JURNAL

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEBAK KATA DIDUKUNG MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI MENDESKRIPSIKAN BINATANG DI SEKITAR SESUAI CIRI-CIRINYA MENGGUNAKAN KALIMAT YANG MUDAH DIPAHAMI PADA SISWA KELAS II SDN III PANJEREJO TAHUN AJARAN 2016/2017

INFLUENCE OF LESSON LEARNING MODEL WITH COMPULSORY MEDIA RESULTS TO LEARNING INDONESIAN LEARNING MATERIALS MATERIALS DESCRIPTING ANIMALS AROUND IN ACCORDANCE THE CIRCUITS USING THE EASY SENTENCE UNDERSTANDED IN STUDENT CLASS II SDN III PANJEREJO TEACHING DATE 2016/2017

Oleh:
WAHYU NITASARI
NPM: 13.1.01.10.0245

Dibimbing oleh :
1. **SUTRISNO SAHARI, S.Pd.,M.Pd.**
2. **NOVI NITYA SANTI,S.Pd.,M.Psi.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI TAHUN 2018

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: WAHYU NITASARI
NPM	: 13.1.01.10.0245
Telepun/HP	: 085 608 066 927
Alamat Surel (Email)	: wahyunitas45@gmail.com
Judul Artikel	: Pengaruh Model Pembelajaran Tebak Kata Didukung Media Komik Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Mendeskripsikan Binatang Di Sekitar Sesuai Ciri-Cirinya Menggunakan Kalimat Yang Mudah Dipahami Pada Siswa Kelas II SDN III Panjerejo Tahun Ajaran 2016/2017
Fakultas – Program Studi	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan - PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jalan KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri,……..
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
SUTRISNO SAHARI, S.Pd.,M.Pd. NIDN. 0713037304	NOVI NITYA SANTI,S.Pd.,M.Psi. NIDN. 0714118403	WAHYU NITASARI NPM: 13.1.01.10.0245

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEBAK KATA DIDUKUNG MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI MENDESKRIPSIKAN BINATANG DI SEKITAR SESUAI CIRI-CIRINYA MENGGUNAKAN KALIMAT YANG MUDAH DIPAHAMI PADA SISWA KELAS II SDN III PANJEREJO TAHUN AJARAN 2016/2017

WAHYU NITASARI
13.1.01.10.0245
Keguruan dan Ilmu Pendidikan - PGSD
wahyunitas45@gmail.com
(1) SUTRISNO SAHARI, S.Pd.,M.Pd. (2) NOVI NITYA SANTI,S.Pd.,M.Psi.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi pelaksanaan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia tentang mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami di kelas masih konvensional dan monoton. Kurangnya minat belajar siswa yang ditandai dengan kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran, siswa tidak bisa konsentrasi dengan pembelajaran dan kurang interaksi dengan guru. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah dibutuhkan model pembelajaran yang tepat yaitu model pembelajaran tebak kata didukung media komik.

Tujuan penelitian ini: 1) Untuk mengetahui hasil belajar bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami pada siswa kelas II SDN III Panjerejo Tahun Ajaran 2016/2017 tanpa menggunakan pemberian model pembelajaran tebak kata didukung media komik, 2) Untuk mengetahui hasil belajar bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami pada siswa kelas II SDN III Panjerejo Tahun Ajaran 2016/2017 dengan menggunakan pemberian model pembelajaran tebak kata didukung media komik, 3) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran tebak kata didukung media komik terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami pada siswa kelas II SDN III Panjerejo Tahun Ajaran 2016/2017.

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian eksperimen dengan pendekatan penelitian kuantitatif, dengan analisis uji-t menggunakan *Independent sample test* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara hasil *postest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: Ada pengaruh model pembelajaran tebak kata didukung media komik terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami pada siswa kelas II SDN III Panjerejo Tahun Ajaran 2016/2017 hal ini terbukti dari nilai t_{hitung} 5.947 lebih besar daripada t_{tabel} 1% yaitu 1.2931. Sedangkan *mean test* kelompok Eksperimen yaitu 85,5263. Sedangkan *mean test* kelompok kontrol yaitu 72,9474.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada perbedaan pengaruh metode pembelajaran ceramah dibandingkan metode tebak kata didukung media komik terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami pada siswa kelas II SDN III Panjerejo Tahun Ajaran 2016/2017. Dengan keunggulan pada penggunaan metode tebak kata didukung media komik hasil belajar bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami pada siswa kelas II SDN III dapat meningkat.

KATA KUNCI : Model Pembelajaran Tebak Kata, Media Komik, Hasil Belajar.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pintu gerbang kemajuan suatu bangsa. Dunia pendidikan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman yang ada. Tuntutan akan kualitas sumber daya manusia akan terus mengalami perubahan secara dinamis. Tujuan pendidikan nasional Indonesia sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa:

> "Tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia-manusia yang bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan".

Pendidikan diharapkan mampu menumbuh kembangkan segala potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai suatu tujuan tertentu, pembelajaran perlu dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang berkualitas. Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran adalah kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik. Dalam hal ini peran seorang guru untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik. Pembelajaran yang baik ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif. Selain itu hubungan komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan dengan baik (Daryanto 2012: 1).

Kelangsungan proses pembelajaran terkadang belum dapat dicapai secara maksimal sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Agar siswa memperoleh hasil belajar yang baik, maka guru harus dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Suasana yang menyenangkan dapat dilakukan dengan penggunaan metode belajar yang dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar dan aktif dalam proses belajar mengajar seperti dalam pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran tebak kata (Muchlisin, 2013).

Siswa yang belajar dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin menyenangkan suasana pembelajaran yang dilakukan, semakin tinggi intensitas usaha dan upaya yang dilakukan siswa, maka semakin tinggi pula hasil belajar yang diperolehnya. Pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran tebak kata berbantuan media komik dapat menjaga proses belajar siswa tetap jalan, serta menjadikan siswa gigih dalam belajar. Pembelajaran yang menyenangkan akan mendorong usaha dan pencapaian prestasi yang lebih baik. Sardiman (2011: 86) berpendapat, dengan adanya usaha yang tekun dan didasari oleh pembelajaran yang menyenangkan, maka seseorang yang belajar akan melahirkan prestasi yang baik.

Permasalahan yang ditemukan pada kelas II SDN III Panjerejo, berdasarkan hasil wawancara dengan guru, pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN III Panjerejo masih menggunakan metode pembelajaran ceramah dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru. Aktifitas pembelajaran didominasi guru, sedangkan peserta didik cenderung pasif. Komunikasi yang terjadi cenderung komunikasi searah dimana guru menjelaskan dan peserta didik mendengarkan, termasuk pembelajaran yang disampaikan dalam materi dongeng. Peserta didik cenderung hanya mendengarkan dongeng yang disampaikan guru. Hanya aspek kognitif saja yang berkembang dari pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan esensi Bahasa Indonesia sebagai media penanaman nilai bangsa dan melatih keterampilan berbahasa Indonesia peserta didik belum tercapai.

Menurut Anton M. Mulyono (dalam Novi Nitya Santi, 2015: 20), aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktifitas.

Sedangkan menurut Sriyono (dalam Novi Nitya Santi, 2015: 20), aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan

salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

Menurut Oemar Hamalik (dalam Novi Nitya Santi, 2015: 20), belajar adalah "suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan". Aspek tingkah laku tersebut adalah: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap.

Sedangkan, Sardiman A.M. (dalam Novi Nitya Santi, 2015: 21), belajar merupakan suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori.

H. Carl Witherington (dalam Novi Nitya Santi, 2015: 21), menjelaskan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian, yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian atau suatu pengertian.

Menurut Hilgard (dalam Novi Nitya Santi, 2015: 21), menjelaskan belajar adalah proses yang melahirkan atau mengubah suatu kegiatan melalui jalan latihan (apakah dalam laboratorium atau dalam lingkungan alamiah) yang dibedakan dari perubahan-perubahan oleh faktor-faktor yang tidak termasuk latihan.

Bertolak dari pendapat di atas maka belajar adalah proses perubahan tingkah laku dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari hal yang tidak bisa menjadi bisa. Secara umum dapat dipahami sebagai tahapan untuk melakukan suatu perubahan melalui berbagai macam pengalaman dan interaksi kepada orang lain.

Penelitian ini berangkat dari berbagai masalah di atas, oleh sebab itu dengan model pembelajaran tebak kata didukung media komik diharapkan hasil belajar bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami pada siswa kelas II SDN III Panjerejo Tahun Ajaran 2016/2017 akan lebih baik.

II. METODE PENELITIAN

1. Pengertian Variabel

Menurut Sugiyono (2014: 38) menyatakan bahwa "variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya". Menurut paparan tersebut, maka variabel penelitian merupakan suatu yang menjadi focus dalam kegiatan penelitian.

2. Kedudukan dan Fungsi Variabel

Berdasarkanrumusan hipotesis (Bab II) penelitian, maka dapat ditentukan kedudukan dan fungsi variabel, sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kedudukan dan Fungsi Variabel

Rumusan Hipotesis	Variabel Yang Diteliti	Kedudukan dan Fungsi
Penggunaan metode pembelajaran ceramah materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami lebih rendah dari KKM pada siswa kelas II SDN Tarokan 1 Tahun Ajaran 2016/2017	1. Pembelajaran metode ceramah 2. Kemampuan mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami	1. Variabel bebas (yang berfungsi mempengaruhi) 2. Variabel terikat (yang berfungsi dipengaruhi)
Penggunaan metode pembelajaran model pembelajaran tebak kata didukung media komik dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami lebih tinggi dari KKM pada siswa kelas II SDN III Panjerejo Tahun Ajaran 2016/2017	1. Pembelajaran model tebak kata didukung media komik 2. Kemampuan mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami	1. Variabel bebas (yang berfungsi mempengaruhi) 2. Variabel terikat (yang berfungsi dipengaruhi)
Ada perbedaan pengaruh model pembelajaran tebak kata didukung media komik dan tanpa pembelajaran tebak kata didukung media komik terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami pada siswa kelas II SDN III Panjerejo Tahun Ajaran 2016/2017	1. Pembelajaran model tebak kata didukung media komik dibandingkan model konvensional 2. Kemampuan mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami	1. Variabel bebas (yang berfungsi mempengaruhi) 2. Variabel terikat (yang berfungsi dipengaruhi)

3. Definisi Operasional Variabel

Darimasing-masing variabel sebagaimana ditegaskan pada tabel 3.1 dapat dijabarkan definisi operasional sebagai berikut:

Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel	Definisi Operasional	Keterangan
Pemebelajaran metode ceramah	Adalah proses penyampaian informasi/ materi pelajaran tentang	Perlakuan kelompok kontrol

Variabel	Definisi Operasional	Keterangan
	konsep-konsep yang sudah digunakan sejak dulu yakni dengan ceramah, tanya jawab dan penugasan	
Pembelajaran model tebak kata didukung media komik	model pembelajaran penyampaian materi ajar dengan menggunakan kata-kata singkat dalam bentuk permainan sehingga peserta didik dapat menerima pesan pembelajaran melalui kartu dan didukung media berupa gambar-gambar dan lambang-lambang yang teratur dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan entitas dari pembaca	Perlakuan kelompok eksperimen
Kemampuan mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami	Hasil belajar dalam ranah kognitif yang menyangkut aspek pengetahuan dan pemahaman untuk mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami dengan beberapa jawaban yang sudah tersedia	Aspek yang diteliti

A. Teknik dan Pendekatan Penelitian

1. Teknik Penelitian

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimental teknik penelitian eksperimen menurut Iskandar (2008: 64) adalah:

Metode penelitian yang digunakan untuk memanipulasi dan mengendalikan satu atau lebih variabel bebas serta mengamati variabel terikat, untuk melihat perbedaan sesuai dengan manipulasi variabel bebas atau penelitian sebab akibat kepada dua atau lebih variable dengan lancar perlakuan lebih (treatment) kepada kelompok eksperimen.

Dari pendapat tersebut dapat dipaparkan bahwa penelitian eksperimen dilakukan untuk memanipulasi dan mengendalikan variabel bebas dan mengamati variabel terikat oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan sebab akibat yang berkaitan dengan sesuatu pada kondisi terkontrol dengan tujuan melihat pengaruh antar variabel tersebut.

Kesimpulan dari penjelasan tersebut suatu penelitian untuk melihat pengaruh perbandingan antara kedua variabel obyek sehingga akan dapat diketahui hubungan sebab akibat, dalam penelitian ini yaitu pengaruh model pembelajaran tebak kata didukung media komik terhadap hasil belajar. Namun peneliti mengambil salah satu model desain yaitu *non randomized control group pretest-*

posttest design, karena variabel penelitianya ganda sehingga menjadi mudah jika menggunakan teknik itu.

Pada teknik penelitian ini, terdapat dua group atau kelas pararel, kelas pertama diberi perlakukan model pembelajaran tebak kata didukung media komik (group eksperimen), kelas kedua tidak diberi perlakuan (group control) dengan metode pembelajaran ceramah sebagai pembanding. Lebih jelas tabelnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Non Randomized Control Group Pretest Posttest design (Campbel dan Stanley dalam Sukardi, 2010: 186)

Group	Pretest	Variabel terikat	Posttest
Eksperimen	Y_1	X	Y_2
Control	Y_1	-	Y_2

Keterangan:
X = ada treatment (metode pembelajaran tebak kata)
–= tidak menerima treatment
Y_1 = hasil skor pre-test
Y_2 = hasil skor post-test

Sebelum menerapkan pembelajaran terlebih dahulu diadakan *pretest*, dari skor *pretest* yang diperoleh dilakukan uji normalitas, uji kesamaan dua varians (homogenitas), dan uji kesamaan rata-rata untuk mengetahui kondisi awal sampel. Kemudian diterapkan metode tebak kata didukung media komik. Setelah itu dilakukan post test. Hasil pre test dan post test dianalisis untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai hasil belajar siswa.

2. Pendekatan Penelitian

Dalam pelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif, hal ini dikarenakan data variabel penelitian berupa angka/*numerik*.

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, analisis data bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2014: 14). Dalam penelitian ini keberhasilan penelitian dilihat dari perbandingan hasil belajar siswa yang dilihat dari nilai yang berupa angka/numeric dari hasil belajar siswa kelas eksperimen dan hasil belajar siswa kelas kontrol.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tarokan I dan SDN III Panjerejo

2. **Waktu Penelitian**

   Penelitian dilaksanakan pada semester I Tahun Pelajaran 2016/2017

C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

1. **Populasi**

   Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014: 80). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN Tarokan 1 dan SDN III Panjerejo.

2. **Sampel**

   Menurut Arikunto (2013: 131), sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Sampel penelitian adalah sebagian kecil dari keseluruhan populasi yang diteliti dan dianggap mewakili terhadap populasi dan diambil dengan teknik tertentu. Pengambilan sampel ini dilakukan karena sering tidak memungkinkan bagi seorang peneliti untuk mengamati segenap anggota dari populasi yang sangat besar jumlahnya. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini seluruh siswa kelas II SDN III Panjerejo dan SDN Tarokan 1 dengan jumlah sebagai berikut.

   a. Kelas II-SDN III Panjerejo, jumlah siswa : 38 siswa
   b. Kelas II-SDN Tarokan 1, jumlah siswa : 38 siswa

3. **Teknik Pengambilan Sampel**

   Pengambilan sampel ini memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling* di mana sumber data yang diambil sangat luas, pengambilan sampel dari populasi dikelompokkan menjadi sub-sub populasi secara bergerombol (*cluster*) dari sub populasi selanjutnya dirinci lagi menjadi sub populasi yang lebih kecil. Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada karena anggota populasi dianggap homogen.

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakanupayauntuk memperoleh data dengan menggunakan instrumen yang diperlukan maupun dokumen. Menurut Arikunto (2013: 223-231), ada beberapa teknik pengumpulan data yaitu penggunaan tes, kuesioner (angket), interview, observasi dan dokumentasi. Adapun dalam pengumpulan data, digunakan alat pengumpulan data sebagai berikut:

a. Tes atau Lembar Soal Untuk Melihat Hasil Belajar Siswa
Untuk mengambil data hasil belajar siswa yang menjadi sampel penelitian ini digunakan tes atau lembar soal tentang materi mengidentifikasi unsur cerita. Lembar soal berisi 15 pertanyan pilihan ganda yang diaplikasikan untuk *Pre-test* dan *post-test* baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

b. Observasi Aktivitas Siswa
Dalam penelitian ini memakai observasiberperanserta (*participant observation*). Dimana peneliti terlibat dalam proses pembelajaran guna mendapatkan data yang lebih lengkap dan tajam. Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang bagaimana mengetahui aktivitas peserta didik selama pembelajaran dengan model pembelajaran tebak kata, yang dapat memperkuat data hasil penelitian.

2. Validasi Instrumen

Sebelum penelitian dilakukan, instrument yang digunakan untuk mengambil data yang sebenarnya, terlebih dahulu dilakukan ujicoba/tryout instrument, untuk mengetahui tingkat kesahihan (validitas) dan keandalan (reliabilitas). Suharsimi Arikunto (2013 :228) menyatakan bahwa tujuan uji coba instrument yang berhubungan dengan kwalitas adalah upaya untuk mengetahui validitas dan reliabilitas. Suatu instrument itu valid, apabila dapat mengukur apa yang hendak diukur. Sedangkan tinggi reliabilitas menunjukkan bahwa instrumet tersebut dapat mengukur apa yang

dimaksud dalam menjawab pertanyaan atau pernyataan diantara subjek.

Data yang baik adalah data yang sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya dan data tersebut bersifat tetap dan dapat dipercaya. Data yang sesuai dengan kenyataannya disebut data valid dan data yang dipercaya disebut dengan data reliabel. Agar dapat diperoleh data yang valid dan reliabel, maka instrument penilaian yang digunakan untuk mengukur objek yang akan dinilai baik tes atau nontes harus memiliki bukti validitas dan reliabilitas.

a. Uji Validitas (Uji Kesahihan)

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2014: 363). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah "model pembelajaran tebak kata didukung media komik".

Data variabel tersebut dapat diperoleh dari hasil tes. Mengacu pada langkah-langkah pengembangan instrumen, sebelum instrumen tersebut digunakan untuk pengumpulan data penelitian maka terlebih dahulu dilakukan uji ahli. bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidannya. Perangkat pembelajaran dalam penelitian ini divalidasi oleh dosen Bahasa Indonesia. Sedangkan soal tes divalidasi dengan menggunakan *SPSS versi 16.0*, dengan kriteria validitas yakni jika r hitung ≥ r tabel dengan taraf signifikan 5% maka dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada pengertian bahwa instrumen yang digunakan dapat mengukur sesuatu yang diukur secara konsisten dari waktu ke waktu. Syarat kualifikasi suatu instrument pengukur adalah konsisten, keajegan, atau tidak berubah-ubah (Azwar, 2012: 110).

Berdasarkan pengertian tersebut, suatu instrument dapat dikatakan reliabel jika selalu menghasilkan data yang sama pada waktu yang berbeda. Dalam penelitian ini pengujian reliabilitas instrumen dilakukan secara internal yaitu dengan menganalisis data. Hasil

analisis tersebut dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan *SPSS versi 16.0*, dengan kriteria reliabilitas yakni jika r-hitung ≥ r-tabel dengan taraf signifikan 5% maka dinyatakan reliabel.

3. Langkah Pengumpulan Data

Langkah pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes obyektif tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami. Tes dalam penelitian ini dilaksanakan dua kali sebagai berikut:

1. Pre test sebelum dilaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami menggunakan metode pembelajaran ceramah dan model pembelajaran tebak kata didukung media komik.
2. Post test sesudah dilaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami menggunakan metode pembelajaran ceramah dan model pembelajaran tebak kata didukung media komik.

E. Teknik Analisis Data

1. Jenis Analisis

Tabel 3.7 Analisis Data

Hipotesis	Teknik Analisis Untuk Mengguji Hipotesis
Penggunaan metode pembelajaran ceramah materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami lebih rendah dari KKM pada siswa kelas II SDN Tarokan 1 Tahun Ajaran 2016/2017	Untuk menguji pengaruh digunakan t-test satu sampel (paired sample t-test)
Penggunaan metode pembelajaran model pembelajaran tebak kata didukung media komik dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami lebih tinggi dari KKM pada siswa kelas II SDN	Untuk menguji pengaruh digunakan t-test satu sampel (paired sample t-test)

Hipotesis	Teknik Analisis Untuk Mengguji Hipotesis
III Panjerejo Tahun Ajaran 2016/2017	
Ada perbedaan pengaruh model pembelajaran tebak kata didukung media komik dan tanpa pembelajaran tebak kata didukung media komik terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami pada siswa kelas II SDN III Panjerejo Tahun Ajaran 2016/2017	Untuk menguji adanya perbedaan pengaruh dengan t-test dua sampel (independen sample t-test) dan uji keunggulan digunakan kriteria mean posttest kelompok eksperimen > mean posttest kelompok control

Untuk mendapatkan simpulan yang dapat dipertanggung jawabkan, data-data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode atau teknik analisis yang benar. Karena penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, data yang diperoleh dianalisis menggunakan program SPSS versi 16.0. Rumus yang digunakan untuk menganalisis adalah rumus *paired sample test* dan *independent sampel test*.

2. Norma Keputusan

Norma keputusan yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah:

a. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, taraf signifikan (5%), berarti signifikan, artinya H_0 ditolak.

b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, taraf signifikan (5%), berarti signifikan, artinya H_1 ditolak.

Selanjutnya untuk menguji keunggulan digunakan kriteria mean posttest kelompok eksperimen > mean posttest kelompok kontrol berarti hipotesis terbukti benar.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkanpengujian hipotesis yang telah dilakukan pada hipotesis 1, hasil penelitian ini membuktikan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami dengan menggunakan pemberian metode ceramah pada siswa kelas II SDN Tarokan I Tahun Ajaran 2016/2017 rendah atau ketuntasan di bawah KKM. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 72,9474 di bawah KKM yang ditetapkan sekolah.

Hasil penelitihan ini sejalan dengan hipotesis pertama pada bab II yang menyatakan hasil belajar

bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami dengan menggunakan pemberian model ceramah pada siswa kelas II SDN Tarokan I Tahun Ajaran 2016/2017 rendah atau ketuntasan di bawah KKM. Hal ini karena digunakannya metode pembelajaran ceramah, metode tersebut hanya berpusat pada guru dan menjadikan siswa cendurung bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dan jarang menggunakan media dalam pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, hal ini dibuktikan dari hasil belajar bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami dengan menggunakan pemberian model pembelajaran ceramah pada siswa kelas II SDN Tarokan I Tahun Ajaran 2016/2017 masih rendah atau di dibawah ketuntasan KKM dengan rata-rata 72.947 dikarena penggunaan model pembelajaran yang kurang efisien dan efektif, model pembelajaran ceramah hanya berpusat pada guru serta siswa cenderung kurang aktif dalam proses pemebelajaran sehingga siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran dan model pembelajaran ceramah tersebut jarang memakai media dalam pemebelajaran, pada dasarnya media tersebut dapat menarik dan memperbesar perhatian dalam membantu perkembangan pikiran anak didik teratur tentang hal yang mereka alam terhadap materi yang disajikan.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dilakukan pada hipotesis 2, hasil penelitihan ini membuktikan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami dengan menggunakan pemberian model pembelajaran tebak kata didukung media komik pada siswa kelas II SDN III Panjerejo Tahun Ajaran 2016/2017 cukup tinggi atau tuntas. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 85.5263 di atas KKM yang ditetapkan sekolah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hipotesis kedua pada bab II yang menyatakan hasil belajar

bahasa Indonesia materi mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya dengan menggunakan pemberian model pembelajaran tebak kata didukung media komik pada siswa kelas II SDN III Panjerejo Tahun Ajaran 2016/2017 cukup tinggi atau tuntas, hal ini karena digunakannya model pembelajaran yang efektif dan efisien yaitu model pembelajaran tebak kata dan menggunakan media komik yang jelas dan menarik agar siswa merasa bersemangat dalam proses pembelajaran.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan penggunaan model pembelajaran sangat penting, karena sangat efektif dan efisien terhadap proses pembelajaran yang menunjung hasil belajar secara maksimal dan siswa dapat menyerap atau menerima dan memahami materi yang disampaikan, hal ini dibuktikan dari hasil belajar bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami dengan menggunakan pemberian model pembelajaran tebak kata didukung media komik pada siswa kelas II SDN III Panjerejo Tahun Ajaran 2016/2017 cukup tinggi atau tuntas diatas KKM dengan nilai rata-rata yaitu 85,5263.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dilakukan pada hipotesis 3, hasil penelitihan ini membuktikan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran tebak kata didukung media komik terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami pada siswa kelas II SDN III Panjerejo Tahun Ajaran 2016/2017. hal ini di buktikan pada hasil uji keunggulan dengan membandingkan nilai antara kelas ekspreimen dan kelas kontrol yang di ketahui *mean* kelas eksperimen 85,5263 > kelompok kotrol 72,9474.

Hasil uji statistic menggunakan uji independent t-test dapat diketahui hasil uji-t dengan df = 74 didapatkan t_{hitung} sebesar 5.947, sedangkan df = 73.613 didapatkan t_{hitung} sebesar 5.947, sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% adalah 1.66571, serta didapatkan Sig. (2-tailed) 0.000.

Dari penjelasan tersebut dapat di simpulan bahwa model pembelajaran tebak kata didukung media komik terhadap hasil belajar

bahasa Indonesia materi mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya pada siswa kelas II SDN III Panjerejo Tahun Ajaran 2016/2017 lebih baik dari pada model ceramah. Dapat di ketahui dari data perbandigan nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 85,5263 > 72,9474. Meningkatkan pemahaman atas konsep atau proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat menerima pesan pembelajaran melalui kartu. Pada dasarnya model pembelajaran dan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, memudahkan siswa untuk memahami materi serta mendorong semangat belajar dalam ketertarikan mengikuti pembelajaran secara penuh.

IV PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan uji hipotesis sebagaimana dibahas pada bab IV, dapat disimpulkan hasil temuan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudahdipahamidengan menggunakan metode ceramah pada siswa kelas II SDN Tarokan I Tahun Ajaran 2016/2017?

   Nilai pretest pada kelompok kontrol menunjukan nilai Minimum 40.00 dan nilai Maximum 80.00 dengan rata-rata /Mean 55.0000. setelah diberi posttest mendapat nilai posttest Minimum 53.00 dan nilai Maximum 93.00 dan rata-ratanya/Mean meningkat menjadi 72.9474 yang masih di bawah nilai KKM. Dengan hasil Std. Deviation sebesar 8.88 dan 9.55. Sedangkan Std. Error Mean sebesar 1.44 dan 1.55.

   Bahwa hasil belajar bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami pada siswa kelas II dengan metode pembelajaran ceramah masih rendah terlihat dari rata-rata mendapat nilai 72.9474 yang masih di bawah nilai KKM

2. Bagaimanakah hasil belajar bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami dengan menggunakan pemberian model pembelajaran tebak kata didukung

media komik pada siswa kelas II SDN III Panjerejo Tahun Ajaran 2016/2017?

Nilai pretest pada kelompok eksperimen menunjukan nilai Minimum 47.00 dan nilai Maximum 73.00 dengan rata-rata /Mean 57.5263. Setelah diberikan perlakukan berupa model pembelajaran tebak kata didukung media komik terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang disekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami pada siswa kelas II mendapat nilai posttest Minimum 67.00 dan nilai Maximum 100.00 dan rata-ratanya/Mean meningkat menjadi 85.5263 atau tuntas di atas nilai KKM. Diketahui hasil uji-t df = 74 didapatkan t_{hitung} sebesar 5.947, sedangkan df = 73.613 didapatkan t_{hitung} sebesar 5.947, sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% adalah 1.66571, serta didapatkan Sig. (2-tailed) 0.000.

Bahwa hasil belajar bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami pada siswa kelas II dengan model pembelajaran tebak kata didukung media komik mengalami peningkatan dalam pembelajaran yang mencapai nilai cukup tinggi dengan rata-rata mendapat nilai 85.5263 atau tuntas di atas nilai KKM.

3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran tebak kata didukung media komik terhadap hasil belajar bahasaIndonesiamateri mendeskripsikanbinatangdi sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami pada siswa kelas II SDN III Panjerejo Tahun Ajaran 2016/2017?

Diketahui *mean* kelompok eksperimen 85,5263 > kelompok kontrol 72,9474 dari perbedaan rata-rata kedua kelompok ini terlihat bahwa kelompok eksperimen lebih unggul dibanding kelompok kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran tebak kata didukung media komik terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami pada siswa kelas II SDN III Panjerejo Tahun Ajaran 2016/2017.

2. Saran

Atas dasar hasil temuan penelitian yang telah disimpulkan diatas, maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Para guru hendaknya menggunakan model pembelajaran tebak kata didukung media komik dalam materi mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami untuk siswa kelas 2 karena sesuai dengan penelitian yakni memberikan hasil yang memuaskan dan baik.
2. Agar siswa mudah menemukan jawaban dalam mendeskripsikan binatang di sekitar sesuai ciri-cirinya menggunakan kalimat yang mudah dipahami, hendaknya guru menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Salah satunya yakni penggunaan model pembelajaran tebak kata didukung media komik.
3. Model serta media pembelajaran yang digunakan dalam proses Kegiatan Belajarn Mengajar (KBM) tidak harus selalu membeli, guru bisa membuatnya dengan benda yang mudah ditemukan di sekitar.
4. Untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang baik hendaknya pihak yang berwenang mengadakan penelitian secara rutin dalam menggunakan model dan media pembelajaran.

V. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Dalyono. Muhammad 2013. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.

Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.

Penelitian. Pendidikan Vol. 12 No. 1.

Muchlisin, 2013. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.

Nitya Santi, Novi. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Jenggala Pustaka Utama.

Rusnaeni. 2014. Quantum Learning Atasi Kejenuhan Siswa Belajar Matematika. Yogyakarta: Tribun Jogja.

Sardiman. (*2011*). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Press

Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Jakarta: Alfabeta.

Sukardi. (*2010*). Evaluasi Pendidikan, Prinsip dan Operasionalnya. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Turniasih. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek.* Jakarta: Prestasi Pustaka.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003