



**PENGEMBANGAN MEDIA *RITATOON*
MENGUNAKAN MODEL *POE*
(*PREDICT, OBSERVE, EXPLAIN*)
UNTUK MEMAHAMI KALIMAT SARAN
SISWA KELAS III SDN CANGKIRAN 01**

SKRIPSI

diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Maftuhah

1401416424

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media *Ritatoon* Menggunakan Model *POE* (*Predict, Observe, Explain*) untuk Memahami Kalimat Saran Siswa Kelas III SDN Cangkiran 01 ”, karya

Nama : Maftuhah

NIM : 1401416424

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Skripsi ini telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 11 Mei 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP 19600820 198703 1 003

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, which appears to be 'Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd.'.

Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd.

NIP 19850529 200912 2 005

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media *Ritatoon* Menggunakan Model *POE* (*Predict, Observe, Explain*) untuk Memahami Kalimat Saran Siswa Kelas III SDN Cangkiran 01”, karya

Nama : Maftuhah

NIM : 1401416424

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, hari Kamis, tanggal 11 Juni 2020

Semarang, 11 Juni 2020

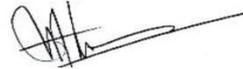
Panitia ujian



Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.

NIP. 19590821 198403 1 001

Sekretaris,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Moh. Fathurrahman'.

Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.

NIP. 19770725 200801 1 008

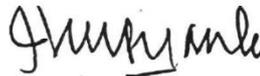
Penguji I,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Elok Fariha Sari'.

Elok Fariha Sari, S.Pd.Si., M.Pd.

NIP. 19870129 201504 2 002

Penguji II,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Sukarir Nuryanto'.

Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd.

NIP. 19600806 198703 1 001

Penguji III

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Nugraheti Sismulyasih SB'.

Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd.

NIP 19850529 200912 2 005

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Maftuhah

NIM : 1401416424

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang.

Judul : Pengembangan Media *Ritatoon* Menggunakan Model POE (*Predict, Observe, Explain*) untuk Memahami Kalimat Saran Siswa Kelas III SDN Cangkiran 01, menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 11 Mei 2020

Peneliti,



Maftuhah

NIM 1401416424

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Barang siapa menginginkan soal-soal yang berhubungan dengan dunia, wajiblah ia memiliki ilmunya dan barang siapa yang ingin (selamat dan berbahagia) di akhirat, wajiblah ia mengetahui ilmunya pula dan barangsiapa yang menginginkan kedua-duanya, wajiblah ia memiliki ilmu kedua-duanya pula. (HR. Bukhari dan Muslim)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur atas segala tuntutan-Nya dan shalawat kepada

Nabi Muhammad SAW, skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Orang tuaku Ibu Nur Asiyah dan Bapak Mastur, Bu Nyai Hj. Nur Azizah A.H. selaku pengasuh Pondok Pesantren Madrosatul Qur'anil Aziziyah yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan semangat.
2. Almamater tercinta, PGSD FIP UNNES.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, hidayah-Nya karena peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Ritatoon* Menggunakan Model *POE (Predict, Observe, Explain)* untuk Memahami Kalimat Saran Siswa Kelas III SDN Cangkiran 01”.

Peneliti menyadari bahwa penelitian dan pengembangan ini tidak akan berhasil tanpa bantuan serta bimbingan dari pihak-pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fatkhur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Ahmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing;
5. Elok Fariha Sari, S.Pd.Si., M.Pd., Penguji 1;
6. Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd., Penguji 2;
7. Fitri Henny, S.Pd.SD, Kepala SD Cangkiran 01;
8. Supriyadi, S.Pd.SD, guru kelas III SDN Cangkiran 01;
9. Siswa-siswi kelas III SDN Cangkiran 01.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Semarang,
Peneliti,

Maftuhah
NIM 1401416424

ABSTRAK

Maftuhah, 2020. *Pengembangan Media Ritatoon Menggunakan Model POE (Predict, Observe, Explain) untuk Memahami Kalimat Saran Siswa Kelas III SDN Cangkiran 01*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Utama Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd. 229 halaman.

Berdasarkan data prapenelitian yang dilakukan di SDN Cangkiran 01 Kota Semarang melalui wawancara, terdapat permasalahan pada materi memahami kalimat saran, yakni belum adanya media pembelajaran secara konkret dan model pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *ritatoon* untuk kelas III SD, yaitu (1) menghasilkan media *ritatoon*, (2) menguji kelayakan media *ritatoon*, dan (3) menguji keefektifan media *ritatoon*.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan delapan tahapan pelaksanaan (Sugiyono, 2016a:408), yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; 4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Cangkiran 01. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni tes, angket, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data awal, analisis data produk dan analisis data akhir.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *ritatoon* sangat layak digunakan dengan presentase kelayakan penyajian oleh ahli media sebesar 93% dan kelayakan oleh ahli materi sebesar 93%. Hasil uji perbedaan rata-rata diperoleh $t_{hitung} 12,741 > t_{tabel} 2,021$ sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Peningkatan rata-rata (*N-gain*) data *pretest* dan *posttest* diperoleh sebesar 0,62 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media *ritatoon* layak dan efektif digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat saran. Peneliti memberi saran agar guru mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang variatif agar pemahaman dan keterampilan berbahasa siswa dapat meningkat.

Kata Kunci: media *ritatoon*, model *POE (Predict, Observe, Explain)*, kalimat saran

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR GRAFIK.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
a. Latar Belakang	1
b. Identifikasi Masalah	5
c. Pembatasan Masalah	6
d. Rumusan Masalah	6
e. Tujuan Penelitian.....	7
f. Manfaat Penelitian	7
g. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
1. Kajian Teoretis	10
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	11
c. <i>Ritatoon</i>	12
d. Kriteria Pemilihan Media	13

e. Pembuatan Media <i>Ritatoon</i>	15
f. Pengertian Model Pembelajaran.....	18
g. Macam-Macam Model Pembelajaran	20
h. Model Pembelajaran <i>POE</i>	21
i. Langkah Model Pembelajaran <i>POE</i>	23
j. Pembelajaran Bahasa Indonesia SD	25
k. Keterampilan Berbahasa Indonesia SD	26
l. Keterampilan Menyimak	27
m. Bahan Simakan.....	30
n. Kalimat	32
o. Kalimat Imperatif	33
p. Kalimat Saran	36
q. Pembelajaran Memahami Kalimat Saran Menggunakan Media <i>Ritatoon</i> dengan Model <i>POE (Predict, Observe, Explain)</i>	37
2. Kajian Empiris	39
3. Kerangka Berpikir.....	55

BAB III METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian.....	57
2. Tempat dan Waktu Penelitian	63
3. Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	63
a. Data	63
b. Sumber Data	63
c. Subjek Penelitian	64
4. Variabel Penelitian	64
5. Definisi Operasional Penelitian.....	66
6. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	67
a. Teknik Pengumpulan Data	67
b. Instrumen Pengumpulan Data	72
7. Uji Kelayakan, Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	73
a. Uji Kelayakan.....	73
b. Uji Validitas	74

c. Uji Reliabilitas.....	77
d. Uji Taraf Kesukaran	78
e. Uji Daya Beda	79
8. Teknik Analisi Data	82
a. Analisis data awal.....	82
b. Analisis data produk.....	83
1) Analisis Kelayakan Media <i>Ritatoon</i>	83
2) Analisis Tanggapan Guru dan Siswa.....	83
c. Analisis data akhir	84
1) Uji Normalitas	84
2) Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	86
3) Uji <i>N-Gain</i>	88

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian	89
2. Perancangan Produk.....	89
a. Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa	89
b. Prototipe Media <i>Ritatoon</i>	96
c. Desain Media <i>Ritatoon</i>	99
3. Hasil Produk.....	104
a. Hasil Penilaian Ahli Media dan Materi.....	104
1) Aspek Tampilan Media <i>Ritatoon</i>	105
2) Aspek Penyajian Media <i>Ritatoon</i>	105
3) Aspek Kelayakan Is/Materi.....	106
4) Aspek Penyajian Materi	107
5) Aspek Bahasa	108
b. Saran Perbaikan secara Umum.....	108
c. Hasil Perbaikan Media <i>Ritatoon</i>	108
1) Desain Gambar <i>Cover</i> Media <i>Ritatoon</i>	109
2) Tampilan Piranti Media <i>Ritatoon</i>	109
3) Penggunaan Konjungsi	110
4. Hasil Uji Coba Produk	110

a.	Uji coba skala kecil	110
b.	Angket tanggapan guru	111
c.	Angket tanggapan siswa.....	112
d.	Hasil uji coba pemakaian	113
5.	Analisis Data	115
a.	Analisis Data Awal.....	115
b.	Hasil Produk	116
c.	Hasil Data Akhir.....	120
1)	Hasil Uji Normalitas.....	120
2)	Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	121
3)	Hasil Uji <i>N-Gain</i>	122
6.	Pembahasan.....	123
a.	Pemaknaan Temuan Penelitian	123
1)	Uji Kelayakan Media <i>Ritatoon</i>	124
2)	Hasil Angket Tanggapan Siswa dan Guru	125
3)	Hasil Uji Coba Pemakaian	126
b.	Keunggulan Media <i>Ritatoon</i>	127
c.	Kekurangan Media <i>Ritatoon</i>	128
d.	Cara Penggunaan Media <i>Ritatoon</i>	128
e.	Tindak Lanjut	130
f.	Keterbatasan Penelitian	130
g.	Implikasi Penelitian.....	132
1)	Implikasi Teoretis.....	132
2)	Implikasi Praktis.....	132
3)	Implikasi Pedagogis	134
 BAB V PENUTUP		
1.	Simpulan	135
2.	Saran.....	136
DAFTAR PUSTAKA		137

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Pengembangan Media	143
Lampiran 2 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru	145
Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	145
Lampiran 4 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media	147
Lampiran 5 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	147
Lampiran 6 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru Terhadap Media <i>Ritatoon</i>	148
Lampiran 7 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media <i>Ritatoon</i>	149
Lampiran 8 Angket Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru	150
Lampiran 9 Angket Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	152
Lampiran 10 Angket Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	155
Lampiran 11 Angket Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	159
Lampiran 12 Angket Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru	162
Lampiran 13 Angket Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa	164
Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	166
Lampiran 15 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru	177
Lampiran 16 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	180
Lampiran 17 Hasil Analisis Penilaian Ahli Media	186
Lampiran 15 Hasil Analisis Penilaian Ahli Materi	190
Lampiran 16 Hasil Angket Tanggapan Guru	194
Lampiran 17 Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik.....	196
Lampiran 21 Daftar Responden Kelas III SDN Cangkiran 01	200
Lampiran 22 Hasil Belajar Tes Uji Coba Soal.....	201
Lampiran 23 Hasil Belajar Uji Coba Skala Kecil	202
Lampiran 24 Hasil Belajar Uji Coba Skala Besar.....	206
Lampiran 25 Rekapitulasi Nilai Uji Coba Skala Kecil	210
Lampiran 26 Rekapitulasi Nilai Uji Coba Skala Besar.....	211
Lampiran 27 Analisis Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas.....	212
Lampiran 28 Uji Normalitas <i>Pretest</i>	216
Lampiran 29 Uji Normalitas <i>Posttest</i>	217
Lampiran 30 Uji Perbedaan Rata-Rata	218
Lampiran 31 Uji <i>N-Gain</i>	219
Lampiran 32 SK Dosen Pembimbing	220
Lampiran 33 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Uji Coba	221
Lampiran 34 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Uji Pemakaian.....	222
Lampiran 35 Dokumentasi Penelitian.....	223

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel	66
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian.....	73
Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Media.....	74
Tabel 3.4 Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen Uji Coba.....	79
Tabel 3.5 Klasifikasi Daya Pembeda	81
Tabel 3.6 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Uji Coba	81
Tabel 3.7 Hasil Uji Analisis Kelayakan Instrumen Uji Coba	82
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Ahli Untuk Kelayakan Media.....	83
Tabel 3.9 Kriteria Hasil Presentase Tanggapan Guru dan Siswa	84
Tabel 3.10 Interpretasi Indeks <i>Gain</i>	88
Tabel 4.1 Angket Kebutuhan Guru Profil Memahami Kalimat Saran	90
Tabel 4.2 Angket Kebutuhan Guru Profil Media <i>Ritatoon</i>	92
Tabel 4.3 Angket Kebutuhan Siswa Profil Memahami Kalimat Saran	93
Tabel 4.4 Angket Kebutuhan Siswa Profil Media <i>Ritatoon</i>	95
Tabel 4.5 Prototipe Tampilan Gambar Bebingkai Media <i>Ritatoon</i>	97
Tabel 4.6 Desain Tampilan Gambar Bebingkai Media <i>Ritatoon</i>	102
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Aspek Tampilan Media <i>Ritatoon</i>	105
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Aspek Penyajian Media <i>Ritatoon</i>	106
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Aspek Kelayakan Isi	106
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Aspek Penyajian Materi.....	107
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Aspek Bahasa.....	108
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Uji Coba Skala Kecil	111
Tabel 4.13 Hasil Angket Tanggapan Guru	112
Tabel 4.14 Hasil Angket Tanggapan Siswa	113
Tabel 4.15 Hasil Penilaian Uji Coba Skala Besar.....	113
Tabel 4.16 Angket Tanggapan Guru.....	116
Tabel 4.17 Angket Tanggapan Siswa	118
Tabel 4.18 Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media	119
Tabel 4.19 Hasil Uji Coba Normalitas	120
Tabel 4.20 Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata	121
Tabel 4.21 <i>N-Gain</i> Hasil Uji Coba Pemakaian	122

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media <i>Ritatoon</i>	56
Bagan 3.1 Langkah-Langkah Metode <i>Research & Developmant (R&D)</i>	58
Bagan 3.2 Prosedur Penelitian Media <i>Ritatoon</i>	59
Bagan 3.3 Hubungan Antar Variabel	65

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Hasil Uji Coba Pemakaian	114
Diagram 4.2 Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Uji Coba Pemakaian	115

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa	123
--	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Eksperimen <i>One Group Pretest Posttest Design</i>	62
Gambar 4.1 Desain Awal Media <i>Ritatoon</i>	96
Gambar 4.2 Desain Awal Piranti Media <i>Ritatoon</i>	96
Gambar 4.3 Desain Awal Gambar Berbingkai Media <i>Ritatoon</i>	97
Gambar 4.4 Desain Media <i>Ritatoon</i>	101
Gambar 4.5 Desain Piranti Media <i>Ritatoon</i>	102
Gambar 4.6 Desain Gambar Berbingkai Media <i>Ritatoon</i>	102
Gambar 4.7 Desain Gambar <i>Cover</i> Media <i>Ritatoon</i> Sebelum Perbaikan	109
Gambar 4.8 Desain Gambar <i>Cover</i> Media <i>Ritatoon</i> Sesudah Perbaikan	109
Gambar 4.9 Tampilan Piranti Media <i>Ritatoon</i> Sebelum Perbaikan	109
Gambar 4.10 Tampilan Piranti Media <i>Ritatoon</i> Sesudah Perbaikan	109
Gambar 4.11 Penggunaan Konjungsi Sebelum Perbaikan	110
Gambar 4.12 Penggunaan Konjungsi Sesudah Perbaikan	110
Gambar 4.13 Media <i>Ritatoon</i> di Atas Meja	128
Gambar 4.14 Mengamati Gambar Berbingkai Media <i>Ritatoon</i>	128
Gambar 4.15 Membaca Cerita pada Belakang Gambar Berbingkai Media	129
Gambar 4.16 Mengambil Gambar Berbingkai Yang Sudah Dipahami	129
Gambar 4.17 Memahami Gambar Berbingkai Berikutnya	129
Gambar 4.18 Menyampaikan Tugas Tentang Kalimat Saran	130

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 adalah penyempurnaan dan penguatan terhadap kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah menyatakan susunan mata pelajaran pada Kurikulum 2013 meliputi Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni Budaya dan Prakarya, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, dan Bahasa Indonesia. Mata pelajaran tersebut dapat tercapai dengan adanya perencanaan pembelajaran. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran.

Selaras dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 bahwa salah satu perencanaan pembelajaran yaitu adanya media pembelajaran. Kustandi & Sutjipto (2013:8-9) menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar

dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Macam media pembelajaran ada lima, yaitu (1) media dua dimensi, (2) media tiga dimensi, (3) realita, (4) *ritatoon*, (5) *rotatoon* (Depdiknas, 2008:5-9). Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *ritatoon*. *Ritatoon* merupakan gambar berseri yang dibingkai sedemikian rupa, tahapan-tahapan yang ditunjukkan pada gambar-gambar tersebut dapat dipresentasikan sebagai suatu proses kejadian. Dengan demikian, pada kenyataannya pesan belajar dikemas dalam media dua dimensi yang didukung oleh piranti tiga dimensi. Tempat gambar seri tersebut merupakan papan yang diberi rel untuk menempatkan gambar-gambar berbingkai (Depdiknas, 2008:9).

Selain media *ritatoon*, siswa juga membutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran agar materi tersampaikan kepada siswa dengan baik. Soekamto (dalam Shoimin, 2014:23) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam penggunaan media *ritatoon* untuk meningkatkan keterampilan memahami kalimat saran adalah model pembelajaran *POE* (*Predict, Observe, Explain*). Menurut Indrawati dan Setiawan (2009:45), model pembelajaran *POE* merupakan strategi pembelajaran di mana guru menggali pemahaman peserta

didik dengan cara meminta mereka untuk melaksanakan tiga tugas utama, yaitu prediksi, observasi, dan memberikan penjelasan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Susanto, 2013:242). Menurut Tarigan (2008:1-3) keterampilan berbahasa dalam kurikulum sekolah mencakup empat keterampilan, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, keterampilan menulis. Setiap keterampilan memiliki hubungan satu sama lain dengan cara yang beraneka ragam. Sebagai salah satu keterampilan berbahasa, menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain.

Tarigan (2008:31) mengemukakan bahwa menyimak merupakan suatu proses 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. Aktivitas penyimakan yang harus diajarkan kepada pembelajar adalah menyimak intensif, menyimak ekstensif, serta menyimak reflektif (Pranowo, 2014:254). Kalimat saran termasuk kalimat imperatif yang mengandung makna anjuran, biasanya ditandai dengan penggunaan kata *hendaknya* dan *sebaiknya* (Rahardi, 2010:114).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN Cangkiran 01, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terkait dengan proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Permasalahan tersebut salah satunya karena belum adanya media konkret yang mendukung. Sehingga hanya dengan cara menampilkan cerita-cerita. Model pembelajaran yang digunakan guru juga belum sesuai dan terstruktur, sehingga menjadikan siswa kurang fokus dalam pembelajaran dan minat belajar siswa kurang.

Dan berdasarkan data awal berupa nilai hasil belajar kelas III, peneliti juga menemukan bahwa keterampilan siswa memahami kalimat saran masih rendah. Dibuktikan dengan rata-rata nilai ulangan harian siswa mata pelajaran Bahasa Indonesian pada kompetensi dasar mencermati ungkapan atau kalimat saran dalam teks, sebanyak 40 siswa terdapat 19 siswa yang mencapai KKM. Dan sisanya 21 siswa belum mencapai KKM.

Hasil penelitian yang mendukung pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh She Fira Azka Arifin dan Wahyu Sukartiningsih tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media *Ritatoon* Laci Siklus Air untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil uji lapangan menunjukkan bahwa media *ritatoon* laci siklus air sangat praktis dan memiliki efektivitas yang ditunjukkan dengan tercapainya tujuan berdasarkan hasil tes. Dengan demikian media *ritatoon* laci siklus air merupakan media yang berkualitas untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada subtema manusia dan lingkungan. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Fauziah Shafariani Fathonah tahun 2016 dengan judul

“Penerapan Model *POE (Predict Observe Explain)* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterampilan membaca pemahaman dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dari siklus I ke siklus II. Dan juga penelitian yang dilakukan oleh Vinalia Gusti Shelawati, Suhartono, dan M Chamdani tahun 2016 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Pendekatan Komunikatif dengan Metode Simulasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan komunikatif dengan metode simulasi dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada siswa kelas V SD, dengan adanya peningkatan dari siklus I hingga siklus III.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti akan melaksanakan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Ritatoon* Menggunakan Model *POE (Predict, Observe, Explain)* untuk Memahami Kalimat Saran Siswa Kelas III SDN Cangkiran 01”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperoleh akar permasalahan sebagai berikut:

- 1) Belum ada media pembelajaran konkret.
- 2) Guru belum menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi.
- 3) Siswa kurang fokus dalam pembelajaran
- 4) Kurangnya minat belajar siswa.

- 5) Sebanyak 21 siswa belum mencapai KKM pada keterampilan memahami kalimat saran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada bagaimana cara siswa memahami kalimat saran secara mendalam. Hal ini disebabkan belum adanya media pembelajaran konkret dan model pembelajaran yang belum sesuai materi. Sehingga peneliti ingin mengembangkan media *ritatoon* menggunakan model *POE (Predict, Observe, Explain)*, diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami kalimat saran serta membantu guru dalam memilih media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, permasalahan yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah desain media *ritatoon* menggunakan model *POE (Predict, Observe, Explain)* untuk memahami kalimat saran siswa kelas III SDN Cangkiran 01?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media *ritatoon* menggunakan model *POE (Predict, Observe, Explain)* untuk memahami kalimat saran siswa kelas III SDN Cangkiran 01?

- 3) Bagaimanakah keefektifan media *ritatoon* menggunakan model *POE* (*Predict, Observe, Explain*) untuk memahami kalimat saran siswa kelas III SDN Cangkiran 01?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan desain pengembangan media *ritatoon* menggunakan model *POE* (*Predict, Observe, Explain*) untuk memahami kalimat saran siswa kelas III SDN Cangkiran 01.
- 2) Mendeskripsikan penilaian ahli media dan ahli materi terhadap kelayakan pengembangan media *ritatoon* menggunakan model *POE* (*Predict, Observe, Explain*) untuk memahami kalimat saran siswa kelas III SDN Cangkiran 01.
- 3) Mendeskripsikan keefektifan pengembangan media *ritatoon* menggunakan model *POE* (*Predict, Observe, Explain*) untuk memahami kalimat saran siswa kelas III SDN Cangkiran 01.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga bersifat praktis bagi siswa, guru, dan sekolah tempat penelitian ini dilaksanakan.

1) Manfaat Teoretis

Manfaat secara teoretis penelitian ini yaitu memberikan tambahan ilmu tentang media *ritatoon* menggunakan model *POE (Predict, Observe, Explain)* untuk memahami kalimat saran siswa kelas III SDN Cangkiran 01

2) Manfaat Praktis

a) Siswa

Adanya penelitian ini akan mempermudah siswa dalam memahami kalimat saran. Selain itu, siswa ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media *ritatoon* melalui model *POE (Predict, Observe, Explain)*.

b) Guru

Penelitian ini memberikan wawasan dan pengetahuan guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan media *ritatoon* melalui model *POE (Predict, Observe, Explain)*, karena dalam proses belajar mengajar memahami kalimat saran dibantu menggunakan media dan model pembelajaran yang inovatif sehingga siswa lebih tertarik untuk memperhatikan pembelajaran.

c) Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan sekolah termotivasi untuk menciptakan dan melengkapi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga dapat memajukan kualitas pembelajaran di sekolah.

d) Peneliti

Meningkatkan pengetahuan dan wawasan sebagai calon guru pada masa yang akan datang, serta dapat menerapkan hasil studi dalam wujud penelitian.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini yaitu media *ritatoon* yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami kalimat saran. Media ini terdiri atas piranti media *ritatoon* menggunakan bahan kayu dengan ukuran 40 cm x 50 cm x 10 cm, yang mana piranti tersebut diberi sembilan lubang berlajur-lajur dengan panjang 30 cm dan lebar 1 cm sebagai tempat gambar berbingkai dan setiap lubang diberi jarak 5 cm. Serta gambar berbingkai media *ritatoon* menggunakan bahan tripleks dengan ukuran 30 cm x 30 cm dengan penambahan panjang 10 cm sebagai standar agar gambar berbingkai dapat berdiri tegak. Selain itu, gambar berbingkai media *ritatoon* terdiri atas dua tampilan yaitu gambar *cover* dan isi atau cerita, yang didesain menjadi delapan gambar berbingkai dengan satu cerita yang berkelanjutan dan terdapat teks cerita di belakangnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, yang berbentuk tunggalnya adalah medium. Dalam hal ini, kita akan membatasi pengertian media dalam dunia pendidikan saja, yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran (Daryanto, 2010:4). Menurut Sanaky (2013:4) menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu Pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.

Gerlach dan Ely (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2013:7) mengatakan apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media. Sedangkan Raharjo menyatakan bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang diterima adalah pesan instruksional sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar.

Dari beberapa pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pelantara dalam proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Supaya tujuan media pembelajaran dapat terwujud, dibutuhkan beberapa jenis media pembelajaran yang sesuai.

2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran dikelompokkan menjadi: 1) media proyeksi, 2) media non proyeksi, 3) media tiga dimensi, dan 4) media yang menggunakan teknik atau masinal (Sanaky, 2013:61). Sedangkan menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 29), media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi *audio visual*, 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Selain itu, ada beberapa macam media pembelajaran sederhana ada lima yaitu: 1) media pembelajaran dua dimensi, misalnya papan tulis, 2) media tiga dimensi, misalnya specimen, model (tiruan), *mock-ups*, dan diorama, 3) realita, 4) *ritatoon*, 5) *rotatoon* (Depdiknas, 2008:5-9).

Dari penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran tiap ahli berbeda-beda sesuai karakteristik masing-masing. Serta dalam penelitian ini, peneliti mengambil salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk memahami kalimat saran yaitu media *ritatoon*.

2.1.3 *Ritatoon*

Ritatoon merupakan gambar berseri yang dibingkai sedemikian rupa, tahapan-tahapan yang ditunjukkan pada gambar-gambar tersebut dapat dipresentasikan sebagai suatu proses kejadian. Dengan demikian, pada kenyataannya pesan belajar dikemas dalam media dua dimensi yang didukung oleh piranti tiga dimensi. Tempat gambar seri tersebut merupakan papan yang diberi rel untuk menempatkan gambar-gambar berbingkai (Depdiknas, 2008:9).

Media *ritatoon* bergambar merupakan media sederhana dengan papan berseri yang dibingkai sedemikian rupa dan menggunakan gambar atau foto. Media *ritatoon* bergambar ini dapat menampilkan gambar berupa urutan atau seri, biasanya menjelaskan tentang langkah-langkah suatu pembelajaran dan juga bias gambar tanpa urutan atau seri. Bahan untuk membuat media *ritatoon* bergambar cukup mudah didapatkan, dan tentunya dengan gambar yang jelas dapat menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran (Denty Yanuarini & Pramono, 2016:29-30)

Sihkabuden (dalam Syafiatul Munazzilah & Ulhaq Zuhdi, 2018:600) menjelaskan bahwa gambar *ritatoon* diatur secara berjajar dan vertikal dan terdiri dari 5 gambar atau lebih yang setiap gambarnya mempunyai keterkaitan dengan gambar yang lain. Untuk satu set gambar seri yang disiapkan merupakan serangkaian gambar yang dapat menunjang tujuan pembelajaran yang dimaksudkan dapat tercapai. Pada media *ritatoon* tidak

hanya terdapat gambar saja, melainkan ada sedikit keterangan tentang gambar tersebut yang ada dibalik gambar.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media *ritatoon* adalah media sederhana dengan papan berseri untuk menempatkan gambar-gambar berbingkai dengan tujuan menarik siswa dalam proses pembelajaran. Agar media pembelajaran sesuai dengan komponen indikatornya, dibutuhkan kriteria pemilihan media.

2.1.4 Kriteria Pemilihan Media

Menurut Arsyad (2003:73-74) ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media yaitu:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan.
- 4) Guru terampil menggunakannya.
- 5) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.

6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

BSNP (2007:21) menyatakan bahwa komponen buku teks pelajaran meliputi empat komponen yaitu:

1) Kelayakan isi

(a) *alignment* dengan SK dan KD mata pelajaran, perkembangan anak, kebutuhan masyarakat, (b) substansi keilmuan dan *life skills*, (c) wawasan untuk maju dan berkembang, (d) keberagaman nilai-nilai sosial

2) Kebahasaan

(a) keterbacaan, (b) kesesuaian dengan kaidah bahasa ndonesia yang baik dan benar, (c) logika berbahasa

3) Penyajian

(a) Teknik, (b) materi, (c) pembelajaran

4) Kegrafikan

(a) ukuran/format buku, (b) desain bagian kulit, (c) desain bagian isi, (d) kualitas kertas, (e) kualitas cetakan, (f) kualitas jilidan

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil penilaian ahli media *ritatoon* menggunakan 3 kriteria yaitu mutu teknis; sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai; serta praktis, luwes, dan bertahan. Sedangkan penilaian ahli materi menggunakan 3 aspek standar penilaian buku atau bahan ajar yaitu aspek kelayakan isi, aspek penyajian, dan aspek bahasa. Dengan pemilihan kriteria media diharapkan media *ritatoon* dapat tepat sasaran sesuai dengan

pertimbangan suatu media pembelajaran. Sebagai pedoman pengembangan media *ritatoon*, peneliti membutuhkan pembuatan media *ritatoon*.

2.1.5 Pembuatan Media *Ritatoon*

Sugiharti, dkk. (2016:8-10) mengemukakan pembuatan media *ritatoon* yang meliputi berbagai hal berikut.

1) Bahan

- a) lembar kertas gambar ukuran 60 x 43 cm., atau gambar (cetakan) yang diambil dari poster, surat kabar, majalah, kalender, dll
- b) 6 lembar karton atau tripleks ukuran 70 x 43 cm.
- c) Pensil, tinta, atau cat poster/cat air
- d) Kertas gambar A3/A4, 6 lembar kertas kwarto
- e) Lem kertas atau lem kayu
- f) Papan kayu ukuran 60 x 40 x 3 cm., papan dapat diganti dengan satu lembar tripleks ukuran 60 x 27.5 cm. dan reng kayu dengan panjang 585 cm.
- g) Paku kecil dan paku sedang secukupnya
- h) Cat meni kayu, cat kayu
- i) Lis alumunium atau lis kayu panjang + - 192 cm

2) Alat

- a) Gergaji kayu, gergaji tripleks
- b) Gunting/pisau pemotong (cutter)
- c) Mistar, ampelas, dll

3) Langkah-langkah pembuatan

a) Langkah pertama : mendesain *ritatoon* membuat desain (rancangan) *ritatoon* pada kertas gambar A3/A4 yang berupa gambar perspektif/bentuk *ritatoon*. Sebaiknya rancangan menggambarkan benda secara utuh/keseluruhan, gambar seri, dan gambar standar. Setiap gambar dilengkapi tanda-tanda ukuran panjang, lebar, tebal, dan juga keterangan yang perlu.

b) Langkah kedua : pelaksanaan desain

(1) Buatlah gambar seri yang terdiri dari 6 buah gambar dengan ukuran 60 x 40 cm. sebelum menggambar buatlah garis tepi dengan jarak 5 cm dari tepi kertas. Dapat juga dibuatkan lembar judul/topik pesan

(2) Letakkan tiap gambar pada setiap lembar karton/tripleks dengan lem. Sesudah kering dihaluskan dengan ampelas pada bagian sisi-sisi tepinya

(3) Buatlah sket atau gambar kecil dari tiap gambar(gambar seri) dengan ukuran kurang lebih 15 x 20 cm atau ½ halaman kertas kwarto, bila perlu berilah keterangan singkat tentang isi gambar. Kemudian tempelkan sket pada bagian belakang setiap gambar, maka selesailah pembuatan gambar seri.

(4) Membuat standar

(a) Standar dari papan. Haluskan papan kayu ukuran 60 x 40 x 3 cm dengan penyerut, lalu gosoklah dengan ampelas halus.

Buatlah garis-garis bagi yang membujur sepanjang papan (60 cm) menjadi 8 bagian yang sama. Tebalkan setiap garis bagi setebal karton/tripleks kira-kira 2 – 3 mm. Kemudian pahatlah tiap lajur garis bagi (jumlah 7 buah) sedalam 2 cm. Sesudah selesai gosoklah dengan ampelas.

(b) Standar dari reng kayu. Buatlah potongan-potongan reng kayu sebanyak 8 buah dengan panjang masing-masing 60 cm dan 2 buah dengan panjang masing-masing 27.5 cm. Haluskan kayu tersebut dengan serut dan ampelas. Rakitlah 8 potong kayu di atas tripleks berjajar memanjang tripleks, dan 2 potong kayu di bawah tripleks dengan kedudukan sejajar sisi lebar, dan letaknya melekat pada pinggirnya. Perlunya diingat jarak antar 8 potong kayu ialah setebal karton/tripleks (2-3) mm, sedangkan jarak antar 2 potong kayu hampir sepanjang tripleks. Dalam merakit ini gunakan paku kecil yang panjangnya kurang lebih 2 cm.

c) Langkah ketiga : penyelesaian akhir

(1) Cobalah setiap gambar pada standar, apakah semua gambar dapat berdiri tegak baik pada standar? Lebarkan lajur lubang bila ada gambar yang belum masuk dengan baik atau oleskan dempul pada bagian yang terlalu longgar. Lalu haluskan kembali dengan ampelas.

- (2) Periksa lagi pada semua bagian, jika ada yang masih kasar gosoklah dengan ampelas.
- (3) Catlah standar dengan cat kayu. Bila perlu rapikan pemasangan gambar pada karton/ tripleks barangkali dengan diwarnai akan menjadi lebih baik.
- (4) Pasanglah lis alumunium atau lis kayu pada keliling standar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa untuk membuat media *ritatoon* dibutuhkan media dasar yaitu kayu. Dan *ritatoon* terdiri dari gambar seri yang masing-masing dilekatkan pada kartu atau tripleks sebagai perangkat lunak, dan standar dari papan sebagai perangkat keras. Dalam penelitian ini, peneliti tidak hanya membutuhkan media pembelajaran, tetapi juga model pembelajaran.

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran

Arends menyatakan, “*The term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management, and management system*”. Artinya, istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaannya. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan

para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran (Trianto, 2015:53).

Soekamto (dalam Nurulwati, 2014:23) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya (Rusman, 2013:133).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pedoman atau rancangan para guru dalam melaksanakan pembelajaran agar sesuai dengan tujuan belajar. Sebagai pedoman pelaksanaan tujuan belajar, peneliti memerlukan macam-macam model pembelajaran.

2.1.7 Macam-macam Model Pembelajaran

Arends menyeleksi enam macam model pengajaran yang sering dan praktis digunakan guru dalam mengajar, masing-masing adalah: presentasi, pengajaran langsung (*direct instruction*), pengajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pengajaran berdasarkan masalah (*problem based instruction*), dan diskusi kelas (Trianto, 2015:53).

Menurut Rusman (2013:136-144) terdapat 4 model pembelajaran yaitu: 1) model interaksi sosial, menitikberatkan hubungan yang harmonis antara individu dan masyarakat (*learning to life together*), 2) model pemrosesan informasi, yaitu berorientasi pada kemampuan siswa memproses informasi yang dapat memperbaiki kemampuannya, 3) model personal, yaitu berorientasi terhadap pengembangan diri individu, 4) model modifikasi tingkah laku (*behavioral*), yaitu bertujuan mengembangkan system yang efisien untuk mengurutkan tugas-tugas belajar dan membentuk tingkah laku dengan cara memanipulasi penguatan (*reinforcement*).

Sedangkan menurut Indrawati dan Setiawan (2009:30-78) memaparkan beberapa contoh model pembelajaran yang berorientasi PAKEM ada 6, yaitu: 1) model pembelajaran latihan inkuari, 2) model pembelajaran siklus belajar, 3) model pembelajaran *POE* (*Predict, Observe, Explain*), 4) model pembelajaran IPA Teknologi Masyarakat atau *Science Technology Society*, 5) model pembelajaran langsung, dan 6) model pembelajaran kooperatif.

Dari penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa macam-macam model pembelajaran tiap ahli berbeda-beda sesuai karakteristik masing-masing. Serta dalam penelitian ini, peneliti mengambil salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk memahami kalimat saran yaitu model *POE (Predict, Observe, Explain)*.

2.1.8 Model Pembelajaran *POE (Predict, Observe, Explain)*

Menurut Indrawati dan Setiawan (2009:172), model pembelajaran *POE (Predict, Observe, Explain)* merupakan model pembelajaran dimana guru berperan menggali pemahaman peserta didik dengan cara meminta mereka untuk melaksanakan tiga tugas utama, yaitu prediksi (*predict*), observasi (*observe*), dan penjelasan (*explain*).

Dengan model pembelajaran *POE* diharapkan siswa membangun sendiri pengetahuannya sehingga pengetahuan yang dipelajari siswa dapat melekat untuk waktu yang lama. Kemampuan untuk mengingat materi seperti konsep, teori, prinsip, asas dan hukum yang telah dipelajari yang biasanya disebut dengan retensi. Benda yang jelas dan kongkret akan lebih mudah diingat siswa dibanding dengan yang bersifat abstrak. Tahap *observation* yang didukung dengan metode eksperimen benar-benar diharapkan mampu mengajak siswa menemukan konsepnya sendiri melalui proses yang melatih siswa mengamati percobaan yang dilakukan sendiri diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan retensi siswa pada materi yang diajarkan (Shofiah, dkk, 2017:358).

“Another technique developed by White and Gunstone (1992) which has been widely used with student groups is the Predict-Observe-Explain (POE) learning/teaching sequence. In the POE learning/teaching sequence, students are informed about an experiment or demonstration which will be performed and, based on their current understanding, students are asked to predict what will happen and provide reasons for their predictions. The experiment or demonstration is then performed and the observations made by the students are probed. When the predictions and observations are inconsistent with each other, the students explanations are explored”.

Artinya, teknik lain yang dikembangkan oleh White and Gunstone (1992) yang telah banyak digunakan dengan kelompok siswa adalah urutan pembelajaran/ pengajaran *Predict Observe Explain (POE)*. Dalam urutan pembelajaran/ pengajaran *POE*, siswa diberitahu tentang percobaan atau demonstrasi yang akan dilakukan dan berdasarkan pemahaman mereka saat ini, siswa diminta untuk memprediksi apa yang akan terjadi dan memberikan alasan untuk prediksi mereka. Eksperimen atau demonstrasi kemudian dilakukan dan pengamatan yang dilakukan oleh siswa diperiksa. Ketika prediksi dan pengamatan tidak konsisten satu sama lain, penjelasan siswa dieksplorasi (Chong-Wah Liew & David F Treagust, 1998:2).

Dari pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *POE (Predict Observe Explain)* merupakan model pembelajaran yang mengacu pada teori konstruktivis menggunakan tiga sintaks (*Predict Observe Explain*) dengan tujuan pemahaman peserta didik terhadap proses pembelajaran. Agar

tujuan pemahaman peserta didik tercapai, dibutuhkan langkah-langkah model *POE (Predict-Observe-Explain)*.

2.1.9 Langkah Model Pembelajaran *POE (Predict, Observe, Explain)*

Menurut Fathonah (2016:172-173), langkah-langkah model pembelajaran *POE* yaitu:

1) Memprediksi (*predict*)

Pada tahap ini, siswa memprediksi/meramalkan peristiwa yang akan terjadi terhadap suatu permasalahan yang diinformasikan oleh guru. Penyusunan prediksi/ramalan berdasarkan pengetahuan awal, pengalaman, atau buku yang pernah mereka baca berkaitan dengan permasalahan yang akan pecahkan. Prediksi/ramalan tersebut ditulis pada selembar kertas dan dikumpulkan kepada guru.

2) Mengamati (*observe*)

Selanjutnya, siswa dalam kelompok kecil (4-5 anak) melakukan percobaan (praktikum) berkaitan dengan permasalahan yang telah diinformasikan guru kemudian mengamati hasil percobaan untuk menguji kebenaran prediksi/ramalan yang telah dibuat siswa sebelumnya. Percobaan dilaksanakan dengan bimbingan guru dan sesuai langkah/prosedur kerja yang ditetapkan.

3) Menjelaskan (*explain*)

Setelah melakukan percobaan dengan prosedur yang benar, siswa dalam kelompok kecil (4-5 anak) menuliskan hasil percobaan dan

menyusun hipotesis atas hasil percobaan tersebut. Selanjutnya mereka menjelaskan perbedaan yang terjadi antara prediksi awal mereka dengan hasil percobaan yang dilakukan.

Menurut Chong-Wah Liew & David F Treagust (1998:4-5) “*At the onset, students were told that they would perform an experiment and they were asked to predict what will happen and provide reasons for their predictions. The experiment was performed and students wrote down their predictions and observations. Finally, students within each group discussed their answers to the three questions after which they each wrote down their final reasons and explanations*”. Artinya, pada permulaan siswa diberitahu bahwa mereka akan melakukan percobaan dan mereka diminta untuk memprediksi apa yang akan terjadi dan memberikan alasan untuk prediksi mereka. Percobaan dilakukan dan siswa menuliskan prediksi dan pengamatan mereka. Akhirnya, siswa dalam masing-masing kelompok mendiskusikan jawaban mereka untuk tiga pertanyaan setelah itu mereka masing-masing menuliskan alasan dan penjelasan akhir mereka.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan langkah-langkah model pembelajaran *POE* ada tiga yaitu: *predict*, *observe*, dan *explain*. Selain media dan model pembelajaran, topik dalam penelitian ini adalah pembelajaran bahasa Indonesia SD.

2.1.10 Pembelajaran Bahasa Indonesia SD

Pembelajaran Bahasa Indonesia SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Di samping itu, dengan pembelajaran Bahasa Indonesia juga diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi siswa terhadap hasil karya sastra Indonesia. Tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar peserta didik dapat:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan dan bahasa negara.
- 3) Memahami Bahasa Indonesia dan dapat menggunakan dengan tepat dan efektif dalam berbagai tujuan.
- 4) Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, menghaluskan budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan, dan kemampuan berbahasa.
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (Zulela, 2012:4-5).

Menurut Indihadi (dalam Tarigan. 2008:4) ada lima faktor yang harus dipadukan dalam berkomunikasi, sehingga pesan ini dapat dinyatakan atau

disampaikan, yaitu: struktur pengetahuan (schemata), kebahasaan, strategi produktif, mekanisme psikofisik, dan konteks.

Dari penjelasan di atas, dapat diketahui tujuh tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia dan lima faktor yang harus dipadukan. Salah satu tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu untuk meningkatkan kemampuan berbahasa. Oleh karena itu untuk mewujudkan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia dibutuhkan keterampilan berbahasa Indonesia.

2.1.11 Keterampilan Berbahasa Indonesia SD

Menurut Tarigan (2008:2) keterampilan berbahasa (*language art, language skills*) dalam kurikulum di sekolah mencakup empat segi, yaitu: (a) keterampilan menyimak, (b) keterampilan berbicara, (c) keterampilan membaca, dan (d) keterampilan menulis. Setiap keterampilan berhubungan erat dengan keterampilan lainnya dengan berbagai cara.

Sedangkan menurut Mulyati dan Cahyani (2015:6) menyatakan bahwa seseorang dikatakan memiliki keterampilan berbicara apabila yang bersangkutan terampil memilih bunyi-bunyi bahasa (berupa kata, kalimat, serta tekanan dan nada) secara tepat serta memformulasikannya secara tepat pula guna menyampaikan pikiran, perasaan, gagasan, fakta, perbuatan dalam suatu konteks komunikasi tertentu. Kemudian, seseorang dikatakan terampil mendengarkan (menyimak) apabila yang bersangkutan memiliki kemampuan menafsirkan makna dari bunyi-bunyi bahasa (berupa kata, kalimat, tekanan, dan nada) yang disampaikan pembicara dalam suatu konteks komunikasi

tertentu. Selanjutnya, seseorang dikatakan memiliki keterampilan menulis bila yang bersangkutan dapat memilih bentuk-bentuk bahasa tertulis (berupa kata, kalimat, paragraf) serta menggunakan retorika (organisasi tulisan) yang tepat guna mengutarakan pikiran, perasaan, gagasan, fakta. Terakhir, seseorang dikatakan terampil membaca bila yang bersangkutan dapat menafsirkan makna dan bentuk-bentuk bahasa tertulis (berupa kata, kalimat, paragraf, organisasi tulisan) yang dibacanya.

Dari beberapa keterampilan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa keterampilan berbahasa Indonesia SD ada empat, yaitu: 1) keterampilan menyimak, 2) keterampilan berbicara, 3) keterampilan membaca, dan 4) keterampilan menulis. Tetapi dalam penelitian ini, peneliti hanya memfokuskan pada keterampilan menyimak.

2.1.12 Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak (Mulyati dan Cahyani, 2015:6) merupakan suatu proses mendengarkan lambang-lambang bunyi bahasa lisan dengan penuh perhatian sehingga pendengar mampu menangkap, mengolah, dan memahami makna pesan bunyi bahasa lisan. Sedangkan menurut Tarigan (2008:31&63), keterampilan menyimak merupakan suatu proses 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. Proses menyimak terdapat tahap-

tahap, antara lain : (1) tahap mendengar; (2) tahap memahami; (3) tahap menginterpretasi; (4) tahap mengevaluasi; dan (5) tahap menanggapi.

Ragam keterampilan menyimak dikelompokkan menjadi 2 yaitu:

1) Menyimak ekstensif

Menyimak ekstensif (*extensive listening*) 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. Menyimak ekstensif dapat pula memberi kesempatan dan kebebasan bagi para siswa mendengar dan menyimak butir-butir kosa kata dan struktur-struktur yang masih asing atau baru baginya yang terdapat dalam arus ujaran yang berada di dalam jaungkauan dan kapasitas untuk menanganinya. Jenis-jenis yang termasuk ke dalam kelompok menyimak ekstensif yaitu menyimak sosial, menyimak sekunder, menyimak estetik, dan menyimak pasif.

2) Menyimak intensif

Menyimak intensif adalah suatu kegiatan yang jauh lebih diawasi, dikontrol terhadap satu hal tertentu. Jenis-jenis yang termasuk ke dalam kelompok menyimak intensif yaitu:

a) Menyimak kritis

Menyimak kritis (*critical listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak berupa pencarian kesalahan atau kekeliruan bahkan juga butir-butir yang baik dan benar dari ujaran seseorang pembicara dengan alasan-alasan yang kuat yang dapat diterima oleh akal sehat.

b) Menyimak konsentratif

Menyimak konsentratif (*concentrative listening*) sering juga disebut *a study type listening* atau menyimak sejenis telaah. Misalnya mendapatkan atau memperoleh butir-butir informasi tertentu dan memperoleh pemahaman dan pengertian yang mendalam.

c) Menyimak kreatif

Menyimak kreatif (*creative listening*) adalah sejenis kegiatan dalam menyimak yang dapat mengakibatkan kesenangan rekonstruksi imajinatif para penyimak terhadap bunyi, penglihatan, gerakan, serta perasaan-perasaan kinestetik yang disarankan atau dirangsang oleh sesuatu yang disimaknya.

d) Menyimak eksplorasif

Menyimak eksplorasif, menyimak yang bersifat menyelidik atau *exploratory listening* adalah sejenis kegiatan menyimak intensif dengan maksud dan tujuan menyelidiki sesuatu lebih terarah dan lebih sempit.

e) Menyimak interogatif

Menyimak interogatif (*interrogative listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak intensif yang menuntut lebih banyak konsentrasi dan seleksi, pemusatan perhatian dan pemilihan butir-butir dari ujaran sang pembicara karena penyimak akan mengajukan banyak pertanyaan (Tarigan, 2008:38-52).

Dari penjelasan di atas, ragam menyimak dibagi menjadi dua, yaitu ekstensif dan intensif. Sedangkan yang sesuai dengan keterampilan ini adalah menyimak intensif konsentrasi. Oleh karena itu, dalam menyimak konsentrasi dibutuhkan bahan simakan.

2.1.13 Bahan Simakan

Finocchiaro & Bonomo (dalam Tarigan, (2008:67)), menjelaskan bahwa pemahaman atau penguraian isi sandi suatu pesan atau aliran ujaran akan bergantung pada kebiasaan atau keakraban para pelajar dengan setiap unsur pada pendugaannya atas semua itu dalam berbagai situasi karena dia telah mendengarnya berkali-kali dalam kombinasi yang berbeda-beda dan dalam situasi yang cocok dan pantas.

Sehingga para pelajar haruslah menyimak serta mengenal dan memahami hal-hal berikut ini (karena sama mengandung makna):

- 1) *bunyi-bunyi fonemis* atau *bunyi-bunyi distingtif* bahasa yang bersangkutan, dan pada akhirnya variasi-variasi fonem yang bersifat personal atau dialek seperti dipakai atau diucapkan oleh beberapa pembicara asli, penduduk pribumi;
- 2) *urutan-urutan bunyi* beserta pengelompokan –pengelompokannya; panjang jeda; pola-pola intonasi;
- 3) *kata-kata tugas* beserta perubahan-perubahan bunyi sesuai dengan posisinya di depan kata-kata lain, (misalnya *a boy, an animal* dalam bahasa Inggris);

- 4) *infeksi-infeksi* untuk menunjukkan jamak, waktu, milik, dan sebagainya;
- 5) *perubahan-perubahan bunyi* dan pertukaran-pertukaran fungsi yang ditimbulkan oleh *derivasi*, misalnya *adil, keadilan, pengadilan, mengadili*, dan *diadili* dalam bahasa Indonesia;
- 6) *pengelompokan-pengelompokan struktural*, misalnya yang berhubungan dengan frasa-frasa verbal, preposisional;
- 7) *petunjuk-petunjuk urutan kata* yang menyangkut fungsi dan makna;
- 8) *makna kata-kata* yang bergantung pada konteks atau situasi pembicaraan, misalnya: *kaki meja, kaki gunung, kaki tangan musuh, tingginya seribu kaki*, dan *sop kaki*;
- 9) *kata-kata salam, kata-kata sapaan, kata-kata pendahuluan*, dan *kata-kata keraguan* yang terdapat dalam ujaran atau pembicaraan;
- 10) *makna budaya (cultural meaning)* yang terkandung atau tersirat dalam suatu pesan atau ujaran (Tarigan, 2008:66-67).

Dari butir-butir tersebut, Tarigan (2008:210) merangkum bahwa bahan simakan yang menarik perhatian para penyimak, adalah: (a) tema harus *up-to-date*; (b) tema terarah dan sederhana; (c) tema dapat menambah pengalaman dan pemahaman; (d) tema bersifat sugestif dan evaluatif; (e) tema bersifat motivatif dan persuasif; (f) bersifat menghibur; (g) Bahasa sederhana mudah dimengerti; (h) bersifat *dialog*.

Sedangkan menurut Mulyati dan Cahyani (2015:11) menyebutkan bahwa keterampilan-keterampilan mikro yang terlibat ketika kita berupaya

untuk memahami apa yang kita dengar, yaitu pendengar harus: (1) menyimpan/mengingat unsur bahasa yang didengar menggunakan daya ingat jangka pendek (short-term memory); (2) berupaya membedakan bunyi-bunyi yang membedakan arti dalam bahasa target; (3) menyadari adanya bentuk-bentuk tekanan dan nada, warna suara dan intonasi; menyadari adanya reduksi bentuk-bentuk kata; (4) membedakan dan memahami arti kata-kata yang didengar; (5) mengenal bentuk-bentuk kata yang khusus (typical word-order patterns); (6) mendeteksi kata-kata kunci yang mengidentifikasi topik dan gagasan; (7) menebak makna dari konteks; (8) mengenal kelas-kelas kata (grammatical\ word classes); (9) menyadari bentuk-bentuk dasar sintaksis; (10) mengenal perangkat-perangkat kohesif (recognize cohesive devices); (11) mendeteksi unsur-unsur kalimat seperti subjek, predikat, objek, preposisi, dan unsur-unsur lainnya.

Dari beberapa bahan simakan, peneliti memfokuskan pada bahan simakan *makna budaya (cultural meaning)* yang terkandung atau tersirat dalam suatu pesan atau ujaran dengan tema dapat menambah pengalaman dan pemahaman. Pengalaman dan pemahaman *makna budaya (cultural meaning)* tersebut digunakan untuk memahami suatu kalimat.

2.1.14 Kalimat

Kalimat dapat diartikan sebagai salah satu bentuk konstruksi sintaksis yang paling besar (Suhardi, 2013: 47). Kalimat merupakan rentetan kata yang disusun secara teratur berdasarkan kaidah pembentukan tertentu (Rahardi,

2010:71). Menurut Kridalaksana (dalam Rahardi (2010:71&74) kalimat dapat dibedakan dengan dua cara. Cara yang pertama adalah perbedaan berdasarkan bentuknya, sedangkan cara yang kedua adalah perbedaan berdasarkan nilai komunikatifnya. Dari perbedaan pertama didapatkan dua macam kalimat, yakni (1) kalimat tunggal, dan (2) kalimat majemuk. Dari perbedaan kedua didapatkan lima macam, yakni: (1) kalimat berita (deklaratif); (2) kalimat perintah (imperatif); (3) kalimat tanya (interogatif); (4) kalimat seruan (eksklamatif); dan (5) kalimat penegas (empatik).

Dari penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa kalimat merupakan rangkaian beberapa kata yang dapat mengandung suatu makna. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada kalimat perintah (imperatif).

2.1.15 Kalimat Imperatif

Kridalaksana (2008: 91) menyatakan bahwa kalimat perintah adalah bentuk kalimat atau verba untuk mengungkapkan perintah atau keharusan atau larangan melaksanakan perbuatan. Kalimat perintah atau suruh juga dapat diartikan sebagai kalimat yang mengharapkan tanggapan yang biasanya berupa tindakan dari pihak lain (Suhardi, 2013: 96).

Alwi (2003: 353-354) mengatakan bahwa kalimat imperatif memiliki ciri formal, misalnya memakai partikel penegas, penghalus, dan kata tugas ajakan, harapan, permohonan, dan larangan. Pelaku tindakan dalam kalimat perintah juga tidak selalu terungkap. Rahardi (2010: 79) menyatakan bahwa

kalimat imperatif Bahasa Indonesia dapat diklasifikasikan secara formal menjadi lima macam, yakni (1) kalimat imperatif biasa, (2) kalimat imperatif permintaan, (3) kalimat imperatif pemberian izin, (4) kalimat imperatif ajakan, dan (5) kalimat imperatif suruhan. Di samping itu, Alwi (2003: 354-357) membagi kalimat imperatif menjadi enam golongan, yaitu (1) kalimat imperatif atau suruhan biasa (2) kalimat imperatif halus, (3) kalimat imperatif permintaan atau permohonan, (4) kalimat imperatif ajakan dan harapan, (5) kalimat imperatif larangan, dan (6) kalimat imperatif pembiaran.

Rahardi (2010: 93-117) juga menyatakan bahwa sedikitnya ada tujuh belas macam makna pragmatik imperatif di dalam Bahasa Indonesia baik di dalam tuturan imperatif langsung maupun tuturan imperatif tidak langsung. Berikut ini ketujuh belas wujud imperatif pragmatik.

- 1) Tuturan yang mengandung makna pragmatik imperatif perintah.
- 2) Tuturan yang mengandung makna pragmatik imperatif suruhan (penanda kesantunan: coba).
- 3) Tuturan yang mengandung makna pragmatik imperatif permintaan (penanda kesantunan: tolong, mohon).
- 4) Tuturan yang mengandung makna pragmatik imperatif permohonan (penanda kesantunan: mohon).
- 5) Tuturan yang mengandung makna pragmatik imperatif desakan (penanda kesantunan: ayo, mari, harap, harus).
- 6) Tuturan yang mengandung makna pragmatik imperatif bujukan (penanda kesantunan: ayo, mari, tolong).

- 7) Tuturan yang mengandung makna pragmatik imperatif imbauan (penanda kesantunan: harap, mohon).
- 8) Tuturan yang mengandung makna pragmatik imperatif persilaan (penanda kesantunan: silakan, dipersilakan).
- 9) Tuturan yang mengandung makna pragmatik imperatif ajakan (penanda kesantunan: ayo, mari).
- 10) Tuturan yang mengandung makna pragmatik imperatif permintaan izin (penanda kesantunan: mari, boleh).
- 11) Tuturan yang mengandung makna pragmatik imperatif mengizinkan (penanda kesantunan: silakan).
- 12) Tuturan yang mengandung makna pragmatik imperatif larangan (penanda kesantunan: jangan).
- 13) Tuturan yang mengandung makna pragmatik imperatif harapan (penanda kesantunan: harap, semoga).
- 14) Tuturan yang mengandung makna pragmatik imperatif umpatan.
- 15) Tuturan yang mengandung makna pragmatik imperatif pemberian ucapan selamat (penanda kesantunan: selamat).
- 16) Tuturan yang mengandung makna pragmatik imperatif anjuran (penanda kesantunan: sebaiknya, hendaknya).
- 17) Tuturan yang mengandung makna pragmatik imperatif “ngelulu” (istilah “ngelulu” berasal dari Bahasa Jawa yang berarti menyuruh ataupun melarang).

Dari penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kalimat imperatif merupakan salah satu fungsi kalimat yang didalamnya mengandung unsur memerintah kepada seseorang agar menuruti apa yang penutur atau pembicara katakan. Dalam penelitian ini, peneliti memilih kalimat imperatif yang mengandung makna anjuran yang ditandai dengan penggunaan kata *hendaknya* dan *sebaiknya*, atau dapat disebut kalimat saran.

2.1.16 Kalimat Saran

Wardani (2017:189&208) menjelaskan bahwa kalimat saran adalah kalimat yang berisi saran dalam bentuk nasihat/imbauan. Kalimat saran dapat ditandai dengan kata *sebaiknya*, *seharusnya*, atau *hendaknya*. Sedangkan Rifan Fajrin (2018, <https://www.rifanfajrin.com/2018/11/belajar-kalimat-saran-dilengkapi-dengan.html>, 02 Februari 2020) menyatakan bahwa kalimat saran adalah kalimat yang berisi pendapat (usulan, anjuran) yang disampaikan untuk dipertimbangkan oleh si penerima saran. Saran yang disampaikan tentu saja harus positif, saran berupa kebaikan. Bukan anjuran untuk melakukan sesuatu yang buruk. Memberikan saran itu juga menunjukkan kepedulian, perhatian, dan juga kasih sayang. Adapun ciri-cirinya biasanya disampaikan dengan menggunakan kata-kata sebagai berikut: (a) *sebaiknya*, (b) *seharusnya*, (c) *ada baiknya*, (d) *lebih baik*, (e) *semestinya* dan lain-lain.

Dari penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kalimat saran merupakan kalimat positif yang disampaikan untuk penerima saran dengan tujuan kebaikan.

2.1.17 Pembelajaran Memahami Kalimat Saran Menggunakan Media *Ritatoon* dengan Model Pembelajaran *POE (Predict, Observe, Explain)*

Langkah-langkah pembelajaran memahami kalimat saran menggunakan media *ritatoon* dengan model pembelajaran *POE (Predict, Observe, Explain)* antara lain sebagai berikut:

a) *Predict*

1. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai pengertian dan ciri-ciri kalimat saran (mengumpulkan informasi)
2. Guru memberikan teks bacaan.
3. Guru meminta siswa menulis berbagai kalimat saran yang ditemukan pada teks bacaan (kegiatan individu)

b) *Observe*

- 1) Siswa dibentuk kelompok, yang mana tiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa secara heterogen.
- 2) Siswa mengamati penjelasan guru mengenai aturan pelaksanaan kerja kelompok. (mengamati)
- 3) Ketua kelompok mengambil media *ritatoon* di meja guru masing-masing satu media.
- 4) Siswa mengamati penjelasan guru mengenai cara-cara penggunaan media *ritatoon*. (mengamati)
- 5) Siswa menggunakan media *ritatoon* dengan memahami tiap gambar berbingkai secara berkelompok

- 6) Siswa menemukan kalimat saran pada teks bacaan dengan media *ritatoon*
- 7) Dipimpin ketua kelompok, masing-masing anggota kelompok mengemukakan pendapatnya tentang kalimat saran yang ditemukan (mengolah informasi)
- 8) Siswa menganalisis maksud kalimat saran pada teks bacaan dengan media *ritatoon*
- 9) Siswa mendiskusikan maksud kalimat saran secara kelompok. (kegiatan kelompok)
- 10) Dengan bantuan guru, siswa menganalisis maksud kalimat saran (mengkomunikasikan)

c) *Explain*

- 1) Guru meminta setiap salah satu perwakilan kelompok mengemukakan berbagai kalimat saran yang ditemukan pada media *ritatoon*.
- 2) Siswa menyerahkan tugas kelompok kepada guru.
- 3) Siswa bersama guru melakukan tanya jawab mengenai pembelajaran kalimat saran (menanya).

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini merupakan hasil penelitian relevan yang berkaitan dengan penggunaan media *ritatoon* menggunakan model *POE* (*Predict, Observe, Explain*) untuk memahami kalimat saran sebagai pendukung penelitian dan

pengembangan (*Research and Development*). Penelitian-penelitian tersebut antara lain:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Eny Nur Aisyah, dkk. , tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Alat Permainan *Ritatoon* tentang Binatang Peliharaan sebagai Media Stimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini”. Persamaan peneliti dengan Eny Nur Aisyah, dkk. terletak pada media pembelajaran yang digunakan pada penelitian. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata *post test* lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *pre test* dengan H_0 ditolak maka dapat disimpulkan pemanfaatan media *ritatoon* dapat meningkatkan kemampuan mengenal binatang peliharaan pada anak usia dini. Perbedaan penelitian terletak pada materi yang digunakan dalam penelitian dan subjek penelitian.
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Mats Jonisius Nenohay , Henni Anggraini, M.Psi , Sarah Emmanuel Haryono, M.Psi., tahun 2019 dengan judul “Efektifitas Media *Ritatoon* Terhadap Kemampuan Bercerita Pada Anak Di TK B PKK Bandulan Malang”. Berdasarkan hasil uji t yang dilakukan peneliti diperoleh nilai signifikan 0,000 dan 0,000. Hal ini dapat disimpulkan bahwa $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada efektifitas media *ritatoon* terhadap kemampuan bercerita pada anak di TK B PKK Bandulan Malang. Persamaan peneliti dengan Mats Jonisius Nenohay , Henni Anggraini, M.Psi , Sarah Emmanuel Haryono, M.Psi., terletak pada media pembelajaran yang digunakan pada penelitian.

Perbedaan penelitian terletak pada subjek dan materi yang digunakan dalam penelitian.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Karunia Yulinda Khairiyah tahun 2018 dengan judul “Pemanfaatan Media *Ritatoon* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata Benda Dasar pada Anak Tunagrahita Sedang”. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata *posttest* lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *pretest* dengan H_0 ditolak maka dapat disimpulkan pemanfaatan media *ritatoon* dalam pelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata benda dasar pada anak tuangrahita sedang kelas II. Persamaan peneliti dengan Karunia Yulinda Khairiyah terletak pada subjek dan media pembelajaran yang digunakan pada penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada materi yang digunakan dalam penelitian.
- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Lintang Alfi Rizky dan Faridah Istianah tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Ritatoon* pada Materi Daur Hidup Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN Lidah Kulon 01/464 Surabaya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pengujian *t-test* di dapat hasil signifikansi bahwa H_a diterima, penelitian yang dilakukan adalah media *ritatoon* yang di laksanakan pada kelas eksperimen memiliki pengaruh yang signifikan dan membuktikan bahwa pembelajaran dengan media *ritatoon* memiliki pengaruh pada hasil belajar siswa. Persamaan peneliti dengan Lintang Alfi Rizky dan Faridah Istianah terletak pada subjek dan media pembelajaran yang digunakan

pada penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada materi yang digunakan dalam penelitian.

- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Miftakhun Nikmah dan Mulyani tahun 2018 dengan judul “Efektivitas Media *Ritatoon* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Pantun Kelas V SDN Bangkingan II/442 Surabaya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran yang dilihat dari nilai siswa menunjukkan 81,8% siswa mendapat nilai diatas 70. Persamaan peneliti dengan Miftakhun Nikmah dan Mulyani terletak pada subjek dan media pembelajaran yang digunakan pada penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada materi yang digunakan dalam penelitian.
- 6) Penelitian yang dilakukan oleh Sumitra Nuanmeesri dan Saran Jamornmongkolpilai tahun 2018 dengan judul “*The Development of the Virtual Learning Media of the Sacred Object Artwork*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis diuji dengan menggunakan *t-test*, dan ditemukan bahwa ada perbedaan statistik yang signifikan pada tingkat 0,05 dan evaluasi efisiensi diukur dengan kepuasan kelompok sampel terhadap pembelajaran virtual media karya seni objek sakral. Nilai rata-rata adalah 4,81, dan nilai standar deviasi adalah 0,39. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran virtual karya seni objek sakral yang telah dikembangkan memberi proses pembelajaran yang lebih efektif. Persamaan peneliti dengan Sumitra Nuanmeesri dan Saran Jamornmongkolpilai terletak pada jenis penelitian dan penggunaan media

pembelajaran pada penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada materi yang digunakan dalam penelitian.

- 7) Penelitian yang dilakukan oleh Syafiatul Munazzilah dan Ulhaq Zuhdi tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Media *Ritatoon* terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Daur Hidup dan Metamorfosis Kelas IV SDN Wonoprintahan 2”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa selama proses pembelajaran materi daur hidup dan metamorfosis dengan menggunakan media *ritatoon* memperoleh hasil perhitungan nilai Sig. (*2-tailed*) yaitu 0,004 yang berarti hasil Sig. (*2-tailed*) lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan penggunaan media *ritatoon*. Persamaan peneliti dengan Syafiatul Munazzilah dan Ulhaq Zuhdi terletak pada subjek dan media pembelajaran yang digunakan pada penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada materi yang digunakan dalam penelitian.
- 8) Penelitian yang dilakukan oleh Denty Yanuarini dan Pramono tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Ritatoon* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Tunagrahita”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada baseline-1 nilai yang diperoleh yaitu 55% - 65%, fase intervensi nilai yang diperoleh yaitu 80% - 95%, fase *baseline-2* nilai yang diperoleh siswa tunagrahita sebesar 90% - 95%. Kesimpulan yang diperoleh yaitu penggunaan media *ritatoon* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA materi peristiwa alam. Persamaan peneliti dengan Denty Yanuarini dan Pramono

terletak pada media pembelajaran yang digunakan pada penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada materi yang digunakan dalam penelitian dan subjek penelitian pada siswa SMP.

- 9) Penelitian yang dilakukan oleh Ananto Hidayah dan Yuberti tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *POE (Predict Observe Explain)* terhadap Keterampilan Proses Belajar Fisika Siswa Pokok Bahasan Suhu dan Kalor”. Hasil penelitian menunjukkan analisis data nilai *post test* H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *POE* terhadap pokok bahasan kalor kelas. Persamaan peneliti dengan Ananto Hidayah dan Yuberti terletak pada model pembelajaran yang digunakan pada penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada materi yang digunakan dalam penelitian dan subjek penelitian pada siswa MAN.
- 10) Penelitian yang dilakukan Ria Inayatush Shofiah, Singgih Bektiarso, dan Bambang Supriadi tahun 2017 dengan judul “Penerapan Model *POE (Predict-Observe-Explain)* dengan Metode Eksperimen terhadap Hasil Belajar IPA dan Retensi Siswa Di SMP”. Hasil penelitian menunjukkan analisis data nilai *post test* H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *POE* terhadap materi pencemaran. Persamaan peneliti dengan Ria Inayatush Shofiah, Singgih Bektiarso, dan Bambang Supriadi terletak pada model pembelajaran yang digunakan pada penelitian. Perbedaan penelitian

terletak pada materi yang digunakan dalam penelitian dan subjek penelitian pada siswa SMP.

- 11) Penelitian yang dilakukan oleh Ratna Widyaningrum, Sarwanto, dan Puguh Karyanto tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Modul Berorientasi *POE (Predict, Observe, Explain)* Berwawasan Lingkungan pada Materi Pencemaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Data hasil belajar kognitif dihitung dengan gain ternormalisasi dan diuji dengan uji t dua sampel berpasangan, sedangkan hasil belajar psikomotorik dan afektif dihitung persentase ketercapaiannya. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: pengembangan modul berorientasi *POE* berwawasan lingkungan pada materi pencemaran menggunakan model Borg & Gall yang telah dimodifikasi melalui tahapan *research and information collection, planning, develop preliminary form of products, preliminary field testing, main product revision, main field testing*, dan *operational product revision*; kelayakan modul bernilai 3,3 setelah dilakukan uji lapangan dan berkategori “Baik”; pencapaian hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dalam kategori “Sedang”; dan setelah dilakukan uji secara statistik diperoleh perbedaan hasil belajar siswa. Persamaan peneliti dengan Ratna Widyaningrum, Sarwanto, dan Puguh Karyanto terletak pada model pembelajaran yang digunakan pada penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada materi yang digunakan dalam penelitian dan subjek penelitian pada siswa MAN.

- 12) Penelitian yang dilakukan oleh Rila Tanzila, I Ketut Mahardika dan Rif'ati Dina Handayani tahun 2016 dengan judul “Model Pembelajaran *POE* (*Prediction, Observation, And Explanation*) disertai Teknik *Concept Mapping* pada Pembelajaran Fisika di SMA Negeri 1 Jenggawah”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *POE* disertai *concept mapping* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran fisika di SMA, dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu 85,20 dan kelas kontrol yaitu 73,78 dapat terlihat bahwa kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Persamaan peneliti dengan Rila Tanzila, I Ketut Mahardika dan Rif'ati Dina Handayani terletak pada model pembelajaran yang digunakan pada penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada subjek penelitian pada siswa SMA dan metode penelitian.
- 13) Penelitian yang dilakukan oleh Luqia Intan Farikha, Tri Redjeki dan Suryadi Budi Utomo tahun 2015 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Predict Observe Explain (POE)* disertai Eksperimen pada Materi Pokok Hidrolisis Garam untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI MIA 3 SMA Negeri 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *POE* disertai eksperimen dapat meningkatkan aktivitas (64,7,0 % pada siklus I menjadi 76,47 % pada siklus II) prestasi belajar siswa (aspek pengetahuan 52,94 % pada siklus I menjadi 76,47 % pada siklus II) pada materi pokok hidrolisis garam. Persamaan peneliti dengan

Luqia Intan Farikha, Tri Redjeki dan Suryadi Budi Utomo terletak pada model pembelajaran yang digunakan pada penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada subjek penelitian pada siswa SMA.

- 14) Penelitian yang dilakukan oleh Siti Rohmani, Widha Sunarno, dan Nonoh Siti Aminah tahun 2015 dengan judul “Pembelajaran Fisika Menggunakan Model *POE* (*Prediction, Observation, and Explanation*) melalui Metode Eksperimen dan Proyek Ditinjau dari Kreativitas dan Sikap Ilmiah Siswa”. Hasil penelitian menggunakan teknik analisa data menggunakan uji ANOVA dengan program SPSS versi 19 dengan ketentuan jika $p\text{-value} < 5\%$ maka hipotesis ditolak, artinya ada pengaruh pendekatan pembelajaran pembelajaran menggunakan model *POE* melalui metode eksperimen dan proyek dengan memperhatikan faktor internal kreativitas dan sikap ilmiah siswa. Persamaan peneliti dengan Siti Rohmani, Widha Sunarno, dan Nonoh Siti Aminah terletak pada model pembelajaran yang digunakan pada penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada materi yang digunakan dalam penelitian dan subjek penelitian pada siswa SMK.
- 15) Penelitian yang dilakukan oleh Yuli Atriyanti dan Subiyanto Hadisaputro tahun 2015 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *POE* untuk Meningkatkan Ketercapaian Kompetensi Dasar Siswa”. Hasil uji *N-gain* untuk kelas eksperimen sebesar 0,24 dan untuk kelas kontrol sebesar 0,16. Uji *t-tes* menunjukkan nilai *t*-hitung sebesar 2,00 sementara *t*-kritis sebesar 0,063 sehingga bisa disimpulkan bahwa ketercapaian kompetensi dasar siswa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Persamaan

peneliti dengan Ria Inayatush Shofiah, Singgih Bektiarso, dan Bambang Supriadi terletak pada model pembelajaran dan subjek penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada materi yang digunakan dalam penelitian.

- 16) Penelitian yang dilakukan oleh Siti Rahayu, AT Widodo, dan Sudarmin tahun 2013 dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model *POE* Berbantuan Media “*I AM A SCIENTIST*””. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan sebesar 4,1 berada pada kategori baik, memberikan perbedaan hasil belajar yang signifikan (0,000) dengan rata-rata *N-gain* adalah 0,57 yang berada pada kategori sedang dan persentase ketuntasan 97%. Kemudian rata-rata nilai afektif adalah 87,5% dan rata-rata nilai psikomotorik adalah 88%. Respon siswa dalam mempelajari kimia materi pokok hidrolisis garam melalui penerapan pembelajaran model *POE* memberikan kontribusi 77% dengan kriteria sangat baik. Persamaan peneliti dengan Siti Rahayu, AT Widodo, dan Sudarmin terletak pada model pembelajaran yang digunakan pada penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada materi yang digunakan dalam penelitian dan subjek penelitian pada siswa SMA.
- 17) Penelitian yang dilakukan oleh Erni M., Mery Napitupulu dan Jamaluddin Sakung tahun 2013 dengan judul “Pengaruh Model *POE (Predict-Observe-Explain)* terhadap Hasil Belajar Kimia pada Kelas XI Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan di SMA Negeri 4 Pasangkayu”. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa *POE* dapat meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan berfikir kreatif serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 11,07 sedangkan nilai rata-rata untuk kelas kontrol yaitu 9,08 dengan pengujian hipotesis. Persamaan peneliti dengan Erni M., Mery Napitupulu dan Jamaluddin Sakung terletak pada model pembelajaran yang digunakan pada penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada subjek penelitian pada siswa SMA.

- 18) Penelitian yang dilakukan oleh Chong Wah Liew dan David F Treagust tahun 1998 dengan judul "*The Effectiveness of Predict-Observe-Explain Tasks in Diagnosing Students Understanding of Science and in Identifying their levels of Achievement*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa *POE* (*Predict Observe Explain*) berkaitan dengan ekspansi air, kelarutan garam, dan kekuatan serta ketahanan bola cahaya. Data menunjukkan bagaimana pengetahuan awal siswa dapat memengaruhi prediksi, observasi, dan interpretasi fenomena mereka. Variasi dalam pengamatan siswa menunjukkan bahwa hasil pengamatan seragam mungkin tidak selalu diasumsikan bahkan untuk *POE* (*Predict Observe Explain*) yang dirancang dengan baik dimaksudkan untuk memberikan hasil pengamatan yang jelas dan jelas. Selain itu, data juga menunjukkan bahwa tugas *POE* (*Predict Observe Explain*) efektif dalam menangkap berbagai kemungkinan hasil pengamatan dan prediksi siswa ketika diucapkan dalam format terbuka. Persamaan peneliti dengan Chong Wah Liew dan

David F Treagust terletak pada model pembelajaran yang digunakan pada penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada materi yang digunakan dalam penelitian.

- 19) Penelitian yang dilakukan oleh Linda Aruan, Risnovita Sari, Ahmad Bengar Harahap tahun 2020 dengan judul "*Using Prezi Online Software to Improve Teaching Listening Skill*". Perangkat lunak ini memberi mereka pengalaman baru dalam belajar, karena selama ini mereka menggunakan buku sebagai bahan pengajaran. Kelas mendengarkan dulu merupakan kelas yang membosankan sebelum siswa diperkenalkan dengan media ini. Para siswa kemudian ditantang untuk menggunakan media ini. Hasil menggunakan media ini dapat dilihat dari skor mendengarkan. Sebelum menggunakan media ini, skor rata-rata adalah sekitar 6,8. Setelah menerapkan media ini, skor rata-rata kemudian menjadi 7,5. Meskipun kenaikannya tidak terlalu signifikan, keterampilan mendengarkan siswa telah meningkat. Persamaan peneliti dengan Linda Aruan, Risnovita Sari, Ahmad Bengar Harahap terletak pada keterampilan pembelajaran yang digunakan pada penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada media yang digunakan dalam penelitian.
- 20) Penelitian yang dilakukan oleh Otang Kurniaman, Muhammad Nailul Huda tahun 2018 dengan judul "*Penerapan Strategi Bercerita untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas III SD Muhamadiyah 6 Pekanbaru*". Untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa tersebut, dalam penelitian ini, penulis menggunakan strategi bercerita,

karena strategi bercerita memiliki kesejajaran dengan dongeng sebelum tidur yang biasa dilakukan oleh orangtua dulu, untuk mengembangkan imajinasi, fantasi, dan daya kognisi yang akan mengarahkan anak pada pemahaman yang baik pada pengenalan alam dan lingkungan serta pengenalan perasaan fikiran tentang diri sendiri dan orang lain. Persamaan peneliti dengan Otang Kurniaman, Muhammad Nailul Huda terletak pada subjek dan keterampilan pembelajaran yang digunakan pada penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada metode yang digunakan dalam penelitian.

- 21) Penelitian yang dilakukan Abdulkadir tahun 2017 dengan judul "*Effects Of Cooperative Learning Method On The Development Of Listening Comprehension And Listening Skills*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen lebih sukses daripada siswa dalam kelompok kontrol dalam hal skor prestasi pasca tes. Ketika hasil penelitian diperiksa, dapat dikatakan bahwa teknik belajar bersama, yang merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif, lebih efektif daripada metode pembelajaran tradisional dalam meningkatkan pemahaman menyimak dan keterampilan menyimak siswa kelas delapan. di kelas Turki. Persamaan peneliti dengan Abdulkadir terletak pada keterampilan pembelajaran yang digunakan pada penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada subjek penelitian pada siswa SMP dan metode yang digunakan dalam penelitian.

- 22) Penelitian yang dilakukan oleh Kismarani Anisa dkk tahun 2017 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Memahami Bacaan Menggunakan Metode *PQ4R* pada Siswa VIII A SMP Negeri 13 Pontianak”. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterampilan memahami isi bacaan dengan menerapkan metode *PQ4R* telah berhasil dan terjadi peningkatan yang signifikan dari pembelajaran siklus I hingga siklus III. Persamaan peneliti dengan Kismarani Anisa dkk terletak pada keterampilan pembelajaran yang digunakan pada penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada subjek yang digunakan dalam penelitian.
- 23) Penelitian yang dilakukan oleh Tio Gusti Satria tahun 2017 dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Pendekatan Saintifik Pada Anak Kelas IV Jakarta Barat”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menyimak, terbukti dengan rata-rata presentase siswa pada tindakan siklus I yaitu 55 %, aktivitas guru sesuai langkah-langkah metode ini mencapai 75.6 %, dan aktivitas siswa mencapai 70 %, mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 93 %, aktivitas guru sesuai langkah-langkah metode ini mencapai 83 %, dan aktivitas siswa mencapai 80.4 %. Persamaan peneliti dengan Tio Gusti Satria terletak pada keterampilan pembelajaran yang digunakan pada penelitian dan subjek penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada metode yang digunakan dalam penelitian.
- 24) Penelitian yang dilakukan Tutik Wahyuni, Sarwiji Suwandi, St.Y. Slamet, Andayani tahun 2017 dengan judul “*Contextual Approach to the*

Development of an Indonesian Syntax Textbook in Higher Education in Indonesia". Berdasarkan hasil pengembangan prototipe paparan, nilai $t(8,24) > t_{\text{tabel}}(1,69)$, maka H_0 diterima. Ada perbedaan *posttest* kelas konvensional dan kelas eksperimen pada kemampuan sintaksis Indonesia. Dari perhitungan, skor rata-rata untuk *posttest* kelas konvensional adalah 70,45, sedangkan rata-rata untuk *posttest* 79,24. Ini menunjukkan bahwa skor rata-rata *posttest* lebih besar dari skor rata-rata *pretest*. Dengan demikian efektivitas hasil tes dengan pendekatan kontekstual sintaksis buku teks dikelompokkan baik. Persamaan peneliti dengan Tutik Wahyuni, Sarwiji Suwandi, St.Y. Slamet, Andayani terletak pada keterampilan pembelajaran yang digunakan pada penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada jenis penelitian.

- 25) Penelitian yang dilakukan oleh Friska Novita Priantini, Prana Dwija Iswara, dan Isrok'atun tahun 2016 dengan judul "Penggunaan Media TEGA (Teka-Teki Gambar dan Audio) untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dalam Materi Menjelaskan Simbol Daerah/Korp". Peningkatan keterampilan menyimak pada pembelajaran menggunakan media TEGA pada penelitian ini telah sesuai target yang diharapkan. Hal ini terbukti dari hasil belajar siswa yang senantiasa meningkat dari setiap siklusnya dan ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa yang mencapai KKM (tuntas) pada materi tersebut. Persamaan peneliti dengan Friska Novita Priantini, Prana Dwija Iswara, dan Isrok'atun terletak pada keterampilan pembelajaran yang digunakan pada penelitian dan subjek penelitian.

Perbedaan penelitian terletak pada media dan materi yang digunakan dalam penelitian.

- 26) Penelitian yang dilakukan oleh Putu Putri Agustini, M.G Rini Kristiantari, DB. Kt. Ngr Semara Putra tahun 2016 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Menyimak Tema Sejarah Peradaban Indonesia pada Siswa Kelas V SDN 8 Sumerta”. Penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan menyimak pada siswa kelas V SDN 8 Sumerta tema sejarah peradaban Indonesia tahun ajaran 2015/2016. Peningkatan ini dapat dilihat dari nilai ketuntasan klasikal hasil belajar keterampilan menyimak pada siklus I sebesar 55,26 % dan pada siklus II mencapai 86,84%. Persamaan peneliti dengan Putu Putri Agustini, M.G Rini Kristiantari, DB. Kt. Ngr Semara Putra terletak pada keterampilan pembelajaran yang digunakan pada penelitian dan subjek penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada media yang digunakan dalam penelitian.
- 27) Penelitian yang dilakukan oleh Mauliddiah Candra Putri tahun 2015 dengan judul “Analisis Kalimat Imperatif pada Bahasa Pembina Upacara di SMA Negeri 3 Kota Tanjungpinang”. Hasil penelitian mendapati bahwa: (1) Seluruh bentuk imperatif, yaitu: imperatif biasa, imperatif permintaan, imperatif pemberian izin, imperatif ajakan, dan imperatif suruhan ada pada kalimat amanat pembina upacara di SMA Negeri 3

Tanjungpinang; (2) Dari tujuh belas wujud kalimat imperatif, didapati tiga belas wujud pragmatik imperatif yang digunakan, yaitu: wujud pragmatik bermakna perintah; wujud pragmatik bermakna suruhan; wujud pragmatik bermakna permintaan; wujud pragmatik bermakna permohonan; wujud pragmatik bermakna desakan; wujud pragmatik bermakna bujukan; wujud pragmatik bermakna imbauan; wujud pragmatik bermakna persilaan; wujud pragmatik bermakna ajakan; wujud pragmatik bermakna mengizinkan; wujud pragmatik bermakna larangan; wujud pragmatik bermakna harapan; wujud pragmatik bermakna anjuran; dan wujud pragmatik bermakna ngelulu. Persamaan peneliti dengan Mauliddiah Candra Putri terletak pada materi yang digunakan pada penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada subjek dan jenis penelitian.

- 28) Penelitian yang dilakukan oleh Minsih dan Dewi Maya tahun 2014 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Melalui Pendekatan *SAVI* (*Somatis, Auditori, Visual, Intelektual*) dan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V SD Negeri Ngadirejo 01 Kartasura Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2013/2014’. Hasil penilaian keterampilan menyimak yang telah memenuhi aspek-aspek pencapaian keterampilan menyimak pada akhir siklus sebesar 84,58%. Selain itu juga hasil tes keterampilan menyimak yang mengalami peningkatan berdasarkan nilai KKM. Pada pelaksanaan siklus I sebanyak 74,41% atau 32 siswa mencapai nilai KKM. Siklus II meningkat menjadi 100% dengan nilai rata-rata siklus II 92,67. Persamaan peneliti dengan Minsih dan Dewi Maya terletak pada

materi dan subjek yang digunakan pada penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada media dan jenis penelitian.

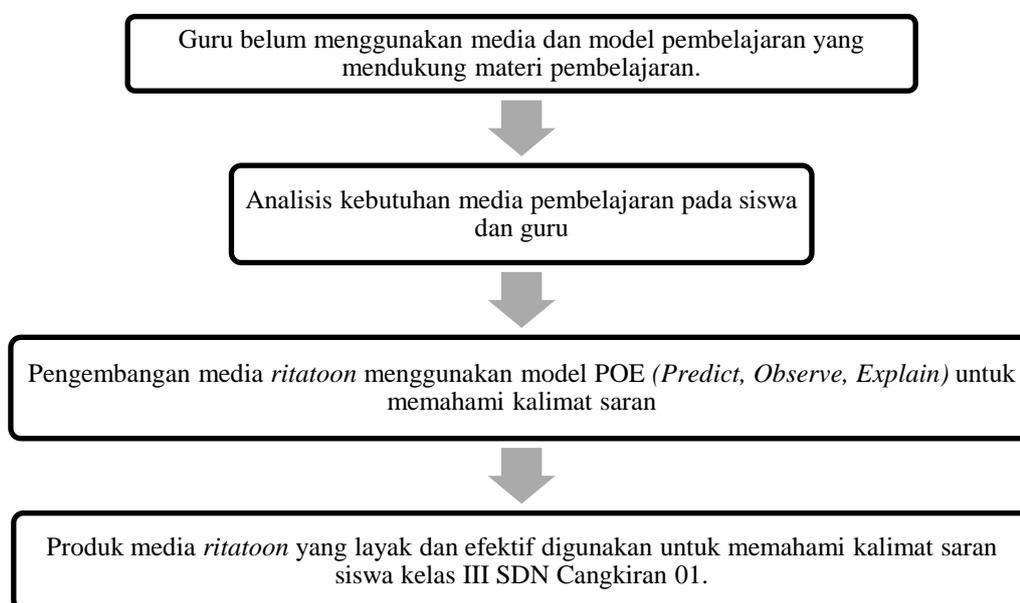
29) Penelitian yang dilakukan Carolina Fransiska tahun 2013 dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menyimak Isi Cerita dengan Menggunakan Media Audio *Storytelling* Terekam di Kelas V SDN 3 Panarung Palangka Raya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio *storytelling* terekam, proses atau aktivitas belajar siswa semakin meningkat, terbukti dari data awal yang besarnya 48,33% meningkat menjadi 61% pada siklus I, atau meningkat sebesar 13,33%. Pada siklus II terjadi lagi kenaikan dari 61% pada siklus I menjadi 73,33% pada siklus II, atau mengalami peningkatan sebesar 13,33%. Persamaan peneliti dengan Carolina Fransiska terletak pada keterampilan pembelajaran yang digunakan pada penelitian dan subjek penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

2.3 Kerangka Berpikir

Penelitian ini meliputi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah media *ritatoon* dan model POE (*Predict, Observe, Explain*), dan variabel terikat adalah keterampilan memahami kalimat saran. Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris yang telah diuraikan, diperoleh alur berpikir bahwa pembelajaran di SDN Cangkiran 01 belum optimal. Permasalahan tersebut muncul karena siswa masih kebingungan dalam memahami kalimat saran. Hal tersebut dapat menjadikan siswa kurang

fokus dalam pembelajaran dan pembelajaran terkesan kurang menyenangkan. Selain itu, guru lebih aktif dalam memberikan pemahaman kalimat saran dengan cara menampilkan berbagai cerita-cerita. Sehingga belum ada model pembelajaran yang sesuai dan belum ada media pembelajaran yang mendukung materi pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa rendahnya kemampuan siswa dalam memahami kalimat saran disebabkan oleh belum ada model pembelajaran yang sesuai dan belum ada media pembelajaran yang mendukung materi pembelajaran. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk mengembangkan media *ritatoon* menggunakan model POE (*Predict, Observe, Explain*) untuk memahami kalimat saran siswa kelas III SDN Cangkiran 01. Alur berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

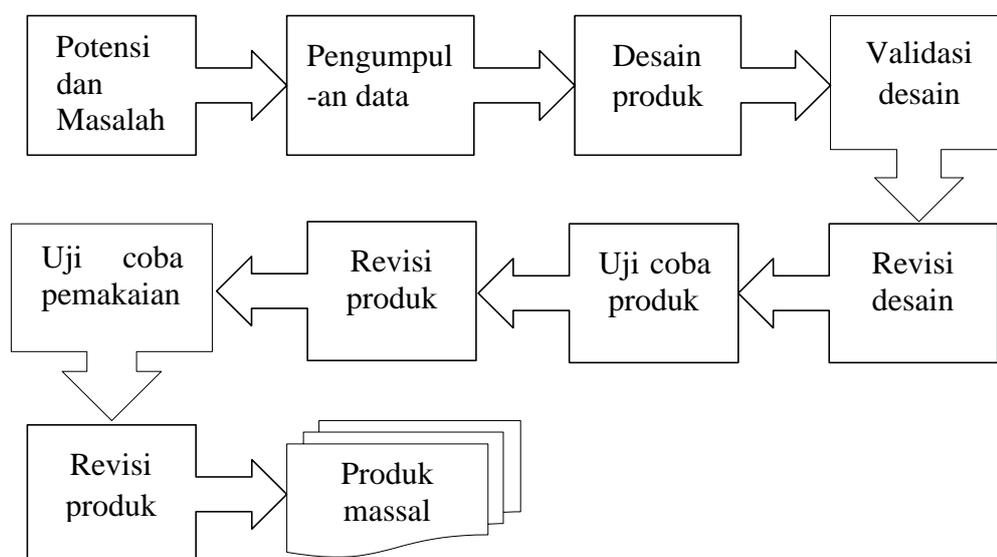
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2012:164). Tujuan dari penelitian dan pengembangan adalah untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016a:407).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau metode ilmiah yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media *ritatoon* menggunakan model *POE (Predict, Observe, Explain)* untuk memahami kalimat saran siswa kelas III SDN Cangkiran 01 digambarkan pada bagan berikut. Metode pengembangan penelitian ini menggunakan sepuluh langkah penelitian dan pengembangan Sugiyono.

Menurut Sugiyono (2016a:408-427), langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdapat sepuluh langkah. Sepuluh langkah pelaksanaan tersebut adalah 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, dan 10) produk massal.



Bagan 3.1 Langkah-Langkah Penggunaan Metode *Research and Development (R&D)*

Pengembangan media *ritatoon* dilakukan sampai pada tahap delapan yaitu uji coba pemakaian, karena menurut Fathoni (2006:133) prosedur pelaksanaan penelitian pengembangan bukan merupakan langkah-langkah baku yang harus diikuti secara baku. Setiap pengembang dapat memilih dan menemukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan. Dengan demikian, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan delapan langkah dari sepuluh teori tersebut atas dasar keterbatasan peneliti, dana dan subyek coba, sehingga penelitian ini hanya terbatas sampai pada terciptanya sebuah

produk yang layak menurut ahli dan uji coba. Secara prosedural, langkah-langkah penelitian yang dikembangkan oleh Sugiyono dan telah dimodifikasi berdasarkan kebutuhan penelitian pengembangan media *ritatoon* dapat digambarkan pada bagan berikut:



Bagan 3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan Media *Ritatoon*

Penjelasan prosedur penelitian dan pengembangan media *ritatoon* sebagai berikut:

1) Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah yang ada, diperoleh dari kegiatan data awal dan wawancara tentang pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Cangkiran 01 bahwa belum adanya media pembelajaran konkret dan model pembelajaran yang belum sesuai materi. Sehingga peneliti ingin mengembangkan media *ritatoon* menggunakan model *POE (Predict, Observe, Explain)*, diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami kalimat saran serta membantu guru dalam memilih media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran.

2) Pengumpulan Data

Setelah peneliti mengidentifikasi potensi dan masalah yang terjadi, maka perlu mengatasi masalah tersebut dengan melakukan pengumpulan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu. Pada tahap ini, peneliti mencari sumber pustaka dan penelitian yang relevan. Selain itu, peneliti juga menganalisis angket kebutuhan guru dan siswa terhadap media *ritatoon* menggunakan model *POE (Predict, Observe, Explain)* untuk memahami kalimat saran.

3) Desain Produk

Hasil dari pengumpulan data dirumuskan menjadi rancangan dari produk yang dikembangkan. Tahap pertama adalah dengan membuat prototipe berupa rancangan kasar dari produk yang akan dibuat. Kemudian

melakukan pengembangan prototipe yaitu pembuatan desain gambar berbingkai dan cerita yang sesuai dengan materi pembelajaran.

4) Validasi Desain

Media *ritatoon* dinilai oleh pakar yang terdiri dari pakar media dan materi. Dosen ahli bidang pengembang media yaitu Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd. dan ahli bidang materi Qurrota Ayu Neina, S.Pd., M.Pd. Penilaian media *ritatoon* bertujuan untuk mengetahui bahwa produk ini dapat langsung diuji cobakan atau harus mengalami revisi.

5) Revisi Desain

Revisi dilakukan apabila terdapat kelemahan maupun kekurangan berdasarkan saran dari pakar media dan materi yang menilai produk tersebut. Proses revisi dilakukan secara berulang-ulang hingga produk dinyatakan layak oleh para pakar. Media *ritatoon* yang sudah dinyatakan layak oleh pakar media dan materi dapat digunakan untuk uji coba skala kecil.

6) Uji Coba Produk

Media *ritatoon* yang sudah direvisi berdasarkan saran dari pakar, diuji coba dalam skala kecil yaitu menggunakan siswa dari kelas III B SDN Tambangan 01. Jumlah siswa yang digunakan dalam uji coba produk skala kecil yaitu sebanyak 6 siswa. Siswa yang dipilih sebagai sumber data dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik sampel yang memilih sumber data dengan pertimbangan tertentu. Uji coba yang dilakukan yaitu dengan teknis tes tertulis (*pretest* dan *posttest*) agar peneliti

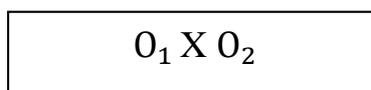
dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menggunakan media *ritatoon* secara lebih akurat. Pada akhir pembelajaran, guru dan siswa diberikan angket tanggapan guru dan siswa mengenai media *ritatoon* untuk mengetahui tanggapan adanya media tersebut.

7) Revisi Produk

Revisi media *ritatoon* dilakukan apabila ditemukan kelemahan maupun kekurangan produk berdasarkan hasil uji coba yaitu dengan menganalisis tanggapan siswa dan guru. Produk final berupa media *ritatoon* yang telah melalui penilaian, revisi, dan uji coba sehingga layak dan efektif diterapkan dalam pembelajaran.

8) Uji Coba Pemakaian

Setelah produk media *ritatoon* direvisi berdasarkan uji coba produk, kemudian peneliti melakukan pengujian (tahap uji coba pemakaian). Subjek yang dijadikan penelitian pada tahap ini adalah siswa kelas III SDN Cangkiran 01 yang berjumlah 40 siswa. Uji coba ini dilakukan untuk menguji keefektifan media *ritatoon* yang berupa penilaian pengetahuan memahami kalimat saran menggunakan desain eksperimen *one grup pretest posttest design* agar peneliti dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menggunakan media *ritatoon* secara lebih akurat. Gambar desain eksperimen *one grup pretest posttest design* dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 3.1 Desain Eksperimen *One Grup Pretest Posttest Design*

Keterangan:

O_1 = nilai *pretest* sebelum diterapkan media *ritatoon*

O_2 = nilai *posttest* sesudah diterapkan media *ritatoon*

(Sugiyono, 2016a: 111)

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN Cangkiran 01. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020.

3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian

1) Data

Data dalam penelitian adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dapat berupa hasil angket, wawancara, dan hasil observasi yang didapat dari SDN Cangkiran 01. Sedangkan data kuantitatif dapat berupa hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mencermati ungkapan atau kalimat saran dalam teks.

2) Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah sumber dari mana data dapat diperoleh (Arikunto, 2013b:172). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan sumber data siswa, guru, dan ahli.

a) Siswa

Siswa yang menjadi sumber perolehan data kebutuhan prototipe terhadap media *ritatoon* pada siswa kelas III SDN Cangkiran 01 yang

berjumlah 40 orang siswa. Selain itu siswa juga berperan sebagai penilai media *ritatoon* melalui angket tanggapan.

b) Guru

Sumber data dalam penelitian ini adalah guru kelas III yang berada di SDN Cangkiran 01. Selain berperan sebagai sumber data tentang kebutuhan akan media *ritatoon*, guru juga berperan sebagai peguji media *ritatoon* pada siswa kelas III.

c) Ahli

Ahli atau pakar yang bertindak sebagai konsultan pengembang media *ritatoon* pada siswa kelas III adalah pakar yang memiliki keahlian berbeda, yaitu satu orang ahli dalam bidang pengembang media dan satu orang ahli dalam bidang materi. Dosen ahli bidang pengembang media yaitu Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd. dan ahli bidang materi Qurrota Ayu Neina, S.Pd., M.Pd.

3) Subyek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian dan pengembangan ini adalah (1) siswa SD kelas III SDN Cangkiran 01, (2) guru kelas III dari SDN Cangkiran 01, dan (3) dosen ahli, yaitu dosen ahli materi dan dosen ahli media yang bertindak sebagai konsultan media *ritatoon*.

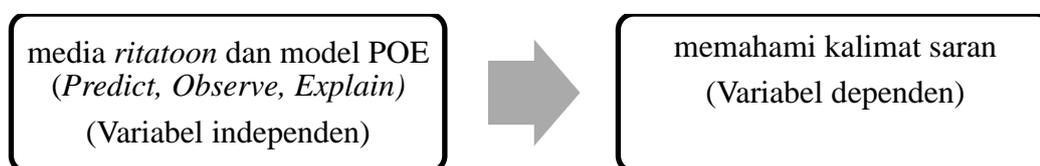
3.4 Variabel Penelitian

Sugiyono (2016a: 60) mengemukakan variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat, atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai

variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain, maka variabel dalam penelitian dibedakan menjadi lima, yaitu: (1) variabel independen; (2) variabel dependen; (3) variabel moderator; (4) variabel intervening; dan (5) variabel kontrol. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Variabel Independen (variabel bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas pada penelitian ini adalah media *ritatoon* dan model *POE (Predict, Observe, Explain)*.
- 2) Variabel Dependen (variabel terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah memahami kalimat saran siswa kelas III SDN Cangkiran 01.

Hubungan antara kedua variabel tersebut dalam penelitian dan pengembangan (*Reseach and Development*) ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 3.4 Hubungan variabel independen dan variabel dependen

3.5 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Ritatoon* Menggunakan Model *POE* (*Predict, Observe, Explain*) untuk Memahami Kalimat Saran Siswa Kelas III SDN Cangkiran 01”, dapat dijabarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Definisi Konsep	Definisi Operasional	Jenis Data
1.	<i>Ritatoon</i>	<i>Ritatoon</i> merupakan gambar berseri yang dibingkai sedemikian rupa, tahapan-tahapan yang ditunjukkan pada gambar-gambar tersebut dapat dipresentasikan sebagai suatu proses kejadian (Depdiknas, 2008:9).	<i>Ritatoon</i> pada kenyataannya pesan belajar dikemas dalam media dua dimensi yang didukung oleh piranti tiga dimensi. Gambar berbingkai tersebut merupakan papan berseri untuk menempatkan komponen-komponen. Komponen tersebut yaitu 1) gambar cover sebagai pembuka, 2) materi utama berupa pengertian kalimat saran, ciri-ciri kalimat saran, contoh kalimat saran, dan disertai teks bacaan maupun gambar-gambar yang sesuai, 3) penutup.	Data ordinal
2.	Model <i>POE</i> (<i>Predict, Observe, Explain</i>)	Menurut Indrawati dan Setiawan (dalam Fathonah, (2016:172)), model pembelajaran <i>POE</i> merupakan salah satu model pembelajaran yang mengacu pada teori belajar	Model <i>POE</i> merupakan model pembelajaran dimana guru berperan menggali pemahaman peserta didik dengan cara meminta mereka untuk melaksanakan tiga tugas utama, yaitu prediksi (<i>predict</i>),	Data ordinal

		konstruktivis, dimana esensi dari model pembelajaran ini adalah siswa membangun pengetahuan awalnya sendiri dan dengan bantuan guru dalam pembelajaran mereka berusaha menemukan hal baru dan akhirnya mampu mengkonstruksi pengetahuan sesuai dengan hasil pembelajaran yang diperoleh.	observasi (<i>observe</i>), dan penjelasan (<i>explain</i>) dalam memahami kalimat saran.	
3.	Memahami Kalimat Saran	Kalimat saran termasuk kalimat imperatif yang mengandung makna anjuran, biasanya ditandai dengan penggunaan kata <i>hendaknya</i> dan <i>sebaiknya</i> (Rahardi, (2010:114).	Kalimat saran termasuk kalimat perintah yang mengandung ungkapan makna anjuran atau masukan.	Data interval

3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1) Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2016a:308) menyatakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Sugiyono (2016a:193) juga menyatakan bahwa kualitas pengumpulan data

mempengaruhi kualitas data hasil penelitian. Kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri atas teknik tes dan teknik nontes. Teknik nontes terdiri dari wawancara, angket atau kuesioner, dan dokumentasi.

a) Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat, yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto 2013a:46). Tes dalam penelitian ini ada *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum siswa menggunakan media *ritatoon* dan *posttest* dilakukan setelah siswa menggunakan media *ritatoon*.

b) Nontes

(1) Wawancara

Menurut Widoyoko (2012:40) wawancara merupakan suatu proses tanya jawab atau dialog secara lisan antara pewawancara (*interviewer*) dengan responden atau orang yang diwawancarai (*interviewee*) dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Sugiyono (2016a:194) menyatakan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan dan potensi yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui pendapat, keinginan dan hal-hal lain dari

responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah wawancara terstruktur. Peneliti membuat pedoman wawancara sesuai dengan kebutuhan penelitian. Wawancara dilakukan terhadap guru kelas III SDN Cangkiran 01. Hasil wawancara ini bahwa belum adanya media pembelajaran konkret dan model pembelajaran yang belum sesuai materi.

(2) Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2016a:329) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Menurut Sukmadinata (2013:221) dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data dokumen yang berbentuk foto dan dokumen lain yang dapat mendukung penelitian.

(3) Angket

Menurut Sukmadinata (2013:219) angket atau kuesioner (*questionnaire*) merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden.

Angket diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa akan media pembelajaran yang akan diteliti. Angket yang dibuat oleh peneliti ada tiga macam angket, antara lain: angket kebutuhan guru dan siswa, angket penelitian oleh dosen ahli dan guru, dan angket tanggapan guru dan siswa.

(a) Angket Penilaian Ahli Materi

Kisi-kisi angket penilaian ahli materi memiliki tiga kriteria, yaitu: (a) aspek isi atau materi; (b) aspek penyajian; dan (c) aspek bahasa. Aspek isi atau materi memiliki dua indikator, yaitu: Kesesuaian materi dengan KI dan KD; dan kesesuaian materi dengan tingkat karakteristik pemahaman siswa kelas III. Aspek penyajian memiliki dua indikator, yaitu: Kesesuaian teknik penyajian materi; dan kesesuaian urutan penyajian materi. Serta aspek bahasa juga memiliki dua indikator, yaitu: keterbacaan; dan bahasa yang digunakan dalam kalimat.

(b) Angket Penilaian Ahli Media

Kisi-kisi angket penilaian ahli media memiliki dua indikator, yaitu: (a) tampilan media *ritatoon*; dan (b) penyajian media *ritatoon*. Indikator tampilan media *ritatoon* memiliki lima deskriptor, yaitu: (a) bentuk media *ritatoon*; (b) ukuran media *ritatoon*; (c) warna media *ritatoon*; (d) bahan media *ritatoon*; dan (e) ketebalan media *ritatoon*. Indikator penyajian media *ritatoon* memiliki empat deskriptor, yaitu: (a) desain media

ritatoon menarik minat siswa untuk belajar, (b) desain media *ritatoon* dapat memotivasi siswa, (c) kemudahan penggunaan dan (d) kemudahan perawatan.

(c) Angket Tanggapan Guru

Kisi-kisi angket tanggapan guru dalam memahami kalamt saran memiliki tiga kriteria, yaitu: (a) mutu teknis, (b) sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dan (c) praktis, luwes, dan bertahan. Kriteria mutu teknis memiliki tiga indikator, yaitu: (a) tampilan media *ritatoon*; (b) komposisi warna; dan (c) penggunaan media. Kriteria sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai memiliki tiga indikator, yaitu: (a) media sesuai dengan KI, KD, dan indikator; (b) meningkatkan kualitas dan kognitif siswa; dan (c) bentuk, ukuran, dan bahan sesuai siswa. Kriteria praktis, luwes, dan bertahan memiliki empat indikator, yaitu: (a) mudah digunakan; (b) tahan lama; (c) menarik minat belajar; (d) memotivasi siswa.

(d) Angket Tanggapan Siswa

Kisi-kisi angket tanggapan guru dalam memahami kalamt saran memiliki tiga kriteria, yaitu: (a) mutu teknis, (b) sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dan (c) praktis, luwes, dan bertahan. Kriteria mutu teknis memiliki tiga indikator, yaitu: (a) tampilan media *ritatoon*; (b) komposisi warna; dan (c) penggunaan media. Kriteria sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai

memiliki tiga indikator, yaitu: (a) media sesuai dengan materi; (b) mencapai tujuan pembelajaran; dan (c) media memotivasi siswa. Kriteria praktis, luwes, dan bertahan memiliki dua indikator, yaitu: (a) mudah digunakan; dan (b) pembelajaran lebih menyenangkan.

2) Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2016a:147) instrumen penelitian adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Widoyoko (2012:53) menjelaskan bahwa instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Alat yang digunakan dapat berupa tes, angket, dan pedoman wawancara.

Peneliti menggunakan instrumen penelitian angket. Angket yang digunakan dalam penelitian terdapat 3 macam, yaitu angket kebutuhan guru dan siswa, angket validasi prototip media *ritatoon*, dan angket tanggapan guru dan siswa. Untuk angket kebutuhan yang diberikan kepada guru dan siswa digunakan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa akan media pembelajaran yang akan diteliti. Kemudian angket validasi prototip digunakan untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari validator materi dan validator media terhadap prototip media *ritatoon*. Selanjutnya angket tanggapan guru dan siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa terhadap media *ritatoon* yang dikembangkan. Skala yang digunakan

dalam angket ini yaitu menggunakan skala *Likert*. Angket dalam penelitian ini dapat diuraikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Umum Instrumen Penelitian

Data	Sumber Data	Instrumen
Kebutuhan prototipe media <i>ritatoon</i>	a. Guru dan siswa kelas III SDN Cangkiran 01	Kuesioner kebutuhan guru dan siswa.
Validitas prototipe media <i>ritatoon</i>	a. Ahli media b. Ahli materi	Kuesioner uji validitas.
Tanggapan terhadap prototipe media <i>ritatoon</i>	a. Guru dan siswa kelas III SDN Cangkiran 01	Kuesioner tanggapan guru dan siswa.

Instrumen penelitian ini juga menggunakan metode tes. Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau hasil belajar. Tes diberikan kepada siswa secara individu untuk mengetahui kemampuan pengetahuan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia memahami kalimat saran. Tes yang diberikan kepada siswa terdiri atas 10 soal pilihan ganda. Tes dilakukan saat sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberi perlakuan dengan menggunakan media *ritatoon*. Berikut ini merupakan penilaian hasil belajar siswa berdasarkan aspek pengetahuan.

3.7 Uji Validitas, Uji Kelayakan dan Uji Reliabilitas

1) Uji Kelayakan

Instrumen penelitian kelayakan media *ritatoon* dilakukan pengujian oleh validator ahli dengan berpedoman pada angket kelayakan. Untuk menguji kelayakan media digunakan rumus:

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

Keterangan:

P = angka presentase

f = skor yang diperoleh

N = skor keseluruhan

Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Media

Persentase	Kriteria
$76\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
$51\% \leq \text{skor} < 75\%$	Layak
$26\% \leq \text{skor} < 50\%$	Cukup Layak
$0\% < \text{skor} < 25\%$	Tidak Layak

(Lestari dan Yudhanegara, 2017:334)

Hasil dari data uji kelayakan media oleh validator ahli digunakan sebagai penilaian terhadap produk dan untuk mengetahui perlu tidaknya perbaikan terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran yang telah diberikan oleh para validator ahli.

2) Uji Validitas

Arikunto (2013b:211) menjelaskan validitas adalah suatu ukuran yang menjelaskan tingkatan kesahihan suatu instrumen. Sugiyono (2016a: 172-173) menyatakan bahwa hasil penelitian yang valid terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang diperoleh pada objek yang diteliti. Instrumen yang valid dibuat untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Terdapat tiga macam pengujian validitas instrumen, yaitu: (1) pengujian validitas kontrak, pengujian yang dapat digunakan pendapat para

ahli, dan untuk mengukur setiap aspek berpikir; (2) pengujian validitas isi, dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan isi atau rancangan yang ditetapkan; (3) pengujian validitas eksternal, diuji dengan cara membandingkan antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta yang terjadi di lapangan.

Uji coba validitas dalam penelitian ini menggunakan pengujian validitas isi. Sugiyono (2016a:182) menjelaskan bahwa validitas isi dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pembelajaran yang telah diajarkan. Pengujian validitas isi dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi instrumen memuat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir pertanyaan atau pernyataan yang dijabarkan dalam indikator. Setelah instrumen di konstruksi dengan aspek-aspek yang akan diukur berdasarkan materi dan teori pembelajaran, selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli (Sugiyono 2016a:177). Pada setiap instrumen tes maupun non tes terdapat butir pertanyaan atau pernyataan. Instrumen diujicobakan dan dianalisis dengan analisis item. Analisis item dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor butir instrumen dengan skor total.

Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *point biserial*. Rumus *point biserial* sebagai berikut:

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

(Arikunto, 2013a:93)

Keterangan:

r_{pbi} : koefisien korelasi biserial

M_p : rerata skor dari subjek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya.

M_t : rerata skor total

S_t : standar deviasi dari skor total proporsi

p : proporsi deviasi dari skor yang menjawab benar

$$p = \frac{\text{banyak siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$$

q : proporsi siswa yang menjawab salah ($q=1-p$)

Jika r_{pbi} lebih besar dari r tabel, maka soal dikatakan valid. Sedangkan lebih kecil maka dikatakan tidak valid. Adapun r tabel yang digunakan ialah r tabel dengan taraf kepercayaan 5%.

Instrumen pada penelitian ini berupa tes tertulis dengan 25 butir pertanyaan yang telah diujicobakan pada siswa kelas III A SDN Tambangan 01. Hasil perhitungannya menggunakan skor dikotomi yaitu jawaban benar mendapat skor 1 dan jawaban salah mendapat skor 0. Hasil r_{hitung} diperoleh dari hasil perhitungan korelasi *point biserial*, sedangkan r_{tabel} diperoleh dari $N=35$ dengan taraf signifikan 5% sehingga diperoleh r_{tabel} yaitu 0,334. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan valid. Sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan tidak valid. Soal yang memenuhi kriteria valid dapat digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest* saat uji coba pemakaian.

Berdasarkan hasil uji coba soal sejumlah 25 soal pada siswa kelas III diperoleh hasil 13 soal dikatakan valid yaitu nomor 1;4;6;8;9;11; 15;16;18;19;20;22;23;25. Sedangkan soal yang tidak valid berjumlah 12 soal yaitu nomor 2; 3;5;7;10;12;13;14;16;17;21;24.

3) Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga (Arikunto, 2013a:100).

Untuk mengetahui reliabilitas tes pilihan ganda yaitu menggunakan rumus KR-20 (Kuder Richardson). Berikut rumus KR-20:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

(Arikunto, 2013a:115)

Keterangan:

- r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan.
- p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
- q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1-p$)
- $\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q
- k = banyaknya item
- S = standar deviasidarites

Instrumen pada penelitian ini berupa tes tertulis dengan 25 butir pertanyaan yang telah diujicobakan pada siswa kelas III A SDN Tambangan 01. Hasil perhitungannya menggunakan skor dikotomi yaitu jawaban benar mendapat skor 1 dan jawaban salah mendapat skor 0. Hasil r_{hitung} diperoleh dari hasil perhitungan K-R 20, sedangkan r_{tabel} diperoleh dari N=35 dengan taraf signifikan 5% sehingga diperoleh r_{tabel} yaitu 0,334. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan reliabel. Adapun kriteria reliabilitas soal sangat tinggi jika r_{hitung} 0,80-1,00; kriteria tinggi jika r_{hitung} 0,60-0,80, kriteria sedang jika r_{hitung} 0,40-0,60; kriteria rendah jika 0,20-0,40 dan kriteria sangat rendah jika r_{hitung} 0,00-0,002.

Berdasarkan hasil analisis uji reliabilitas instrumen soal uji coba, diperoleh r_{hitung} 0,737. Nilai r_{hitung} ini dibandingkan dengan r_{tabel} dengan N=35 dan taraf signifikan 5% diperoleh r_{tabel} sebesar 0,334. Jadi, dapat disimpulkan bahwa soal tersebut dikatakan reliabel karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan kriteria tinggi.

4) Taraf Kesukaran

Soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar merupakan soal yang baik. Bilangan yang menunjukkan mudah atau sukarnya suatu soal disebut indeks kesukaran. Besarnya indeks kesukaran 0,00 sampai 1,0 (Arikunto, 2013a:223). Untuk mengetahui indeks kesukaran soal dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{JS} \quad (\text{Arikunto, 2013a:223})$$

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran atau taraf kesukaran.

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar.

JS = Jumlah seluruh siswa.

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh maka semakin sulit soal tersebut dan sebaliknya. Kriteria indeks kesukaran soal yang digunakan yakni sebagai berikut.

P 0,00 sampai 0,30 = soal kategori sukar

P 0,31 sampai 0,70 = soal kategori sedang

P 0,71 sampai 1,00 = soal kategori mudah

(Arikunto, 2013a:225)

Berdasarkan hasil analisis taraf kesukaran soal uji coba kelas III A di SDN Tambangan 01, diperoleh 10 soal dengan kriteria mudah, 12 soal dengan kriteria sedang, dan 3 soal dengan kriteria sukar. Hasil uji taraf kesukaran instrumen disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen Uji Coba

Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah
Mudah	1;2;3;4;7;10;12;16;21;23	10
Sedang	5;6;9;13;14;15;17;11;19;20;22;24	12
Sukar	8;18;25	3

5) Daya Beda

Menurut Arikunto (2013a:226) daya pembeda adalah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Kurniawan (2015:5) menjelaskan

analisis daya pembeda memiliki tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang sudah menguasai kompetensi dan yang belum menguasai kompetensi. Indeks daya pembeda dihitung atas dasar pembagian kelompok menjadi dua bagian, yaitu kelompok atas yang merupakan kelompok peserta tes yang berkemampuan tinggi dengan kelompok bawah yang merupakan kelompok peserta tes yang berkemampuan rendah. Besarnya daya pembeda ditunjukkan dengan indeks diskriminasi 0,1 sampai dengan 1,00. Daya pembeda soal uji coba dihitung menggunakan rumus indeks diskriminasi sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = P_A - P_B$$

(Arikunto, 2013a:228)

Keterangan:

D = daya pembeda

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

P_A = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

Untuk menafsirkan hasil perhitungan dapat dilihat melalui klasifikasi daya pembeda berikut:

Tabel 3.5 Klasifikasi Daya Pembeda

Keterangan	Kriteria
$0,00 < D_p \leq 0,20$	Jelek (<i>poor</i>)
$0,20 < D_p \leq 0,40$	Cukup (<i>satisfactory</i>)
$0,40 < D_p \leq 0,70$	Baik (<i>good</i>)
$0,70 < D_p \leq 1,00$	Baik sekali (<i>excellent</i>)
D bernilai negatif	Tidak baik

(Arikunto, 2013a:232)

Berdasarkan hasil analisis daya pembeda soal uji coba kelas III A di SDN Tambangan 01, dari 25 soal diperoleh 11 soal dengan kriteria baik, 3 soal dengan kriteria cukup, 6 soal dengan kriteria jelek, dan 5 soal dengan kriteria sangat jelek. Hasil uji daya pembeda instrumen disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Uji Coba

Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah
Baik	1;4;6;8;11;15;18;19;22;23;25	11
Cukup	9;10;20	3
Jelek	2;3;7;12;13;16	6
Tidak baik	5;14;17;21;24	5

Berdasarkan analisis validitas, reliabilitas, taraf kesukaran daya pembeda, maka soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal yang termasuk kategori layak dengan kriteria valid dan reliabel. Soal yang digunakan memiliki tiga tingkat kesukaran yaitu soal dengan kriteria sukar, sedang dan mudah. Daya pembeda soal yang digunakan yaitu baik dan cukup. Dari hasil perhitungan diperoleh soal yang layak dipakai sebanyak 14 soal, sedangkan soal yang tidak layak pakai sebanyak 11 soal. Hasil analisis kelayakan instrumen uji coba disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Hasil Uji Analisis Kelayakan Instrumen Uji Coba

Kategori	Nomor Butir Soal	Jumlah
Layak	1;4;6;8;9;11;15;18;19;20;22;23;25	13
Tidak Layak	2;3;5;7;10;12;13;14;16;17;21;24	12

Tetapi soal yang digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*, hanya berjumlah 10 soal dengan daya pembeda baik. Adapun kriteria sukar berjumlah 3 soal, kriteria sedang berjumlah 4 soal, dan kriteria mudah berjumlah 3 soal. Sehingga soal yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada nomor 1;4;6;8;9;11;15;18;19;20;22;23;25.

3.8 Teknik Analisis Data

1) Analisis Data Awal

Analisis data awal dilakukan untuk mengetahui kebutuhan media *ritatoon* menggunakan model *POE (Predict, Observe, Explain)* untuk memahami kalimat saran dengan menggunakan instrumen yang berupa angket kebutuhan guru dan siswa. Angket diberikan sebelum penyusunan media pembelajaran. Angket tersebut dijadikan sebagai dasar dalam penyusunan media *ritatoon* menggunakan model *POE (Predict, Observe, Explain)* untuk memahami kalimat saran. Setelah data terkumpul, kemudian data dianalisis secara deskriptif. Dari data tersebut dapat diketahui kebutuhan guru dan siswa mengenai media *ritatoon* menggunakan model *POE (Predict, Observe, Explain)* untuk memahami kalimat saran.

2) Analisis Produk

1. Analisis Kelayakan Media

Instrumen penelitian kelayakan media *ritatoon* dilakukan pengujian oleh validator ahli dengan berpedoman pada angket kelayakan.

Untuk menguji kelayakan media digunakan rumus:

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

Keterangan:

P = angka presentase

f = skor yang diperoleh

N = skor keseluruhan

Tabel 3.8 Kriteria Kelayakan Media

Persentase	Kriteria
$76\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
$51\% \leq \text{skor} < 75\%$	Layak
$26\% \leq \text{skor} < 50\%$	Cukup Layak
$0\% < \text{skor} < 25\%$	Tidak Layak

(Lestari dan Yudhanegara, 2017:334)

Hasil dari data uji kelayakan media oleh validator ahli digunakan sebagai penilaian terhadap produk dan untuk mengetahui perlu tidaknya perbaikan terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran yang telah diberikan oleh para validator ahli.

2. Analisis Tanggapan Guru dan Siswa

Data angket penilaian tanggapan guru dan tanggapan siswa yang diukur dengan skor tertentu.

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

Keterangan:

P = angka presentase

f = skor yang diperoleh

N = skor keseluruhan

Tabel 3.9 Kriteria Hasil Presentase Tanggapan Guru dan Siswa

Persentase	Kriteria
$76\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
$51\% \leq \text{skor} < 75\%$	Layak
$26\% \leq \text{skor} < 50\%$	Cukup Layak
$0\% < \text{skor} < 25\%$	Tidak Layak

(Lestari dan Yudhanegara, 2017:334)

3) Analisis Data Akhir

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan statistik yang akan digunakan untuk mengolah data untuk menentukan apakah menggunakan statistik parametrik atau non parametrik. Rumus yang digunakan adalah Uji *Liliefors*. Langkah-langkah menguji hipotesis nol sebagai berikut:

- a. Pengamatan x_1, x_2, \dots, x_n dijadikan bilangan baku z_1, z_2, \dots, z_n dengan menggunakan rumus $Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$ (\bar{x} dan s masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel).
- b. Untuk tiap bilangan baku ini dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(z_i) = P(z \leq z_i)$.

- c. Selanjutnya dihitung proporsi z_1, z_2, \dots, z_n yang lebih kecil atau sama dengan z_i yang dijadikan $S(z_i)$. Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$, maka $S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang asli}}{n}$
- d. Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
- e. Ambil harga mutlak yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut kemudian diberi simbol L_0 .

Untuk menerima atau menolak hipotesis nol, kita bandingkan L_0 dengan nilai kritis L yang diambil dari daftar nilai kritis untuk Uji *Liliefors* untuk taraf nyata α yang dipilih yaitu 0,05. Dengan kriteria:

Jika $\text{Sig} > 0,05$, maka data berdistribusi normal.

Jika $\text{Sig} < 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

Sudjana (2005: 466-468)

Dalam uji normalitas, peneliti menggunakan program SPSS. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut.

- a. Buka program SPSS dengan klik *Start >> All Programs >> IBM SPSS Statistics >> IBM SPSS Statistics 20*.
- b. Pada halaman SPSS 20 yang terbuka, klik *Variable View*, maka akan terbuka halaman *Variable View*.
- c. Pada kolom *Name* baris pertama ketik *pretest*, pada Label bisa dikosongkan, dan untuk kolom lainnya biarkan isian *default*. Pada kolom *Name* baris kedua ketik *posttest*, pada Label bisa dikosongkan, dan untuk kolom lainnya biarkan isian *default*.

- d. Jika sudah, masuk ke halaman *Data View* dengan klik *Data View*, maka akan terbuka halaman *Data View*.
- e. Selanjutnya klik *Analyze >> Descriptive Statistics >> Explore*
- f. Kemudian terbuka kotak dialog *Explore*
- g. Masukkan variabel *pretest* dan *posttest* ke kotak *Dependent List*, kemudian klik tombol *Plots*
- h. Untuk melakukan uji normalitas, maka beri tanda centang pada *Normality plots with test*, kemudian klik tombol *Continue*.
- i. Selanjutnya klik tombol OK.

(Purnomo, 2016:84-87)

2. T-Test

Untuk mengetahui keefektifan media *ritatoon* terhadap hasil belajar dapat dianalisis dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

Dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$

\bar{x}_1 = rata-rata sampel 1

\bar{x}_2 = rata-rata sampel 2

S_1 = simpangan baku sampel 1

S_2 = simpangan baku sampel 2

S_1^2 = varians sampel 1

S_2^2 = varians sampel 2

n = jumlah sampel

Untuk mengetahui hasil belajar kelas maka dapat diuji dengan menggunakan uji dua pihak yaitu:

t hitung > t tabel, H_a diterima

t hitung < t tabel, H_o diterima

(Sugiyono, 2016b:138)

Dalam uji *t-test*, peneliti menggunakan program SPSS. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut.

- a. Rekamlah data tersebut ke dalam dua kolom:
 - 1) Kolom pertama data tentang Nilai *Pretest*
 - 2) Kolom kedua data tentang Nilai *Posttest*
- b. Berilah keterangan data tersebut dengan menggunakan *variable view*.
 - 1) Baris pertama (*Name = X1, Label = Nilai Pretest*)
 - 2) Baris kedua (*Name = X2, Label = Nilai Posttets*)
- c. Simpanlah data tersebut dengan nama Latihan *Paired t test*.
- d. Lakukan analisis dengan menggunakan menu *Analyze* \Rightarrow *Compare Means* \Rightarrow *Paired-Samples t Test*.
- e. Masukkan variabel X1 dan X2 ke *Paired Variables* dengan cara klik X1 lalu klik X2 dan masukkan ke kotak *Paired Variables*.
- f. Klik OK.

(Muhson, 2016:14-16)

3. Uji Peningkatan Rata-rata (*Gain*)

Penilaian antara nilai *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan analisis indeks *gain*. *Gain* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *gain* ternormalisasi (*N-gain*). *N-Gain* adalah normalisasi *gain* yang diperoleh dari membandingkan selisih skor *pretest* dan *posttest* dengan selisih SMI (Skor Maksimum Ideal) dan *pretest* pada materi menghargai keputusan bersama sesudah penggunaan media *ritatoon*.

Rumus *gain* ternormalisasi sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{SMI - Pretest}$$

(Lestari dan Yudhanegara, 2017: 235)

Kriteria interpretasi indeks *gain* menurut Lestari dan Yudhanegara (2017:235) sebagai berikut.

Tabel 3.10 Interpretasi Indeks *Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	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 DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan tujuan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru (Sugiyono, 2016:26). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *ritatoon* untuk memahami kalimat saran siswa kelas III SD.

Hasil penelitian yang dipaparkan pada bab ini meliputi lima hal, yaitu: 1) hasil analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media *ritatoon*, 2) prototipe media *ritatoon*, 3) hasil penilaian ahli media dan ahli materi terhadap prototipe media *ritatoon*, 4) hasil analisis tanggapan guru dan siswa terhadap prototipe media *ritatoon*, dan 5) uji keefektifan terbatas pada siswa kelas III SDN Cangkiran 01.

4.2 Perancangan Produk

4.2.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa terhadap Media *Ritatoon*

Hasil analisis kebutuhan pengembangan media *ritatoon* diperoleh dari pengumpulan data analisis kebutuhan siswa dan guru SD Kelas III terhadap media *ritatoon* menggunakan model *POE (Predict, Observe, Explain)* untuk

memahami kalimat saran. Hasil analisis ini akan digunakan sebagai pertimbangan untuk menyusun prototipe media *ritatoon* untuk memahami kalimat saran.

4.2.1.1. Kebutuhan Guru terhadap Media *Ritatoon*

Kebutuhan guru terhadap media *ritatoon* pada siswa kelas III SD meliputi (1) profil memahami kalimat saran dan (2) profil media *ritatoon*.

1) Profil Kebutuhan Guru untuk Memahami Kalimat Saran

Berikut adalah hasil yang didapat dari angket mengenai kebutuhan guru.

Tabel 4.1 Angket Kebutuhan Guru berdasarkan Profil Memahami Kalimat Saran

Aspek profil	Aspek yang Dinilai	Pilihan Jawaban	Jawaban guru		Keterangan	
			E	Ket		
Sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai	Sesuai kompetensi dasar	Ya	1	Pilih	Pilih	
		Tidak				
	Pembelajaran memahami kalimat saran sulit dilakukan	Ya	1	Pilih	Pilih	
		Tidak				
	Kendala dalam memberikan contoh kalimat saran	Ya	1	Pilih	Pilih	
		Tidak				
	Pembelajaran memahami kalimat saran siswa selalu aktif dan kreatif	Ya				
		Tidak	1	Pilih	Pilih	
Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi	Adakah media pembelajaran untuk memahami kalimat saran	Ya				
		Tidak	1	Pilih	Pilih	
	Media membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran	Ya	1	Pilih	Pilih	
		Tidak				

	Siswa terbantu dengan adanya media pembelajaran konkret dalam memahami kalimat saran	Ya	1	Pilih	Pilih	
		Tidak				

Dari hasil kebutuhan guru tersebut diketahui bahwa pembelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan sudah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Selain itu, guru menyatakan bahwa pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya memahami kalimat saran masih sulit dilakukan karena masih banyak siswa yang nilainya belum memenuhi KKM. Siswa juga kurang aktif dalam pembelajaran. Guru juga menyatakan bahwa contoh yang diberikan hanya berasal dari buku siswa, sumber belajar yang terbatas sehingga membuat pemahaman siswa terhadap kalimat saran juga terbatas. Guru juga mengalami kendala untuk mengembangkan model dan metode dalam menyampaikan materi kalimat saran, sehingga cenderung monoton hanya menggunakan metode ceramah, diskusi, dan penugasan. Selain itu, kurangnya media yang mendukung pembelajaran memahami kalimat saran juga membuat siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan pada siswa SD kelas III memerlukan media *ritatoon* untuk membantu siswa memahami kalimat saran.

2) Profil Kebutuhan Guru terhadap Media *Ritatoon*

Berikut adalah hasil yang diperoleh dari angket kebutuhan guru terhadap media *ritatoon*.

Tabel 4.2 Angket Kebutuhan Guru berdasarkan Profil Media *Ritatoon*

Aspek profil	Aspek yang dinilai	Jawaban	Jumlah Siswa		Keterangan	
			E	Ket		
Mutu teknis	Bentuk piranti media <i>ritatoon</i>	Persegi				
		Persegi panjang	1	Pilih	Pilih	
	Bentuk gambar berbingkai media <i>ritatoon</i>	Persegi	1	Pilih	Pilih	
		Persegi panjang				
	Ukuran piranti media <i>ritatoon</i>	Besar	1	Pilih	Pilih	
		Kecil				
	Ukuran gambar berbingkai media <i>ritatoon</i>	Besar	1	Pilih	Pilih	
		Kecil				
	Bahan yang digunakan untuk piranti media <i>ritatoon</i>	Tebal	1	Pilih	Pilih	
		Tipis				
	Bahan yang digunakan untuk gambar berbingkai media <i>ritatoon</i>	Tebal	1	Pilih	Pilih	
		Tipis				
	Gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> harus berwarna	Ya	1	Pilih	Pilih	
		Tidak				

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru terhadap media *ritatoon*

diperoleh data bahwa piranti media *ritatoon* berbentuk persegi panjang dengan berukuran besar yaitu 40 cm x 50 cm x 10 cm. Bentuk dan ukuran media *ritatoon* mempengaruhi jumlah gambar berbingkai media *ritatoon* yang berisi kebutuhan materi memahami kalimat saran. Selain itu, piranti media *ritatoon* menggunakan bahan tebal supaya dapat menahan beberapa gambar berbingkai media *ritatoon* dan juga tahan lama. Selain piranti, kebutuhan gambar berbingkai media juga dibutuhkan, gambar berbingkai

media *ritatoon* berbentuk persegi dengan berukuran besar yaitu 30 cm x 30 cm. Sedangkan bahan gambar berbingkai media *ritatoon* yaitu tebal, dikarenakan supaya gambar berbingkai tahan lama dan tidak mudah rusak. Berkaitan dengan gambar berbingkai media *ritatoon* yang digunakan guru memilih gambar berbingkai yang berwarna. Hali ini bertujuan agar siswa tertarik dengan warna yang mencolok, sehingga siswa bisa lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu, jenis cerita gambar berbingkai disesuaikan dengan pengguna media *ritatoon* yaitu siswa kelas III SD.

4.2.1.2. Kebutuhan Siswa terhadap Media *Ritatoon*

Kebutuhan siswa kelas III terhadap media *ritatoon* meliputi (1) profil memahami kalimat saran, (2) profil media *ritatoon*. Berikut pemaparan hasil angket kebutuhan siswa terhadap media *ritatoon*.

1) Profil Memahami Kalimat Saran

Hasil analisis angket profil memahami kalimat saran yang diminati siswa berdasarkan kondisi siswa dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah.

Tabel 4.3 Angket Kebutuhan siswa berdasarkan Profil Memahami Kalimat Saran

Aspek Profil	Aspek yang Dinilai	Jawaban	Jumlah siswa		Keterangan	
			E	Ket		
Kondisi siswa terhadap melisankan pantun	Suka menyimak cerita	Ya	29	Pilih	Pilih	
		Tidak	3			
	Mengetahui kalimat saran	Ya	32	Pilih	Pilih	
		Tidak	0			
	Sulit memahami	Ya	25	Pilih	Pilih	
		Tidak				

	kalimat saran secara mandiri	Tidak	7			
	Mengetahui ciri-ciri kalimat saran	Ya	17	Pilih	Pilih	
		Tidak	15			
	Mengerti ungkapan dalam kalimat saran	Ya	4			
		Tidak	28	Pilih	Pilih	
	Guru menggunakan media	Ya	0			
		Tidak	32	Pilih	Pilih	

Aspek profil memahami kalimat saran yang diminati siswa berdasarkan kondisi siswa terhadap memahami kalimat saran, siswa menyukai menyimak cerita karena dari 29 siswa hanya 3 siswa yang menyatakan tidak menyukai menyimak cerita, semua siswa menyatakan mengetahui kalimat saran, serta 25 siswa menyatakan mengalami kesulitan dalam memahami kalimat saran secara mandiri dan 7 siswa tidak mengalami kesulitan. Sebagian siswa mengetahui ciri-ciri kalimat saran yaitu 17 siswa, sedangkan 15 lainnya tidak mengetahui ciri-ciri kalimat saran. Materi memahami kalimat saran termasuk materi yang kurang dipahami karena 28 dari 32 siswa menyatakan tidak mengerti ungkapan dalam kalimat saran. Selain itu, semua siswa juga menyatakan bahwa guru juga tidak menggunakan media dalam pembelajaran kalimat saran

2) Profil Media *Ritatoon*

Hasil analisis angket profil media *ritatoon* berdasarkan kebutuhan siswa dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Kebutuhan Guru terhadap Media *Ritatoon*

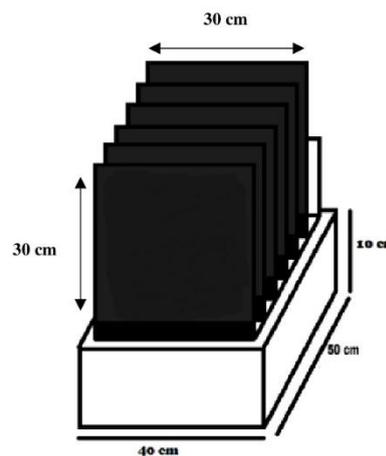
Aspek profil	Aspek yang dinilai	Jawaban	Jumlah Siswa		Keterangan	
			E	Ket		
Mutu teknis	Bentuk piranti media <i>ritatoon</i>	Persegi	2			
		Persegi panjang	30	Pilih	Pilih	
	Bentuk gambar berbingkai media <i>ritatoon</i>	Persegi	32	Pilih	Pilih	
		Persegi panjang	0			
	Ukuran piranti media <i>ritatoon</i>	Besar	32	Pilih	Pilih	
		Kecil	0			
	Ukuran gambar berbingkai media <i>ritatoon</i>	Besar	32	Pilih	Pilih	
		Kecil	0			
	Bahan yang digunakan untuk piranti media <i>ritatoon</i>	Tebal	32	Pilih	Pilih	
		Tipis	0			
	Bahan yang digunakan untuk gambar berbingkai media <i>ritatoon</i>	Tebal	32	Pilih	Pilih	
		Tipis	0			
	Gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> harus berwarna	Ya	32	Pilih	Pilih	
		Tidak	0			

Berkaitan dengan tampilan media *ritatoon* yang diinginkan siswa kelas III SD sebagian besar siswa memilih bentuk piranti media *ritatoon* yaitu persegi panjang dengan jumlah siswa yang memilih adalah 30 siswa. Berkaitan dengan ukuran dan bahan piranti media *ritatoon* yang diminati siswa adalah 40 cm x 50 cm x 10 cm dan berbahan tebal. Sedangkan untuk gambar berbingkai media *ritatoon*, siswa memilih bentuk persegi, berukuran besar yaitu 30 cm x 30 cm dan berbahan tebal. Untuk gambar berbingkai media *ritatoon* siswa memilih harus berwarna.

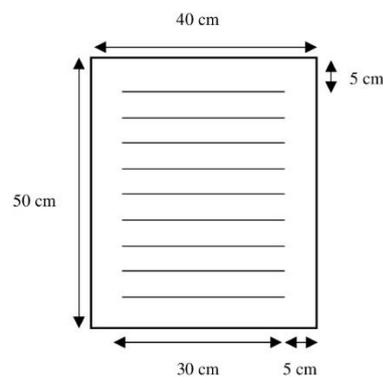
4.2.2 Prototipe Media *Ritatoon*

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan guru dan siswa, maka pembuatan media *ritatoon* disusun dengan pertimbangan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa tersebut. Hasil analisis angket kebutuhan siswa dan guru dengan pertimbangan tertentu, dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan media *ritatoon* ini. Prototipe merupakan rancangan media *ritatoon* yang peneliti kembangkan. Berikut hasil prototipe yang dirancang.

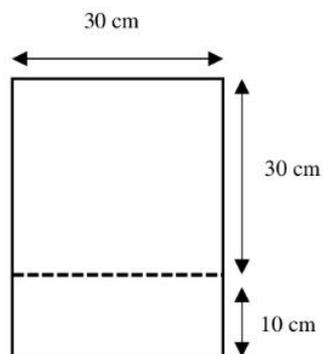
a) Prototipe media *ritatoon*



Gambar 4.1 Desain Awal Media *Ritatoon*



Gambar 4.2 Desain Awal Piranti Media *Ritatoon*



Gambar 4.3 Desain Awal Gambar Berbingkai Media *Ritatoon*

Langkah awal pembuatan prototipe media *ritatoon* yakni dengan membuat rancangan kasar media *ritatoon* dengan menggambar media *ritatoon* secara utuh, gambar piranti, serta bentuk gambar berbingkai. Setiap gambar dilengkapi tanda-tanda ukuran panjang, lebar, tebal, dan juga keterangan yang perlu.

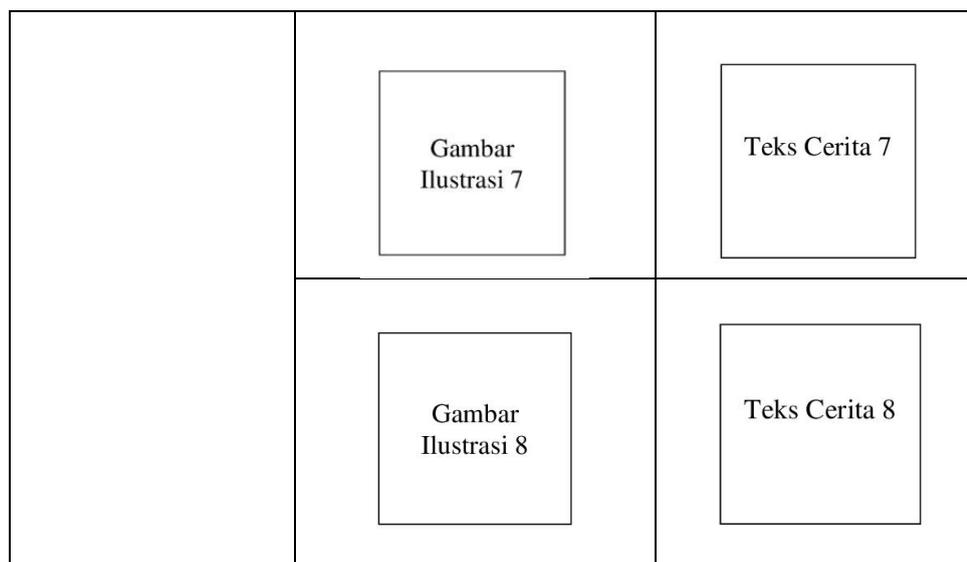
Pembuatan prototipe media *ritatoon* diawali dengan membuat piranti media *ritatoon* dari kayu membentuk seperti sebuah laci berukuran 40 cm x 50 cm x 10 cm. Setelah itu, piranti tersebut diberi sembilan lubang berlajur-lajur dengan panjang 30 cm dengan lebar 1 cm sebagai tempat gambar berbingkai dan setiap lubang diberi jarak 5 cm.

b) Prototipe tampilan gambar berbingkai media *ritatoon*

Tabel 4.5 Prototipe Tampilan Gambar Berbingkai Media *Ritatoon*

Prototipe Gambar <i>Cover</i> Media <i>Ritatoon</i>	
---	--

	Depan	Belakang
Prototipe Isi Media <i>Ritatoon</i>	Gambar Ilustrasi 1	Teks Cerita 1
	Gambar Ilustrasi 2	Teks Cerita 2
	Gambar Ilustrasi 3	Teks Cerita 3
	Gambar Ilustrasi 4	Teks Cerita 4
	Gambar Ilustrasi 5	Teks Cerita 5
	Gambar Ilustrasi 6	Teks Cerita 6



Prototipe gambar berbingkai media *ritatoon* terdiri atas dua tampilan yaitu gambar *cover* dan isi atau cerita, yang didesain menjadi delapan gambar berbingkai dengan satu cerita yang berkelanjutan dan terdapat teks cerita di belakangnya. Gambar ilustrasi *cover* dan gambar ilustrasi cerita media *ritatoon* didesain menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*, sedangkan teks cerita media *ritatoon* menggunakan aplikasi *Microsoft Office Word* versi 2016.

4.2.3 Desain Media *Ritatoon*

Dari prototipe yang dirancang, peneliti mengumpulkan data untuk menyusun media *ritatoon* untuk memahami kalimat saran, antara lain.:

1) Aspek Tampilan

Tampilan media *ritatoon* terdiri atas piranti media *ritatoon* dan gambar berbingkai media *ritatoon*. Piranti media *ritatoon* menggunakan bahan kayu dengan ukuran 40 cm x 50 cm x 10 cm, yang mana piranti tersebut diberi sembilan lubang berlajur-lajur dengan panjang 30 cm

dengan lebar 1 cm sebagai tempat gambar berbingkai dan setiap lubang diberi jarak 5 cm. Sedangkan gambar berbingkai media *ritatoon* menggunakan bahan tripleks dengan ukuran 30 cm x 30 cm dengan penambahan panjang 10 cm sebagai standar agar gambar berbingkai dapat berdiri tegak.

2) Aspek Penyajian Media

Penyajian media *ritatoon* dioperasikan sesuai dengan model pembelajaran peneliti, yaitu model pembelajaran *POE (Predict, Observe, Explain)*. Pada tahap *predict*, peneliti menjelaskan materi tentang kalimat saran. Siswa diberi teks cerita dan diminta memprediksi kalimat saran yang terdapat pada teks cerita tersebut secara individu. Pada tahap *observe*, siswa secara berkelompok memahami kalimat saran dengan mengamati setiap gambar berbingkai media *ritatoon* dan siswa juga dapat mengamati teks cerita di belakangnya. Setelah itu, siswa dapat melanjutkan ke gambar berbingkai dengan mengambil gambar berbingkai yang sudah diamati. Dan pada tahap *explain*, salah satu perwakilan setiap kelompok diminta menyampaikan hasil diskusinya tentang kalimat saran.

3) Aspek Isi atau Materi

Isi media *ritatoon* untuk memahami kalimat saran disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas III SD. Isi dari media *ritatoon* tersebut adalah cerita dalam bentuk teks narasi dengan judul “Nilai Ulangan Lisa”. Cerita tersebut berupa karangan yang disusun secara kronologis (menurut urutan waktu) dan mengandung kalimat saran secara tersirat.

4) Aspek Penyajian Isi atau Materi

Penyajian isi media *ritatoon* terdiri atas dua tampilan yaitu gambar *cover* dan isi atau cerita, yang didesain menjadi delapan gambar berbingkai dengan satu cerita yang berkelanjutan dan terdapat teks cerita di belakangnya. Gambar ilustrasi *cover* dan gambar ilustrasi cerita media *ritatoon* didesain menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*, sedangkan teks cerita media *ritatoon* menggunakan aplikasi *Microsoft Office Word* versi 2016. Gambar berbingkai media *ritatoon* berukuran 30 cm x 30 cm yang dicetak menggunakan jenis kertas stiker *chromo*.

5) Aspek Bahasa dan Keterbacaan

Bahasa yang digunakan dalam teks cerita media *ritatoon* adalah bahasa lugas dan sederhana. Karena penggunaan bahasa lugas dan sederhana akan memudahkan siswa dalam memahami kalimat saran. Adapun untuk keterbacaannya digunakan jenis huruf *Segoe Print* dengan ukuran huruf 50.

Berikut hasil desain media *ritatoon* untuk memahami kalimat saran, terdiri atas desain media *ritatoon* dan desain tampilan gambar berbingkai media *ritatoon*.

a) Desain media *ritatoon*



Gambar 4.4 Desain Media *Ritatoon*



Gambar 4.5 Desain Piranti Media *Ritatoon*



Gambar 4.6 Desain Gambar Berbingkai Media *Ritatoon*

b) Desain tampilan gambar berbingkai media *ritatoon*

Tabel 4.6 Desain Tampilan Gambar Berbingkai Media *Ritatoon*

<p>Desain Gambar Cover Media <i>Ritatoon</i></p>		
	<p>Depan</p>	<p>Belakang</p>
		<p>Hari ini, Ibu guru memberitahukan bahwa besok akan diadakan ulangan harian. Tepat pukul 13.00 WIB, Lisa pulang sekolah dan memainkan ponsel miliknya di kamar.</p>

Desain Isi Media Ritatoon		<p>Lisa memainkan ponselnya hingga lupa untuk mengganti baju seragam sekolah dan membersihkan tempat tidurnya. Akibat kelelahan bermain ponsel di atas kasur, Lisa tertidur pulas hingga pukul 17.00 WIB.</p>
		<p>Malamnya, Lisa membawa buku dan belajar di depan televisi. Tetapi, Lisa justru menonton televisi dan mengabaikan buku yang di depannya hingga melebihi batas tidurnya, yaitu pukul 21.00 WIB.</p>
		<p>Pagi ini, Lisa bangun pukul 07.00 WIB. Ia segera memasukkan alat tulis dan buku pelajarannya ke dalam tas dengan tergesa-gesa.</p>
		<p>Sesampainya di sekolah, Lisa terlambat masuk ke kelas. Kemudian ada salah satu guru menasehati Lisa supaya tidak terlambat lagi.</p>
		<p>Sesampainya di kelas, Ibu guru sudah membagikan soal ulangan harian. Lisa gelisah karena semalam tidak belajar dan justru menonton televisi.</p>

		<p>Akibatnya, Lisa tidak dapat menyelesaikan soal yang diberikan Ibu guru. Dan ia berusaha mencontek hasil pekerjaan temannya.</p>
		<p>Pada saat mencontek, Ibu guru melihat perbuatan yang dilakukan Lisa. Ibu guru menegur dan memberikan nilai jelek. Akhirnya, Lisa menyesal dan berjanji, ia akan belajar dan tidak mengulangi perbuatan yang telah dilakukan.</p>

4.3 Hasil Produk

4.3.1 Hasil Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi terhadap Prototipe Media

Ritatoon

Prototipe media *ritatoon* dinilai oleh dua orang ahli tim ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Untuk media *ritatoon* yang dinilai oleh tim ahli media dan ahli materi berdasarkan (1) tampilan media *ritatoon* (2) penyajian media *ritatoon* (3) kelayakan isi media *ritatoon* (4) penyajian materi media *ritatoon* (5) bahasa media *ritatoon*. Ahli media yang memberikan penilaian adalah Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd. dan ahli materi yang memberikan penilaian adalah Qurota Ayu Neina, S.Pd., M.Pd. Tim ahli memberikan penilaian dengan cara mengisi format lembar penilaian media *ritatoon*.

a. Tampilan Media *Ritatoon*

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli media, diperoleh nilai dan untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Hasil penilaian untuk aspek tampilan media *ritatoon*

Aspek	Indikator	Skor nilai ahli media	Kriteria
Tampilan media <i>ritatoon</i>	Bentuk piranti media <i>ritatoon</i>	4	Sangat layak
	Bentuk gambar berbingkai media <i>ritatoon</i>	4	Sangat layak
	Ukuran piranti media <i>ritatoon</i>	3	Layak
	Ukuran gambar berbingkai media <i>ritatoon</i>	3	Layak
	Warna media <i>ritatoon</i>	4	Sangat layak
	Bahan media <i>ritatoon</i>	4	Sangat layak
	Ketebalan media <i>ritatoon</i>	3	Layak

Berdasarkan hasil angket penilaian ahli media terhadap tampilan media *ritatoon* pada indikator (1) bentuk piranti media *ritatoon* skor 4, (2) bentuk gambar berbingkai media *ritatoon* skor 4, (3) ukuran piranti media *ritatoon* skor 3, (4) ukuran gambar berbingkai media *ritatoon* skor 3, (5) warna media *ritatoon* skor 4, (6) bahan media *ritatoon* skor 4, (7) ketebalan media *ritatoon* skor 3. Jumlah skor yang diperoleh adalah 25. Selain penilaian pada tabel 4.7 ada saran tambahkan tabel tentang nama media di produk yang dikembangkan, serta menambahkan tema cerita lain untuk referensi yang berbeda.

b. Penyajian Media *Ritatoon*

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli media untuk dimensi penyajian media *ritatoon*, diperoleh nilai dan untuk lebih jelasnya

dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8 Hasil penilaian untuk aspek penyajian media *ritatoon*

Aspek	Indikator	Skor nilai ahli media	Kriteria
Penyajian media <i>ritatoon</i>	Desain media <i>ritatoon</i> menarik minat siswa untuk belajar	4	Sangat layak
	Desain media <i>ritatoon</i> dapat memotivasi siswa	4	Sangat layak
	Kemudahan penggunaan	4	Sangat layak
	Kemudahan perawatan	4	Sangat layak

Pada penyajian media *ritatoon* berdasarkan penilaian ahli yang telah dilakukan oleh ahli media pada indikator (1) desain media *ritatoon* menarik minat siswa untuk belajar skor 4, (2) desain media *ritatoon* dapat memotivasi siswa skor 4, (3) kemudahan penggunaan skor 4, (4) kemudahan perawatan skor 4 dan skor total yang diperoleh adalah 16.

c. Kelayakan Isi Media *Ritatoon*

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi, diperoleh nilai dan untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut.

Tabel 4.9 Hasil penilaian untuk aspek kelayakan isi

Aspek	Indikator	Skor nilai ahli	Kriteria
Kelayakan isi (BSNP, 2007:21)	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	4	Sangat layak
	Kesesuaian materi dengan tingkat karakteristik pemahaman siswa kelas III	3	Layak
	Kesesuaian latihan dengan tingkat karakteristik pemahaman siswa kelas III	4	Sangat layak

Pada aspek kelayakan isi diperoleh skor total 11 pada indikator (1) kesesuaian materi dengan KI dan KD skor 4, (2) kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman skor 3, (3) kesesuaian latihan dengan tingkat pemahaman skor 4.

d. Penyajian Materi Media *Ritatoon*

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi, diperoleh nilai dan untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut.

Tabel 4.10 Hasil penilaian untuk aspek penyajian materi

Aspek	Indikator	Skor nilai ahli	Kriteria
Penyajian (BSNP, 2007:21)	Kesesuaian teknik penyajian materi dengan materi	4	Sangat layak
	Kesesuaian teknik penyajian materi dengan karakteristik siswa	3	Layak
	Kesesuaian teknik penyajian materi dengan kebutuhan siswa	4	Sangat layak
	Kesesuaian urutan penyajian materi	4	Sangat layak

Pada aspek penyajian materi yang dinilai oleh ahli materi untuk indikator (1) kesesuaian teknik penyajian materi dengan materi skor 4, (2) kesesuaian teknik penyajian materi dengan karakteristik siswa skor 3, (3) kesesuaian teknik penyajian materi dengan kebutuhan siswa skor 4, (4) kesesuaian urutan penyajian materi skor 4. Skor total yang diperoleh adalah 15.

e. Bahasa Media *Ritatoon*

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi, diperoleh nilai dan untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut.

Tabel 4.11 Hasil penilaian untuk aspek bahasa

Aspek	Indikator	Skor nilai ahli	Kriteria
Bahasa (BSNP, 2007:21)	Jenis cerita	4	Sangat layak
	Bahasa yang digunakan dalam cerita	3	Layak
	Isi cerita	4	Sangat layak

Pada aspek bahasa diperoleh skor sebanyak 11 untuk indikator (1) jenis cerita skor 4, (2) bahasa yang digunakan dalam cerita skor 3, (3) isi cerita skor 4.

4.3.2 Saran Perbaikan Secara Umum terhadap Prototipe Media *Ritatoon*

Secara umum, ada beberapa saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi terhadap media *ritatoon* untuk siswa kelas III, yaitu (1) tambahkan tabel tentang nama media di produk yang dikembangkan, (2) padukan warna yang kontras agar lebih menarik, terutama pada gambar *cover* media, (3) tambahkan tema cerita lain untuk referensi yang berbeda, (4) pada aspek materi, sesuaikan dengan KD, (5) sesuaikan konjungsi yang tepat.

4.3.3 Hasil Perbaikan terhadap Media *Ritatoon*

Setelah dilakukan pengujian secara terbatas pada ahli media dan ahli materi, didapatkan hasil penilaian, saran dan masukan dari ahli media dan

ahli materi dijadikan sebagai dasar perbaikan media *ritatoon*. Tetapi, tidak semua saran dan masukan oleh ahli media dan ahli materi dijadikan sebagai dasar perbaikan. Hal ini karena peneliti sudah merancang, mempunyai konsep, desain, serta pertimbangan yang disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru di lapangan.

a. Desain Gambar *Cover*

Berdasarkan hasil penilaian dan saran yang diberikan oleh ahli media, perubahan terjadi pada ukuran *font* dan *font* judul cerita. Selain itu perubahan terjadi pada warna yang lebih mencolok.



Gambar 4.7 Sebelum perbaikan



Gambar 4.8 Sesudah perbaikan

b. Tampilan Tabel Nama Media

Berdasarkan hasil penilaian, ahli media menyarankan agar peneliti menambahkan tabel tentang nama media di produk yang dikembangkan.



Gambar 4.9 Sebelum perbaikan



Gambar 4.10 Sesudah perbaikan

c. Penggunaan Konjungsi

Berdasarkan hasil penilaian, ahli materi menyarankan agar peneliti mengubah konjungsi pada teks cerita yang belum sesuai.



Gambar 4.11 Sebelum perbaikan



Gambar 4.12 Sesudah perbaikan

4.4 Hasil Uji Coba Produk

4.4.1 Uji Coba Skala Kecil

Produk media *ritatoon* yang telah divalidasi dan direvisi kemudian memasuki tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba produk pada skala kecil. Uji coba skala kecil dilakukan pada 6 siswa kelas III B SDN Tambangan 01. Dari hasil uji coba pada skala kecil dapat mengetahui keefektifan media *ritatoon* pada materi kalimat saran melalui nilai siswa memahami kalimat saran. Nilai pengetahuan memahami kalimat saran diperoleh dari hasil sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan media *ritatoon*. Hasil nilai pengetahuan memahami kalimat saran dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.12 Hasil penilaian memahami kalimat saran uji coba skala kecil

No	Keterangan	Kelas uji coba Produk	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Jumlah siswa	6	6
2	Rata-rata nilai	45	90
3	Nilai terendah	10	80
4	Nilai tertinggi	80	100
5	Jumlah siswa tuntas	1	6
6	Jumlah siswa tidak tuntas	5	0
Rata-rata KKM Klasikal (%)		17%	100%
Peningkatan (%)		83%	

Sumber : Data Penelitian Pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 4.12, rata-rata nilai *pretest* mendapatkan nilai 40 dan rata-rata nilai *posttest* 90. Ketuntasan belajar pada *pretest* dan *posttest* juga mengalami peningkatan. Pada *pretest* hanya terdapat 1 siswa (17%) yang sudah memenuhi KKM, sedangkan pada saat *posttest* semua siswa (100%) sudah memenuhi KKM. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dalam memahami kalimat saran sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan produk media *ritatoon*.

4.4.2 Angket Tanggapan Guru

Setelah melakukan uji coba skala kecil, peneliti memberikan angket tanggapan kepada guru kelas III SDN Tambangan 01 untuk menganalisis keefektifan media *ritatoon*. Angket tanggapan diberikan kepada guru ketika uji coba skala kecil dengan menggunakan media *ritatoon*. Angket tanggapan guru terdiri atas 10 pertanyaan yang diberikan kepada guru kelas III B SDN Tambangan 01. Tanggapan guru digolongkan ke dalam 4 kategori yaitu

sangat sesuai = 4, sesuai = 3, kurang sesuai = 2, dan tidak sesuai = 1. Hasil analisis angket tanggapan guru pada uji coba skala kecil disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.13 Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Skala Kecil

Responden	Skor tanggapan guru									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guru kelas III B SDN Tambangan 01	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
Jumlah keseluruhan	38									
Persentase	95%									
Kategori	Sangat layak									

Berdasarkan tabel hasil angket tanggapan guru terhadap uji coba media *ritatoon* pada setiap aspek ini digunakan untuk mengetahui apakah media *ritatoon* yang dikembangkan peneliti sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 38 dari skor maksimal 40. Presentase yang diperoleh adalah 95% dengan kategori sangat baik.

4.4.3 Angket Tanggapan Siswa

Setelah melakukan uji coba skala kecil, siswa kelas III B SDN Tambangan 01 juga diminta untuk mengisi angket tanggapan berkaitan dengan produk media *ritatoon*. Angket tanggapan siswa terdiri dari 10 pertanyaan. Tanggapan siswa secara individual digolongkan ke dalam 4 kategori yaitu sangat sesuai = 4, sesuai = 3, kurang sesuai = 2, dan tidak sesuai = 1. Hasil analisis angket tanggapan siswa pada uji coba skala kecil disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.14 Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Skala Kecil

Responden	Skor tanggapan siswa							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Siswa 1	4	4	4	4	4	4	4	4
Siswa 2	4	3	4	4	3	4	4	4
Siswa 3	4	4	4	3	4	4	4	4
Siswa 4	4	4	4	4	4	4	4	4
Siswa 5	4	4	4	4	4	4	4	4
Siswa 6	4	4	4	3	4	3	4	4
Jumlah keseluruhan	187							
Persentase	97,39%							
Kategori	Sangat layak							

Hasil tanggapan siswa terhadap media *ritatoon* digunakan untuk mengetahui kelayakan media *ritatoon* untuk digunakan dalam pembelajaran. Skor yang diperoleh pada angket tanggapan siswa terhadap media *ritatoon* adalah 187 dari skor maksimal 192. Prosentase yang diperoleh dari hasil angket tanggapan siswa sebesar 97,39% dengan kategori sangat layak.

4.4.4 Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Perbaikan media *ritatoon* yang telah divalidasi dan direvisi kemudian diuji cobakan pada kelompok besar yang dilakukan pada siswa kelas III SD N Cangkiran 01. Data yang diambil dalam tahap uji coba produk media *ritatoon* adalah hasil siswa memahami kalimat saran yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan media *ritatoon* sebagai media pembelajaran memahami kalimat saran.

Tabel 4.15 Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Keterangan	Kelas uji coba Produk	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Jumlah siswa	40	40
2	Rata-rata nilai	48,5	80,5

3	Nilai terendah	10	50
4	Nilai tertinggi	80	100
5	Jumlah siswa tuntas	8	34
6	Jumlah siswa tidak tuntas	32	6
	Rata-rata KKM Klasikal (%)	20%	85%
	Peningkatan (%)	65%	

Nilai hasil belajar siswa pada pemakaian media *ritatoon* di kelas disajikan dalam bentuk diagram batang.

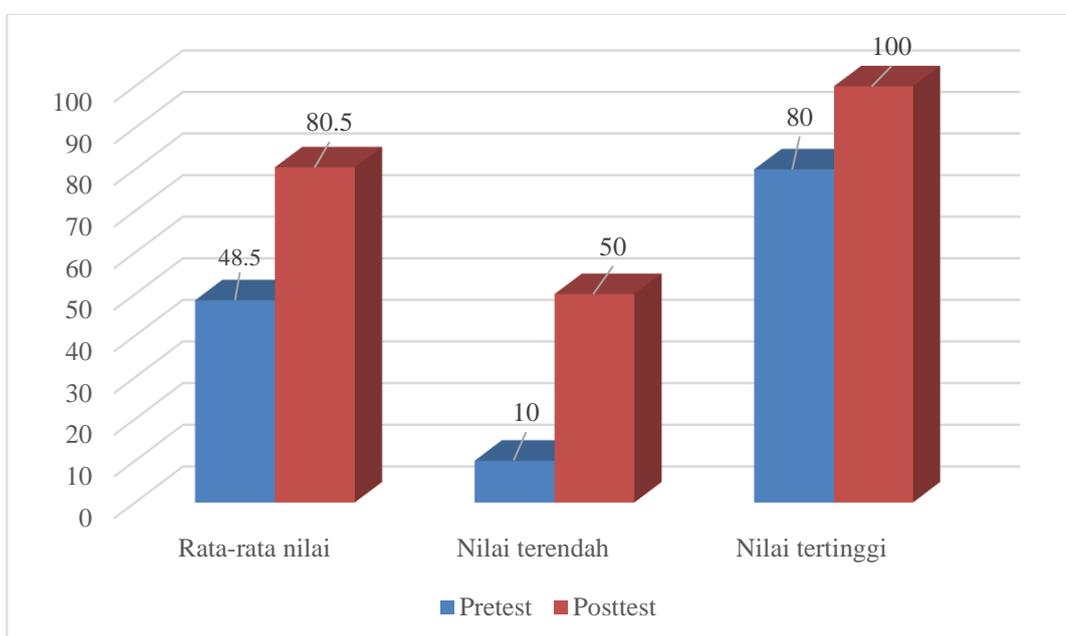


Diagram 4.1 Hasil Uji Coba Pemakaian

Dari hasil data yang telah diolah, diketahui bahwa dengan menggunakan media *ritatoon* pada siswa kelas III SDN Cangkiran 01 yang berjumlah 40 siswa mengalami peningkatan. Rata-rata nilai sebelum menggunakan media *ritatoon* (*pretest*) adalah 52,5, sedangkan setelah menggunakan media *ritatoon* (*posttest*) adalah 80,5. Selain menunjukkan peningkatan, nilai *posttest* siswa sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM untuk muatan pelajaran Bahasa Indonesia di SDN

Cangkiran 01 yaitu 70. Persentase rata-rata nilai hasil belajar seluruh siswa juga mengalami peningkatan sebesar 75%. Masih terdapat 6 siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM dalam materi memahami kalimat saran. Siswa yang belum tuntas masih mengalami kesulitan dalam menemukan dan memahami maksud kalimat saran. Peningkatan rata-rata hasil belajar pada uji coba pemakaian di SDN Cangkiran 01 dapat dilihat pada diagram berikut.

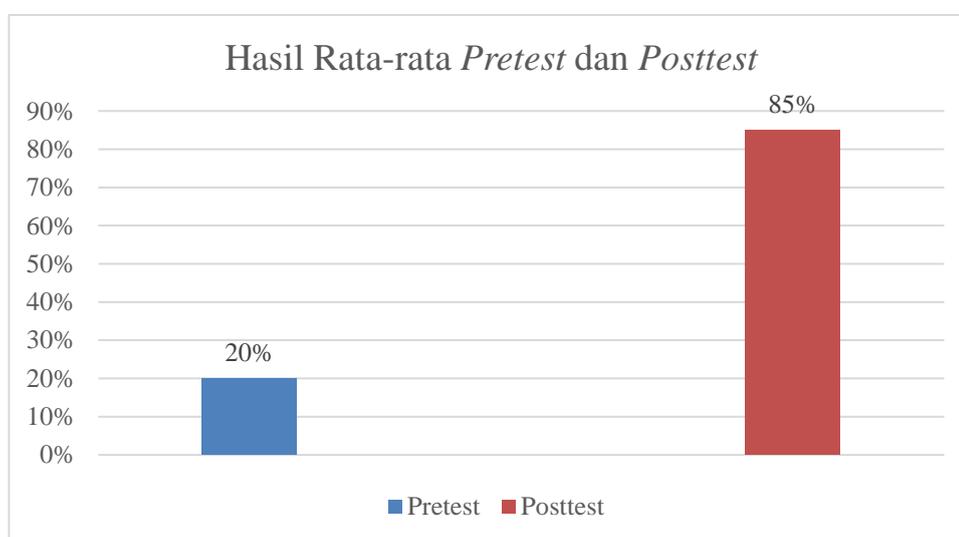


Diagram 4.2 Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar pada Uji Coba Pemakaian

4.5 Analisis Data

4.5.1 Analisis Data Awal

Analisis data awal diperoleh berdasarkan angket kebutuhan guru dan angket kebutuhan siswa. Pada angket kebutuhan siswa diperoleh data kebutuhan yang meliputi (1) profil memahami kalimat saran dan (2) profil media *ritatoon*. Pada aspek profil memahami kalimat saran terdiri atas (a) sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai; (b) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi dan (c) mutu teknis. Pada aspek profil media *ritatoon* terdiri atas (a) kondisi siswa terhadap

melisankan pantun; dan (b) mutu teknis. Berdasarkan pengisian angket tentang media *ritatoon* diperoleh jawaban bahwa media untuk materi memahami kalimat saran masih kurang memadai.

Media *ritatoon* yang diinginkan guru dan siswa berukuran besar (40 cm x 50 cm x 10 cm) dengan bahan tebal. Sedangkan gambar berbingkai media *ritatoon* berukuran besar (30 cm x 30 cm) persegi dengan bahan tebal. Pada media *ritatoon* guru memilih untuk gambar berbingkai yang berwarna begitupun dengan kebanyakan siswa memilih berwarna-warni. Sehingga peneliti memutuskan gambar berbingkai yang berwarna karena dapat menarik perhatian siswa kelas III.

4.5.2 Analisis Data Produk

4.5.2.1 Hasil Angket Tanggapan Guru dan Siswa

Uji coba produk media *ritatoon* dilakukan di kelas III B SDN Tambangan 01 dengan memberikan angket tanggapan kepada guru. Angket tanggapan guru terdiri atas 10 pertanyaan yang diberikan kepada guru kelas III B SDN Tambangan 01. Tanggapan guru digolongkan ke dalam 4 kategori yaitu sangat sesuai = 4, sesuai = 3, kurang sesuai = 2, dan tidak sesuai = 1. Hasil analisis angket tanggapan guru pada uji coba skala kecil disajikan pada tabel berikut

Tabel 4.16 Angket Tanggapan Guru pada Uji Skala Kecil

No.	Pernyataan	Skor	Uji Coba Produk	
			Persentase	Kriteria
1.	Tampilan media <i>ritatoon</i> menarik.	4	100%	Sangat layak

2.	Media mampu meningkatkan kualitas dan kognitif siswa	4	100%	Sangat layak
3.	Media sesuai KI, KD, dan indikator	4	100%	Sangat layak
4.	Komposisi warna gambar berseri media <i>ritatoon</i> sesuai karakteristik siswa	3	75%	Sangat layak
5.	Bentuk, ukuran, dan bahan sesuai dengan perkembangan siswa	3	75%	Sangat layak
6.	Media <i>ritatoon</i> dapat digunakan kembali dan tahan lama	4	100%	Sangat layak
7.	Media <i>ritatoon</i> menarik minat siswa	4	100%	Sangat layak
8.	Media <i>ritatoon</i> memotivasi siswa untuk belajar	4	100%	Sangat layak
9.	Media <i>ritatoon</i> meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi	4	100%	Sangat layak
10.	Media <i>ritatoon</i> memudahkan proses pembelajaran	4	100%	Sangat layak

Berdasarkan data angket tanggapan uji coba produk yang digunakan oleh guru kelas III B SDN Tambangan 01, guru memberikan tanggapan positif terhadap media *ritatoon* yang diuji cobakan. Dilihat dari hasil persentase paling kecil yaitu 75% untuk pernyataan nomor 4 dan 5 yaitu aspek komposisi warna gambar berseri media *ritatoon* serta bentuk, ukuran, dan bahan media *ritatoon*. Sedangkan untuk aspek lainnya mendapat persentase paling tinggi yaitu 100%. Persentase secara keseluruhan yaitu 95% dengan kriteria sangat layak.

Selain angket untuk tanggapan untuk guru, peneliti memberikan angket tanggapan kepada siswa kelas III B SDN Tambangan 01. Angket tanggapan siswa terdiri dari 8 pertanyaan. Angket tanggapan siswa menggunakan skala *Likert* dengan rentang 1-4, dengan kategori sangat sesuai

= 4, sesuai = 3, kurang sesuai = 2, dan tidak sesuai = 1. Hasil analisis angket tanggapan siswa pada uji coba skala kecil disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.17 Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Skala Kecil

No	Pernyataan	Nilai maksimal	Nilai yang didapat	Uji coba produk	
				Persentase	Kriteria
1.	Media <i>ritatoon</i> sesuai materi pembelajaran	24	24	100%	Sangat Layak
2.	Tampilan media <i>ritatoon</i> menarik	24	23	95,83%	Sangat Layak
3.	Komposisi warna media <i>ritatoon</i> menarik	24	24	100%	Sangat Layak
4.	Daya tarik belajar dengan media <i>ritatoon</i>	24	22	91,67%	Sangat Layak
5.	Media <i>ritatoon</i> mudah digunakan	24	23	95,83%	Sangat Layak
6.	Media <i>ritatoon</i> membuat siswa lebih giat	24	23	95,83%	Sangat Layak
7.	Media <i>ritatoon</i> memotivasi siswa	24	24	100%	Sangat Layak
8.	Media <i>ritatoon</i> memudahkan siswa memahami kalimat sn	24	24	100%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil angket tanggapan 6 siswa kelas III B SDN

Tambangan 01 memberikan tanggapan yang positif terhadap produk media *ritatoon* yang diujicobakan. Ditunjukkan dengan hasil persentase yang paling kecil yaitu 91,67% pada aspek daya tarik belajar dengan media *ritatoon*. Aspek tampilan media *ritatoon* menarik, mudah digunakan, membuat siswa lebih giat mendapat persentase 95,83%. Sedangkan aspek lainnya mendapat presentse paling tinggi yaitu 100%. Rata-rata persentase mendapatkan 97,39% dengan kategori sangat layak.

4.5.2.2 Hasil Angket Validasi Ahli terhadap Media *Ritatoon*

Analisis data produk digunakan untuk menganalisis desain produk dilakukan menggunakan skala *Likert*. Penilaian dari hasil validasi ahli digunakan sebagai pertimbangan perbaikan pada media media *ritatoon*. Selain penilaian dari hasil validasi ahli, saran yang diberikan dosen validator ahli juga digunakan sebagai pertimbangan perbaikan produk media *ritatoon*.

Penilaian pada produk dilakukan oleh ahli media yaitu Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd. dari jurusan Teknologi FIP Unnes. Kemudian untuk penilaian isi materi media *ritatoon* dilakukan oleh ahli materi yaitu Qurota Ayu Neina, S.Pd., M.Pd. dari jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia FBS Unnes. Ahli media dan ahli materi memberikan penilaian dengan cara mengisi format angket validasi terhadap media *ritatoon*. Selain itu, tim ahli juga memberikan saran dan masukan terhadap media *ritatoon* sehingga peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan. Berikut hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media terhadap media *ritatoon*.

Tabel 4.18 Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media terhadap Media *Ritatoon*

No.	Aspek Kelayakan	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria	Validator
1.	Tampilan media <i>ritatoon</i>	25	89%	Sangat layak	Ahli media
2.	Penyajian media <i>ritatoon</i>	16	100%	Sangat layak	Ahli media
3.	Isi / materi	11	92%	Sangat layak	Ahli materi
4.	Penyajian Materi	15	94%	Sangat layak	Ahli materi
5.	Kebahasaan	11	92%	Sangat Layak	Ahli materi

Skor keseluruhan	78	93%	Sangat layak	Ahli materi dan ahli media
------------------	----	-----	--------------	----------------------------

Berdasarkan tabel 4.17, skor keseluruhan yang didapat media *ritatoon* adalah 78 dari skor maksimal 84. Persentase yang diperoleh dari angket validasi ahli media dan ahli materi terhadap media *ritatoon* adalah 93% dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu, media *ritatoon* layak digunakan dalam uji skala besar.

4.5.3 Analisis Data Akhir

4.5.3.1 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Data yang diperoleh peneliti berupa hasil *pretest*, *posttest* memahami kalimat saran dianalisis dengan uji normalitas. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa SDN Cangkiran 01 diuji normalitasnya untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengukur uji normalitas peneliti menggunakan rumus *Saphiro-Wilk*.

Tabel 4.19 Hasil Uji Coba Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest*

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
<i>Pretest</i>	40	100,0%	0	0,0%	40	100,0%
<i>Posttest</i>	40	100,0%	0	0,0%	40	100,0%

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	,156	40	,015	,953	40	,095
<i>Posttest</i>	,154	40	,017	,940	40	,052

a. Lilliefors Significance Correction

Data tabel 4.19 terdapat nilai *pretest* dan *posttest* memahami kalimat saran. Terdapat dua jenis normalitas dalam tabel yaitu *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*, tetapi hanya uji normalitas *Shapiro-Wilk* yang digunakan dalam penelitian ini. Pada kolom *Shapiro-Wilk* menunjukkan hasil signifikan 0,095 untuk *pretest* dan 0,052 untuk *posttest*. Hasil uji keduanya menunjukkan taraf signifikan lebih dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

4.5.3.2 Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

Uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk menguji hipotesis penggunaan media *ritatoon* terhadap memahami kalimat saran pada siswa SDN Cangkiran 01. Keefektifan penggunaan media *ritatoon* dapat diketahui dari perbedaan rata-rata yang signifikan antara skor memahami kalimat saran sebelum menggunakan media *ritatoon* dan sesudah menggunakan media *ritatoon*. Perhitungan rata-rata menggunakan rumus *paired sample t-test* dapat disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.20 Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata (*Paired t-Test*)

		Paired Differences				T	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-32,00000	-32,00000	2,51151	-37,08001	-26,91999	-12,741	39	,000

Berdasarkan data tersebut diperoleh t_{hitung} yaitu 12,741 dan t_{tabel} yang diperoleh dari perhitungan dk kemudian dikonfirmasi pada tabel nilai

distribusi t yaitu 2,021. Diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Sehingga disimpulkan bahwa media *ritatoon* efektif digunakan karena terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada materi memahami kalimat saran.

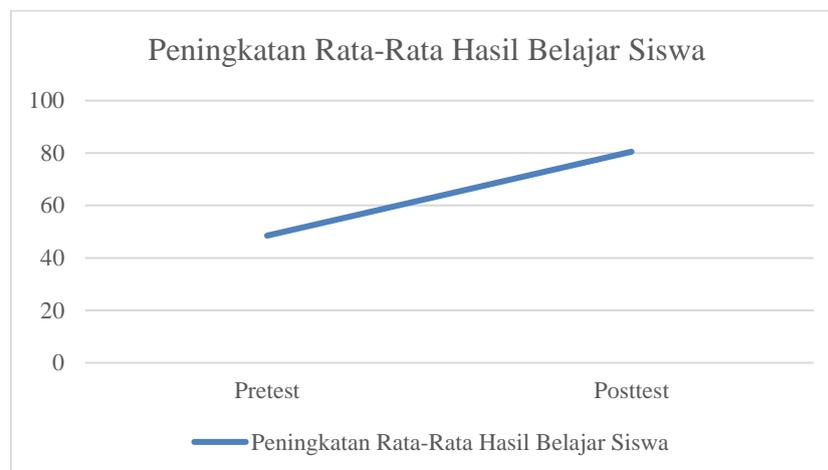
4.5.3.3 Hasil Uji *N-gain*

Untuk mengetahui peningkatan materi memahami kalimat saran setelah menggunakan media *ritatoon* dapat menggunakan uji *N-gain*. Nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* merupakan data yang akan dianalisis menggunakan rumus *N-gain*, untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar siswa. Uji *N-gain* diperoleh dengan membandingkan selisish nilai *pretest* dan *posttest* dengan selisih skor maksimal dan *pretest*.

Tabel 4.21 *N-gain* Hasil Uji Coba Pemakaian

Rata-rata <i>pretest</i>	Rata-rata <i>posttest</i>	Skor maksimum	<i>N-gain</i>	Kriteria
48,5	80,5	100	0,62	Sedang

Berdasarkan tabel 4.21 didapatkan hasil bahwa dengan menggunakan media *ritatoon* pada siswa kelas III SDN Cangkiran 01 dengan jumlah 40 siswa mengalami peningkatan sebesar 0,62 dengan tinggi kategori sedang. Selisih rata-rata *posttest* dan rata-rata *pretest* adalah 32. Hasil peningkatan rata-rata *posttest* dan *pretest* dalam menggunakan media *ritatoon* untuk memahami kalimat sarandapat disajikan pada grafik berikut.



Grafik 4.1 Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan grafik 4.1 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa, dilihat dari selisih rata-rata *posttest* dan *pretest* siswa sebesar 32, sehingga media *ritatoon* efektif digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

4.6 Pembahasan

Pada sub-sub ini akan membahas mengenai pemaknaan temuan penelitian, keunggulan media *ritatoon*, kekurangan media *ritatoon*, cara penggunaan media *ritatoon*, tidak lanjut dan keterbatasan penelitian.

4.6.1. Pemaknaan Temuan Penelitian

Pemaknaan temuan penelitian hasil uji kelayakan media *ritatoon*, hasil angket tanggapan siswa dan guru, dan hasil uji coba pemakaian produk. Uji kelayakan media *ritatoon* terdiri atas validasi kelayakan media dan validasi kelayakan materi.

4.6.1.1. Uji Kelayakan Media Ritatoon

Penilaian kelayakan media *ritatoon* dilakukan ahli media dan ahli materi. Setiap ahli memberikan penilaian atas validasi kelayakan terhadap prototipe media *ritatoon*, hasil penilaian media *ritatoon* yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dapat dijabarkan sebagai berikut.

a. Penilaian ahli media

Pada penilain media dilakukan oleh Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen Teknologi Pendidikan FIP Unnes. Validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan pada aspek tampilan media *ritatoon* dan penyajian media *ritatoon*, ditinjau dari 10 indikator mendapat presentase rata-rata 93% dengan kategori sangat layak. Berikut penjelasannya.

1. Aspek kelayakan tampilan media *ritatoon* terdiri atas 7 indikator yaitu bentuk piranti media *ritatoon*, bentuk gambar berbingkai media *ritatoon*, ukuran piranti media *ritatoon*, ukuran gambar berbingkai media *ritatoon*, warna media *ritatoon*, bahan media *ritatoon*, ketebalan media *ritatoon*. Aspek kelayakan tampilan media *ritatoon* mendapat presentase rata-rata 89% dengan kategori sangat layak.
2. Aspek penyajian media *ritatoon* terdiri atas 4 indikator yaitu desain media *ritatoon* menarik minat siswa untuk belajar, desain media *ritatoon* dapat memotivasi siswa, kemudahan penggunaan, kemudahan perawatan. Aspek penyajian media *ritatoon* mendapat presentase rata-rata 100% dengan kategori sangat layak.

b. Penilaian ahli materi

Pada penilaian materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Bahasa Indonesia FBS Unnes, yaitu Qurrota Ayu Neina, S.Pd., M.Pd.. Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi, penyajian materi dan kebahasaan. Hasil penilaian dari validator materi mendapat presentase rata-rata 93% dengan kategori sangat layak. Berikut penjelasannya.

- 1) Aspek isi/materi terdiri atas 3 indikator yaitu kesesuaian materi dengan KI dan KD, kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman, kesesuaian latihan dengan tingkat pemahaman. Aspek isi/materi media *ritatoon* mendapat presentase rata-rata 92% dengan kategori layak.
- 2) Aspek penyajian materi terdiri atas 4 indikator yaitu kesesuaian teknik penyajian materi dengan materi, kesesuaian teknik penyajian materi dengan karakteristik siswa, kesesuaian teknik penyajian materi dengan kebutuhan siswa, kesesuaian urutan penyajian materi. Aspek penyajian materi media *ritatoon* mendapat presentase rata-rata 94% dengan kategori layak.
- 3) Aspek kebahasaan terdiri atas 3 indikator yaitu jenis cerita, bahasa yang digunakan dalam cerita, isi cerita. Aspek kebahasaan media *ritatoon* mendapat presentase rata-rata 92% dengan kategori sangat layak

4.6.1.2. Hasil Angket Tanggapan Siswa dan Guru

Penilaian terhadap media *ritatoon* juga dilakukan oleh siswa dan guru kelas III B SDN Tambangan 01 pada kelompok kecil. Pada tanggapan guru

disajikan 10 pernyataan yang disajikan dalam angket. Dari 10 pernyataan 8 pernyataan mendapat skor 4 dan 2 sisanya mendapat skor 3. Jumlah presentase dari penilaian guru terhadap prototipe media *ritatoon* adalah 95% sehingga mendapat kategori sangat layak.

Pada angket tanggapan siswa terdapat 8 pernyataan yang disajikan. Dari 8 pernyataan, pertanyaan nomor 4 mendapat presentase terendah yaitu 92%, nomor 2, 5, dan 6 mendapat presentase 96% dan sisanya mendapat presentase 100%. Jumlah rata-rata presentase penilaian uji coba kecil adalah 97,39% sehingga mendapat kategori sangat layak.

4.6.1.3. Hasil Uji Coba Pemakaian

Media *ritatoon* yang telah divalidasi, direvisi, dan diujicobakan secara terbatas di kelas III B SDN Tambangan 01. Selanjutnya produk media *ritatoon* diujicobakan dalam skala besar. Dalam ujicoba pemakaian siswa diminta untuk mengerjakan soal sebelum (*pretest*) dan sesudah menggunakan media *ritatoon* (*posttest*). Hasil *posttest* menunjukkan hasil rata-rata klasikal 80,5. Terdapat 34 siswa yang sudah memenuhi KKM tetapi masih ada 6 siswa yang belum tuntas. Enam siswa yang belum tuntas ini kesulitan dalam menemukan maupun memahami maksud kalimat saran. Berkaitan dengan hasil pengolahan data dengan uji *N-gain* pada uji coba produk skala besar, didapatkan hasil bahwa dengan menggunakan media *ritatoon* siswa kelas III SDN Cangkiran 01 dengan jumlah 40 mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 0,62.

Simpulan dari penjelasan di atas adalah bahwa media *ritatoon* efektif untuk memahami kalimat saran sesuai dengan Hamdani (2016:1) yang mengemukakan bahwa media adalah semua benda yang dapat dimanfaatkan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat meningkatkan kerja otak, perhatian dan kemauan belajar siswa dalam proses pembelajaran.

4.6.2. Keunggulan Media *Ritatoon*

Media *ritatoon* memiliki beberapa keunggulan, diantaranya membuat siswa lebih semangat belajar mengenai kalimat saran karena siswa lebih mudah memahami maksud kalimat saran. Media *ritatoon* juga dapat digunakan dalam pembelajaran kalimat saran maupun materi lain, misalnya materi tanda baca, penggunaan huruf kapital, kalimat efektif. Media *ritatoon* dapat digunakan dengan maupun tanpa bantuan dari guru. Selain itu, media *ritatoon* cukup efektif sebagai pendukung pembelajaran memahami kalimat saran.

Keunggulan lain dari media *ritatoon* adalah media ini dapat digunakan pada materi lain, yang dapat disesuaikan sewaktu-waktu sesuai kebutuhan dengan bingkai tetap jadi lebih ekonomis. Begitupun dengan tingkat kelas yang berbeda, dapat disesuaikan materinya. Sehingga dapat disebut media multifungsional.

4.6.3. Kekurangan Media *Ritatoon*

Selain memiliki keunggulan yang telah disebutkan, media *ritatoon* memiliki kekurangan. Diantaranya, bahan media *ritatoon* yang terbuat dari kayu sehingga cukup berat. Cerita yang terdapat dalam media *ritatoon* juga kurang bervariasi jenisnya. Selain itu, cukup susah untuk membawa media *ritatoon* karena ukurannya yang cukup besar.

4.6.4. Cara Penggunaan Media *Ritatoon*

Cara penggunaan media *ritatoon* pada siswa kelas III SD, dapat dilakukan dengan bimbingan guru atau secara mandiri. Adapun langkah-langkah dalam menggunakan media *ritatoon*, yaitu:

- a. Siapkan media *ritatoon* di atas meja.



Gambar 4.13 Media *ritatoon* di atas meja

- b. Amatilah setiap gambar berbingkai media *ritatoon* dengan seksama.



Gambar 4.14 Mengamati gambar berbingkai media *ritatoon*

- c. Apabila belum paham dengan gambar pada gambar berbingkai media *ritatoon*, dapat membaca cerita gambar pada belakang gambar berbingkai media *ritatoon*.



Gambar 4.15 Membaca cerita pada belakang gambar berbingkai media

- d. Sesudah memahaminya, ambilah gambar berbingkai tersebut dan taruh di meja kalian.



Gambar 4.16 Mengambil gambar berbingkai yang sudah dipahami

- e. Lanjutkan memahami gambar berbingkai berikutnya dan seterusnya.



Gambar 4.17 Memahami gambar berbingkai berikutnya

f. Lakukanlah perintah yang diminta guru kalian.



Gambar 4.18 Menyampaikan tugas tentang memahami kalimat saran

4.6.5. Tindak Lanjut

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media *ritatoon* yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru kelas III SD di lapangan, sehingga produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru berdasarkan kompetensi dasar memahami kalimat saran.

Dengan adanya media *ritatoon*, diharapkan siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar kalimat saran, siswa juga diharapkan menjadi lebih rajin berlatih dalam memahami maksud kalimat saran. Sedangkan bagi guru, media *ritatoon* diharapkan dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar khususnya pada materi kalimat saran.

4.6.6. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan langkah penelitian pengembangan dengan pembatasan dari 10 langkah menjadi 8 langkah penelitian dan telah diusahakan sesuai dengan prosedur penelitian yang ada.

Tetapi, dalam proses maupun hasil dari penelitian masih terdapat kekurangan dan keterbatasan peneliti. Kekurangan dan keterbatasan ini diharapkan tidak memengaruhi hasil dari penelitian ini. Keterbatasan dalam penelitian ini meliputi sumber data, instrumen penelitian, dan cakupan materi.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa dan guru SD kelas III yang terdiri atas satu sekolah, yaitu SDN Cangkiran 01. Sumber data tersebut sebenarnya terlalu terbatas dan belum dapat mewakili populasi sebenarnya. Hal tersebut dilakukan karena pertimbangan waktu, tenaga, dan biaya.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini bukanlah instrumen yang telah dibakukan melainkan instrumen yang dibuat oleh peneliti yang mengacu pada instrumen-instrumen yang telah dibuat oleh peneliti sebelumnya sehingga memungkinkan data yang diperoleh kurang maksimal.

Pada media *ritatoon* hanya terdapat cerita yang mengandung kalimat saran secara tersirat. Hal ini dilakukan peneliti agar siswa mampu menemukan maupun memahami maksud kalimat saran. Pengembangan media *ritatoon* ini diharapkan dapat memotivasi dikembangkannya produk-produk media serupa.

4.7 Implikasi Penelitian

Implikasi hasil penelitian adalah keterlibatan hasil penelitian dengan manfaat yang diharapkan. Implikasi dalam penelitian ini terdiri atas implikasi

teoretis, implikasi praktis, dan implikasi pedagogis.

4.7.1. Implikasi Teoretis

Implikasi teoretis adalah keterlibatan hasil penelitian dengan teori yang dikaji di dalam kajian teori. Penelitian ini dapat menambah wawasan teori pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi kalimat saran. Pengembangan media *ritatoon* dapat membantu guru untuk mengajarkan siswa dalam memahami kalimat saran. Media *ritatoon* termasuk ke dalam media dua dimensi yang didukung oleh piranti tiga dimensi. Media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar (Daryanto, 2010:19). Dengan media *ritatoon* ini akan memudahkan siswa dalam menemukan kalimat saran dan meningkatkan minat siswa dalam belajar kalimat saran. Hal tersebut dikarenakan materi disajikan dalam bentuk gambar berbingkai yang menarik minat siswa dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa.

4.7.2. Implikasi Praktis

Implikasi praktis yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu hubungan antara hasil penelitian terhadap pelaksanaan proses pembelajaran selanjutnya. Implikasi praktis ini meliputi peneliti, guru, siswa, dan sekolah. Bagi peneliti yaitu menambah wawasan dan pengetahuan mengenai media *ritatoon*. Peneliti sebagai observer dalam penelitian tentunya mengetahui kekurangan dan kelebihan dari media *ritatoon*. Bagi guru yaitu menambah referensi

dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi kalimat saran dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi kalimat saran. Setelah adanya penelitian ini, diharapkan guru dapat tertarik dan mampu berinovasi untuk membuat media-media yang serupa. Media *ritatoon* ini juga memberikan manfaat bagi pihak sekolah, yaitu dapat memotivasi sekolah dalam mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, media *ritatoon* ini juga memberikan manfaat untuk siswa, yaitu 1) meningkatkan pemahaman siswa dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi kalimat saran, 2) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan 3) meningkatkan minat siswa untuk belajar. Lestari dan Sismulyasih (2018:76) mengemukakan bahwa *“The students need a teaching tool which can stimulate their interest in reading and studying the lessons in Indonesian language class. Whereas, the learning process can be enjoyable if the students can interact one another. The teacher can use a variety of teaching tools as one method to create fun learning. With the tools, the students can be encouraged to learn by playing”*. Artinya, para siswa membutuhkan alat pengajaran yang mana dapat merangsang minat mereka dalam membaca dan mempelajari pelajaran dalam bahasa Indonesia kelas. Padahal, proses pembelajarannya bias menyenangkan jika siswa dapat berinteraksi satu lain. Guru dapat menggunakan berbagai alat pengajaran sebagai salah satu metode untuk menciptakan kesenangan belajar. Dengan alat itu, para siswa bias didorong untuk belajar dengan bermain.

4.7.3. Implikasi Pedagogis

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *ritatoon* layak dan efektif digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media *ritatoon* dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif pada proses pembelajaran. Media *ritatoon* dikembangkan dengan memerhatikan kebutuhan guru dan siswa serta perbaikan yang telah divalidasi oleh ahli. Selain itu, media *ritatoon* juga bermanfaat meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media *ritatoon* untuk siswa SD kelas III, maka dapat disimpulkan bahwa:

- (1) Desain pengembangan media *ritatoon*, peneliti menggunakan delapan dari sepuluh tahapan menurut Sugiyono (2016a:408), yakni 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, dan 8) uji coba pemakaian. Hasil desain media *ritatoon* terdiri atas piranti berukuran 50 cm x 40 cm x 10 cm dari bahan kayu sebagai landasan sembilan gambar berbingkai dengan ukuran 30 cm x 30 cm dari bahan tripleks. Gambar berbingkai media *ritatoon* terdiri atas dua tampilan yaitu gambar *cover* dan isi atau cerita, dalam bentuk gambar serta terdapat teks cerita di belakangnya.
- (2) Berdasarkan angket validasi ahli media dan ahli materi, media *ritatoon* dinilai sangat layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran dengan melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli. Persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media adalah 93% dengan kriteria sangat baik dan oleh ahli materi sebesar 93% dengan kriteria sangat baik.

(3) Media *ritatoon* menggunakan model pembelajaran *POE (Predict, Observe, Explain)* mendapat tanggapan positif dari guru dan siswa, serta efektif digunakan untuk memahami kalimat saran. Rata-rata nilai siswa sebelum (*pretest*) yaitu 48,5 dan setelah mendapat perlakuan (*posttest*) yaitu 80,5. Persentase peningkatan hasil belajar kalimat saran yaitu sebesar 65%. Media *ritatoon* juga efektif untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi kalimat saran, terlihat dari hasil uji perbedaan rata-rata dengan t_{hitung} sebesar 12,741 lebih besar dari t_{tabel} yang hanya 2,201. Hasil perhitungan *N-gain* sebesar 0,62.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *ritatoon* menggunakan model *POE (Predict, Observe, Explain)* dan simpulan dalam penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut.

- (1) Pengembangan produk media *ritatoon* pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya berkaitan dengan materi kalimat saran dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam kegiatan belajar mengajar.
- (2) Dalam penggunaan media *ritatoon* guna memahami kalimat saran siswa kelas III SD hendaknya guru senantiasa memberikan pengarahan, motivasi dan apresiasi kepada siswa.
- (3) Guru sebaiknya mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif agar siswa mudah memahami materi dan meningkatkan keterampilan berbahasa siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Alwi, Hasan dkk. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa dan Balai Pustaka.
- Aisyah, Eny Nur, dkk. (2019). "Pengembangan Alat Permainan Ritatoon Tentang Binatang Peliharaan Sebagai Media Stimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini". *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 2(3): 174-180.
- Arikunto, Suharsimi. 2013a. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013b. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Aruan Linda, dkk. (2020). "Using Prezi Online Software to Improve Teaching Listening Skill". *International Journal of Education & Literacy Studies*. 8(1):104-108.
- Arifin, She Fira Azka & Wahyu Sukartiningsih. (2019). "Pengembangan Media Ritatoon Laci Siklus Air untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 7(3): 2996-3008.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2007. *Buletin BSNP*. Jakarta: Depdiknas.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.

- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Fajrin, Rifan. 2018, *Belajar Kalimat Saran Dilengkapi dengan Contoh Soal*. <https://www.rifanfajrin.com/2018/11/belajar-kalimat-saran-dilengkapi-dengan.html>, (02 Februari 2020).
- Fathonah, Fauziah Shafariani. (2016). “Penerapan Model POE (Predict - Observe Explain) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1(1):171-178.
- Fathoni, Abdurrahmat, 2016. *Metodelogi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fransiska, Carolina. (2013). “Peningkatan Kemampuan Menyimak Isi Cerita dengan Menggunakan Media Audio Storytelling. *Jurnal Pendidikan Humaniora*. 1(3):289-297.
- Indrawati dan Wanwan Setiawan. 2009. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Bandung: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam.
- Kridalaksana, Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik Umum*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kurniaman, Otang dan Muhammad Nailul Huda. (2018). “Penerapan Strategi Bercerita untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 6 Pekanbaru”. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 7(2):249-255.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, Kurnia E. & Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.

- Lestari, Yunita dan Nugraheti Sismulyasih Sb. (2018). "Development of Crossword Puzzles as Teaching Tools in Explanatory Texts". *Elementary School Teacher The Journal of Elementary School Teacher Training and Pedagogy*. 2(2):75-82.
- Liew, Chong-Wah dan David F Treagust. (1998). "The Effectiveness of Predict-Observe-Explain Tasks in Diagnosing Students' Understanding of Science and in Identifying their levels of Achievement". *Educational Resource Information Center*. Nomor ED420715.
- Muhson, Ali. 2016. *Pedoman Praktikum Analisis Statistik*. Yogyakarta: UNY
- Mulyati, Yeti dan Isah Cahyani. 2015. *Materi Pokok Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Munazzilah, Syafiatul dan Ulhaq Zuhdi. (2018). "Pengaruh Media *Ritatoon* terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Daur Hidup dan Metamorfosis Kelas IV SDN Wonoplintahan 2". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6(4):597-607.
- Nuanmeesri, Sumitra dan Saran Jamornmongkolpilai. (2018). "The Development of the Virtual Learning Media of the Sacred Object Artwork". *The Turkish Online Journal of Educational Technology*. 17(1). 197-209.
- Nurulwati. 2014. *Model Pembelajaran*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/ Madrasah Intidaiyah*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

- Pranowo. 2014. *Teori Belajar Bahasa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purnomo, Rochmat Aldy. 2016. *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS*. Ponorogo: WADE Group.
- Purwanto, Ngalm. 2013. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahardi, Kunjana. 2008. *Pragmatik Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Satria, Tio Gusti. (2017). "Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Pendekatan Saintifik Pada Anak Kelas IV Jakarta Barat". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 10(2): 114-120.
- Shofiah, Ria Inayatush, dkk. (2017). "Penerapan Model POE (*Predict-Observe-Explain*) dengan Metode Eksperimen Terhadap Hasil Belajar IPA dan Retensi Siswa di SMP". *Jurnal Pembelajaran Fisika*. 6(4): 356-363
- Shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugihati, Sri, dkk. 2016. *Pelatihan Pembuatan Media Ritatoon Dan Rotatoon Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru-Guru SD Sekecamatan Sukun Kota Malang*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sugiyono. 2016a. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2016b. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardi. 2008. *Sintaksis*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardani, Fitria Kusuma. 2017. *Maestro untuk SD/ MI Tema 4 Kewajiban dan Hakku*. Sukoharjo: CV Hasan Pratama.
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yanuarini, Denty dan Pramono. (2016). "Pengaruh Penggunaan Media Ritatoon Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Tunagrahita". *Jurnal P3LB*. 3(1):29-30.
- Zulela. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen

**KISI-KISI INSTRUMEN PENGEMBANGAN MEDIA *RITATOON* MENGGUNAKAN MODEL *POE*
(*PREDICT, OBSERVE, EXPLAIN*) UNTUK MEMAHAMI KALIMAT SARAN**

Variabel	Indikator	Sumber Data	Instrumen
Media <i>Ritatoon</i>	1. Melakukan analisis kebutuhan guru terhadap media <i>ritatoon</i> menggunakan model <i>POE</i> (<i>Predict, Observe, Explain</i>) untuk memahami kalimat saran	a. Guru kelas III SDN Cangkiran 01	1. Angket kebutuhan guru
	2. Melakukan analisis kebutuhan peserta didik terhadap media <i>ritatoon</i> menggunakan model <i>POE</i> (<i>Predict, Observe, Explain</i>) untuk memahami kalimat saran	b. Peserta didik III SDN Cangkiran 01	2. Angket kebutuhan peserta didik
	3. Melakukan penilaian prototipe oleh ahli materi terhadap media <i>ritatoon</i> menggunakan model <i>POE</i> (<i>Predict, Observe, Explain</i>) untuk memahami kalimat saran	c. Ahli materi	3. Angket uji validasi materi
	4. Melakukan penilaian prototipe oleh ahli media terhadap media <i>ritatoon</i> menggunakan model <i>POE</i> (<i>Predict, Observe, Explain</i>) untuk memahami kalimat saran	d. Ahli media	4. Angket uji validasi media
	5. Melakukan analisis tanggapan guru	e. Guru kelas III	5. Angket tanggapan guru

	terhadap media <i>ritatoon</i> menggunakan model <i>POE</i> (<i>Predict, Observe, Explain</i>) untuk memahami kalimat saran	SDN Cangkiran 01	
	6. Melakukan analisis tanggapan peserta didik terhadap media <i>ritatoon</i> menggunakan model <i>POE</i> (<i>Predict, Observe, Explain</i>) untuk memahami kalimat saran	f. Peserta didik kelas III SDN Cangkiran 01	6. Angket tanggapan peserta didik
Keterampilan Menyimak	Memenuhi indikator pengujian keefektifan produk (menggunakan nilai pengetahuan)	Peserta didik, foto, video	Dokumentasi

Lampiran 2 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru

KISI-KISI ANGKET KEBUTUHAN GURU

DALAM PEMBELAJARAN MEMAHAMI KALIMAT SARAN KELAS III

NO	ASPEK	INDIKATOR	No. Soal
A. Profil Materi Media <i>Ritatoon</i>			
1.	Sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai (Arsyad, 2003:73)	a. Tanggapan guru terhadap pembelajaran bahasa Indonesia b. Tanggapan guru terhadap pembelajaran memahami kalimat saran	1 2,3,4
2	Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi (Arsyad, 2003:73)	a. Kebutuhan media dalam pembelajaran memahami kalimat saran b. Perlunya media pada materi memahami kalimat saran	5,6 7
B. Profil Media <i>Ritatoon</i>			
1.	Mutu teknis (Arsyad, 2003:74)	a. Bentuk b. Ukuran c. Bahan d. Warna	1,2 3,4 5,6 7

Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik

KISI-KISI ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

DALAM PEMBELAJARAN MEMAHAMI KALIMAT SARAN KELAS III

NO	ASPEK	INDIKATOR	No. Soal
A. Profil Materi Media <i>Ritatoon</i>			
1.	Sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai (Arsyad, 2003:73)	Tanggapan siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia	1
		Tanggapan siswa terhadap materi memahami kalimat saran	2,3,4,5,6
B. Profil Media <i>Ritatoon</i>			
1.	Mutu teknis (Arsyad, 2003:74)	a. Bentuk b. Ukuran c. Bahan d. Warna	1,2 3,4 5,6 7

Lampiran 4 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi

**KISI-KISI PENILAIAN AHLI MATERI
TERHADAP MEDIA *RITATOON***

PADA MATERI MEMAHAMI KALIMAT SARAN KELAS III SD

No.	Aspek	Indikator	No. soal
1.	Kelayakan isi (BSNP, 2007:21)	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1
		Kesesuaian materi dengan tingkat karakteristik pemahaman siswa kelas III	2
		Kesesuaian latihan dengan tingkat karakteristik pemahaman siswa kelas III	3
2.	Penyajian (BSNP, 2007:21)	Kesesuaian teknik penyajian materi	4,5,6
		Kesesuaian urutan penyajian materi	7
3.	Bahasa (BSNP, 2007:21)	Keterbacaan	8
		Bahasa yang digunakan dalam kalimat	9,10

Lampiran 5 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media

**KISI-KISI PENILAIAN AHLI MEDIA
TERHADAP MEDIA *RITATOON***

PADA MATERI MEMAHAMI KALIMAT SARAN KELAS III SD

No.	Aspek	Indikator	Deskriptor	No. soal
1.	Mutu teknis (Arsyad, 2003:74)	Tampilan media <i>ritatoon</i>	Bentuk media <i>ritatoon</i>	1,2
			Ukuran media <i>ritatoon</i>	3,4
			Warna media <i>ritatoon</i>	5
			Bahan media <i>ritatoon</i>	6
			Ketebalan media <i>ritatoon</i>	7
2.	Sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai (Arsyad, 2003:73)	Penyajian media <i>ritatoon</i>	Desain media <i>ritatoon</i> menarik minat siswa untuk belajar	8
			Desain media <i>ritatoon</i> dapat memotivasi siswa	9
			Kemudahan penggunaan	10
			Kemudahan perawatan	11

Lampiran 6 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru
KISI-KISI ANGKET TANGGAPAN GURU
TERHADAP MEDIA *RITATOON*
PADA MATERI MEMAHAMI KALIMAT SARAN KELAS III SD

No	Aspek	Indikator	No. soal
1.	Mutu teknis (Arsyad, 2003:74)	a. Tampilan media <i>ritatoon</i> secara keseluruhan menarik b. Komposisi warna pada media <i>ritatoon</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik c. Penggunaan media meningkatkan pemahaman siswa	1 4 9
2.	Sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai (Arsyad, 2003:73)	a. Media sesuai dengan KI, KD dan Indikator pembelajaran b. Meningkatkan kualitas dan kognitif siswa c. Bentuk, ukuran, dan bahan sesuai dengan siswa	3 2 5
3.	Praktis, luwes, dan bertahan (Arsyad, 2003:73)	a. Mudah digunakan baik siswa maupun guru b. Media dapat digunakan lagi atau tahan lama c. Menarik minat belajar siswa d. Memotivasi siswa untuk aktif menggunakan media	10 6 7 8

Lampiran 7 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Peserta Didik
KISI-KISI ANGKET TANGGAPAN PESERTA DIDIK
TERHADAP MEDIA *RITATOON*
PADA MATERI MEMAHAMI KALIMAT SARAN KELAS III SD

No.	Aspek	Indikator	No. soal
1.	Mutu teknis (Arsyad, 2003:74)	a. Tampilan media <i>ritatoon</i> secara keseluruhan menarik	2
		b. Komposisi warna pada media <i>ritatoon</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik	3
		c. Penggunaan media memudahkan pemahaman materi	8
2.	Sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai (Arsyad, 2003:73)	a. Media sesuai dengan materi pembelajaran	1
		b. Media dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran	4
		c. Media memotivasi siswa untuk belajar.	7
3.	Praktis, luwes, dan bertahan (Arsyad, 2003:73)	a. Mudah digunakan baik siswa maupun guru	5
		b. Pembelajaran lebih menyenangkan menggunakan media	6

Lampiran 8 Angket Kebutuhan Guru

ANGKET KEBUTUHAN GURU DALAM PEMBELAJARAN MEMAHAMI KALIMAT SARAN KELAS III SD

Identitas Responden

Nama :.....

NIP :.....

Sekolah :.....

A. PROFIL MATERI MEMAHAMI KALIMAT SARAN

1. Petunjuk Pengisian

isilah kolom berikut ini dengan memberi tanda centang (√) sesuai dengan kondisi yang Anda alami.

2. Daftar Pertanyaan

NO	INDIKATOR	PILIHAN JAWABAN	ALASAN
1.	Apakah pembelajaran bahasa Indonesia yang Anda lakukan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar?	() ya () tidak	
2.	Apakah pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya memahami kalimat saran sulit dilakukan ?	() ya () tidak	
3.	Apakah dalam pembelajaran memahami kalimat saran mengalami kendala dalam menyediakan contoh?	() ya () tidak	

4.	Apakah setiap pembelajaran memahami kalimat saran siswa selalu aktif dan kreatif?	() ya () tidak	
5.	Apakah banyak beredar media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran memahami kalimat saran?	() ya () tidak	
6.	Apakah media pembelajaran memahami kalimat saran sangat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran?	() ya () tidak	
7.	Apakah anak akan terbantu dengan adanya media pembelajaran konkret dalam memahami kalimat saran?	() ya () tidak	

B. PROFIL MEDIA *RITATOON* UNTUK MATERI MEMAHAMI KALIMAT SARAN

1. Petunjuk Pengisian

Isilah kolom pilihan jawaban di bawah ini dengan memberi tanda centang (√) sesuai dengan kondisi yang diharapkan. lengkapilah jawaban dengan alasan singkat pada kolom ALASAN

2. Daftar Pertanyaan

NO	PERTANYAAN	PILIHAN	ALASAN
1.	Bagaimana sebaiknya bentuk piranti media <i>ritatoon</i> ?	() persegi () persegi panjang	
	Bagaimana sebaiknya bentuk gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> ?	() persegi () persegi panjang	
2.	Bagaimana sebaiknya ukuran piranti media <i>ritatoon</i> ?	() besar () kecil	

3.	Bagaimana sebaiknya ukuran gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> ?	<input type="checkbox"/> besar <input type="checkbox"/> kecil	
4.	Bagaimana sebaiknya bahan yang digunakan untuk piranti media <i>ritatoon</i> ?	<input type="checkbox"/> tebal <input type="checkbox"/> tipis	
5.	Bagaimana sebaiknya bahan yang digunakan untuk gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> ?	<input type="checkbox"/> tebal <input type="checkbox"/> tipis	
6.	Apakah gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> harus berwarna?	<input type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak	

Berikan tambahan saran yang berguna untuk pembuatan media *ritatoon*!

.....

Semarang, 20 Januari 2020

Responden,

.....

Lampiran 9 Angket Kebutuhan Peserta Didik
ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK
DALAM MEMAHAMI KALIMAT SARAN
KELAS III SD

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Sekolah :

A. PROFIL MATERI MEMAHAMI KALIMAT SARAN

1. Petunjuk Pengisian

Isilah kolom pilihan jawaban berikut ini dengan memberi tanda centang (√) sesuai dengan kondisi yang kamu alami.

2. Daftar Pertanyaan

NO	PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN
1.	Apakah kamu suka menyimak cerita?	() ya () tidak
2.	Apakah kamu tahu kalimat saran?	() ya () tidak
3.	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam memahami kalimat saran secara mandiri?	() ya () tidak
4.	Apakah kamu mengetahui ciri-ciri kalimat saran?	() ya () tidak
5.	Apakah kamu mengerti ungkapan dalam kalimat saran?	() ya () tidak
6.	Dalam pembelajaran memahami kalimat saran, apakah gurumu menggunakan media?	() ya () tidak

**B. PROFIL MEDIA *RITATOON* UNTUK MATERI
MEMAHAMI KALIMAT SARAN**

1. Petunjuk Pengisian

Isilah kolom pilihan jawaban di bawah ini dengan memberi tanda centang (√) sesuai dengan kondisi yang diharapkan. lengkapilah jawaban dengan alasan singkat pada kolom ALASAN

2. Daftar Pertanyaan

NO	PERTANYAAN	PILIHAN	ALASAN
1.	Bagaimana sebaiknya bentuk piranti media <i>ritatoon</i> ?	() persegi () persegi panjang	
2.	Bagaimana sebaiknya bentuk gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> ?	() persegi () persegi panjang	
3.	Bagaimana sebaiknya ukuran piranti media <i>ritatoon</i> ?	() besar () kecil	
4.	Bagaimana sebaiknya ukuran gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> ?	() besar () kecil	
5.	Bagaimana sebaiknya bahan yang digunakan untuk piranti media <i>ritatoon</i> ?	() tebal () tipis	
6.	Bagaimana sebaiknya bahan yang digunakan untuk gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> ?	() tebal () tipis	
7.	Apakah gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> harus berwarna?	() ya () tidak	

Berikan tambahan saran yang berguna untuk pembuatan media *ritatoon*!

.....
.....

Semarang, 20 Januari 2020
Responden,

.....

Lampiran 10 Angket Penilaian Ahli Materi

**ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI
TERHADAP PROTOTIPE MEDIA *RITATOON*
MENGUNAKAN MODEL *POE*
(*PREDICT, OBSERVE, EXPLAIN*) PADA KELAS III SD**

Judul Media :
Mata Pelajaran :
Materi Pokok :
Sasaran Media :
Validator :
Hari/tanggal :

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang materi pada media *ritatoon* untuk memahami kalimat saran siswa kelas III SD.
2. Lembar penilaian ini mencakup tentang kesesuaian dengan aspek materi, penyajian dan kebahasaan.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda (O) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Kriteria penilaian:

4 = Sangat sesuai

3 = Sesuai

2 = Kurang sesuai

1 = Tidak sesuai

Selain mengisi angka penilaian tersebut, mohon Bapak/Ibu memberi saran. Di samping penilaian pada format A, Bapak/Ibu diharapkan memberikan saran perbaikan secara umum terhadap : “Media *Ritatoon* Menggunakan Model *POE* (*Predict, Observe, Explain*) untuk Memahami Kalimat Saran Siswa Kelas III SD” yang dihasilkan. Apabila masih terdapat kekurangan atau kesalahan, saran secara umum dapat dituliskan pada angket format B.

FORMAT A

A. Isi/ Materi

1. Apakah isi media sesuai dengan KI dan KD?

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

Saran masukan:

.....

.....

2. Apakah cerita dalam isi media sesuai dengan karakteristik pemahaman siswa kelas III SD?

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

Saran masukan:

.....

.....

B. Penyajian

3. Apakah teknik penyajian isi media sudah sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan?

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

Saran masukan:

.....

.....

4. Apakah teknik penyajian isi media sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD?

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

Saran masukan:

.....

.....

5. Apakah teknik penyajian isi media sudah sesuai dengan kebutuhan siswa?

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

Saran masukan:

.....

.....

6. Apakah urutan penyajian cerita dalam isi media sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD?

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

Saran masukan:

.....

.....

C. Aspek Kebahasaan

7. Apakah bahasa yang digunakan sesuai dengan keterbacaan pesan dalam materi?

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

Saran masukan:

.....

.....

8. Apakah bahasa yang digunakan dalam cerita sesuai dengan siswa kelas III SD?

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

Saran masukan:

.....

.....

FORMAT B

Saran perbaikan saran secara umum media *ritatoon* untuk siswa kelas III:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan umum,

Berdasarkan penilaian kelayakan tampilan media *ritatoon* menggunakan model *POE (Predict, Observe, Explain)* pada siswa kelas III dinyatakan:

1. Layak untuk diujicobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan

*) lingkari salah satu

Semarang,20

Validator,

.....

Lampiran 11 Angket Penilaian Ahli Media

**ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA
TERHADAP PROTOTIPE MEDIA *RITATOON*
MENGUNAKAN MODEL *POE*
(*PREDICT, OBSERVE, EXPLAIN*) PADA KELAS III SD**

Judul Media :
Mata Pelajaran :
Materi Pokok :
Sasaran Media :
Validator :
Hari/tanggal :
Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang materi pada media *ritatoon* untuk meningkatkan keterampilan memahami kalimat saran siswa kelas III SD.
2. Lembar penilaian ini mencakup tentang kesesuaian dengan aspek materi, penyajian dan kebahasaan.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda (O) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Kriteria penilaian:

4 = Sangat sesuai

3 = Sesuai

2 = Kurang sesuai

1 = Tidak sesuai

Selain mengisi angka penilaian tersebut, mohon Bapak/Ibu memberi saran. Di samping penilaian pada format A, Bapak/Ibu diharapkan memberikan saran perbaikan secara umum terhadap : “Media *Ritatoon* Menggunakan Model *POE* (*Predict, Observe, Explain*) untuk Memahami Kalimat Saran Siswa Kelas III SD” yang dihasilkan. Apabila masih terdapat kekurangan atau kesalahan, saran secara umum dapat dituliskan pada angket format B.

FORMAT A

1. Apakah bentuk media *ritatoon* untuk keterampilan memahami kalimat saran telah sesuai kebutuhan siswa?

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

Saran masukan:

.....

.....

2. Apakah ukuran media *ritatoon* untuk keterampilan memahami kalimat saran telah sesuai dengan kebutuhan siswa?

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

Saran masukan:

.....

.....

3. Apakah komposisi warna gambar berseri media *ritatoon* untuk keterampilan memahami kalimat saran telah sesuai?

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

Saran masukan:

.....

.....

4. Apakah pemilihan bahan media *ritatoon* untuk keterampilan memahami kalimat saran telah sesuai?

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

Saran masukan:

.....

.....

5. Apakah ketebalan media *ritatoon* telah sesuai dengan kebutuhan siswa?

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

Saran masukan:

.....

.....

6. Apakah desain gambar berseri media *ritatoon* menarik minat belajar siswa?

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

Saran masukan:

.....

.....

7. Apakah desain gambar berseri media *ritatoon* yang disajikan dalam media dapat memotivasi belajar siswa?

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

Saran masukan:

.....

.....

8. Apakah media *ritatoon* untuk memahami kalimat saran mudah digunakan?

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

Saran masukan:

.....

.....

9. Apakah media media *ritatoon* untuk memahami kalimat saran mudah perawatannya?

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

Saran masukan:

.....

.....

FORMAT B

Saran perbaikan saran secara umum media *ritatoon* untuk siswa kelas III:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan umum,

Berdasarkan penilaian kelayakan tampilan media *ritatoon* menggunakan model *POE (Predict, Observe, Explain)* pada siswa kelas III dinyatakan:

- 4. Layak untuk diujicobakan di lapangan tanpa revisi
- 5. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
- 6. Tidak layak diujicobakan

*) lingkari salah satu

Semarang,20
Validator,

.....

Lampiran 12 Angket Taggapan Guru
ANGKET TANGGAPAN GURU
TERHADAP MEDIA *RITATOON* PADA MATERI
MEMAHAMI KALIMAT SARAN KELAS III SD

Nama :

NIP :

Instansi :

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah nama, NIP dan asal instansi pada kolom yang sudah disediakan
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom di bawah ini, kemudian isilah tanda centang yang tersedia sesuai dengan pendapat masing-masing.

Contoh:

No	Pertanyaan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media secara keseluruhan menarik				V
2.	Media sesuai dengan KI, KD dan Indikator Pembelajaran			V	

Keterangan:

1= Tidak Sesuai

2= Kurang Sesuai

3= Sesuai

4= Sangat Sesuai

Daftar pertanyaan :

No	Pertanyaan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media <i>ritatoon</i> menarik				
2.	Media mampu meningkatkan kualitas dan kognitif Siswa				
3.	Media <i>ritatoon</i> sesuai pembelajaran dengan KI, KD dan indikator				
4.	Komposisi warna pada gambar berseri media <i>ritatoon</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik				
5.	Bentuk, ukuran dan bahan sesuai dengan perkembangan siswa				
6.	Media <i>ritatoon</i> dapat digunakan kembali atau tahan lama				
7.	Media <i>ritatoon</i> mampu menarik minat siswa untuk belajar				
8.	Media <i>ritatoon</i> mampu memotivasi siswa belajar lebih giat				
9.	Media <i>ritatoon</i> dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi memahami kalimat saran				
10.	Dengan menggunakan media <i>ritatoon</i> , memudahkan proses pembelajaran materi memahami kalimat saran				

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media *ritatoon* di bawah ini!

.....

Semarang,

20

Guru

Lampiran 13 Angket Tanggapan Peserta Didik
ANGKET TANGGAPAN PESERTA DIDIK
TERHADAP MEDIA *RITATOON* PADA MATERI MEMAHAMI
KALIMAT SARAN KELAS III SD

Nama :

No. Presnsi :

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah nama dan nomor presensi pada kolom yang sudah disediakan
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom di bawah ini, kemudian isilah tanda centang yang tersedia sesuai dengan pendapat masing-masing.

Contoh:

No	Pertanyaan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Bentuk wayang menarik			v	
2.	Media wayang yang diguakan sesuai dengan tema, subtema dan pembelajaran				v

Keterangan:

1= Tidak Sesuai

2= Kurang Sesuai

3= Sesuai

4= Sangat Sesuai

Daftar pertanyaan :

No	Pertanyaan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Media sesuai dengan materi pembelajaran				
2.	Tampilan media <i>ritatoon</i> menarik				
3.	Komposisi warna pada media <i>ritatoon</i> menarik				
4.	Saya merasa lebih tertarik belajar memahami kalimat saran dengan menggunakan media <i>ritatoon</i>				
5.	Media <i>ritatoon</i> mudah untuk digunakan				
6.	Dengan menggunakan media <i>ritatoon</i> , saya lebih giat belajar				
7.	Media <i>ritatoon</i> memotivasi saya untuk belajar memahami kalimat saran				
8.	Media <i>ritatoon</i> memudahkan saya untuk memahami materi kalimat saran				

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media *ritatoon* di bawah ini!

.....

.....

.....

Semarang,

20

Peserta Didik

Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KURIKULUM 2013

MEDIA *RITATOON* MENGGUNAKAN MODEL *POE*

(*PREDICT, OBSERVE, EXPLAIN*)

Sekolah	: SDN Cangkiran 01
Kelas/ Semester	: III/ I
Tema	: 4. Kewajiban dan Hakku
Subtema	: 1. Kewajiban dan Hakku di Rumah
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 1 hari (2 x 35 menit)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar, Nilai Karakter, dan Indikator

Mapel/ Kompetensi Dasar	Indikator
BAHASA INDONESIA	
3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.	1.10.1 Menjelaskan pengertian kalimat saran 1.10.2 Menentukan kalimat saran dalam teks 1.10.3 Menganalisis maksud kalimat saran dalam teks

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan media *ritatoon*, siswa dapat menjelaskan pengertian kalimat saran dengan tepat.
2. Dengan media *ritatoon*, siswa dapat menentukan kalimat saran dalam teks dengan benar.
3. Dengan media *ritatoon*, siswa dapat menganalisis maksud kalimat saran dalam teks dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Kalimat saran
2. Teks bacaan “Nilai Ulangan Lisa”

E. Metode, Model, dan Pendekatan Pembelajaran

1. Metode Pembelajaran : Tanya jawab, diskusi, ceramah, penugasan
2. Model Pembelajaran : *POE (Predict, Observe, Explain)*
3. Pendekatan Pembelajaran : Saintifik

F. Media

Media *Ritatoon*

G. Sumber Pembelajaran

Wardani, Fitria Kusuma . 2017. *Buku Panduan Seri Tematik Kelas III*. Sukoharjo: CV Hasan Pratama.

Muhibba, Iba dan dan Lubna Assagaf. 2018. *Buku Guru Kelas III Tema 4 Kewajiban dan Hakku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Edisi Revisi 2018)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Muhibba, Iba dan dan Lubna Assagaf. 2018. *Buku Guru Siswa III Tema 4 Kewajiban dan Hakku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Edisi Revisi 2018)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Rifan Fajrin, 2018, <https://www.rifanfajrin.com/2018/11/belajar-kalimat-saran-dilengkapi-dengan.html>, 02 Februari 2020

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. 2. Siswa diajak berdoa bersama-sama menurut agama dan kepercayaan masing-masing. 3. Guru memeriksa kehadiran siswa. 4. Siswa diminta menyanyikan lagu “Indonesia Raya”. 5. Guru memberikan apersepsi dengan menyanyikan lagu “Pergi Belajar”. 6. Guru menanyakan “Apa pelajaran yang dapat diambil pada lagu tersebut?”. 7. Guru menanyakan kembali “Adakah kalimat saran pada lagu tersebut? Apakah kalian dapat menyebutkannya? Bagaimana ciri-cirinya?”. 8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. 9. Guru melakukan <i>pretest</i> kepada siswa 10. Siswa mengerjakan <i>pretest</i> secara individu 11. Siswa mengumpulkan <i>pretest</i> yang sudah dikerjakan kepada guru 	15 menit

Inti	<p>A. Predict</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai pengertian dan ciri-ciri kalimat saran (mengumpulkan informasi) 2. Guru memberikan teks bacaan “Nilai Ulangan Lisa” 3. Guru meminta siswa menulis berbagai kalimat saran yang ditemukan pada teks bacaan (kegiatan individu) <p>B. Observe</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Siswa dibentuk kelompok, yang mana tiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa secara heterogen. 5. Siswa mengamati penjelasan guru mengenai aturan pelaksanaan kerja kelompok. (mengamati) 6. Ketua kelompok mengambil media <i>ritatoon</i> di meja guru masing-masing satu media. 7. Siswa mengamati penjelasan guru mengenai cara-cara penggunaan media <i>ritatoon</i>. (mengamati) 8. Siswa menggunakan media <i>ritatoon</i> dengan memahami tiap <i>slide</i> gambar secara berkelompok 9. Siswa menemukan kalimat saran pada teks bacaan dengan media <i>ritatoon</i> 10. Dipimpin ketua kelompok, masing-masing anggota kelompok mengemukakan pendapatnya tentang kalimat saran yang ditemukan (mengolah informasi) 11. Siswa menganalisis maksud kalimat saran pada teks bacaan dengan media <i>ritatoon</i> 12. Siswa mendiskusikan maksud kalimat saran secara kelompok. (kegiatan kelompok) 13. Dengan bantuan guru, siswa menganalisis 	45 menit
------	--	----------

	<p>maksud kalimat saran pada teks (mengkomunikasikan)</p> <p>C. Explain</p> <p>14. Guru meminta salah satu perwakilan kelompok mengemukakan berbagai kalimat saran yang ditemukan pada teks bacaan dengan media <i>ritatoon</i></p> <p>15. Siswa menyerahkan tugas kelompok kepada guru</p> <p>16. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab mengenai kalimat saran tersebut. (menanya)</p>	
Penutup	<p>1. Siswa bersama guru melakukan refleksi kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung.</p> <p>2. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran</p> <p>3. Siswa mengerjakan soal <i>posttest</i>.</p> <p>4. Siswa menyanyikan lagu daerah "Cublak-Cublak Suwung"</p> <p>5. Salah seorang siswa memimpin untuk berdoa bersama menurut agama dan kepercayaan masing-masing.</p> <p>6. Siswa mengucapkan salam dan guru menutup pembelajaran.</p>	

I. Penilaian

Penilaian	Pengetahuan
Teknik	Tes
Jenis	Tertulis
Bentuk Instrumen	Pilihan ganda

Semarang, 07 Maret 2020

Guru Kelas III

Supriyadi, S. Pd., SD.
NIP.

Peneliti,

Maftuhah
NIM140116424

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Riri Henny, S. Pd., SD.
NIP. 19610718 198012 2002

LAMPIRAN 1

BAHAN AJAR

A. Pengertian Kalimat Saran

- Kalimat saran adalah kalimat yang berisi saran dalam bentuk nasihat/imbauan.
- Kalimat saran dapat ditandai dengan kata *sebaiknya*, *seharusnya*, atau *hendaknya*.
- Contoh:
Sebaiknya kamu tidak pergi ke pesta ulang tahun karena hujan deras.

B. Cara Menentukan Kalimat Saran

- Saran dalam sebuah bacaan dapat tersurat (tercantum jelas di dalam bacaan) dan tersirat (berada di balik kata-kata yang menyusun saran tersebut). Bagaimana cara menentukan sebuah kalimat mengandung saran atau tidak? Untuk memudahkan kita, kalimat saran biasanya menggunakan kata-kata *sebaiknya*, *seharusnya*, *hendaknya*, atau *bagaimana kalau*.
- Contoh:
Taman Ria sudah dikenal sebagai tempat wisata yang ramai dikunjungi karena beraneka ragam hiburannya. Sayangnya, wisatawan sering mengeluhkan terjadinya kehilangan di tempat wisata tersebut.
Kalimat saran pada bacaan tersebut yaitu sebaiknya petugas keamanan ditambah lebih banyak.

C. Cara Menganalisis Maksud Kalimat Saran

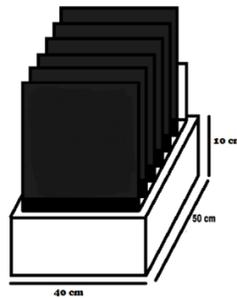
- Setiap bacaan mengandung informasi khusus. Kita dapat memahami informasi di dalamnya dengan cara membacanya dengan sungguh-sungguh.
- Contoh:
Sebaiknya kita menatap mata orang yang berbicara. Maksudnya ketika kita sedang berbicara terutama pada saat berhadapan hendaknya kita menatap matanya agar apa yang disampaikan pembicara

mudah untuk kita pahami, karena dengan menatap matanya artinya kita mendengar secara baik-baik apa yang dibicarakan, dan juga kita menghormati orang tersebut ketika berbicara.

LAMPIRAN 2

MEDIA

A. Media Ritatoon



B. Teks Bacaan Media

Nilai Ulangan Lisa

Hari ini, Ibu guru memberitahukan bahwa besok akan diadakan ulangan harian. Tepat pukul 13.00 WIB, Lisa pulang sekolah dan memainkan ponsel miliknya di kamar. Lisa memainkan ponselnya hingga lupa untuk mengganti baju seragam sekolah dan membersihkan tempat tidurnya. Akibat kelelahan bermain ponsel di atas kasur, Lisa tertidur pulas hingga pukul 17.00 WIB. Malamnya, Lisa membawa buku dan belajar di depan televisi. Tetapi, Lisa justru menonton televisi dan mengabaikan buku yang di depannya hingga melebihi batas tidurnya, yaitu pukul 21.00 WIB. Pagi ini, Lisa bangun pukul 07.00 WIB. Ia segera memasukkan alat tulis dan buku pelajarannya ke dalam tas dengan tergesa-gesa. Sesampainya di sekolah, Lisa terlambat masuk ke kelas. Kemudian ada salah satu guru menasehati Lisa supaya tidak terlambat lagi. Sesampainya di kelas, Ibu guru sudah membagikan soal ulangan harian. Lisa gelisah karena tidak belajar tetapi justru menonton televisi. Akibatnya, Lisa tidak dapat menyelesaikan soal yang diberikan Ibu guru. Serta ia berusaha mencontek hasil pekerjaan temannya. Pada saat mencontek, Ibu guru melihat perbuatan yang dilakukan Lisa. Ibu guru menegur dan memberikan nilai jelek. Akhirnya, Lisa menyesal dan berjanji, ia akan belajar dan tidak mengulangi perbuatan yang telah dilakukan.

LAMPIRAN 3

PENILAIAN

KISI-KISI PENILAIAN KOGNITIF

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Penilaian			Ranah	Nomor soal/ tingkat kesukaran
			Teknik	Jenis	Bentuk		
Bahasa Indonesia	3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.	3.10.1 Menjelaskan pengertian kalimat saran	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	C2	1 (mudah) 2 (mudah) 3 (mudah)
		3.10.2 Menentukan kalimat saran dalam teks	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	C3	5 (sedang) 8 (sedang) 9 (sedang) 10 (sukar)
		3.10.3 Menganalisis maksud kalimat saran dalam teks	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	C4	4 (sukar) 6 (mudah) 7 (sedang)

SOAL PRETEST/POSTTEST

Nama :
No. presensi :

Kerjakan soal-soal pilihan ganda berikut ini dengan membubuhkan tanda silang (x) pada pilihan jawaban yang benar!

1. Kalimat saran biasanya diawali kata
 - a. sesungguhnya
 - b. seumpama
 - c. sebaiknya
 - d. misalnya
2. Saran yang baik adalah saran yang dapat menjadikan orang lain
 - a. bingung
 - b. tidak paham
 - c. lebih baik
 - d. lebih indah
3. Bahasa yang digunakan dalam kalimat saran hendaknya
 - a. berisi pujian
 - b. penuh kiasan
 - c. menyakiti hati
 - d. baik dan sopan

Bacalah teks di bawah ini untuk menjawab soal nomor 4-5.

Malamnya, Lisa membawa buku dan belajar di depan televisi. Tetapi, Lisa justru menonton televisi dan mengabaikan buku yang di depannya hingga melebihi batas tidurnya, yaitu pukul 21.00 WIB. Pagiinya, Lisa bangun pukul 07.00 WIB. Ia segera memasukkan alat tulis dan buku pelajarannya ke dalam tas dengan tergesa-gesa. Sesampainya di sekolah, Lisa terlambat masuk ke kelas. Kemudian ada salah satu guru menasehati Lisa supaya tidak terlambat lagi.

4. Berikut ini kalimat yang menunjukkan masalah pada cerita di atas adalah
 - a. Lisa tidur terlalu malam sehingga terlambat ke sekolah
 - b. Lisa mengabaikan bukunya
 - c. Lisa memasukkan alat tulis dan buku pelajarannya ke dalam tas dengan tergesa-gesa
 - d. Lisa membawa buku dan belajar di depan televisi
5. Salah satu saran penyelesaian masalah nomor 4 adalah
 - a. sebaiknya Lisa tidak menonton televisi
 - b. sebaiknya Lisa bangun lebih awal
 - c. sebaiknya Lisa belajar
 - d. sebaiknya Lisa tidur tidak terlalu malam

6. Yang *bukan* termasuk saran untuk permasalahan berikut adalah
Lisa memainkan ponselnya hingga lupa untuk mengganti baju seragam sekolah dan membersihkan tempat tidurnya.
- sebaiknya Lisa lupa mengganti baju
 - sebaiknya Lisa tidak bermain ponsel terlalu lama
 - sebaiknya Lisa mengganti baju sepulang sekolah
 - sebaiknya Lisa membersihkan tempat tidurnya
7. Maksud permasalahan berikut adalah
Akibat kelelahan bermain ponsel di atas kasur, Lisa tertidur pulas hingga pukul 17.00 WIB.
- Lisa tidak belajar karena kelelahan bermain ponsel
 - Lisa tidak belajar karena menonton televisi
 - Lisa tidak belajar karena tidak menata jadwal pelajaran
 - Lisa tidak belajar karena tidak mengganti seragam sekolahnya
8. Saran yang tepat untuk permasalahan berikut adalah
Sesampainya di kelas, Ibu guru sudah membagikan soal ulangan harian. Lisa gelisah karena tidak belajar tetapi justru menonton televisi.
- sebaiknya kamu tidak gelisah
 - sebaiknya kamu berangkat sekolah lebih awal ketika ulangan
 - sebaiknya kamu belajar dan tidak menonton televisi terlalu lama
 - sebaiknya kamu bangun lebih pagi ketika ulangan
9. Solusi untuk Lisa agar tidak mencontek adalah
- sebaiknya jangan bermain terlalu lama
 - sebaiknya mengecek kembali tas sebelum berangkat sekolah
 - sebaiknya belajar sebelum ulangan
 - sebaiknya jangan tidur terlalu malam
10. Berikut ini saran yang sesuai dengan gambar berikut *kecuali*



- sebaiknya kamu bangun lebih pagi
- sebaiknya kamu belajar sebelum ulangan
- sebaiknya kamu tidak mencontek temanmu
- sebaiknya kamu mengerjakan soal dengan jujur

KUNCI JAWABAN DAN PENSKORAN

No.	Kunci Jawaban	Skor
1.	C	1
2.	C	1
3.	D	1
4.	A	1
5.	D	1
6.	A	1
7.	A	1
8.	C	1
9.	C	1
10.	A	1
	Nilai maksimum	10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}}$$

Lampiran 15 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru

ANGKET KEBUTUHAN GURU DALAM PEMBELAJARAN MEMAHAMI KALIMAT SARAN KELAS III SD

Identitas Responden

Nama : *Supriyadi*
 NIP :
 Sekolah : *SDN Cangkiran 01*

A. PROFIL MATERI MEMAHAMI KALIMAT SARAN

1. Petunjuk Pengisian

Isilah kolom berikut ini dengan memberi tanda centang (✓) sesuai dengan kondisi yang Anda alami.

2. Daftar Pertanyaan

NO	INDIKATOR	PILIHAN JAWABAN	ALASAN
1.	Apakah pembelajaran bahasa Indonesia yang Anda lakukan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar?	(✓) ya () tidak	
2.	Apakah pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya memahami kalimat saran sulit dilakukan ?	(✓) ya () tidak	
3.	Apakah dalam pembelajaran memahami kalimat saran mengalami kendala dalam menyediakan contoh?	(✓) ya () tidak	

4.	Apakah setiap pembelajaran memahami kalimat saran siswa selalu aktif dan kreatif?	() ya (✓) tidak	
5.	Apakah banyak beredar media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran memahami kalimat saran?	() ya (✓) tidak	
6.	Apakah media pembelajaran memahami kalimat saran sangat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran?	(✓) ya () tidak	
7.	Apakah anak akan terbantu dengan adanya media pembelajaran konkret dalam memahami kalimat saran?	(✓) ya () tidak	

B. PROFIL MEDIA *RITATOON* UNTUK MATERI MEMAHAMI KALIMAT SARAN

1. Petunjuk Pengisian

Isilah kolom pilihan jawaban di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) sesuai dengan kondisi yang diharapkan. lengkapilah jawaban dengan alasan singkat pada kolom ALASAN

2. Daftar Pertanyaan

NO	PERTANYAAN	PILIHAN	ALASAN
1.	Bagaimana sebaiknya bentuk piranti media <i>ritatoon</i> ?	() persegi (✓) persegi panjang	
2.	Bagaimana sebaiknya bentuk gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> ?	(✓) persegi () persegi panjang	
3.	Bagaimana sebaiknya ukuran piranti media <i>ritatoon</i> ?	(✓) besar () kecil	

4.	Bagaimana sebaiknya ukuran gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/> besar <input type="checkbox"/> kecil	
5.	Bagaimana sebaiknya bahan yang digunakan untuk piranti media <i>ritatoon</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/> tebal <input type="checkbox"/> tipis	
6.	Bagaimana sebaiknya bahan yang digunakan untuk gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> ?	<input checked="" type="checkbox"/> tebal <input type="checkbox"/> tipis	
7.	Apakah gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> harus berwarna?	<input checked="" type="checkbox"/> ya <input type="checkbox"/> tidak	

Berikan tambahan saran yang berguna untuk pembuatan media *ritatoon*!

.....

Semarang, 20 Januari 2020

Responden,

Champak
Supriyadi

Lampiran 16 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik

ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK DALAM MEMAHAMI KALIMAT SARAN KELAS III SD

Identitas Responden

Nama : Aura afifah
Kelas : (3) III
Sekolah : SDN. cangkiran.01

A. PROFIL MATERI MEMAHAMI KALIMAT SARAN

1. Petunjuk Pengisian

Isilah kolom pilihan jawaban berikut ini dengan memberi tanda centang (✓) sesuai dengan kondisi yang kamu alami.

2. Daftar Pertanyaan

NO	PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN
1.	Apakah kamu suka menyimak cerita?	(✓) ya () tidak
2.	Apakah kamu tahu kalimat saran?	(✓) ya () tidak
3.	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam memahami kalimat saran secara mandiri?	() ya (✓) tidak
4.	Apakah kamu mengetahui ciri-ciri kalimat saran?	(✓) ya () tidak
5.	Apakah kamu mengerti ungkapan dalam kalimat saran?	() ya (✓) tidak
6.	Dalam pembelajaran memahami kalimat saran, apakah gurumu menggunakan media?	() ya (✓) tidak

**B. PROFIL MEDIA *RITATOON* UNTUK MATERI
MEMAHAMI KALIMAT SARAN**

1. Petunjuk Pengisian

Isilah kolom pilihan jawaban di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Lengkapilah jawaban dengan alasan singkat pada kolom ALASAN

2. Daftar Pertanyaan

NO	PERTANYAAN	PILIHAN	ALASAN
1.	Bagaimana sebaiknya bentuk piranti media <i>ritatoon</i> ?	() persegi (✓) persegi panjang	agar gambarnya banyak
2.	Bagaimana sebaiknya bentuk gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> ?	(✓) persegi () persegi panjang	agar gambarnya ukurannya sama
3.	Bagaimana sebaiknya ukuran piranti media <i>ritatoon</i> ?	(✓) besar () kecil	bias muat
4.	Bagaimana sebaiknya ukuran gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> ?	(✓) besar () kecil	agar gambarnya jelas
5.	Bagaimana sebaiknya bahan yang digunakan untuk piranti media <i>ritatoon</i> ?	(✓) tebal () tipis	agar kuat
6.	Bagaimana sebaiknya bahan yang digunakan untuk gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> ?	(✓) tebal () tipis	agar dapat dipotong dengan tegas
7.	Apakah gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> harus berwarna?	(✓) ya () tidak	agar menjadi bergambar

Berikan tambahan saran yang berguna untuk pembuatan media *ritatoon*!

Sebaiknya gambar dan warnanya menarik

Semarang, 20 Januari 2020

Responden,

Caca
ata

**ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK
DALAM MEMAHAMI KALIMAT SARAN
KELAS III SD**

Identitas Responden

Nama : Rafi unansya putra
Kelas : III (3) tiga
Sekolah : SDN 01

A. PROFIL MATERI MEMAHAMI KALIMAT SARAN

1. Petunjuk Pengisian

Isilah kolom pilihan jawaban berikut ini dengan memberi tanda centang (✓) sesuai dengan kondisi yang kamu alami.

2. Daftar Pertanyaan

NO	PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN
1.	Apakah kamu suka menyimak cerita?	(✓) ya () tidak
2.	Apakah kamu tahu kalimat saran?	(✓) ya () tidak
3.	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam memahami kalimat saran secara mandiri?	(✓) ya () tidak
4.	Apakah kamu mengetahui ciri-ciri kalimat saran?	(✓) ya () tidak
5.	Apakah kamu mengerti ungkapan dalam kalimat saran?	() ya (✓) tidak
6.	Dalam pembelajaran memahami kalimat saran, apakah gurumu menggunakan media?	() ya (✓) tidak

**B. PROFIL MEDIA *RITATOON* UNTUK MATERI
MEMAHAMI KALIMAT SARAN**

1. Petunjuk Pengisian

Isilah kolom pilihan jawaban di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Lengkapilah jawaban dengan alasan singkat pada kolom ALASAN

2. Daftar Pertanyaan

NO	PERTANYAAN	PILIHAN	ALASAN
1.	Bagaimana sebaiknya bentuk piranti media <i>ritatoon</i> ?	() persegi (✓) persegi panjang	agar gambar nya banyak
2.	Bagaimana sebaiknya bentuk gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> ?	(✓) persegi () persegi panjang	agar gambar nya sama
3.	Bagaimana sebaiknya ukuran piranti media <i>ritatoon</i> ?	(✓) besar () kecil	biar muat
4.	Bagaimana sebaiknya ukuran gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> ?	(✓) besar () kecil	agar gambar nya jelas
5.	Bagaimana sebaiknya bahan yang digunakan untuk piranti media <i>ritatoon</i> ?	(✓) tebal () tipis	agar kuat
6.	Bagaimana sebaiknya bahan yang digunakan untuk gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> ?	(✓) tebal () tipis	agar berdirinya tegak
7.	Apakah gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> harus berwarna?	(✓) ya () tidak	agar bagus

Berikan tambahan saran yang berguna untuk pembuatan media *ritatoon*!

Sebaik gambar dan warnanya menarik

Semarang, 20 Januari 2020

Responden,

[Signature]

**ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK
DALAM MEMAHAMI KALIMAT SARAN
KELAS III SD**

Identitas Responden

Nama : *Devita*.....
Kelas : *3*.....
Sekolah : *SD Negeri Cangkirand*.....

A. PROFIL MATERI MEMAHAMI KALIMAT SARAN

1. Petunjuk Pengisian

Isilah kolom pilihan jawaban berikut ini dengan memberi tanda centang (✓) sesuai dengan kondisi yang kamu alami.

2. Daftar Pertanyaan

NO	PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN
1.	Apakah kamu suka menyimak cerita?	(✓) ya () tidak
2.	Apakah kamu tahu kalimat saran?	(✓) ya () tidak
3.	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam memahami kalimat saran secara mandiri?	(✓) ya (•) tidak
4.	Apakah kamu mengetahui ciri-ciri kalimat saran?	() ya (✓) tidak
5.	Apakah kamu mengerti ungkapan dalam kalimat saran?	() ya (✓) tidak
6.	Dalam pembelajaran memahami kalimat saran, apakah gurumu menggunakan media?	() ya (✓) tidak

**B. PROFIL MEDIA *RITATOON* UNTUK MATERI
MEMAHAMI KALIMAT SARAN**

1. Petunjuk Pengisian

Isilah kolom pilihan jawaban di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) sesuai dengan kondisi yang diharapkan. lengkapilah jawaban dengan alasan singkat pada kolom ALASAN

2. Daftar Pertanyaan

NO	PERTANYAAN	PILIHAN	ALASAN
1.	Bagaimana sebaiknya bentuk piranti media <i>ritatoon</i> ?	(✓) persegi () persegi panjang	agar gambar banyaknya banyak
2.	Bagaimana sebaiknya bentuk gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> ?	(✓) persegi () persegi panjang	agar gambarnya sama
3.	Bagaimana sebaiknya ukuran piranti media <i>ritatoon</i> ?	(✓) besar () kecil	biar muat
4.	Bagaimana sebaiknya ukuran gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> ?	(✓) besar () kecil	agar gambarnya jelas
5.	Bagaimana sebaiknya bahan yang digunakan untuk piranti media <i>ritatoon</i> ?	(✓) tebal () tipis	agar kuat
6.	Bagaimana sebaiknya bahan yang digunakan untuk gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> ?	(✓) tebal () tipis	agar dapat berdiri tegak
7.	Apakah gambar berbingkai media <i>ritatoon</i> harus berwarna?	(✓) ya (✓) tidak	agar bagus

Berikan tambahan saran yang berguna untuk pembuatan media *ritatoon*!

gambar dan warnanya menarik

Semarang, 20 Januari 2020

Responden,

Rafin

Lampiran 17 Hasil Analisis Penilaian Ahli Media

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA TERHADAP *PROTOTYPE* MEDIA *RITATOON* MENGGUNAKAN MODEL POE (*PREDICT, OBSERVE, EXPLAIN*) PADA KELAS III SD

Judul Media : Media *Ritatoon*
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Pokok : Memahami Kalimat Saran
 Sasaran Media : Siswa Kelas III SD
 Validator : Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd.
 Hari/tanggal : Jum'at, 28 Februari 2020
 Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang materi pada media *ritatoon* untuk memahami kalimat saran siswa kelas III SD.
2. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda (O) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Kriteria penilaian:

- 4 = Sangat sesuai
 3 = Sesuai
 2 = Kurang sesuai
 1 = Tidak sesuai

Selain mengisi angka penilaian tersebut, mohon Bapak/Ibu memberi saran. Di samping penilaian pada format A, Bapak/Ibu diharapkan memberikan saran perbaikan secara umum terhadap : “Media *Ritatoon* Menggunakan Model POE (*Predict, Observe, Explain*) untuk Memahami Kalimat Saran Siswa Kelas III SD” yang dihasilkan. Apabila masih terdapat kekurangan atau kesalahan, saran secara umum dapat dituliskan pada angket format B.

FORMAT A

1. Apakah bentuk media *ritatoon* untuk memahami kalimat saran telah sesuai kebutuhan siswa?

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

Saran masukan:

.....

.....

2. Apakah bentuk *slide* gambar media *ritatoon* untuk memahami kalimat saran telah sesuai kebutuhan siswa?

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

Saran masukan:

.....

.....

3. Apakah ukuran media *ritatoon* untuk memahami kalimat saran telah sesuai dengan kebutuhan siswa?

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

Saran masukan:

.....

.....

4. Apakah ukuran *slide* gambar media *ritatoon* untuk memahami kalimat saran telah sesuai dengan kebutuhan siswa?

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

Saran masukan:

.....

.....

5. Apakah komposisi warna gambar berseri media *ritatoon* untuk keterampilan memahami kalimat saran telah sesuai?

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

Saran masukan:

.....

.....

6. Apakah pemilihan bahan media *ritatoon* untuk memahami kalimat saran telah sesuai?

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

Saran masukan:

.....

7. Apakah ketebalan media *ritatoon* telah sesuai dengan kebutuhan siswa?

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

Saran masukan:

.....

8. Apakah desain gambar berseri media *ritatoon* menarik minat belajar siswa?

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

Saran masukan:

.....

9. Apakah desain gambar berseri media *ritatoon* yang disajikan dalam media dapat memotivasi belajar siswa?

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

Saran masukan:

.....

10. Apakah media *ritatoon* untuk memahami kalimat saran mudah digunakan?

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

Saran masukan:

.....

11. Apakah media media *ritatoon* untuk memahami kalimat saran mudah perawatannya?

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

Saran masukan:

.....

FORMAT B

Saran perbaikan saran secara umum media *ritatoon* untuk siswa kelas III:

Siswa bisa lanjut diperun

Kesimpulan umum.

Berdasarkan penilaian kelayakan tampilan media *ritatoon* menggunakan model POE (*Predict, Observe, Explain*) pada siswa kelas III dinyatakan:

- ① Layak untuk diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diuji cobakan

*) lingkari salah satu

Semarang, 28 Februari 2020

Validator,



Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 15 Hasil Analisis Penilaian Ahli Materi

ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI TERHADAP *PROTOTYPE* MEDIA *RITATOON* MENGGUNAKAN MODEL POE (*PREDICT, OBSERVE, EXPLAIN*) PADA KELAS III SD

Judul Media : Media *Ritatoon*
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Materi Pokok : Memahami Kalimat Saran
 Sasaran Media : Siswa Kelas III SD
 Validator : Qurrota Ayu Neina, S.Pd., M.Pd.
 Hari/tanggal : Senin, 24 Februari 2020
 Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang materi pada media *ritatoon* untuk memahami kalimat saran siswa kelas III SD.
2. Lembar penilaian ini mencakup tentang kesesuaian dengan aspek materi, penyajian dan kebahasaan.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda (O) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Kriteria penilaian:

- 4 = Sangat sesuai
 3 = Sesuai
 2 = Kurang sesuai
 1 = Tidak sesuai

Selain mengisi angka penilaian tersebut, mohon Bapak/Ibu memberi saran. Di samping penilaian pada format A, Bapak/Ibu diharapkan memberikan saran perbaikan secara umum terhadap : “Media *Ritatoon* Menggunakan Model POE (*Predict, Observe, Explain*) untuk Memahami Kalimat Saran Siswa Kelas III SD” yang dihasilkan. Apabila masih terdapat kekurangan atau kesalahan, saran secara umum dapat dituliskan pada angket format B.

FORMAT A

A. Isi/ Materi

1. Bagaimanakah kesesuaian materi dengan KI dan KD?

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

Saran masukan:

..... sesuai

.....

2. Apakah cerita dalam materi sesuai dengan karakteristik pemahaman siswa kelas III SD?

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

Saran masukan:

..... sesuai & bisa tambahkan contoh

.....

3. Apakah latihan yang diberikan sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas III SD?

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

Saran masukan:

.....

.....

B. Penyajian

4. Apakah teknik penyajian materi sudah sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan?

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

Saran masukan:

..... sesuai

.....

5. Apakah teknik penyajian materi sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD?

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

Saran masukan:

.....

6. Apakah teknik penyajian materi sudah sesuai dengan kebutuhan siswa?

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

Saran masukan:

sesuai

7. Apakah urutan penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD?

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

Saran masukan:

sesuai

C. Aspek Kebahasaan

8. Apakah jenis cerita yang digunakan sesuai dengan siswa kelas III SD?

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

Saran masukan:

sesuai

9. Apakah bahasa yang digunakan dalam cerita sesuai dengan siswa kelas III SD?

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

Saran masukan:

sesuai, usahakan menggunakan kalimat tunggal

10. Apakah isi cerita sesuai untuk siswa kelas III SD?

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

Saran masukan:

sesuai

FORMAT B

Saran perbaikan saran secara umum media *ritatoon* untuk siswa kelas III:

.....

Gara dipakei dalam Pembelajaran

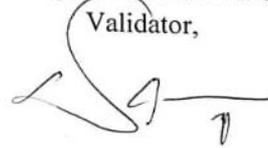
Kesimpulan umum,

Berdasarkan penilaian kelayakan tampilan media *ritatoon* menggunakan model POE (*Predict, Observe, Explain*) pada siswa kelas III dinyatakan:

- ① Layak untuk diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diuji cobakan

*) lingkari salah satu

Semarang, 24 Februari 2020
 Validator,



Qurrota Ayu Neina, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 16 Hasil Angket Tanggapan Guru

ANGKET TANGGAPAN GURU TERHADAP MEDIA *RITATOON* PADA MATERI MEMAHAMI KALIMAT SARAN KELAS III SD

Nama : Dwi Noviyanto widyone, S.Pd
 NIP :
 Instansi : SDN Tambora 01
 Petunjuk Pengisian :

1. Isilah nama, NIP dan asal instansi pada kolom yang sudah disediakan
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom di bawah ini, kemudian isilah tanda centang yang tersedia sesuai dengan pendapat masing-masing.

Contoh:

No	Pertanyaan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media secara keseluruhan menarik				V
2.	Media sesuai dengan KI, KD dan Indikator Pembelajaran			V	

Keterangan:

- 1= Tidak Sesuai
 2= Kurang Sesuai
 3= Sesuai
 4= Sangat Sesuai

Daftar pertanyaan :

No	Pertanyaan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Tampilan media <i>ritatoon</i> menarik				✓
2.	Media mampu meningkatkan kualitas dan kognitif Siswa				✓
3.	Media <i>ritatoon</i> sesuai pembelajaran dengan KI, KD dan indikator				✓
4.	Komposisi warna pada gambar berseri media <i>ritatoon</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik			✓	
5.	Bentuk, ukuran dan bahan sesuai dengan perkembangan Siswa			✓	
6.	Media <i>ritatoon</i> dapat digunakan kembali atau tahan lama				✓
7.	Media <i>ritatoon</i> mampu menarik minat siswa untuk belajar				✓
8.	Media <i>ritatoon</i> mampu memotivasi siswa belajar lebih giat				✓
9.	Media <i>ritatoon</i> dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi memahami kalimat saran				✓
10.	Dengan menggunakan media <i>ritatoon</i> , memudahkan proses pembelajaran materi memahami kalimat saran				✓

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media *ritatoon* di bawah ini!

.....

.....

Semarang, Februari 2020

Responden


Dwi Haniganto . w

Lampiran 17 Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik

ANGKET TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA *RITATOON* PADA MATERI MEMAHAMI KALIMAT SARAN KELAS III SD

Nama : *Hanum*

No. Presensi : *9*

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah nama dan nomor presensi pada kolom yang sudah disediakan
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom di bawah ini, kemudian isilah tanda centang yang tersedia sesuai dengan pendapat masing-masing.

Contoh:

No	Pertanyaan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Bentuk wayang menarik			v	
2.	Media wayang yang digunakan sesuai dengan tema, subtema dan pembelajaran				v

Keterangan:

1= Tidak Sesuai

2= Kurang Sesuai

3= Sesuai

4= Sangat Sesuai

Daftar pertanyaan :

No	Pertanyaan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Media sesuai dengan materi pembelajaran				✓
2.	Tampilan media <i>ritatoon</i> menarik			✓	✓
3.	Komposisi warna pada media <i>ritatoon</i> menarik				✓
4.	Saya merasa lebih tertarik belajar memahami kalimat saran dengan menggunakan media <i>ritatoon</i>				✓
5.	Media <i>ritatoon</i> mudah untuk digunakan			✓	
6.	Dengan menggunakan media <i>ritatoon</i> , saya lebih giat belajar				✓
7.	Media <i>ritatoon</i> memotivasi saya untuk belajar memahami kalimat saran				✓
8.	Media <i>ritatoon</i> memudahkan saya untuk memahami materi kalimat saran				✓

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media *ritatoon* di bawah ini!

media nya sudah bagus

Semarang, Februari 2020

Responden

Hanum

Hanum

**ANGKET TANGGAPAN PESERTA DIDIK
TERHADAP MEDIA *RITATOON* PADA MATERI
MEMAHAMI KALIMAT SARAN KELAS III SD**

Nama : mirabell fitriani e.
No. Presnsi : 26

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah nama dan nomor presensi pada kolom yang sudah disediakan
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom di bawah ini, kemudian isilah tanda centang yang tersedia sesuai dengan pendapat masing-masing.

Contoh:

No	Pertanyaan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Bentuk wayang menarik			v	
2.	Media wayang yang digunakan sesuai dengan tema, subtema dan pembelajaran				v

Keterangan:

1= Tidak Sesuai

2= Kurang Sesuai

3= Sesuai

4= Sangat Sesuai

Daftar pertanyaan :

No	Pertanyaan	Pilihan			
		1	2	3	4
1.	Media sesuai dengan materi pembelajaran			✓	✓
2.	Tampilan media <i>ritatoon</i> menarik				✓
3.	Komposisi warna pada media <i>ritatoon</i> menarik				✓
4.	Saya merasa lebih tertarik belajar memahami kalimat saran dengan menggunakan media <i>ritatoon</i>				✓
5.	Media <i>ritatoon</i> mudah untuk digunakan				✓
6.	Dengan menggunakan media <i>ritatoon</i> , saya lebih giat belajar				✓
7.	Media <i>ritatoon</i> memotivasi saya untuk belajar memahami kalimat saran				✓
8.	Media <i>ritatoon</i> memudahkan saya untuk memahami materi kalimat saran				✓

Tuliskan saran dan komentarmu tentang media *ritatoon* di bawah ini!

medianya menarik dan memudahkan
saya untuk memahami materi
kalimat saran

Semarang, Februari 2020

Responden

abel abel

Lampiran 21 Daftar Responden Kelas III SDN Cangkiran 01**DAFTAR SISWA KELAS III SDN CANGKIRAN 01**

NO.	RESPONDEN
1.	Siswa 1
2.	Siswa 2
3.	Siswa 3
4.	Siswa 4
5.	Siswa 5
6.	Siswa 6
7.	Siswa 7
8.	Siswa 8
9.	Siswa 9
10.	Siswa 10
11.	Siswa 11
12.	Siswa 12
13.	Siswa 13
14.	Siswa 14
15.	Siswa 15
16.	Siswa 16
17.	Siswa 17
18.	Siswa 18
19.	Siswa 19
20.	Siswa 20
21.	Siswa 21
22.	Siswa 22
23.	Siswa 23
24.	Siswa 24
25.	Siswa 25
26.	Siswa 26
27.	Siswa 27
28.	Siswa 28
29.	Siswa 29
30.	Siswa 30
31.	Siswa 31
32.	Siswa 32
33.	Siswa 33
34.	Siswa 34
35.	Siswa 35
36.	Siswa 36
37.	Siswa 37
38.	Siswa 38
39.	Siswa 39
40.	Siswa 40

Lampiran 22 Hasil Belajar Tes Uji Coba Soal



UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWABAN
UJI COBA SOAL

Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas : 3A

Nama : M. Wahyu R.
No. : 27

Pilihan Ganda

1.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
2.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
3.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
4.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
5.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
6.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
7.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
8.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
9.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
10.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
11.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
12.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
13.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
14.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
15.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D

16.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
17.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
18.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
19.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
20.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
21.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
22.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
23.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
24.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
25.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D

S = 10

60

Lampiran 23 Hasil Belajar Uji Coba Skala Kecil

NILAI TERENDAH *PRETEST*

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWABAN

PRETEST

Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Hari, Tanggal :
 Waktu :

Nama : *ABIB*
 Kelas : *3B*
 No. : *27*

Pilihan Ganda

1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D

10

NILAI TERTINGGI *PRETEST*



UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWABAN

PRETEST

Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Hari, Tanggal :
 Waktu :

Nama : *Rhema*
 Kelas : *3B*
 No. : *11*

Pilihan Ganda

1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D

90

NILAI TERENDAH *POSTTEST*

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWABAN
POSTTEST

Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Hari, Tanggal :
 Waktu :

Nama : M. Edvanjani Barka
 Kelas : 3B
 No. : 24

Pilihan Ganda

1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D

80

NILAI TERTINGGI *POSTTEST*

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWABAN

POSTTEST

Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Hari, Tanggal :
 Waktu :

Nama : Dita
 Kelas : III B
 No. : 7

Pilihan Ganda

1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D

100

Lampiran 24 Hasil Belajar Uji Coba Skala Besar

NILAI TERENDAH *PRETEST*

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWABAN
PRETEST

Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia

Nama : FAIZ

Hari, Tanggal : 07 ~~Maret~~ Maret 2020

Kelas : 3

Waktu :

No. : 40

Pilihan Ganda

1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D

10

NILAI TERTINGGI *PRETEST*



UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWABAN *PRETEST*

Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia Nama : *Aura - Apifah*
 Hari, Tanggal : *Sabtu, 7-03-2020* Kelas : *3(tiga)*
 Waktu : No. : *9(sembilan)*

Pilihan Ganda

1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D

80

NILAI TERENDAH *POSTTEST*

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWABAN

POSTTEST

Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Hari, Tanggal :
 Waktu :

Nama : *Itung*
 Kelas : *II*
 No. : *21*

Pilihan Ganda

1.	A	B	X	D
2.	A	B	X	D
3.	A	B	C	X
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	X
6.	A	B	X	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	X	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D

50

NILAI TERTINGGI *POSTTEST*

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWABAN
POSTTEST

Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Hari, Tanggal : Sabtu, 7 Maret 2019
 Waktu :

Nama :
 Kelas :
 No. :

Azila Zahira A.F
 3 (Tiga)
 6 (enam)

Pilihan Ganda

1.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
2.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
3.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
4.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
5.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
6.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
7.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
8.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
9.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
10.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D

100

Lampiran 25 Rekapitulasi Nilai Uji Coba Skala Kecil**NILAI UJI COBA KECIL MEDIA *RITATOON***

No.	Siswa	Nilai <i>Pretest</i>
1.	Siswa 1	60
2.	Siswa 2	50
3.	Siswa 3	80
4.	Siswa 4	50
5.	Siswa 5	20
6.	Siswa 6	10

No.	Siswa	Nilai <i>Posttest</i>
1.	Siswa 1	100
2.	Siswa 2	90
3.	Siswa 3	100
4.	Siswa 4	80
5.	Siswa 5	90
6.	Siswa 6	80

Lampiran 26 Rekapitulasi Nilai Uji Coba Skala Besar

NILAI PRETEST DAN POSTTEST

No.	Responden	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	Siswa 1	70	100
2.	Siswa 2	80	90
3.	Siswa 3	60	80
4.	Siswa 4	40	90
5.	Siswa 5	70	80
6.	Siswa 6	30	100
7.	Siswa 7	60	70
8.	Siswa 8	30	80
9.	Siswa 9	80	90
10.	Siswa 10	30	100
11.	Siswa 11	60	100
12.	Siswa 12	80	90
13.	Siswa 13	50	70
14.	Siswa 14	70	100
15.	Siswa 15	30	60
16.	Siswa 16	40	90
17.	Siswa 17	50	80
18.	Siswa 18	30	70
19.	Siswa 19	50	90
20.	Siswa 20	70	100
21.	Siswa 21	10	50
22.	Siswa 22	50	80
23.	Siswa 23	20	70
24.	Siswa 24	60	100
25.	Siswa 25	50	80
26.	Siswa 26	60	90
27.	Siswa 27	20	50
28.	Siswa 28	60	80
29.	Siswa 29	50	60
30.	Siswa 30	60	90
31.	Siswa 31	50	90
32.	Siswa 32	20	60
33.	Siswa 33	50	70
34.	Siswa 34	60	80
35.	Siswa 35	50	80
36.	Siswa 36	40	80
37.	Siswa 37	30	70
38.	Siswa 38	70	80
39.	Siswa 39	40	60
40.	Siswa 40	10	70

Lampiran 27 Analisis Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

HASIL ANALISIS SOAL UJI COBA

No.	Nama	Butir Soal																									Jmlh	ket.
		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		
1	S 11	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	KELOMPOK ATAS
2	S 13	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	21	
3	S 20	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	20	
4	S 21	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	19	
5	S 1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	19	
6	S 4	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19	
7	S 17	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
8	S 9	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
9	S 8	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	16	
10	S 7	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	16	
11	S 2	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	16	
12	S 27	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	15	
13	S 18	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	15	
14	S 25	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	15	

15	S 12	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	15
16	S 24	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	15
17	S33	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	14
18	S 23	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	13
19	S29	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	13
20	S 5	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	13
21	S 14	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	13
22	S 10	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	13
23	S28	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	12
24	S32	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	12
25	S 6	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	11
26	S30	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	11
27	S 26	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	11
28	S34	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	11
29	S 3	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	10
30	S 22	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	9
31	S 16	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	8
32	S35	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	8
33	S 19	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	7
34	S 15	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	7

KELOMPOK BAWAH

RELIABILITAS		VALIDITAS																									
S ²	17,57647																										
r hitung	0,737457																										
Σpq	5,13	4,97	575	550	525	500	475	450	425	400	375	350	325	300	275	250	225	200	175	150	125	100	75	50	25	35	
n-1	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	
n	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	
pq	0,16	0,07	0,19	0,20	0,22	0,24	0,19	0,19	0,24	0,12	0,24	0,19	0,23	0,22	0,24	0,19	0,22	0,19	0,24	0,24	0,19	0,23	0,20	0,22	0,19	0,19	
Ket.	Valid	Tidak	Tidak	Valid	Tidak	Valid	Tidak	Valid	Valid	Tidak	Valid	Tidak	Tidak	Tidak	Valid	Tidak	Tidak	Valid	Valid	Valid	Tidak	Valid	Valid	Tidak	Valid	Valid	
r-tabel	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	0,334	
r-pbi	0,38	0,3	0,33	0,52	-	0,49	0,33	0,55	0,55	0,21	0,49	0,33	0,03	0,25	0,41	0,33	-	0,55	0,7	0,55	-	0,57	0,52	0,25	0,25	0,55	
SB/SD	4,1	4,1	4,1	4,1	4,1	4,1	4,1	4,1	4,1	4,1	4,1	4,1	4,1	4,1	4,1	4,1	4,1	4,1	4,1	4,1	4,1	4,1	4,1	4,1	4,1	4,1	
Mt	13,8	13,8	13,8	13,8	13,8	13,8	13,8	13,8	13,8	13,8	13,8	13,8	13,8	13,8	13,8	13,8	13,8	13,8	13,8	13,8	13,8	13,8	13,8	13,8	13,8	13,8	
Mp	14,6	14,1	14,6	15,2	13,3	16,2	14,6	17,7	16,4	14,1	16,2	14,6	14	14,5	15,9	14,6	13,3	17,7	17	16,4	13,3	16,9	15,2	14,5	17,7	17,7	
q	0,2	0,09	0,3	0,3	0,7	0,6	0,3	0,7	0,6	0,1	0,6	0,3	0,6	0,3	0,6	0,3	0,7	0,7	0,4	0,6	0,3	0,6	0,3	0,3	0,7	0,7	
p	0,8	0,9	0,7	0,7	0,3	0,4	0,7	0,2	0,4	0,8	0,4	0,7	0,4	0,7	0,4	0,7	0,3	0,3	0,5	0,4	0,7	0,3	0,7	0,7	0,3	0,3	
N	28	32	26	25	12	15	26	9	15	30	15	26	13	23	14	26	12	9	16	15	26	13	25	23	9	9	
S31	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	7

Lampiran 28 Uji Normalitas *Pretest*

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	40	100,0%	0	0,0%	40	100,0%

Descriptives

			Statistic	Std. Error
Pretest	Mean		48,5000	3,00747
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	42,4168	
		Upper Bound	54,5832	
	5% Trimmed Mean		48,8889	
	Median		50,0000	
	Variance		361,795	
	Std. Deviation		19,02091	
	Minimum		10,00	
	Maximum		80,00	
	Range		70,00	
	Interquartile Range		30,00	
	Skewness		-,268	,374
	Kurtosis		-,673	,733

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,156	40	,015	,953	40	,095

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 29 Uji Normalitas *Posttest*

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Posttest	40	100,0%	0	0,0%	40	100,0%

Descriptives

			Statistic	Std. Error
Posttest	Mean		80,5000	2,23463
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	75,9800	
		Upper Bound	85,0200	
	5% Trimmed Mean		81,1111	
	Median		80,0000	
	Variance		199,744	
	Std. Deviation		14,13307	
	Minimum		50,00	
	Maximum		100,00	
	Range		50,00	
	Interquartile Range		20,00	
	Skewness		-,379	,374
	Kurtosis		-,541	,733

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest	,154	40	,017	,940	40	,052

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 30 Uji Perbedaan Rata-Rata

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	48,5000	40	19,02091	3,00747
	Posttest	80,5000	40	14,13307	2,23463

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	40	,575	,000

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-32,00000	-32,00000	2,51151	-37,08001	-26,91999	-12,741	39	,000

Lampiran 31 Uji *N-Gain*

SKOR N-GAIN UJI COBA PEMAKAIAN							
No.	Respon den	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	<i>Posttest- Pretest</i>	Max- <i>Pretest</i>	<i>N-Gain</i>	Koefisi en
1.	Siswa 1	70	100	30	30	1	Tinggi
2.	Siswa 2	80	90	10	20	0,5	Sedang
3.	Siswa 3	60	80	20	40	0,5	Sedang
4.	Siswa 4	40	90	50	60	0,83	Tinggi
5.	Siswa 5	70	80	10	30	0,33	Sedang
6.	Siswa 6	30	100	70	70	1	Tinggi
7.	Siswa 7	60	70	10	40	0,25	Rendah
8.	Siswa 8	30	80	50	70	0,71	Tinggi
9.	Siswa 9	80	90	10	20	0,5	Sedang
10.	Siswa 10	30	100	70	70	1	Tinggi
11.	Siswa 11	60	100	40	40	1	Tinggi
12.	Siswa 12	80	90	10	20	0,5	Sedang
13.	Siswa 13	50	70	20	50	0,4	Sedang
14.	Siswa 14	70	100	30	30	1	Tinggi
15.	Siswa 15	30	60	30	70	0,42	Sedang
16.	Siswa 16	40	90	50	60	0,83	Tinggi
17.	Siswa 17	50	80	30	50	0,6	Sedang
18.	Siswa 18	30	70	40	70	0,57	Sedang
19.	Siswa 19	50	90	40	50	0,8	Tinggi
20.	Siswa 20	70	100	30	30	1	Tinggi
21.	Siswa 21	10	50	40	90	0,44	Sedang
22.	Siswa 22	50	80	30	50	0,6	Sedang
23.	Siswa 23	20	70	50	80	0,62	Sedang
24.	Siswa 24	60	100	40	40	1	Tinggi
25.	Siswa 25	50	80	30	50	0,6	Sedang
26.	Siswa 26	60	90	30	40	0,75	Tinggi
27.	Siswa 27	20	50	30	80	0,37	Sedang
28.	Siswa 28	60	80	20	40	0,5	Sedang
29.	Siswa 29	50	60	10	50	0,2	Rendah
30.	Siswa 30	60	90	30	40	0,75	Tinggi
31.	Siswa 31	50	90	40	50	0,8	Tinggi
32.	Siswa 32	20	60	40	80	0,5	Sedang
33.	Siswa 33	50	70	20	50	0,4	Sedang
34.	Siswa 34	60	80	20	40	0,5	Sedang
35.	Siswa 35	50	80	30	50	0,6	Sedang
36.	Siswa 36	40	80	40	60	0,67	Sedang
37.	Siswa 37	30	70	40	70	0,57	Sedang
38.	Siswa 38	70	80	10	30	0,33	Sedang
39.	Siswa 39	40	60	20	60	0,33	Sedang
40.	Siswa 40	10	70	60	90	0,67	Sedang
Rata-Rata		48,5	80,5	32	51,5	0,62	Sedang

Lampiran 32 SK Dosen Pembimbing



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 25277/UN37.1.1/KM/2019**

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2019/2020**

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Pendidikan Sekolah Dasar/Pend. Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Pendidikan Sekolah Dasar/Pend. Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Pendidikan Sekolah Dasar/Pend. Guru Sekolah Dasar Tanggal 20 Desember 2019

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- PERTAMA** : Menunjuk dan menugaskan kepada:
- Nama : NUGRAHETI SISMULYASIH SB, S. Pd., M. Pd.
NIP : 198505292009122005
Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk. I - III/b
Jabatan Akademik : Asisten Ahli
Sebagai Pembimbing
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- Nama : MAFTUHAH
NIM : 1401416424
Jurusan/Prodi : Pendidikan Sekolah Dasar/Pend. Guru Sekolah Dasar
Topik : Pengembangan Media Ritaton Menggunakan Model POE (Predict, Observe, Explain) untuk Meningkatkan Keterampilan Memahami Kalimat Saran
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan
1. Wakil Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal



1401416424

....: FM-03-AKD-24/Rev. 00

DITETAPKAN DI : SEMARANG

PADA TANGGAL : 20 Desember 2019



Dr. Adhinar Rifa' RC, M.Pd.
NIP. 195908211984031001

Lampiran 33 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Uji Coba



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
KOORDINATOR SATUAN PENDIDIKAN KECAMATAN MIJEN
SEKOLAH DASAR NEGERI TAMBANGAN 01

Alamat : Jalan RM Hadi Soebeno S, KM 12 ☎ (024) 76671625 ✉ 50215 Semarang
 Email: sd_tamb01@gmail.com Website: <http://sdtambangansatu.sch.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/063/III/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini:

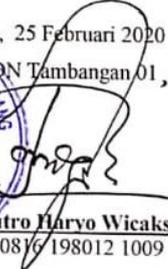
Nama : Widyo Putro Haryo Wicaksono, S.Pd.
 NIP : 19600816 198012 1009
 Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Tambangan 01
 Pangkat/Golongan : Pembina, IVa
 Instansi : SD Negeri Tambangan 01 Kec. Mijen Kota Semarang

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : MAFTUHAH
 NIM : 1401416424
 Asal Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang (UNNES)
 Fakultas/Jurusan : FIP/PGSD

Telah melakukan penelitian uji coba soal di kelas III A serta uji coba skala kecil di kelas III B SD Negeri Tambangan 01, dengan alokasi waktu 17 Februari s.d. 29 Februari 2020.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 25 Februari 2020
 Kepala SD Negeri Tambangan 01,

 Widyo Putro Haryo Wicaksono, S.Pd.
 NIP. 19600816 198012 1009

Lampiran 34 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Uji Pemakaian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019
Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/26105/UN37.1.1/LT/2020
Hal : Izin Penelitian

18 Februari 2020

Yth. Kepala SDN Cangkiran 01
Jl. Raya Cangkiran, Cangkiran, Kec. Mijen, Kota Semarang

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama	: Maftuhah
NIM	: 1401416424
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Semester	: Genap
Tahun akademik	: 2019/2020
Judul	: Pengembangan Media Ritatoon Menggunakan Model POE (Predict, Observe, Explain) untuk Memahami Kalimat Saran Siswa Kelas III SDN Cangkiran 01

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 24 Februari s.d 31 Maret 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

Mengetahui KS
Fiteri Henry, S.Pd.,SD
NIP. 196107181980122002
Tembusan:
Dekan FIP;
Universitas Negeri Semarang

a.n. Dekan FIP
Wakil Dekan Bid. Akademik,
Dr. Drs. Edy Purwanto, M.Si
NIP. 196301211987031001



Nomor Agenda Surat : 943 290 010 5

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-02-21 8:08:34)

Lampiran 35 Dokumentasi Peneliti**UJI COBA KELOMPOK KECIL**

Pretest uji coba kelompok kecil kelas III B SDN Tambangan 01



*Tahap *predict*, setelah peneliti menjelaskan materi, siswa mencoba memahami*



Peneliti menjelaskan langkah-langkah penggunaan media *ritatoon*



Tahap *observe*, siswa membentuk kelompok dan mendiskusikan kalimat saran



Tahap *explain*, salah satu perwakilan kelompok menjelaskan hasil diskusi di



Posttest uji coba kelompok kecil kelas III B SDN Tambangan 01



Peneliti dan siswa foto bersama beserta media *ritatoon*

UJI COBA PEMAKAIAN (KELOMPOK BESAR)



Pretest uji coba pemakaian kelas III SDN Cangkiran 01



Tahap *predict*, setelah peneliti menjelaskan materi, siswa mencoba



Peneliti menjelaskan langkah-langkah penggunaan media *ritatoon*



Tahap *observe*, siswa membentuk kelompok dan mendiskusikan kalimat saran



Tahap *explain*, salah satu perwakilan kelompok menjelaskan hasil diskusi di



Posttest uji coba pemakaian kelas III SDN Cangkiran 01



Peneliti dan siswa foto bersama beserta media ritatoon