa pada awal pembelajaran, diskusi, dan menyimak penjelasan materi yang disampaikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat kemampuan siswa dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila pada setiap kegiatannya, seperti bersiap dalam memulai kegiatan, khusyuk dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, mengungkapkan apresiasi, serta pengambilan dan pelaksanaan keputusan.

b. Penilaian Pengetahuan

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa ketika mengerjakan lembar kerja atau soal latihan yang diberikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat pemahaman siswa dalam menyerap dan menerima materi atau informasi yang berkaitan dengan menghargai keragaman budaya pada suatu lingkungan. Penilaian Pengetahuan dilakukan dalam bentuk penugasan. Penugasan dapat menggunakan instrument pada lembar kerja peserta didik dan bahan bacaan siswa.

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Guru dapat menyampaikan materi pengayaan untuk dipelajari oleh peserta didik secara mandiri atau berkelompok. Guru dapat mengangkat topik atau materi tentang dongeng-dongeng lainnya.

H. LAMPIRAN

A. BAHAN AJAR

B. MEDIA

C. LKPD

D. PENILAIAN

<p>MAHASISWA</p>  <p>MILA ANGGIT DIDAKTISA NIM:20201510090</p> <p>.....</p>	<p>GURU KELAS IV</p>  <p>DHIAN SRI LESTARI, S.Pd. NIP: 198707232022212007</p> <p>.....</p>
<p>MENGETAHUI</p> <p>KEPALA SEKOLAH</p>   <p>UNDANG ABDUL AZIZ, S.Pd. NIP: 197211061999031002</p> <p>.....</p>	

KISI-KISI INSTRUMEN SOAL

Unsur yang dinilai	Pretest dan Posttest					
	Indikator	Nomor Item Soal Sesuai Ranah Kognitif				Jml
		C1	C2	C3	C4	
Tema dan Judul	Siswa dapat menyebutkan judul yang terdapat dalam cerita			1		4
	Siswa dapat menentukan tema dalam cerita		20	11	2	
Tokoh dan Penokohan	Siswa dapat menyebutkan tokoh dalam cerita		15 dan 16	3		9
	Siswa dapat membedakan sifat antagonis dan protagonis tokoh dalam cerita	7, 17 dan 18	8 dan 12		6	
Latar atau Setting	Siswa dapat menyebutkan tempat yang terdapat dalam cerita			9		4
	Siswa dapat menentukan latar suasana dalam cerita			10 dan 14		
	Siswa dapat menentukan waktu dalam cerita			5		
Alur atau plot	Siswa mampu menyebutkan alur cerita			4		1
Amanat	Siswa mampu menentukan amanat dalam cerita			19	13	2
Jumlah Butir Soal						20

SOAL TES

Bacalah dongeng dibawah ini untuk mengisi soal nomor 1-5!



Dahulu kala, hiduplah sepasang sahabat di daerah Kalimantan Barat. Mereka adalah seekor tupai dan seekor ikan gabus. Setiap hari mereka melakukan kegiatan bersama. Mencari makan, bermain, bahkan mengunjungi tempat-tempat baru selalu dilakukan bersama. Suatu hari, Tupai tidak melihat Gabus, sahabatnya. Ia mencarinya ke tempat biasa Gabus tinggal. Saat bertemu, Tupai sangat kaget. Gabus terlihat lesu. Ternyata ia sedang sakit. Tupai sangat sedih. Ia menawarkan makanan untuk sahabatnya, namun Gabus tidak berselera makan. Gabus hanya menginginkan satu jenis makanan yang diyakininya dapat menyembuhkan penyakitnya. Tupai berjanji akan mencari demi sahabatnya.

Setelah Gabus mengatakan makanan yang dapat menyembuhkan penyakitnya, Tupai sangat kaget. Ia harus mencari hati ikan Yu. Ikan Yu sangat ganas. Tidak terpikir olehnya ia bisa mendapatkannya. Namun Tupai bertekad untuk mendapatkannya. Ia ingin sahabatnya sembuh. Tupai kemudian melompat dari satu pohon kelapa ke pohon kelapa lainnya yang dekat dengan tepi pantai. Saat menemukannya, ia melubangi satu kelapa dan membiarkan airnya habis. Kemudian Sang Tupai masuk ke dalam kelapa. Angin kencang membuat kelapa jatuh ke pantai dan ikan Yu memakannya. Di dalam perut ikan, Tupai kemudian keluar dari kelapa dan menggigit hati ikan Yu. Ikan tersebut mencoba bertahan sampai kehabisan tenaga. Ombak besar membawa ikan Yu ke tepi pantai. Saat itulah Tupai keluar dari mulut Ikan Yu dan membawa hati ikan kepada sahabatnya.

Sampai di tempat Ikan Gabus, Tupai kemudian memberikan hati ikan Yu untuk dimakannya. Beberapa hari kemudian, Tupai melihat sahabatnya segar kembali. Betapa senangnya Tupai melihat Ikan Gabus sehat seperti sediakala.

- 1 Judul apakah yang tepat dari dongeng tersebut?
- 2 Coba telaah tema paragraf pertama dalam dongeng tersebut!
- 3 Siapa saja tokoh yang ada dalam dongeng tersebut?
- 4 Tentukan alur cerita dari dongeng tersebut!
- 5 Kapan waktu terjadinya dongeng tersebut!
- 6 Dalam dongeng terdapat beberapa tokoh didalamnya, dalam setiap tokoh memiliki watak yang berbeda-beda. Sebutkan apa saja watak tokoh yang ada dalam setiap dongeng?
- 7 Jelaskan apa yang dimaksud dengan antagonis dan protagonis!

Bacalah penggalan dongeng dibawah untuk mengisi nomor 8 dan 9!

Dalam aksinya si tupai pun melubangi sebuah biji kelapa dengan sangat hati-hati. Dikeluarkannya air dari dalam kelapa itu. Dan ia pun lalu masuk ke dalam kelapa itu. Dari dalam kelapa ia bisa menggerogoti buah kelapa untuk mengisi perutnya.

Tupai : “Dengan cara ini aku dapat bertahan hidup di lautan lepas”. (Pikir tupai).

Narator : Tidak lama buah kelapa yang dimasuki si tupai pun terlepas dari tangkainya dan tercebur ke laut, terlihat ombak di laut itu sangat besar sehingga tidak lama kemudian buah kelapa itu sudah sampai di tengah-tengah lautan lepas. Tiba-tiba seekor hiu besar datang dan menelan biji kelapa itu utuh-utuh.

8. Dari penggalan dongeng tersebut, dapat disimpulkan bahwa hiu memiliki watak.....
9. Dimanakah tempat terjadinya penggalan dongeng tersebut?

Bacalah paragraph dibawah ini!

Sampai di tempat Ikan Gabus, Tupai kemudian memberikan hati ikan Yu untuk dimakannya. Beberapa hari kemudian, Tupai melihat sahabatnya

segar kembali. Betapa senangnya Tupai melihat Ikan Gabus sehat seperti sediakala.

10. Tentukan latar suasana yang ada pada paragraph tersebut!

Bacalah paragraph dibawah ini, untuk mengisi nomor 11-14!

Dahulu kala, hiduplah sepasang sahabat di daerah Kalimantan Barat. Mereka adalah seekor tupai dan seekor ikan gabus. Setiap hari mereka melakukan kegiatan bersama. Mencari makan, bermain, bahkan mengunjungi tempat-tempat baru selalu dilakuan bersama. Suatu hari, Tupai tidak melihat Gabus, sahabatnya. Ia mencarinya ke tempat biasa Gabus tinggal. Saat bertemu, Tupai sangat kaget. Gabus terlihat lesu. Ternyata ia sedang sakit. Tupai sangat sedih. Ia menawarkan makanan untuk sahabatnya, namun Gabus tidak berselera makan. Gabus hanya menginginkan satu jenis makanan yang diyakininya dapat menyembuhkan penyakitnya. Tupai berjanji akan mencari demi sahabatnya.

11. Apa tema dari paragraph tersebut!
12. Dari paragraph tersebut dapat disimpulkan bahwa tupai memiliki watak....
13. Amanat yang sesuai dengan cerita tersebut adalah...
14. Tentukan latar suasana dalam paragraph tersebut!
15. Jelaskan apa yang dimaksud tokoh dalam suatu cerita dongeng?
16. Dalam dongeng terdapat tokoh antagonis, jelaskan apa yang dimaksud dengan tokoh antagonis!
17. Dalam dongeng terdapat tokoh protagonis, jelaskan apa yang dimaksud dengan tokoh protagonis!
18. Selain tokoh antagonis dan protagonis ada pula tokoh pembantu dalam dongeng yang disebut?
19. Tentukan amanat yang terkandung dalam dongeng pada soal nomor 1!
20. Ceritakan kembali secara singkat dongeng yang terdapat pada soal nomor 1!

LAMPIRAN 1

BAHAN AJAR

A. Dongeng

1. Pengertian dongeng

Dongeng adalah cerita rekaan atau khayalan yang kejadiannya tidak mungkin terjadi. Dongeng merupakan suatu cerita yang diceritakan secara turunturun dari nenek moyang yang berfungsi untuk mengajarkan nilai-nilai moral dan juga sebagai hiburan.

2. Jenis Dongeng

Jenis-jenis dongeng menurut Kusumo (2001:9) adalah:

- a. Legenda adalah dongeng yang menceritakan tentang asal mula terjadinya suatu tempat, dan lain sebagainya.
- b. Mitos adalah dongeng yang bercerita tentang kepercayaan masyarakat. Misalnya cerita Nyi Roro Kidul.
- c. Fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang digambarkan dan bisa bicara seperti manusia.
- d. Sage adalah cerita kepahlawanan
- e. Cerita Rakyat Cerita Rakyat adalah dongeng yang berkaitan dengan cerita dalam rakyat yang diciptakan untuk pendidikan.

3. Unsur Intrinsik Dongeng

Unsur intrinsik dongeng adalah unsur yang membangun karya sastra dari dalam. Unsur intrinsik merupakan fondasi dasar dari suatu karya sastra.

- a. Tema yaitu gagasan dasar yang menopang sebuah karya sastra dan apa yang terkandung di dalam suatu teks cerita.
- b. Tokoh merupakan pelaku atau pemain dalam cerita. Tokoh di dalam suatu cerita karakternya berbeda-beda ada yang baik, jahat, lucu, rajin, malas, dan sebagainya. Dalam dongeng terdapat tokoh utama dan tokoh pembantu.
 - 1) Tokoh utama adalah tokoh yang menjadi pokok cerita
 - 2) Tokoh pembantu adalah tokoh yang membantu tokoh utama untuk membangun sebuah cerita.

- c. Latar yaitu keterangan mengenai tempat atau ruang, waktu, dan suasana yang ada di dalam cerita tersebut.
- 1) Latar tempat adalah segala sesuatu yang menjelaskan tempat terjadinya peristiwa di dalam cerita.
 - 2) Latar waktu adalah waktu terjadinya peristiwa di dalam dongeng.
 - 3) Latar suasana adalah penjelasan mengenai suasana pada saat peristiwa terjadi.
- d. Amanat yaitu pesan yang terkandung di dalam sebuah cerita yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca. Pesan biasanya berisi nasehat atau perbuatan-perbuatan bijak.
- e. Alur yaitu rangkaian peristiwa dan konflik yang menggerakkan jalan suatu cerita.
4. Unsur Intrinsik dalam Peta Pikiran



5. Struktur Dongeng
- Sebuah dongeng terdapat 3 bagian penting yaitu pendahuluan, isi, dan penutup.
- d. Pendahuluan : berisi kalimat pengantar untuk memulai dongeng.
 - e. Isi (peristiwa) : bagian penting dari dongeng yang berisi mengenai urutan kejadian dari suatu peristiwa yang ada dalam sebuah cerita
 - f. Penutup : bagian akhir cerita yang dibuat untuk mengakhiri cerita.
6. Langkah-langkah Untuk Memahami Dongeng
- Langkah-langkah untuk memahami sebuah dongeng adalah sebagai berikut:

c. Menentukan tema dongeng

Tema adalah pokok pikiran atau hal dasar yang dibicarakan dalam sebuah cerita.

d. Mengemukakan hal-hal menarik dari dongeng. \

Cerita di dalam dongeng bersifat khayalan. Isi cerita yang bersifat khayalan ini yang membuat cerita dongeng menarik. Selain isi cerita, pesan yang terkandung di dalam cerita dan gaya bahasa yang digunakan juga termasuk hal yang menarik dari sebuah dongeng.

7. Cara Mendeskripsikan Dongeng Agar lebih mudah dalam mendeskripsikan dongeng, berikut ini adalah langkah-langkah untuk mendeskripsikan sebuah dongeng :

c. Menentukan adegan yang dilakukan oleh karakter dalam cerita dongeng.

d. Menggunakan semua indera untuk mengamati dan menganalisis dongeng.

LAMPIRAN II
MEDIA PEMBELAJARAN
Tupai dan Ikan Gabus



Narator : "Awal cerita, pada zaman dahulu kala, hiduplah 2 sahabat di suatu telaga yaitu tupai dan ikan gabus. Persahabatan mereka yang kuat istu sudah dijalin sangat lama dan penuh kesetiaan. Apabila salah satu sahabat mereka sedang berada dalam kesusahan mereka saling membantu. Itulah persahabatan diantara tupai dan ikan gabus. Singkat cerita, suatu hari si ikan gabus jatuh sakit, kondisi badannya sungguh memprihatinkan. Si ikan gabus sangat terlihat lemah dan tidak bisa berbuat apa-apa. Tupai pun dengan setia menemani ikan gabus itu yang sedang sakit.

Tupai : "Gabus, aku akan menemani sampai kamu sembuh".

Ikan gabus : "Terimakasih sahabat, engkau memang sahabat terbaikku". (Ucap gabus dengan nada lemah).

Tupai : "Gabus, sekarang kau harus makan dulu agar kamu cepat sembuh". (Tupai membujuk gabus agar dia mau makan).

Ikan gabus : "Aku tidak mau makan, rasanya semua makanan yang masuk ke mulutku tidak enak". (Ucap gabus sambil menggeleng-gelengkan kepala dan menolak suapan makanan dari tupai).

Tupai : "Apakah kamu ingin makanan yang lain agar kamu mau makan? Katakanlah sahabatku, aku akan mencarikannya untukmu". (Tawaran tupai kepada ikan gabus).

Ikan Gabus : "Benarkah kau mau mencarikannya untukku wahai sahabatku?" (Tanya si ikan gabus).

Tupai : "Benar sahabatku, aku akan mencari makanan yang kamu ingin yang penting kamu mau makan agar kamu juga bisa cepat sembuh lagi". (Jawab tupai dengan meyakinkan).

Ikan gabus : “Tupai, aku hanya ingin makan jika makananku hati ikan hiu”.
(Ucap si gabus).

Narator : “Mendengar permintaan si ikan gabus, tupai pun kaget dan terperanjak. Si tupai menyadarisangat sulit sebenarnya memenuhi keinginan ikan gabus karena ikan hiu merupakan ikan yang sangat buas dan besar juga sangat mengerikan di lautan lepas. Akan tetapi tupai sudah terlanjur menyanggupi permintaan dari sahabatnya itu.

Tupai : “Baiklah gabus, aku akan berusaha mendapatkannya untukmu”.
(Jawab tupai).

Narator : Si tupai pun berpikir keras untuk bisa mendapatkan hati hiu, dan pada akhirnya si tupai pun mendapatkan sebuah ide untuk memenuhi keinginan sahabatnya itu. Si tupai pun mulai melompat dari satu pohon ke pohon lainnya, melakukan ide rencananya. Hingga dia tiba di satu pohon kelapa dengan batang yang menjorok ke arah laut. Dalam aksinya si tupai pun melubangi sebuah biji kelapa dengan sangat hati-hati. Dikeluarkannya air dari dalam kelapa itu. Dan ia pun lalu masuk ke dalam kelapa itu. Dari dalam kelapa ia bisa menggerogoti buah kelapa untuk mengisi perutnya.

Tupai : “Dengan cara ini aku dapat bertahan hidup di lautan lepas”. (Pikir tupai).
Narator : Tidak lama buah kelapa yang dimasuki si tupai pun terlepas dari tangkainya dan tercebur ke laut, terlihat ombak di laut itu sangat besar sehingga tidak lama kemudian buah kelapa itu sudah sampai di tengah-tengah lautan lepas. Tiba-tiba se ekor hiu besar datang dan menelan biji kelapa itu utuh-utuh. Ketika si tupai sudah berada di dalam perut ikan hiu itu, si tupai pun mulai menggigiti hati si ikan hiu. Si ikan hiu pun mengglepar-glepar sampai ke pesisir pantai. Sesampainya di pantai, tak lama kemudian ikan hiu itu pun mati karena kehabisan kekuatannya. Kemudian dengan senang hati si tupai pun akhirnya bisa membawa hati ikan hiu itu untuk diberikan kepada sahabatnya yaitu ikan gabus. Ikan gabus pun dengan suka cita menerimanya lalu ia memakannya. Kejadian menakjubkan ini terjadi setelah si gabus memakan hati ikan hiu. Ikan gabus menjadi sembuh total, ia meloncat-loncat dengan gembiranya.

Ikan gabus : “Tupai sahabatku, terimakasih oh sahabatku, dan sekarang aku sudah sembuh”. (Jawab ikan gabus dengan gembira).

Narator : Mendengar itu si tupai pun ikut senang. Dan ikan gabus pun berkata dengan tupai.

Ikan Gabus : “Tupai, jika di kemudian hari kamu mendapat kesulitan dan butuh pertolonganku, silakan katakan tupai, aku akan dengan ikhlas menolong kamu”.
(Ucap ikan gabus dengan tupai).

Narator : Dan mereka pun bersahabat dalam bahagia dan penuh kedamaian.

LAMPIRAN III**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK****Kelompok** :**Kelas** :**Nama Anggota** :

5.

6.

7.

8.

Buatlah secara singkat dongeng “tupai dan ikan gabus”, kemudian tuliskan ceritamu di bawah ini lalu presentasikan ke depan kelas di hadapan guru dan teman-temanmu

Nilai	Parap Orangtua

LAMPIRAN IV

PENILAIAN

Kriteria Penilaian	Perlu Bimbingan (1)	Perlu Peningkatan (2)	Berusaha dengan Baik (3)	Pemantauan (4)	Istimewa (5)
Penerapan nilai-nilai pancasila	Belum mampu dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi dengan bantuan guru.	Sadar dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi dengan bantuan guru.	Berusaha dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi tanpa bantuan guru.	Mampu dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi tanpa bantuan guru.	Mandiri dan berani unjuk diri dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi
Memahami Materi yang Disampaikan	Belum siap dan mampu dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru.	Sadar dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru.	Berusaha dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Mampu dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Bersiap diri dan mampu dalam menerima materi dan informasi.
Menggalikan dan Menjelaskan Informasi	Belum mampu dalam menyajikan informasi	Sadar dalam menyajikan informasi atau menyampaikan	Berusaha dalam menyajikan informasi	Mampu dalam menyajikan informasi	Mandiri dan berani dalam menyajikan

atau Menceritakan ulang cerita	atau menyampaikan kembali cerita dengan bantuan guru.	atau kembali cerita dengan bantuan guru.	atau menyampaikan kembali cerita tanpa bantuan guru.	atau menyampaikan kembali cerita tanpa bantuan guru.	atau informasi atau menyampaikan kembali cerita
Bekerja Sama dalam Diskusi Kelompok	mampu mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah dengan bantuan guru.	Belum Sadar dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah dengan bantuan guru.	Berusaha dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru.	Mampu dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru.	Mandiri dan berani dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah.

Lampiran 2 Hasil Uji Instrumen

1. Validitas Soal

No.	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Jumlah	
1	Akbar	2	1	1	4	3	1	2	2	2	2	3	3	3	1	2	4	3	3	1	3	2	1	2	3	3	3	3	1	3	3	4	71
2	Ariel	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	3	2	3	69	
3	Cikal	2	1	1	4	3	2	2	2	2	3	4	4	1	1	2	3	3	3	4	3	3	1	1	3	4	3	1	3	2	4	75	
4	Gyandra	4	2	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	2	3	3	4	4	3	2	2	2	3	1	3	3	1	2	1	3	80	
5	Iham	2	1	1	3	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	3	1	1	1	1	2	1	1	3	1	1	1	3	47	
6	Ilmi	4	1	1	4	2	3	4	3	2	3	4	4	2	3	2	4	2	3	4	4	2	3	3	2	2	4	3	4	2	4	88	
7	Intan Nur Lati	2	1	2	2	1	3	2	3	3	2	1	1	2	2	2	3	3	2	1	2	2	3	2	3	2	3	2	3	1	4	65	
8	Jidan	4	1	1	2	1	3	2	3	2	2	4	2	1	4	2	4	2	3	3	4	1	3	3	1	2	2	3	2	2	3	72	
9	Mamat	1	1	1	3	2	2	2	2	1	1	3	3	1	1	2	2	2	3	1	2	1	1	2	2	1	3	1	3	1	3	54	
10	Nabila	3	1	1	3	1	2	2	2	2	2	1	3	1	1	2	2	3	2	1	1	1	1	1	3	1	3	2	2	2	3	55	
11	Noval	4	1	1	4	3	3	3	3	3	2	4	1	3	3	2	3	4	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	4	84	
12	Restu	2	2	1	5	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	79	
13	Sela	2	1	1	3	2	2	2	2	3	2	3	3	1	1	2	4	3	3	2	2	2	1	2	2	1	3	3	3	2	3	66	
14	Wulan	3	1	1	2	1	2	2	2	2	1	3	4	1	1	1	2	2	3	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	3	3	56	
15	Yuda Adi	2	1	1	4	2	1	1	1	1	1	3	3	1	3	2	2	3	1	3	3	1	1	1	3	1	1	3	3	2	3	58	
16	Yuda Alfi	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	3	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2	51	
17	Yuni	3	1	1	3	2	2	2	2	1	3	3	2	1	1	2	2	2	3	1	3	1	2	1	3	1	2	2	2	1	3	58	
																																	1128
Validitas	r Hitung	0.54	0.14	-0.04	0.49	0.63	0.49	0.72	0.68	0.62	0.69	0.48	0.13	0.65	0.54	0.38	0.77	0.52	0.23	0.70	0.68	0.69	0.55	0.63	0.18	0.77	0.47	0.30	0.52	0.29	0.60		
	r Tabel	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48	0.48		
	kriteria	Valid	Invalid	Invalid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Invalid	Invalid	Invalid	Valid	Invalid	Valid	

No.	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Jumlah	
1	Alia Permata Sari	2	1	1	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	4	3	3	1	3	2	1	2	3	3	3	1	3	3	4	76	
2	Efa Nofiyanti	4	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	3	1	1	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	1	3	2	3	71	
3	Efi Nofiyanti	3	2	1	4	3	2	2	3	3	3	4	4	1	2	2	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	3	1	3	2	4	82	
4	Muhamad Rafi Ali	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	2	3	3	4	4	3	2	2	2	3	1	3	3	1	2	3	3	81	
5	Muhammad Alwi	2	1	1	3	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	3	1	1	1	1	2	1	1	3	1	1	1	3	47	
6	Muhammad Khoerul	4	2	1	4	2	3	4	3	2	3	4	4	2	3	2	4	2	3	4	4	2	3	3	2	2	4	3	4	2	4	89	
7	Muhammad Wildan	2	1	2	2	1	2	2	3	1	2	1	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	2	59	
8	Salsabila	4	2	1	2	3	3	2	3	2	2	3	2	1	2	2	4	2	3	3	4	3	2	2	1	2	2	3	2	2	3	72	
9	Shelfi	1	1	1	3	2	2	2	2	1	1	2	3	1	1	2	2	2	3	1	2	1	1	2	2	1	3	1	2	1	2	51	
10	Tazkiah	3	1	1	3	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	3	2	1	1	1	1	1	3	1	3	2	2	2	3	54	
																																682	
Validitas	r Hitung	0.68	0.76	0.07	0.42	0.72	0.67	0.68	0.83	0.77	0.89	0.74	0.77	0.43	0.80	0.38	0.80	0.30	0.49	0.83	0.77	0.68	0.66	0.64	0.02	0.77	0.19	0.23	0.79	0.71	0.71		
	r Tabel	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	0.63	
	kriteria	Valid	Valid	Invalid	Invalid	Valid	Invalid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Invalid	Valid	Invalid	Invalid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Invalid	Invalid	Valid	Valid	Valid	Valid	

2. Reliabilitas Soal

No.	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Jumlah	
1	Akbar	2	1	1	4	3	1	2	2	2	2	3	3	3	1	2	4	3	3	1	3	2	1	2	3	3	3	1	3	3	4	71	
2	Ariel	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	3	2	3	69	
3	Cikal	2	1	1	4	3	2	2	2	2	3	4	4	1	1	2	3	3	3	4	3	3	1	1	3	4	3	1	3	2	4	75	
4	Gyandra	4	2	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	2	3	3	4	4	3	2	2	2	3	1	3	3	1	2	1	3	80	
5	Ilham	2	1	1	3	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	3	1	1	1	1	2	1	1	3	1	1	1	3	47	
6	Ilmi	4	1	1	4	2	3	4	3	2	3	4	4	2	3	2	4	2	3	4	4	2	3	3	2	2	4	3	4	2	4	88	
7	Intan Nur Lati	2	1	2	2	1	3	2	3	3	2	1	1	2	2	2	3	3	2	1	2	2	3	2	3	2	3	2	3	1	4	65	
8	Jidan	4	1	1	2	1	3	2	3	2	2	4	2	1	4	2	4	2	3	3	4	1	3	3	1	2	2	3	2	2	3	72	
9	Mamat	1	1	1	3	2	2	2	2	1	1	3	3	1	1	2	2	2	3	1	2	1	1	2	2	1	3	1	3	1	3	54	
10	Nabila	3	1	1	3	1	2	2	2	2	2	1	3	1	1	2	2	3	2	1	1	1	1	1	3	1	3	2	2	2	3	55	
11	Noval	4	1	1	4	3	3	3	3	3	2	4	1	3	3	2	3	4	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	4	84	
12	Restu	2	2	1	5	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	79	
13	Sela	2	1	1	3	2	2	2	2	3	2	3	3	1	1	2	4	3	3	2	2	2	1	2	2	1	3	3	3	2	3	66	
14	Wulan	3	1	1	2	1	2	2	2	2	1	3	4	1	1	1	2	2	3	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	3	3	56	
15	Yuda Adi	2	1	1	4	2	1	1	1	1	1	3	3	1	3	2	2	3	1	3	3	1	1	1	3	1	1	3	3	2	3	58	
16	Yuda Alfi	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	3	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2	51	
17	Yuni	3	1	1	3	2	2	2	2	1	3	3	2	1	1	2	2	2	3	1	3	1	2	1	3	1	2	2	2	1	3	58	
																																	1128

Reliabilitas	Varians	0,88	0,15	0,15	0,86	0,61	0,40	0,60	0,35	0,56	0,56	1,12	0,97	0,51	0,97	0,43	0,74	0,47	0,44	1,32	0,89	0,60	0,81	0,68	0,69	1,06	0,49	0,75	0,63	0,44	0,32	19,46	150,12	0,90	
																																		Jumlah Varians	Varians Total

No.	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Jumlah	
1	Alia Permata Sari	2	1	1	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	4	3	3	1	3	2	1	2	3	3	3	1	3	3	4	76	
2	Efa Nofiyanti	4	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	3	1	1	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	1	3	2	3	71		
3	Efi Nofiyanti	3	2	1	4	3	2	2	3	3	3	4	4	1	2	2	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	3	1	3	2	4	82	
4	Muhamad Rafi Ali	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	2	3	3	4	4	3	2	2	2	3	1	3	3	1	2	3	3	81	
5	Muhammad Alwi	2	1	1	3	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	3	1	1	1	1	2	1	1	3	1	1	1	3	47	
6	Muhammad Khoerul	4	2	1	4	2	3	4	3	2	3	4	4	2	3	2	4	2	3	4	4	2	3	3	2	2	4	3	4	2	4	89	
7	Muhammad Wildan	2	1	2	2	1	2	2	3	1	2	1	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	2	59	
8	Salsabila	4	2	1	2	3	3	2	3	2	2	3	2	1	2	2	4	2	3	3	4	3	2	2	1	2	2	3	2	2	3	72	
9	Shelfi	1	1	1	3	2	2	2	2	1	1	2	3	1	1	2	2	2	3	1	2	1	1	2	2	1	3	1	2	1	2	51	
10	Tazkiah	3	1	1	3	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	3	2	1	1	1	1	1	3	1	3	2	2	2	3	54	
																																	682

Varians	1,21	0,27	0,18	0,67	0,77	0,27	0,49	0,23	0,54	0,54	1,16	0,77	0,50	0,46	0,62	0,67	0,46	0,32	1,73	1,17	0,67	0,62	0,32	0,77	1,07	0,32	0,71	0,71	0,54	0,54	19,29	211,29	0,94
Reliabilitas																											Jumlah Varians	Varians Total	Reliabilitas				

No.	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Jumlah	
1	Alia Permata Sari	2	1	1	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	4	3	3	1	3	2	1	2	3	3	3	1	3	3	4	76	
2	Efa Nofiyanti	4	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	3	1	1	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	1	3	2	3	71		
3	Efi Nofiyanti	3	2	1	4	3	2	2	3	3	3	4	4	1	2	2	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	3	1	3	2	4	82	
4	Muhamad Rafi Ali	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	2	3	3	4	4	3	2	2	2	3	1	3	3	1	2	3	3	81	
5	Muhammad Alwi	2	1	1	3	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	3	1	1	1	1	2	1	1	3	1	1	1	3	47	
6	Muhammad Khoerul	4	2	1	4	2	3	4	3	2	3	4	4	2	3	2	4	2	3	4	4	2	3	3	2	2	4	3	4	2	4	89	
7	Muhammad Wildan	2	1	2	2	1	2	2	3	1	2	1	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	2	59	
8	Salsabila	4	2	1	2	3	3	2	3	2	2	3	2	1	2	2	4	2	3	3	4	3	2	2	1	2	2	3	2	2	3	72	
9	Shelfi	1	1	1	3	2	2	2	2	1	1	2	3	1	1	2	2	2	3	1	2	1	1	2	2	1	3	1	2	1	2	51	
10	Tazkiah	3	1	1	3	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	3	2	1	1	1	1	1	3	1	3	2	2	2	3	54	
																																	682

Tingkat Kesukaran	Rata-rata	2,90	1,40	1,20	3,00	2,10	2,40	2,40	2,70	1,90	2,10	2,40	2,90	1,50	1,70	2,20	3,00	2,70	2,90	2,20	2,50	2,00	1,80	2,10	2,10	2,20	2,90	1,60	2,40	1,90	3,10	
	Tingkat Kesukaran	0,73	0,35	0,30	0,75	0,53	0,60	0,60	0,68	0,48	0,53	0,60	0,73	0,38	0,43	0,55	0,75	0,68	0,73	0,55	0,63	0,50	0,45	0,53	0,53	0,55	0,73	0,40	0,60	0,48	0,78	
Kriteria		Mudah	Sedang	Sukar	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah													

4. Daya Beda

No.	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Jumlah
6	Ilmi	4	1	1	4	2	3	4	3	2	3	4	4	2	3	2	4	2	3	4	4	2	3	3	2	2	4	3	4	2	4	88
11	Noval	4	1	1	4	3	3	3	3	3	2	4	1	3	3	2	3	4	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	4	84
4	Gyandra	4	2	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	2	2	3	3	4	4	3	2	2	2	3	1	3	3	1	2	1	3	80
12	Restu	2	2	1	5	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	79
3	Cikal	2	1	1	4	3	2	2	2	2	3	4	4	1	1	2	3	3	3	4	3	3	1	1	3	4	3	1	3	2	4	75
	Rata-rata Atas	3,20	1,40	1,20	4,00	2,60	2,60	3,20	2,80	2,60	2,60	3,20	3,00	2,00	2,20	2,20	3,40	3,20	3,00	3,40	3,00	2,40	2,40	2,40	2,40	3,00	3,20	2,20	3,00	1,80	3,60	
14	Wulan	3	1	1	2	1	2	2	2	2	1	3	4	1	1	1	2	2	3	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	3	3	56
10	Nabila	3	1	1	3	1	2	2	2	2	2	1	3	1	1	2	2	3	2	1	1	1	1	1	3	1	3	2	2	2	3	55
9	Mamat	1	1	1	3	2	2	2	2	1	1	3	3	1	1	2	2	2	3	1	2	1	1	2	2	1	3	1	3	1	3	54
16	Yuda Alfi	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	3	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2	51
5	Ilham	2	1	1	3	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	3	1	1	1	1	2	1	1	3	1	1	1	3	47
	Rata-rata Bawah	2,20	1,20	1,20	2,60	1,20	2,00	2,00	2,00	1,60	1,20	2,00	2,80	1,00	1,00	1,60	2,00	2,20	2,80	1,40	1,40	1,00	1,40	1,40	1,80	1,00	2,60	1,60	2,00	1,60	2,80	
	DAYA Pembeda	0,25	0,05	0,00	0,35	0,35	0,15	0,30	0,20	0,25	0,35	0,30	0,05	0,25	0,30	0,15	0,35	0,25	0,05	0,50	0,40	0,35	0,25	0,25	0,15	0,50	0,15	0,15	0,25	0,05	0,20	
	PEMBEDA Kriteria	Cukup	Jelek	Jelek	Cukup	Cukup	Jelek	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Jelek	Cukup	Cukup	Jelek	Cukup	Cukup	Jelek	Baik	Baik	Cukup	Cukup	Cukup	Jelek	Baik	Jelek	Jelek	Cukup	Jelek	Cukup	

KELOMPOK ATAS

KELOMPOK BAWAH

No.	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Jumlah			
6	Muhammad Khoerul	4	2	1	4	2	3	4	3	2	3	4	4	2	3	2	4	2	3	4	4	2	3	3	2	2	4	3	4	2	4	89	KELOMPOK ATAS		
3	Efi Nofiyanti	3	2	1	4	3	2	2	3	3	3	4	4	1	2	2	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	3	1	3	2	4	82			
4	Muhamad Rapi	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	2	3	3	4	4	3	2	2	2	3	1	3	3	1	2	3	3	81			
	Rata-rata Atas	3.67	2.00	1.33	3.67	2.67	2.67	3.00	3.00	2.67	3.00	3.33	4.00	1.67	2.33	2.33	3.33	3.00	3.33	3.67	3.00	2.33	2.33	2.67	2.00	3.00	3.33	1.67	3.00	2.33	3.67				
10	Tazkiah	3	1	1	3	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	3	2	1	1	1	1	1	3	1	3	2	2	2	3	54	KELOMPOK BAWAH		
9	Shelfi	1	1	1	3	2	2	2	2	1	1	2	3	1	1	2	2	2	3	1	2	1	1	2	2	1	3	1	2	1	2	51			
5	Muhammad Alwi	2	1	1	3	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	3	1	1	1	1	2	1	1	3	1	1	1	3	47			
DAYA	Rata-rata Bawah	2.00	1.00	1.00	3.00	1.33	2.00	2.00	2.00	1.33	1.33	1.67	2.33	1.00	1.00	1.67	2.00	2.33	2.67	1.00	1.33	1.00	1.00	1.67	2.00	1.00	3.00	1.33	1.67	1.33	2.67				
PEMBED	Daya Pembeda	0.42	0.25	0.08	0.17	0.33	0.17	0.25	0.25	0.33	0.42	0.42	0.42	0.17	0.33	0.17	0.33	0.17	0.17	0.67	0.42	0.33	0.33	0.25	0.00	0.50	0.08	0.08	0.33	0.25	0.25				
A	Kriteria	Baik	Cukup	Jelek	Jelek	Cukup	Jelek	Cukup	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Baik	Jelek	Cukup	Jelek	Cukup	Jelek	Jelek	Baik	Baik	Cukup	Cukup	Cukup	Jelek	Baik	Jelek	Jelek	Cukup	Cukup	Cukup				

5. Rakapitulasi

Uji Validitas				Uji Reliabilitas	Uji Tingkat Kesukaran Soal			Daya Pembeda Soal				Keterangan
No Soal	r Hitung	r Tabel	kriteria		Rata-rata	Tingkat Kesukaran	Kriteria	Rata-rata Atas	Rata-rata Bawah	Daya Pembeda	Kriteria	
1	0,54	0,48	Valid	0,90	2,59	0,65	Sedang	3,20	2,20	0,25	Cukup	Dipakai
2	0,14	0,48	Invalid		1,18	0,29	Sukar	1,40	1,20	0,05	Jelek	Tidak Dipakai
3	-0,04	0,48	Invalid		1,18	0,29	Sukar	1,20	1,20	0,00	Jelek	Tidak Dipakai
4	0,49	0,48	Valid		3,12	0,78	Mudah	4,00	2,60	0,35	Cukup	Dipakai
5	0,63	0,48	Valid		1,88	0,47	Sedang	2,60	1,20	0,35	Cukup	Dipakai
6	0,49	0,48	Valid		2,18	0,54	Sedang	2,60	2,00	0,15	Jelek	Tidak Dipakai
7	0,72	0,48	Valid		2,29	0,57	Sedang	3,20	2,00	0,30	Cukup	Dipakai
8	0,68	0,48	Valid		2,29	0,57	Sedang	2,80	2,00	0,20	Cukup	Dipakai
9	0,62	0,48	Valid		2,06	0,51	Sedang	2,60	1,60	0,25	Cukup	Dipakai
10	0,69	0,48	Valid		1,94	0,49	Sedang	2,60	1,20	0,35	Cukup	Dipakai
11	0,48	0,48	Valid		2,65	0,66	Sedang	3,20	2,00	0,30	Cukup	Dipakai
12	0,13	0,48	Invalid		2,71	0,68	Sedang	3,00	2,80	0,05	Jelek	Tidak Dipakai
13	0,65	0,48	Valid		1,47	0,37	Sedang	2,00	1,00	0,25	Cukup	Dipakai
14	0,54	0,48	Valid		1,71	0,43	Sedang	2,20	1,00	0,30	Cukup	Dipakai
15	0,38	0,48	Invalid		2,06	0,51	Sedang	2,20	1,60	0,15	Jelek	Tidak Dipakai
16	0,77	0,48	Valid		2,88	0,72	Mudah	3,40	2,00	0,35	Cukup	Dipakai
17	0,52	0,48	Valid		2,71	0,68	Sedang	3,20	2,20	0,25	Cukup	Dipakai
18	0,23	0,48	Invalid		2,76	0,69	Sedang	3,00	2,80	0,05	Jelek	Tidak Dipakai
19	0,70	0,48	Valid		2,24	0,56	Sedang	3,40	1,40	0,50	Baik	Dipakai
20	0,68	0,48	Valid		2,47	0,62	Sedang	3,00	1,40	0,40	Baik	Dipakai
21	0,69	0,48	Valid		1,71	0,43	Sedang	2,40	1,00	0,35	Cukup	Dipakai
22	0,55	0,48	Valid		1,94	0,49	Sedang	2,40	1,40	0,25	Cukup	Dipakai
23	0,63	0,48	Valid		1,94	0,49	Sedang	2,40	1,40	0,25	Cukup	Dipakai
24	0,18	0,48	Invalid		2,24	0,56	Sedang	2,40	1,80	0,15	Jelek	Tidak Dipakai
25	0,77	0,48	Valid		1,94	0,49	Sedang	3,00	1,00	0,50	Baik	Dipakai
26	0,47	0,48	Invalid		2,65	0,66	Sedang	3,20	2,60	0,15	Jelek	Tidak Dipakai
27	0,30	0,48	Invalid		2,00	0,50	Sedang	2,20	1,60	0,15	Jelek	Tidak Dipakai
28	0,52	0,48	Valid		2,59	0,65	Sedang	3,00	2,00	0,25	Cukup	Dipakai
29	0,29	0,48	Invalid		1,76	0,44	Sedang	1,80	1,60	0,05	Jelek	Tidak Dipakai
30	0,60	0,48	Valid		3,24	0,81	Mudah	3,60	2,80	0,20	Cukup	Dipakai

Uji Validitas				Uji Reliabilitas	Uji Tingkat Kesukaran Soal			Daya Pembeda Soal				Keterangan
No Soal	r Hitung	r Tabel	kriteria		Rata-rata	ingkat Kesukaran	Kriteria	Rata-rata Atas	Rata-rata Bawah	Daya Pembeda	Kriteria	
1	0.68	0.63	Valid	0.94	2.90	0.73	Mudah	3.67	2.00	0.42	Baik	Dipakai
2	0.76	0.63	Valid		1.40	0.35	Sedang	2.00	1.00	0.25	Cukup	Dipakai
3	0.07	0.63	Invalid		1.20	0.30	Sukar	1.33	1.00	0.08	Jelek	Tidak Dipakai
4	0.42	0.63	Invalid		3.00	0.75	Mudah	3.67	3.00	0.17	Jelek	Tidak Dipakai
5	0.72	0.63	Valid		2.10	0.53	Sedang	2.67	1.33	0.33	Cukup	Dipakai
6	0.67	0.63	Valid		2.40	0.60	Sedang	2.67	2.00	0.17	Jelek	Tidak Dipakai
7	0.68	0.63	Valid		2.40	0.60	Sedang	3.00	2.00	0.25	Cukup	Dipakai
8	0.83	0.63	Valid		2.70	0.68	Sedang	3.00	2.00	0.25	Cukup	Dipakai
9	0.77	0.63	Valid		1.90	0.48	Sedang	2.67	1.33	0.33	Cukup	Dipakai
10	0.89	0.63	Valid		2.10	0.53	Sedang	3.00	1.33	0.42	Baik	Dipakai
11	0.74	0.63	Valid		2.40	0.60	Sedang	3.33	1.67	0.42	Baik	Dipakai
12	0.77	0.63	Valid		2.90	0.73	Mudah	4.00	2.33	0.42	Baik	Dipakai
13	0.43	0.63	Invalid		1.50	0.38	Sedang	1.67	1.00	0.17	Jelek	Tidak Dipakai
14	0.80	0.63	Valid		1.70	0.43	Sedang	2.33	1.00	0.33	Cukup	Dipakai
15	0.38	0.63	Invalid		2.20	0.55	Sedang	2.33	1.67	0.17	Jelek	Tidak Dipakai
16	0.80	0.63	Valid		3.00	0.75	Mudah	3.33	2.00	0.33	Cukup	Dipakai
17	0.30	0.63	Invalid		2.70	0.68	Sedang	3.00	2.33	0.17	Jelek	Tidak Dipakai
18	0.49	0.63	Invalid		2.90	0.73	Mudah	3.33	2.67	0.17	Jelek	Tidak Dipakai
19	0.83	0.63	Valid		2.20	0.55	Sedang	3.67	1.00	0.67	Baik	Dipakai
20	0.77	0.63	Valid		2.50	0.63	Sedang	3.00	1.33	0.42	Baik	Dipakai
21	0.68	0.63	Valid		2.00	0.50	Sedang	2.33	1.00	0.33	Cukup	Dipakai
22	0.66	0.63	Valid		1.80	0.45	Sedang	2.33	1.00	0.33	Cukup	Dipakai
23	0.64	0.63	Valid		2.10	0.53	Sedang	2.67	1.67	0.25	Cukup	Dipakai
24	0.02	0.63	Invalid		2.10	0.53	Sedang	2.00	2.00	0.00	Jelek	Tidak Dipakai
25	0.77	0.63	Valid		2.20	0.55	Sedang	3.00	1.00	0.50	Baik	Dipakai
26	0.19	0.63	Invalid		2.90	0.73	Mudah	3.33	3.00	0.08	Jelek	Tidak Dipakai
27	0.23	0.63	Invalid		1.60	0.40	Sedang	1.67	1.33	0.08	Jelek	Tidak Dipakai
28	0.79	0.63	Valid		2.40	0.60	Sedang	3.00	1.67	0.33	Cukup	Dipakai
29	0.71	0.63	Valid		1.90	0.48	Sedang	2.33	1.33	0.25	Cukup	Dipakai
30	0.71	0.63	Valid		3.10	0.78	Mudah	3.67	2.67	0.25	Cukup	Dipakai

Lampiran 3

Surat Validasi

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Asep Sudiana, S.Pd.

Jabatan : Guru Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Instansi : SMP Negeri 2 Japara

Telah menerima instrumen penelitian yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Menggunakan Model *Direct Instructions* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa (Studi Quasi Eksperimen di Kelas IV dalam Materi Dongeng Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar)**" yang disusun oleh :

Nama : Mila Anggit Didaktisa

NIM : 20201510090

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada instrumen tersebut, maka instrument penelitian tersebut dinyatakan :

"VALID / ~~TIDAK VALID~~"

Demikian surat keterangan ini diberi untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kuningan, Mei 2024

Validator



Asep Sudiana

NIP: 19760422 200501 1 006

Lampiran 4
Surat Permohonan Izin Penelitian, Surat Balasan dari Sekolah

	<p>UNIVERSITAS KUNINGAN</p> <p>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</p> <p>Jalan Tjut Nyak Dhien No. 36A Cijoho Kuningan Telp./Fax (0232) 871982 Kode Pos 45513</p>
<p>Nomor : 427.5/FKIP-UNIKU/KM/2024 Hal : Permohonan Ijin Mengadakan Penelitian</p>	<p>20 Mei 2024</p>
<p>Yth. Kepala SD Negeri 1 Sukanangan di Tempat</p>	
<p>Dalam rangka memenuhi persyaratan akademik bagi setiap mahasiswa, pada akhir studinya diwajibkan menyusun karya ilmiah dalam bentuk skripsi. Dalam kegiatan awal penyusunan skripsi tersebut, diperlukan penelitian untuk menghimpun data-data di lapangan yang mereka perlukan.</p>	
<p>Sehubungan dengan hal itu, kami mohon kesediaan Saudara untuk memberikan ijin kepada mahasiswa kami yang bermaksud mengadakan penelitian pada instansi/lembaga yang Saudara pimpin.</p>	
<p>Adapun identitas mahasiswa dan judul penelitiannya adalah sebagai berikut :</p>	
<p>Nama Mahasiswa : Mila Anggit Didaktisa NIM : 20201510090 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Judul/Masalah : Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Menggunakan Model Direct Intructions Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa</p>	
<p>Demikian atas perhatian dan bantuan Saudara kami sampaikan terima kasih</p>	
<p>Dekan,  Asep Jejen Jaelani, M.Pd. NIK. 41038091314</p>	



UNIVERSITAS KUNINGAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Tjut Nyak Dhien No. 36A Cijoho Kuningan Telp. Fax (0232) 871982 Kode Pos 45513

Nomor : 427.6/FKIP-UNIKU/KM/2024
Hal : Permohonan Ijin Mengadakan Penelitian

20 Mei 2024

Yth. Kepala SD Negeri 2 Suganangan
di
Tempat

Dalam rangka memenuhi persyaratan akademik bagi setiap mahasiswa, pada akhir studinya diwajibkan menyusun karya ilmiah dalam bentuk skripsi. Dalam kegiatan awal penyusunan skripsi tersebut, diperlukan penelitian untuk menghimpun data-data di lapangan yang mereka perlukan.

Sehubungan dengan hal itu, kami mohon kesediaan Saudara untuk memberikan ijin kepada mahasiswa kami yang bermaksud mengadakan penelitian pada instansi/lembaga yang Saudara pimpin.

Adapun identitas mahasiswa dan judul penelitiannya adalah sebagai berikut :

Nama Mahasiswa : Mila Anggit Didaktisa
NIM : 20201510090
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul/Masalah : Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Menggunakan Model Direct Intructions Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa

Demikian atas perhatian dan bantuan Saudara kami sampaikan terima kasih



Dekan,

Asep Jejen Jaelani
Asep Jejen Jaelani, M.Pd.
NIK. 41038091314

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sanusi, S.Pd.SD

Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 1 Suganangan

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : Mila Anggit Didaktisa

NIM : 20201510090

Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah selesai melakukan penelitian dan pengambilan data penelitian di SD Negeri 1 Suganangan terhitung mulai tanggal 27 Mei 2024 s/d 28 Mei 2024 untuk memperoleh data penelitian dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Menggunakan Model Direct Intructions Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa (Studi Quasi Eksperimen di Kelas IV dalam Materi Dongeng Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar)”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sepenuhnya.

Kuningan, 28 Mei 2024



NIP. 196602241992021002

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Undang Abdul Aziz, S.Pd.
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 2 Suganangan

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : Mila Anggit Didaktisa
NIM : 20201510090

Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah selesai melakukan penelitian dan pengambilan data penelitian di SD Negeri 2 Suganangan pada tanggal 29 Mei 2024 untuk memperoleh data penelitian dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Menggunakan Model Direct Intructions Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa (Studi Quasi Eksperimen di Kelas IV dalam Materi Dongeng Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar)”.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sepenuhnya.

Kuningan, 29 Mei 2024



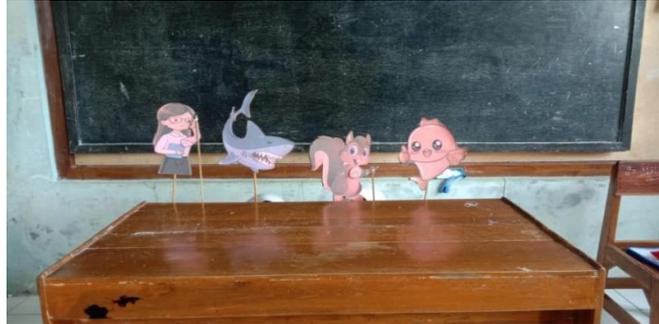
Undang Abdul Aziz, S.Pd.

NIP: 197211061999031002

Lampiran 5

Media dan Dokumentasi Penelitian

1. Kelas Eksperimen



2. Kelas Kontrol



Lampiran 6
Data Hasil Tes Awal (*Pretest*) Siswa
Kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Nama Siswa	Eksperimen	No	Nama Siswa	Kontrol
		Pretest			Pretest
1	Ali Rahman	30	1	Akmal R.	60
2	Alya	90	2	Ashyla	55
3	D. Talita	30	3	M.Zacky	30
4	Fahmi A.	60	4	Nabila	50
5	Habibie	75	5	Nurul	70
6	Haikal	50	6	Rafael	30
7	Irma	55	7	Raisa	60
8	Julio	55	8	Saras	55
9	Maleydha	80	9	Sindi	60
10	M. Zaenal	30	10	Siti	75
11	Nadia	30			
12	Niken	70			
13	Nizza	80			
14	Nuri	30			
15	Risa	60			
16	Risma	55			
17	Saifani	75			
18	Sefty	80			
19	Siska	80			
20	Suci	40			
21	Talita	55			
22	Wahid	75			
Jumlah		1.295	Jumlah		545
Rata-rata		58,8	Rata-rata		54,5

Lampiran 7
Data Hasil Tes Akhir (*Posttest*) Siswa
Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Nama Siswa	Eksperimen	No	Nama Siswa	Kontrol
		Posttest			Posttest
1	Ali R.	50	1	Akmal R.	77
2	Alya	100	2	Ashyla	60
3	D. Talita	42	3	M.Zacky	36
4	Fahmi A.	60	4	Nabila	66
5	Habibie	89	5	Nurul	95
6	Haikal	60	6	Rafael	37
7	Irma	87	7	Raisa	71
8	Julio	55	8	Saras	65
9	Maleydha	100	9	Sindi	65
10	M. Zaenal	50	10	Siti	91
11	Nadia	33			
12	Niken	93			
13	Nizza	87			
14	Nuri	44			
15	Risa	70			
16	Risma	81			
17	Saifani	100			
18	Sefty	55			
19	Siska	87			
20	Suci	62			
21	Talita	72			
22	Wahid	81			
Jumlah		1.708	Jumlah		663
Rata-rata		77,6	Rata-rata		66,3

Lampiran 8

Nilai Pretest Terendah dan Tertinggi

1. Kelas Kontrol

No. _____

Date : _____

Siti Nuranggaeni

5 (1)	Tupai dan ikan gabus
5 (2)	Dahulu kala hiduplah sepasang sahabat yg bernama
<input type="checkbox"/>	Tupai dan ikan gabus
5 (3)	Tupai ikan gabus dan ikan hiu
5 (4)	aluf malu
5 (5)	Jaman Dahulu
<input type="checkbox"/>	Tupai protagonis, ikan gabus protagonis
5 (7)	Antagonis jahat protagonis baik
<input type="checkbox"/>	Protagonis
<input type="checkbox"/>	ditelega
5 (10)	senang
<input type="checkbox"/>	
5 (12)	Protagonis
5 (13)	sebagai teman harus saling tolong-memolong
5 (14)	sedih
5 (15)	Tokoh adalah Peran yg ada di dalam mdang-an
5 (16)	Tokoh jahat
5 (17)	Tokoh baik
5 (18)	Tritagonis
2 (19)	harus saling tolong memolong
2 (20)	Dahulu kala hiduplah sepasang sahabat
<input type="checkbox"/>	yaitu Tupai dan ikan gabus, ikan gabus
<input type="checkbox"/>	sakit dan kemudian Tupai mencarikan
<input type="checkbox"/>	makanan berupa hati ikan hiu
<input type="checkbox"/>	

NO. RAFAEL DIMAS BASTIAN

DATE

- § 1 TUPAI DAN IKAN GABUS
2
- § 3 TUPAI IKAN GABUS DAN IKAN HIU
4 ALUH WAKTU
- § 5 JAMAN DAHULU
- § 6 PROTAGONIS, ANTAGONIS, TRITAGONIS
7 ANTAGONIS BAIK, PROTAGONIS JAHAT
8 PROTAGONIS
9
- 10 sedih
11
- 12 TRITAGONIS
13
- § 14 sedih
15
- § 16 TOKOH JAHAT
17 PERAN PENDUKUNG
18
19
- 20 DAHULU KALAH. HIDUP SEPASANG SAHABAT
□
□
□
□
□

30

2. Kelas Eksperimen

NO. _____ AIYA NATASYA DEVI DATE _____

§ 1. Tupai dan Ikan gabus

§ 2. Dahulu kala hiduplah sepasang sahabat di daerah Kalimantan barat mereka adalah seekor Tupai dan Ikan gabus

§ 3. Tupai-Ikan gabus-hiu

§ 4. Alur maju

§ 5. waktu zaman Dahulu

§ 7. Sifat Antagonis adalah sifat jahat dan sifat Protagonis adalah sifat baik

§ 9. dilaut / Lautan

§ 6. Tupai watak Protagonis Ikan gabus watak Protagonis Ikan hiu watak antagonis

§ 8. Sifat Antagonis

§ 10. senang

§ 12. Protagonis

§ 14. sedih

§ 16. Tokoh jahat

§ 13.

§ 11. Dahulu kala hiduplah sepasang sahabat di daerah Kalimantan barat mereka adalah seekor Tupai dan Ikan gabus

§ 15. tokoh adalah, Peran yg ada di dalam dongeng

§ 19. kita harus saling tolong menolong

§ 17. tokoh baik

§ 20. Pada zaman Dahulu ada 2 Sahabat yg sangat baik yaitu Tupai dan Ikan gabus. Ikan gabus sedang jatuh sakit dan Tupai menolong Ikan gabus dengan mewujudkan keinginan Ikan gabus dan Tupai mencarikan obat untuk Ikan gabus dan beberapa hari kemudian Ikan gabus kembali segar dan Tupai sangat senang

§ 18. tokoh Tritagonis

Lampiran 9

Nilai Posttest Terendah dan Tertinggi

1. Kelas Kontrol

Nama = Nurul Nuraida

<input checked="" type="checkbox"/>	1	Tupai dan ikan gabus
<input checked="" type="checkbox"/>	2	Dahulu kala hiduplah sepasang sahabat di daerah Kalimantan barat yaitu seekor Tupai dan ikan gabus
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	3	Tupai ikan gabus dan ikan hiu
<input checked="" type="checkbox"/>	4	alur maju
<input checked="" type="checkbox"/>	5	Dahulu kala
<input checked="" type="checkbox"/>	6	Tupai protagonis, ikan gabus tritagonis
<input type="checkbox"/>		hiu, antagonis
<input checked="" type="checkbox"/>	7	antagonis jahat dan protagonis baik
<input checked="" type="checkbox"/>	8	antagonis jahat
<input checked="" type="checkbox"/>	9	Dahulu kala hiduplah sepasang sahabat di daerah Kalimantan barat yaitu seekor Tupai dan ikan gabus
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	12	Protagonis
<input checked="" type="checkbox"/>	13	Sesama teman harus saling membantu
<input checked="" type="checkbox"/>	14	Sedih
<input checked="" type="checkbox"/>	15	Tokoh adalah Peran yang ada di dalam Dongeng
<input checked="" type="checkbox"/>	16	Tokoh jahat
<input checked="" type="checkbox"/>	17	Tokoh baik
<input checked="" type="checkbox"/>	18	Tritagonis
<input type="checkbox"/>	19	
<input checked="" type="checkbox"/>	20	Dahulu kala hiduplah sepasang sahabat di daerah Kalimantan barat, yaitu seekor Tupai dan ikan gabus, mereka melakukan kegiatan bermain di laut dan ikan gabus merasa lemas sekali dan menyakitkan
<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	19	Lautan
<input checked="" type="checkbox"/>	20	Senang
<input checked="" type="checkbox"/>	21	Situkan gabus sakit situpai merasa kasihan kepada sigabus lalu tupai pun memberikan makanan kepada sigabus tetapi gabus tidak mau makan ia yakin bahwa makanan yang ia inginkan bisa menyembuhkan penyakit yang ia alami // yaitu hati ikan hiu dan situpai pun berhasil mendapatkan hati ikan hiu dan ikan gabus pun kembali sehat

ZACKY

No. _____

Date : _____

- | | | |
|-------------------------------------|----|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> | 11 | Dahulu kala hiduplah sepasang sahabat di daerah Kalimantan barat mereka adalah Eupai dan Ikaq Sabus |
| <input type="checkbox"/> | | |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 12 | PROTAGONIS |
| <input type="checkbox"/> | | |
| <input type="checkbox"/> | 13 | SEBAMA teman harus saling membantu |
| <input type="checkbox"/> | | |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 14 | Sedih |
| <input type="checkbox"/> | | |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 15 | Eokoh adalah peran yang ada di dalam dongeng |
| <input type="checkbox"/> | | |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 16 | Eokoh jahat |
| <input type="checkbox"/> | | |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 17 | Eokoh baik |
| <input type="checkbox"/> | | |
| <input checked="" type="checkbox"/> | 18 | ERITAGONIS |
| <input type="checkbox"/> | | |
| <input type="checkbox"/> | 19 | Menyebutkan penyakitnya Eupai berjajili akan mencari demi sahabatnya |
| <input type="checkbox"/> | | |
| <input type="checkbox"/> | 20 | hiduplah sepasang sahabat |
| <input type="checkbox"/> | | |

2. Kelas Eksperimen

28/2024

105

Alya Natasya Devi

No. _____

Date: _____

1. Tupai dan ikan gabus
2. Persahabatan seekor ikan gabus dan seekor Tupai lalu ikan gabus jatuh sakit dan Tupai menolongnya
3. Tupai, ikan Gabus dan ikan hiu
4. Alur maju
5. Dahulu kala
6. protagonis: ~~sifat Baik~~, Antagonis: sifat jahat, Tritagonis: Peran pendukung
7. Antagonis: adh sifat jahat dan protagonis: adh sifat baik
8. Antagonis
9. laut
10. Senang
11. Sepasang sahabat yg saling menolong
12. Protagonis
13. Kita harus saling tolong menolong
14. Sedih
15. Tokoh adh pemeran yang ada di dlm dongeng tsb.
16. pemeran yang memiliki sifat jahat
17. pemeran yang memiliki sifat baik
18. Tritagonis
19. jadilah sahabat yg saling tolong menolong
20. ikan Gabus jatuh sakit dan tupai menolongnya tupai lompat dari pohon ke pohon untuk mengambil hati ikan hiu dan tupai berhasil mengambil hati ikan hiu

Drama: Madia Faturrahmah kelas: IKC4 no: 11 Tgl: 28-05-2024

1. Jawaban: ~~sekor tupai dan ikan gabus~~ Sahabat terdaiik
2. Jawaban: Tupai berusaha untuk mencari hati ikan hiyu
3. Jawaban: Hiyu Menyeret Kelapaitu dibalarnya ada Tupai menggigit Hati ikan Hiyu itu Ikan gabus
4. Jawaban: dalam aksinya situpai meludangi biji kelapa
5. Jawaban: aruban maju dan aruban mundur
6. Jawaban: dalam kelapaitu ia bisa merogoti buah kelapa
7. Jawaban: antara gojib, jajah portogaris, is bait
8. Jawaban: melakukan waktu melalui mata
9. Jawaban: seekor tupai dan seekor ikan gabus hidup sepele sepele sah adet
10. Jawaban: melalui biasa ~~gabus tiga~~ Tupai
11. Jawaban: mencari makan untuk ikan gabus yang lagi sakit parah
12. Jawaban: melalui sepele sepele sahabat yg terdaiik Sahabat itu Tupai dan ikan gabus
13. Jawaban: gabus tidak bersepele makan gabus hamba
14. Jawaban: melakukannya hanya melalui dengan
15. Jawaban: melalui dengan suatu cerita dengan
16. Jawaban: melakukan seekor ~~itu~~ Tupai dan seekor ikan gabus
17. Jawaban: melakukan seekor tupai dan seekor ikan gabus
18. Jawaban: melakukannya menolaknya Sabat yang jatuh sakit.
19. Jawaban: melakukan seekor tupai melakukan menolong sahabatnya yaitu ikan gabus.
20. Jawaban: seekor tupai melakukan sahabatnya yang jatuh sakit Tupai mencari menaiki pohon kelapa dia menggigitnya kelapaitu meloncot melautan itu dimakan oleh seekor ikan hiyu dimakan diji kelapaitu menggigit di dalam perut hiyu.

Lampiran 10

Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* Eksperimen dan Kontrol

1. Pretest

Tests of Normality				
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest	Kontrol	.213	10	.200 [*]
	Eksperimen	.162	22	.139
Lilliefors Significance Correction				

2. Posttest

Tests of Normality				
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil bealajar	Eksperimen	.146	22	.200 [*]
	Kontrol	.173	10	.200 [*]
Lilliefors Significance Correction				

Lampiran 11**Uji Homogenitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* Eksperimen dan Kontrol**1. *Pretest***Test of Homogeneity of Variance**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.069	1	30	.161

2. *Posttest***Test of Homogeneity of Variance**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.091	1	30	.305

Lampiran 12
Uji Hipotesis T-tes

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
				F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference
		One-Sided p	Two-Sided p					Lower	Upper		
				F	Sig.	t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference
Hasil belajar	Equal variances assumed	1.091	.305	.582	30	.282	.565	4.518	7.760	-11.331	20.367
	Equal variances not assumed			.597	18.616	.279	.557	4.518	7.564	-11.336	20.372

Lampiran 13

Hasil Uji N-Gain

1. Kelas Eksperimen

$$N-Gain = \frac{Skor\ Tes\ Akhir - Skor\ Tes\ Awal}{SMI - Tes\ Awal}$$

$$\begin{aligned} \text{Maka : } N-Gain &= \frac{Skor\ Tes\ Akhir - Skor\ Tes\ Awal}{SMI - Tes\ Awal} \\ &= \frac{77,6 - 58,8}{100 - 58,8} \\ &= \frac{18,8}{41,2} \\ &= 0,45 \end{aligned}$$

2. Kelas Kontrol

$$N-Gain = \frac{Skor\ Tes\ Akhir - Skor\ Tes\ Awal}{SMI - Tes\ Awal}$$

$$\begin{aligned} \text{Maka : } N-Gain &= \frac{Skor\ Tes\ Akhir - Skor\ Tes\ Awal}{SMI - Tes\ Awal} \\ &= \frac{66,3 - 54,5}{100 - 54,5} \\ &= \frac{11,8}{45,5} \\ &= 0,25 \end{aligned}$$

Lampiran 14
Berita Acara Bimbingan Skripsi



UNIVERSITAS KUNINGAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Kampus I : Jalan Cut Nyak Dien No. 36A Cijoho Kuningan Telp. (0232) 871982

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa	Mila Anggot Dikalatira	Program Studi	PGSD
NIM	20201510090	Jenjang	Sarjana
Pembimbing I	Marlina Eliyanti, M.Pd	Tahun	2024
Pembimbing II	Dita Hardiyanti, S.Pd., M.Pd.		
Judul Skripsi	Pengaruh penggunaan Wayang Kartun Menggunakan Model Direct Instructions Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa		

PEMBIMBING I				PEMBIMBING II			
No.	Tgl	Sasaran Pembelajaran	Paraf	No.	Tgl	Sasaran Pembelajaran	Paraf
1.	13/5	Sistematisasi pembicaraan	[Paraf]	1.	3/4/2024	Review hasil SUP	[Paraf]
2.	15/5	Cele grid; layout	[Paraf]		3/04/2024	Lanjut Instrumen	[Paraf]
3.		instrumen	[Paraf]	2.	19/04/2024	Percepatan Instrumen	[Paraf]
4.	21/5	Validator lalu cek	[Paraf]		22/04/2024	Lanjut Penelitian	[Paraf]
5.	27/5	ke layout	[Paraf]		20/5/2024	Revisi Hasil Penelitian	[Paraf]
6.	11/6	Revisi yg ditanda	[Paraf]			Lanjut BAB 4 dan 5	[Paraf]
7.	12/6	acc SHP	[Paraf]		21/6/2024	Abstrak & Pembahasan	[Paraf]
8.	18/6	Revisi SHP	[Paraf]		3/6/2024	Draft SHP	[Paraf]
9.	19/6	acc Sidang Skripsi	[Paraf]		6/6/2024	ACC SHP	[Paraf]
10.					19/6/24	ACC Sidang Skripsi	[Paraf]
11.							

Kuningan, Juni 2024
Ketua Program Studi,

[Signature]
Ndrau Mukti O., M.Pd.

Lampiran 15

Daftar Riwayat Hidup



Mila Anggit Didaktisa, lahir di Kuningan 06 Oktober 2002. Putri Pertama dari pasangan Bapak Asep Sudiana, S.Pd. dan Ibu Eem Sermi, S.Pd. Memiliki satu orang adik perempuan yang bernama Maleydha Pradiptha Mahameshwari. Penulis Beralamatkan di Jl. Parenca, RT 010/RW 005 Desa Suganangan, Kecamatan Cipicung, Kabupaten Kuningan, Provinsi Jawabarat.

Peneliti pernah mengenyam pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Suganangan pada tahun 2008 dan lulus pada tahun 2014. Lalu melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Japara pada tahun 2014-2017. Dan melanjutkan sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Ciawigebang.