

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN
MENYIMAK CERITA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS III SD NEGERI 18 KOTA SORONG**

SKRIPSI



Oleh:

GEMA ROSARIA NAUW

NIM. 148620620030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOALAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA SOSIAL DAN OLAAHRAGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa Sosial Dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.

Pada : 08 Januari 2026

Dekan FABIO

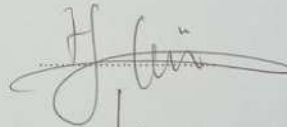

Roni Andri Pramita, M.Pd.
NIDN. 1411129001

Tim Penguji Skripsi

1. Adi Iwan Hermawan, M.Pd
NIDN. 1408099801



2. Ismail Marzuki, M.Pd.
NIDN. 1409039101



3. Svams Kusumaningrum, M.Pd.I.
NIDN. 1429019001



HALAMAN PERSETUJUAN

PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN
MENYIMAK CERITA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS III SD NEGERI 18 KOTA SORONG

NAMA : GEMA ROSARIA NAUW
NIM : 148620620030

Telah disetujui tim pembimbing pada tanggal
01 - 12 - 2025

Pembimbing I

Syams Kusumaningrum, M.Pd.I.

NIDN. 1429019001



Pembimbing II

Gika Apia, M.Pd.

NIDN. 1425049401



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Saya membuat pernyataan



METERAI
TEMPEL
10000
1FE2CAXX124495365

Gema Rosaria Nauw

NIM. 148620620030

MOTTO

“Jika orang lain bisa maka aku juga harus bisa”

“Rahasia keberhasilan adalah kerja keras dan belajar dari kegagalan”

“Kamu yakinlah bahwa tidak akan ada hasil yang bisa mengkhianati sebuah proses ketika proses itu dilalui dengan kerja keras”

PERSEMBAHAN

Begitu beratnya sebuah perjalanan yang telah ku lewati dengan hari hari yang penuh dengan naungan limpahan berkatmu. puji syukur ku panjatkan kehadirat mu satu cita cita dapat terwujud saat ini. Dengan rendah hati aku mengucapkan syukur, ku persembahkan karya kecilku ini kepada;

1. Yang tercinta terima kasih untuk mama, bapa, kakak, adik-adikku yang selalu mendoakan saya di setiap proses perkuliahan ini.
2. Suami terkasih dan tersayang dan anakku yang selalu mendukung dan mensupport saya sampai akhir perkuliahan ini.
3. Adik-adik tersayang saya Melanesia Snanfi, Aldda Teurupun, Tasya Manullang terima kasih karena selalu ada untuk kakak di saat saat membutuhkan saat perkuliahan ini.
4. Yang tersayang ama, akong, ibu dan bapak serta rekan kerja saya om simon di Minimarket Anugerah terima kasih sudah selalu mensupport saya dan terima kasih atas waktu yang dimana izinkan saya untuk mengikuti perkuliahan ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-nya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD NEGERI 18 KOTA SORONG”. Laporan proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk mempelajari cara pembuatan skripsi pada Universitas Pendidikan Muhhamadiyah Sorong.

Pada kesempatan ini, peneliti hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil sehingga skripsi ini dapat selesai. Karena pada kesempatan ini peneliti ini mengucapkan terima kasih kepada:

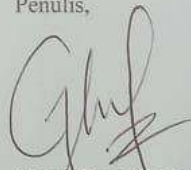
1. Dr. Rustamadji, M.Si., selaku rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.
2. Desti Rahayu, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Syams Kusumaningrum, M.Pd.I., selaku Dosen pembimbing I yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa penelitian.
4. Gika Apia M.Pd., selaku Dosen pembimbing II yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa penelitian.

5. Alm Bapak Pieter Nauw, Ibu Martha Bame Selaku Orang tua yang telah memberikan doa, dorongan dan semangat selama penulisan proposal penelitian ini.
6. Aldda B. Teurupun, Melanesia Snanfi dan Tasya R. Manullang yang telah mensupport sehingga penulis bisa menyelesaikan proposal penelitian ini.
7. Kk Aster Terima kasih yang telah mensupport dan mendukung saya sehingga penulis bisa menyelesaikan proposal penelitian ini.
8. Teman-temanku satu bimbingan penelitian proposal yang telah berjuang bersama-sama penulis dalam menyelesaikan proposal penelitian ini.

Saya menyadari bahwa proposal penelitian ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, Saya mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan proposal penelitian ini. Penulis berharap semoga proposal penelitian ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Sorong, 07. Januari 2026

Penulis,



Gema Rosaria Nauw
NIM. 148620620030

ABSTRAK

Gema Rosaria Nauw/148620620030, **Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri 18 Kota Sorong**. Skripsi, Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, Dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong. Januari 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas III SD Negeri 18 Kota Sorong. Latar belakang penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menyimak siswa masih rendah akibat pembelajaran konvensional, di mana guru hanya membacakan cerita tanpa dukungan media yang menarik. Penelitian melibatkan 20 siswa dengan desain pre-test dan post-test. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Hasil pre-test menunjukkan nilai berada pada rentang 30%–80% dengan rata-rata 53,5%, di mana 65% siswa termasuk kategori cukup dan rendah. Setelah penggunaan media audio visual, nilai post-test meningkat signifikan dengan rentang 70%–100% dan rata-rata 89,0%, serta seluruh siswa (100%) mencapai kategori terampil. Distribusi nilai post-test menunjukkan 40% siswa berada pada interval 90–99 dan 20% mencapai nilai 100. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa data pre-test berdistribusi normal ($\text{sig} = 0,131 > 0,05$), sedangkan post-test tidak normal ($\text{sig} = 0,010 < 0,05$), namun uji homogenitas menunjukkan variansi homogen ($\text{sig} = 0,814 > 0,05$). Uji Paired Sample T-Test menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test. Dengan demikian, media audio visual terbukti berpengaruh signifikan dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

Kata kunci: *media audio visual, keterampilan menyimak, Bahasa Indonesia, pembelajaran cerita, sekolah dasar.*

ABSTRACT

Gema Rosaria Nauw/NIM. 148620620030, The Influence of Audio Visual Media on Students' Story Listening Skills in Indonesian Language Subjects of Grade III of SD Negeri 18 Sorong City. Thesis, Faculty of Language, Social, and Sports Education, Muhammadiyah University of Education Sorong. January 2026.

This study aims to determine the effect of audiovisual media on the listening comprehension skills of third-grade students at SD Negeri 18 Kota Sorong. The background of the study indicates that students' listening skills were still low due to conventional teaching methods in which the teacher only read stories without using engaging media. The study involved 20 students using a pre-test and post-test design. The research method used in this research is experimental research. The pre-test results showed scores ranging from 30% to 80% with an average of 53.5%, where 65% of the students were in the moderate and low categories. After the use of audiovisual media, the post-test scores increased significantly, ranging from 70% to 100% with an average of 89.0%, and all students (100%) achieved the skilled category. The post-test distribution further showed that 40% of students were in the 90–99 interval and 20% scored 100. Statistical tests indicated that the pre-test data were normally distributed ($\text{sig} = 0.131 > 0.05$), while the post-test data were not ($\text{sig} = 0.010 < 0.05$), but the homogeneity test showed homogeneous variances ($\text{sig} = 0.814 > 0.05$). The Paired Sample T-Test produced a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference between pre-test and post-test scores. Therefore, audiovisual media is proven to have a significant and effective impact on improving students' listening comprehension skills.

Keywords: *Audiovisual media, listening comprehension skills, Bahasa Indonesia learning, story learning, elementary school.*

DAFTAR ISI

JUDUL HALAMAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Definisi Operasional.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Kajian Teori.....	10
2.1.1 Pengertian Media.....	10
2.1.2 Media Audio Visual.....	10
2.1.3 Macam-macam Media Audio Visual	11
2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual.....	12
2.1.5 Tujuan Media Audio Visual.....	13
2.1.6 Langkah-langkah Penggunaan Media Audio Visual	13
2.2 Keterampilan Menyimak	14
2.2.1 Pengertian Menyimak.....	14
2.2.2 Tujuan Keterampilan Menyimak	15
2.2.3 Manfaat Keterampilan Menyimak.....	15
2.2.4 Indikator Keterampilan Menyimak.....	16
2.3 Penelitian Terdahulu yang Relevan	19
2.4 Kerangka Berpikir	21
2.5 Hipotesis Penelitian.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Jenis Penelitian.....	23
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	23

3.2.1 Waktu Penelitian.....	23
3.2.2 Tempat Penelitian	23
3.3 Desain Penelitian.....	24
3.4 Populasi dan Sampel	24
3.4.1 Populasi.....	24
3.4.2 Sampel.....	25
3.5 Teknik Pengumpulan Data	25
3.5.1 Tes	26
3.5.2 Wawancara	26
3.5.3 Dokumentasi	26
3.6 Instrumen Penelitian.....	27
3.6.1 Instrumen Tes	27
3.6.2 Wawancara	27
3.7 Teknik Analisis Data	27
3.7.1 Uji Normalitas	28
3.7.2 Uji Hopoitiesis.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1 Deskripsi Data Penelitian	30
4.2 Analisis Statistik.....	34
4.2.1 Uji Normalitas	34
4.2.2 Uji Homogenitas.....	35
4.2.3 Uji t (Paired Sample t-Test)	36
4.3 Pembahasan.....	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	41
5.1 Kesimpulan	41
5.2 Saran	42
DAFTAR PUSTAKA.....	43
LAMPIRAN.....	46
A. LAMPIRAN SURAT PERMOHONAN IJIN PENELITIAN	47
B. LAMPIRAN SURAT KETERANGAN TELAH MENYELESAIKAN PENELITIAN	49
C. LAMPIRAN MODUL AJAR.....	50
E. LAMPIRAN PRETEST	60
D. LAMPIRAN POSTEST	82

F. Lampiran Dokumentasi Penelitian	94
RIWAYAT HIDUP	90

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pelajaran bahasa indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang di ajarkan kepada siswa sejak jenjang pendidikan sekolah dasar (SD). Bahasa indonesi merupakan alat komunikasi dalam bentuk lisan ataupun tulisan di kehidupan sehari-hari untuk menyampaikan pikiran, perasaan, kemauan dari seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap atau mulut manusia (Tantawi, 2019:11). Bahasa indonesia merupakan alat komunikasi yang menjadi salah satu ciri khas bangsa indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Bahasa indonesia harus ditanamkan dan diajarkan kepada anak sejak dini, agar mereka mampu berbicara dengan bahasa indonesia yang baik dan benar sesuai dengan ketentuan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan). Agar melatih pemahaman, bahasa lisan dan melatih keterampilan logika berfikirnya, sehingga siswa dapat merespon, menerima, memahami, mereaksi informasi yang di terima dari individu yang lain. Bahasa indonesia merupakan bahasa pengantar pendidikan disemua jenis jenjang pendidikan khususnya dasar, Bahasa indonesia memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dasar khususnya sekolah dasar (SD) agar mempercepat penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Karena bahasa indonesia

merupakan sarana berpikir untuk menumbuh kembangkan cara berpikir logis, sistematis, dan karakteristik anak.

Keterampilan Menyimak dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih memperoleh dan menghadapi hambatan dalam pengajarannya di sekolah dasar (SD). Dalam pengajaran bahasa Indonesia tampaknya, strategi belajar menyimak masih berkuat dengan pola lama, Yaitu: peserta didik mendengar dan berupaya menjawab apa yang di jelaskan oleh pengajar. Iskandarwassid & Sunendar (2016, hlm.229) menambahkan Bahwa ada beberapa macam permasalahan tidak lepas dari kondisi keterampilan menyimak. Ada kecenderungan bahwa keterampilan menyimak dalam bahasa indonesia tidak cukup baik. Menurut Ngura et al (2020), buku bercerita bergambar merupakan jenis buku yang menyajikan teks singkat yang diperkaya dengan ilustrasi untuk membantu menyampaikan informasi Masalah yang sering terjadi adalah sarana apa yang harus di pergunakan atau di perlukan oleh seorang guru untuk menggunakan media rekaman, siaran langsung (televisi radio) atau langsung di sampaikan (dibacakan secara lisan oleh guru saat tes. Dalam proses belajar bahasa indonesia terdapat permasalahan dalam tes kompetensi menyimak. Tidak tersedianya butir-butir tes bahasa Indonesia dalam bentuk rekaman. Meskipun ada, tetapi sangat sulit di dapatkan dan akan mengakibatkan ketidak tepatan dalam proses pembelajaran bahasa misalnya, saat mendengarkan teks atau soal yang seharusnya diperdengarkan ke siswa justru di bagikan kepada siswa untuk di baca sehingga menyebabkan terjadinya salah bidik artinya, tujuan pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan menyimak dan

mendengarkan, malah berubah menjadi kemampuan membaca siswa SD, dan tidak tersedianya perangkat untuk pembelajaran dan tes menyimak seperti: pengeras suara, komputer/laptop, *viewer*, dan tidak tersedianya laboratorium bahasa. Kurangnya perhatian terhadap keterampilan menyimak disekolah dalam pembelajaran menyimak sehingga mengakibatkan siswa tidak terbiasa dalam menyimak. Utami (2019) menyatakan bahwa menyimak merupakan suatu bentuk aktivitas mendengarkan dengan aktif serta kreatif dalam mendapatkan sebuah informasi, memahami makna isi cerita serta pesan yang disampaikan secara langsung. Hal ini berarti menyimak bukan sekedar kegiatan mendengarkan melainkan menyimak merupakan kegiatan untuk memahami dan memperhatikan dengan seksama apa yang didengar dan dapat menceritakan kembali baik lisan maupun tulisan dari apa yang sudah disimak.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memudahkan guru agar bisa menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga siswa dapat berfokus, perhatian, minat, pikiran dan perasaan. Karena dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang diajarkan, akan sampai kepada orang yang mengikuti proses belajar-mengajar. Kemudian dapat dipahami dan dimengerti media pembelajaran merupakan komponen intruksional yang terdiri dari pesan, orang dan peralatan atau benda. Menurut Wina Sanjaya (2014: 118) media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti; rekaman video, ukuran film, slide suara. Menurut Khasanah (2020,

hlm.2) berpendapat bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas.

Media Audio visual adalah kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang dengar. (al.,2016:129) disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memiliki unsur gambar dan suara dengan indikator-indikator: (1) mengembangkan daya pikir siswa, (2) mengembangkan imajinasi, (3) menarik perhatian. Media audio visual merupakan media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam satu proses pembelajaran (pritasari,dan Asri,2014:3). Artinya, media audio visual bisa di gunakan guru untuk memberikan proses pembelajaran keterampilan siswa karena menjadikan dua(2) unsur, seperti unsur gambar dan unsur suara.media audio visual memiliki daya tarik yang sangat tinggi dalam hal pembelajaran, karena mampu menjadikan dua 2 unsur sekaligus dalam satu proses.salah satu jenis dari media audio visual yaitu, cerita yang di gunakan harus di sesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, terutama siswa sekolah dasar SD agar apa yang di sajikan mampu di pahami dan di mengerti secara jelas oleh siswa SD.media audio visual ini juga dapat membantu/menggantikan peran serta tugas guru. Oleh karena itu, pembelajaram bahasa tidak hanya mendengarkan guru menerangkan saja, tetapi diperlukan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga terjalannya integrasi siswa dengan siswa ataupun sebaliknya siswa dengan guru. Media ini lebih menarik dibandingkan media lainnya karena media audio visual ini dapat menciptakan suasana

pembelajaran lebih interaktif dan nyata, siswa juga akan lebih termotivasi dan tidak bosan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 29-30 Juli 2024 di SD Negeri 18 Kota Sorong, menurut ibu Feronika M. Kalami (guru kelas III B) mengatakan bahwa untuk sementara di sekolah tersebut belum menggunakan media audio visual.

Kemudian pada hasil wawancara berikutnya yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 14 Agustus 2024, di SD Negeri 18 Kota Sorong menurut ibu Feronika M. Kalami selaku wali kelas IIIB mengatakan bahwa menyimak pada pembelajaran bahasa Indonesia hanya dilakukan saat guru yang membacakan dari buku sebuah cerita atau ambil peranan untuk membacakan anak-anak kurang fokus atau kurang konsentrasi, dan akan timbul proses pembelajaran antara lain; banyak siswa yang berbicara dengan teman sebangku dan kurang memperhatikan saat guru membacakan cerita, dan saat guru memberikan pertanyaan siswa tidak dapat mengerti dan jarang merespon pertanyaan dari guru karena penggunaan media pembelajaran kurang maksimal sehingga membuat suasana belajar kurang menarik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SD Negeri 18 Kota Sorong dengan judul Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri 18 Kota Sorong.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah penggunaan media audio visual dapat berpengaruh terhadap keterampilan Menyimak cerita siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas III SD Negeri 18 Kota Sorong?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah, untuk mengetahui apakah penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa kelas III SD Negeri 18 Kota Sorong.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini memberikan 2 manfaat yakni, manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu:

1.4.1 Manfaat teoritis

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan media di sekolah SD Negeri 18 Kota Sorong yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.
- b. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penerapan media audio visual pada siswa kelas III.

1.4.2 Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti, memberikan pengetahuan baru tentang model dan strategi yang digunakan dalam pembelajaran dan akan menjadi bekal di kemudian hari.
- b. Bagi siswa, melatih siswa untuk berfikir secara aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran dan memberikan motivasi untuk berlatih meningkatkan keterampilan menyimak siswa.
- c. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih beragam di sekolah agar peserta didik tidak mudah bosan.
- d. Bagi lembaga sekolah dasar, penelitian ini menjadi sarana melaksanakan pembelajaran dengan mengembangkan keterampilan menyimak siswa melalui media audio visual.

1.5 Definisi Operasional

Guna menghindari kesalah pahaman dan penafsiran yang terlalu luas dari judul, maka perlu dibatasi akan adanya istilah-istilah yang menjadi pokok permasalahan ini;

- 1.5.1 Media audio visual merupakan media yang dapat menyajikan gambar bergerak, warna dan disertai penjelasan berupa tulisan dan suara.
- 1.5.2 Keterampilan menyimak adalah suatu proses mendengarkan lambang-lambang bahasa lisan dengan penuh perhatian sehinggaa pendengar mampu menangkap, mengolah dan memahami makna pesan bunyi bahasa lisan.
- 1.5.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD adalah untuk mengajarkan siswa agar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa indonesia dan meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa indonesia baik secara lisan maupun tulisan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu: *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Menurut Fatria (2017: 118) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran secara langsung pada siswa. Media merupakan segala bentuk perantara yang dipergunakan untuk berkomunikasi serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang berlangsung. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu menyampaikan pesan (materi pembelajaran). Menurut Djamarah dan Zain media pembelajaran adalah segala benda atau perangkat yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2 Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, tetapi

gambar yang dihasilkan adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Audio visual adalah media yang memiliki elemen suara dan gambar yang memiliki keunggulan lebih karena mencakup aspek audio dan visual yang meliputi suara dan gambar. Penggunaan media audio visual sangat efektif untuk digunakan didalam kelas agar bantu untuk mendorong proses belajar mengajar dan lebih mudah serta menarik. Media audio visual adalah alat terbaik untuk membuat pengajaran yang efektif dan penyebaran pengetahuan untuk siswa/siswi. Febliza dan Zul (2015:50) mengatakan media audio visual adalah sebuah cara pembelajaran dengan menggunakan media yang mengandung unsur suara dan gambar, dimana dalam proses penyerapan materi melibatkan indera penglihatan dan indera pendengar.

2.1.3 Macam-macam Media Audio Visual

Banyak media audio visual yang dapat digunakan dalam media pembelajaran, namun hanya memaparkan beberapa media audio visual. Menurut Wina Sanjaya (2014: 118) media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Namun dari beberapa jenis media diatas peneliti tertarik menggunakan media audio visual berupa cerita Ayo Bermain

- **Cerita**

Cerita adalah sebuah rangkaian peristiwa atau kejadian yang disampaikan secara lisan maupun tulisan, yang biasanya mengandung alur, tokoh, latar, dan pesan tertentu. Cerita dapat bersifat nyata (faktual) maupun imajinatif (fiksi), dan bertujuan untuk menghibur, menyampaikan informasi, menginspirasi, atau memberikan pelajaran moral kepada pembacanya atau pendengarnya. Adapun manfaat dalam cerita sebagai berikut:

- 1) Menghibur - cerita bisa membuat kita senang dan terhibur
- 2) Menambah pengetahuan – Cerita bisa mengenalkan tempat, budaya, atau peristiwa baru
- 3) Mengajarkan nilai-nilai baik – seperti kejujuran, keberanian, dan tolong menolong
- 4) Melatih imajinasi – cerita membantu kita berfikir kreatif dan membayangkan hal-hal baru
- 5) Meningkatkan kemampuan membaca, menyimak, dan mendengar – Dengan membaca atau mendengarkan cerita, kita jadi lebih pintar memahami atau menyimak kata dalam kalimat cerita tersebut.

2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

a. Kelebihan Media Audio Visual

Media audio visual memungkinkan kreatifitas dalam penyajian informasi dalam cerita atau konsep yang disampaikan, dapat memberikan pengalaman belajar yang tidak dapat dipelajari secara langsung. Dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang

memungkinkan pelajar secara mandiri tanpa sepenuhnya tergantung pada kehadiran guru. Memungkinkan variasi dalam belajar sehingga motivasi dan semangat belajar meningkat.

b. Kekurangan

Selain kelebihan diatas, terdapat beberapa kekurangan dari media audio visual, diantaranya: penggunaan media audio visual ini bergantung pada daya listrik dan tidak dapat menyala disembarang tempat. Presentasi media audio visual juga sering memiliki batasan waktu yang ketat, dan juga harganya relatif mahal dari media-media lainnya.

2.1.5 Tujuan Media Audio Visual

Penggunaan media audio visual ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir dengan menyajikan rangsangan dalam bentuk gambar dinamis bergerak dan suara, sekaligus menyampaikan informasi untuk mengubah pandangan dan perasaan, menarik perhatian, memperjelas sajian ide-ide, menggambarkan fakta yang dapat memudahkan untuk diingatkan jika disajikan kembali.

2.1.6 Langkah-langkah Penggunaan Media Audio Visual

Menurut pendapat Ayu (dalam Sumantri, 2016, hlm 323) menyimpulkan bahwa ada beberapa langkah-langkah dalam penggunaan media audio visual dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Guru mempersiapkan diri dan memahami materi yang akan disampaikan melalui media audio visual.
- b. Guru mengarahkan peserta didik serta mempersiapkan pengelolaan kelas agar pembelajaran menggunakan media audio visual menjadi lebih kondusif.
- c. Peserta didik menyimak media yang akan ditayangkan dengan seksama.
- d. Peserta didik dan guru akan berdiskusi mengenai materi media tayang yang mereka kurang mengerti.

2.2 Keterampilan Menyimak

2.2.1 Pengertian Menyimak

Kata menyimak dalam bahasa Indonesia memiliki kemiripan makna dengan mendengar, dan mendengarkan. Tarigan dalam Ngalimun (2014:131) mengatakan bahwa hakikat menyimak adalah mendengarkan dan memahami isi bahan semakan. Sedangkan menurut Dibia (2018: 140) menyimak merupakan bentuk komunikasi lisan yang bersifat reseptif. Menyimak dilakukan dengan atensi dan intensi, pendengar juga harus memasang telinganya dengan baik, memusatkan konsentrasi, dan menimbulkan sesuatu kebutuhan untuk memperoleh informasi. Adapun tahap-tahap keterampilan menyimak menurut Astuti & Amri (2021) mengemukakan bahwa menyimak memiliki 5 tahap, yaitu: (1) tahap

mendengar, (2) tahap memahami, (3) tahap menginterpretasi, (4) tahap mengevaluasi, (5) tahap menanggapi.

Selain itu, Dibia (2018: 140), menyatakan tahap menyimak ada tiga yaitu:

- a. Tahap interpretasi, yaitu pendengar menafsirkan makna atau pesan yang terkandung dalam informasi yang di dengar;
- b. Tahap evaluasi yaitu pendengar membuat penilaian atas informasi yang di dengar dan mengambil suatu keputusan;
- c. Tahap reaksi, yaitu pendengar melakukan sesuatu tindak lanjut sebagai bentuk respons atau tanggapan atas informasi yang didengar.

2.2.2 Tujuan Keterampilan Menyimak

Menyimak dapat mengomunikasikan ide-ide gagasan maupun perasaannya kepada orang lain dengan lancar dan tepat dan tujuan dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat. Tujuan keterampilan menyimak menurut Dibia (2018:140) beraneka ragam antara lain (a) mendapatkan fakta, (b) menganalisis fakta, (c) mengevaluasi fakta, (d) mendapatkan inspirasi, (e) menghibur diri dan (f) meningkatkan kemampuan berbicara. Sedangkan Mulyati (2017:2.21) mengatakan tujuan menyimak ada tiga, yaitu: (a) memahami pesan, (b) mendengarkan secara kritis, dan (c) mendengarkan untuk kesenangan.

2.2.3 Manfaat Keterampilan Menyimak

Jika kemampuan menyimak dilatih dengan baik maka akan banyak sekali manfaatnya di kehidupan sehari-hari, seperti salah satu tujuan menyimak adalah untuk memperlancar komunikasi serta mendapatkan fakta, akan lebih baik lagi apabila kemampuan menyimak ditingkatkan di sekolah. Menyimak juga bisa memberikan manfaat pada diri sendiri. Selain itu, ada beberapa manfaat menyimak sebagai berikut:

- a) Menambah ilmu pengetahuan pengalaman hidup
- b) Meningkatkan intelektual serta memperdalam penghayatan keilmuan
- c) Menambah kosa kata atau ungkapan yang tepat dan bermutu
- d) Meningkatkan kepekaan dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar.

Semua manfaat diatas diharapkan dapat diperoleh dalam kegiatan menyimak bagi manusia, serta meningkatkan dan menumbuhkan sikap apresiatif.

2.2.4 Indikator Keterampilan Menyimak

Menyimak menyangkut proses dan interpretasi terhadap informasi yang datang. Jadi, dalam menyimak diperlukan konsentrasi, perhatian yang sungguh-sungguh, pemahaman dan hati-hati. Konsentrasi siswa saat menyimak berarti siswa mampu memusatkan perhatian maka dari itu ada beberapa indikator menyimak antara lain: a) persiapan dalam menyimak,

b) ketertarikan dalam menyimak, c) pemahaman, d) mengenali pokok-pokok pikiran, e) mampu menjawab pertanyaan.

2.2.5 Tes Keterampilan Menyimak

Sasaran utama tes keterampilan menyimak adalah kemampuan peserta didik untuk memahami isi cerita yang di komunikasikan secara lisan langsung oleh pembicara atau sekedar rekaman audio atau video. Siswa tersebut dapat berfokus pada pemahaman video secara umum seperti topik yang dibahas atau sekedar garis besar isinya, atau bagian-bagian yang lebih terperinci termasuk pelaku, lokasi, waktu, dan beberapa aspek yang menonjol, penetapan jenis sasaran kemampuan yang dijadikan fokus tes disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta tes.

➤ Contoh Materi

Materi Menyimak yaitu dengan menggunakan media audio visual bisa berupa video singkat yang menceritakan sebuah cerita, yang menampilkan tokoh-tokoh yang sedang berbicara atau berperan penting.

Pada penelitian di sekolah ini telah menggunakan kurikulum merdeka sehingga buku yang di gunakan di sekolah yaitu dari penerbitan mas media. Adapun materi yang digunakan penelitian dengan judul bab 1: Ayo Bermain.

Media yang digunakan adalah: Cerita pendek yang menampilkan contoh-contoh perilaku baik, seperti menyimak cerita dalam Video singkat Ayo Bermain

2.3 Penelitian Terdahulu yang Relevan

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Lulu Tobing 2020:

Pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak dongeng pada siswa kelas 3 SD Negeri 7 Cakranegara.

Penelitian ini muncul dari hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa media audio visual adalah salah satu media yang menarik dan dapat menumbuhkan semangat belajar bagi peserta didik kelas rendah sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak dongeng siswa kelas 3 SD Negeri 7 Cakranegara. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Eksperimen Research* dengan jumlah siswa sebanyak 40 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling* dengan hasil kelas 3A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 20 siswa dan kelas 3B sebagai kelas kontrol, dengan jumlah 20 siswa. Hasil nilai rata-rata yang ditunjukkan oleh kelas eksperimen pada *pre-test* sebesar 54,4 dan setelah dilakukan *post-test* meningkat menjadi 88,4 untuk kelas kontrol sendiri diperoleh nilai rata-rata dari *pre-test* 54,3 dan *post-test* mengalami peningkatan menjadi 74,25. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dalam materi dongeng untuk mengetahui keterampilan menyimak siswa menggunakan pengamatan berupa *pre-test* dan *post-test*.

Terdapat persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Lulu Tobing, diketahui bahwa peneliti ssama-sama menggunakan media audio visual terhadap keterampilan menyimak dan dikelas yang sama juga.

b. Nanang Supriyanto, 2017:

Pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita dongeng pada maata pelajaran Bahasa Indonesia Siwa Kelas II SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Moros. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan menyimak dongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan menyimak dongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros. Hasil penelitian dapat dilihat dari rata-rata hasil *posttest* yang diperoleh dari keterampilan menyimak pada murid setelah diterapkan media pembelajaran audio visual lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil *pretest* sebelum diterapkan media rata-rata *pretest* yang diperoleh sebelum diterapkan media pembelajaran audio visual yaitu 7,4% atau sebanyak 2 siswa yang mendapatkan nilai 70 ke atas, ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual berpengaruh terhadap

keterampilan menyimak dongeng pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas II SD Negeri 48 Bonto Kapetta Kabupaten Maros.

Perbedaan antara penelitian Nanang Supriyanto dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nanang Supriyanto dilakukan dikelas II. Namun kesamaan penelitian ini adalah sama-sama mencari pengaruh audio visual terhadap keterampilan menyimak pada mata pelajaran bahasa indonesia.

2.4 Kerangka Berpikir

Berdasarkan landasan teori yang dijelaskan diatas, maka dapat disusun kerangka pemikiran guna untuk memperoleh jawaban sementara. Namun pada kenyataannya banyak guru yang masih atau belum terampil dalam memilih media pembelajaran, khusus dalam pembelajaran cerita. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan cara menggunakan media pembelajaran yang dirasa tepat dengan permasalahannya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini;



Gambar 1. Kerangka Berpikir

2.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang dari rumusan masalah diatas maka hipotesis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : adanya pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak siswa kelas III SD Negeri 18 Kota Sorong.

H_1 : Tidak adanya pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak siswa kelas III SD Negeri 18 Kota Sorong.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2019;11) penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan percobaan, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkontrol. Maka sesuatu yang akan di eksperimenkan dalam penelitian adalah pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas III SD Negeri 18 Kota Sorong.

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

3.2.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil pada tanggal 28 Juli – 7 Agustus Tahun Ajaran 2025/2026.

3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas III SD Negeri 18 Kota Sorong, Kelurahan Klawasi, Kec Sorong Barat.

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah suatu rencana tentang cara mengumpulkan, mengelola, menganalisis data secara sistematis dan terarah agar penelitian dapat dilaksanakan secara efisien dan efektif sesuai dengan tujuan penelitian. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest* karena peneliti ingin melihat pengaruh perlakuan pada sampel menggunakan hasil pretest dan posttest. Dalam penelitian ini peneliti memberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Hasil perlakuan dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini bisa digambarkan sebagai berikut;

Grup	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen:	T ₁	X	T ₂

Keterangan

T₁ : Nilai pretest (sebelum perlakuan)

T₂ : Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan data dari subyek penelitian yang menjadi perhatian dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Menurut Sugiyono (2017:215) adalah wilayah generalisasi

yang terdiri atas objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa yang terdiri dari kelas III di SD Negeri 18 Kota Sorong.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Menurut Sugiyono (2016:118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling* jenuh. Teknik ini digunakan penelitian apabila setiap anggota populasi yang dijadikan sampel yang nantinya sesuai dengan tujuan penelitian agar dapat memecahkan permasalahan serta dapat memberikan nilai yang lebih *representatif*. Sampel dari penelitian ini adalah kelas III yang berjumlah 20 orang di SD Negeri 18 Kota Sorong.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2010:338) pengumpulan data adalah mencari, mencatat, dan mengumpulkan semua secara objektif dan apa adanya sesuai dengan hasil tes, dokumentasi, dan wawancara dilapangan yaitu pencatatan data dengan berbagai bentuk data yang ada dilapangan. Peneliti perlu menggunakan metode & teknik yang tepat dan alat pengumpulan data yang relevan. Alat pengumpulan data yang tepat dan

teknik untuk memperoleh data yang objektif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

3.5.1 Tes

Tes merupakan alat untuk mengukur hasil belajar siswa dengan memberikan pertanyaan atau tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes menyimak cerita. Tes ini dilakukan untuk mengukur kemampuan tes awal (pretest). Tes awal dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan menyimak siswa.

3.5.2 Wawancara

Wawancara merupakan suatu percakapan antara dua orang atau lebih yang sedang berlangsung dengan kegiatan tanya-jawab secara lisan untuk memperoleh informasi. Bentuk informasi yang diperoleh dinyatakan dalam tulisan atau direkam melalui HP untuk data suatu penelitian.

3.5.3 Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mengumpulkan data dengan melihat atau mencatat suatu laporan yang sudah tersedia. Dokumentasi tujuannya adalah untuk memperoleh dokumen yang dibutuhkan berupa keterangan dan hal-hal yang mampu untuk membuktikan adanya suatu kegiatan yang di dokumentasikan dengan menggunakan kamera HP. Dokumentasi dilakukan tidak hanya proses pembelajaran saja

melainkan juga sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran dan guru yang sedang melakukan pembelajaran secara langsung.

3.6 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2013), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen pengumpulan data yang digunakan sesuai dengan metode pengumpulan data, instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

3.6.1 Instrumen Tes

Instrumen tes digunakan peneliti untuk mengetahui keterampilan menyimak siswa setelah diberi perlakuan media audio visual. Tes yang diberikan dalam penelitian ini yaitu tes *pretest-posttest* isian sebanyak 10 soal.

3.6.2 Wawancara

Wawancara yang dilakukan adalah wawancara terstruktur dengan jumlah pertanyaan sebanyak 10.

3.7 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif menurut sugiyono (2020) adalah proses mencari, menyesuaikan dan mengorganisasikan data yang diperoleh dari hasil penggalian data. Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Data kuantitatif yang dikumpulkan dalam penelitian korelasional, komparatif atau eksperimen

diolah dengan rumus-rumus statistik yang sudah disediakan baik secara manual maupun dengan jasa komputer. Dalam penelitian ini, untuk menganalisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa maksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Pada penelitian ini juga dapat dilakukan uji normalitas yang menggunakan uji *kolmogrov-smirnov* untuk mengetahui persebaran data yang dilakukan normal atau tidak. Penelitian ini dalam mengkategorikan subjek yang memiliki hasil belajar cenderung tinggi dan rendah dengan menggunakan uji sampel (*one sampel t-test*). Sebelum melakukan analisis data dengan analisis deskriptif kuantitatif, ada beberapa uji prasyarat yang harus dilakukan terlebih dahulu yaitu:

3.7.1 Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data kuantitatif dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan metode *kolmogrov-smirnov* (uji-k-s). Alasan penelitian menggunakan metode *kolmogrov-smirnov* karena dapat digunakan untuk data yang kecil. Dalam menguji data ini menggunakan uji *kolmogrov-smirnov* dengan satuan statistik sebagai berikut:

- a) Menentukan hipotesis nol dan hipotesis alternatif serta taraf signifikansi

H_0 = data berdistribusi normal

H_1 = data berdistribusi tidak normal

- b) Analisis data menggunakan *software* statistik *for windows*.
- c) Pengambilan keputusan (kesimpulan) pada *out put*.

Pengambilan keputusan dari hasil uji normalitas menggunakan *kolmogrov-smirnov* (uji K-S adalah jika nilai signifikasinya >0.05 dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan jika nilai signifikasinya <0.05 dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

3.7.2 Uji Hypothesis

Uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data. Menurut Sugiyono (2020) uji hipotesis adalah proses untuk menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistik. *Uji one sampel t-test* merupakan uji yang digunakan untuk suatu sampel data. Hasil dari satu sampel tersebut dibandingkan dengan suatu *value* atau nilai konstanta tertentu sehingga dari perbandingan tersebut dapat diketahui apakah sampel data yang kita punya lebih tinggi atau lebih rendah dari *value* (nilai) yang telah ditetapkan. Syaratnya dalam uji ini adalah data yang digunakan merupakan data kuantitatif dari berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan uji ini yaitu:

H_0 = diterima jika signifikan >0.05

H_1 = diterima jika signifikan <0.05

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita ayo bermain pada siswa kelas III SD Negeri 18 Kota Sorong. Data diperoleh dari 20 siswa yang diberikan *pre-test* dan *post-test* berupa 10 soal isian menyimak cerita. Nilai siswa dihitung berdasarkan jumlah jawaban benar, dikonversi ke dalam bentuk persentase (%).

**Tabel 4. 1 Nilai Pre-test dan
Post-test Siswa**

No	Nama	Jenis Kelamin	Pre-test (%)	Post-test (%)	Selisih (%)
1.	AIT	P	50	80	30
2.	APR	L	60	90	30
3.	AA T	P	60	100	40
4.	DBFT	P	60	100	40
5.	FS	L	40	100	60
6.	FAT	P	30	70	40
7.	GLGJ	L	40	90	50
8.	JF A	L	50	90	40
9.	LOFRS	L	40	100	60
10.	MRD	L	80	80	0
11.	RDA	L	60	100	40
12.	RDL	L	50	90	40
13.	REK	L	40	80	40

14.	TAM	L	40	80	40
15.	APA	P	50	80	30
16.	AST	P	50	90	40
17.	AA K	P	60	100	40
18.	FAS	P	70	90	20
19.	FMO	P	60	80	20
20.	JJ	P	80	90	10
Rata-rata Pre-test		: 53,5%			
Rata-rata Post-test		: 89,0%			
Rata-rata Kenaikan		: 35, 5%			

Tabel 4.1 menunjukkan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* keterampilan menyimak siswa kelas III SD Negeri 18 Kota Sorong. Tes diberikan kepada 20 siswa sebelum dan sesudah diterapkannya pembelajaran menggunakan media audio visual.

Pada hasil *pre-test*, nilai siswa berada pada rentang 30% hingga 80% dengan rata-rata sebesar 53,5%. Berdasarkan kriteria penilaian keterampilan menyimak, hasil *pre-test* dapat dikategorikan sebagai berikut:

- Kategori Terampil ($\geq 70\%$) : 3 siswa (15%)
- Kategori Cukup (50–69%) : 10 siswa (50%)
- Kategori Rendah ($\leq 49\%$) : 7 siswa (35%)

Data tersebut menunjukkan bahwa sebelum diterapkan media audio visual, sebagian besar siswa (65%) masih berada pada kategori cukup dan rendah. Hal ini menandakan bahwa kemampuan awal siswa dalam menyimak cerita masih belum

optimal. Siswa cenderung kesulitan memahami isi cerita yang dibacakan guru secara konvensional, baik dalam mengenali tokoh, alur, maupun pesan moral yang terkandung.

Setelah diberi perlakuan menggunakan media audio visual, nilai *post-test* siswa mengalami peningkatan yang signifikan dengan rentang nilai 70% hingga 100% dan rata-rata sebesar 89,0%. Hasil *post-test* dikategorikan sebagai berikut:

- Kategori Terampil ($\geq 70\%$) : 20 siswa (100%)
- Kategori Cukup : 0 siswa (0%)
- Kategori Rendah : 0 siswa (0%)

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa telah mencapai kategori terampil dalam keterampilan menyimak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media audio visual. Peningkatan rata-rata sebesar 35,5% menunjukkan bahwa media audio visual sangat efektif dalam membantu siswa memahami isi cerita melalui rangsangan suara dan gambar yang menarik dan mudah dipahami.

Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Nilai Pre-test Siswa

Interval Nilai	Frekuensi Absolut	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif (%)
30 – 39	4	4	20
40 – 49	5	9	25
50 – 59	6	15	30
60 – 69	4	19	20
70 – 79	1	20	5

Tabel 4.2 memperlihatkan distribusi frekuensi nilai *pre-test* keterampilan menyimak siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan media audio visual. Berdasarkan tabel tersebut, nilai siswa tersebar secara bervariasi dengan frekuensi terbanyak berada pada interval 50–59 sebanyak 6 siswa (30%), menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada kategori rendah.

Sementara itu, hanya 1 siswa (5%) yang memperoleh nilai tertinggi pada interval 70–79, dan 4 siswa (20%) berada pada kategori nilai terendah di interval 30–39. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu memahami isi cerita dengan baik sebelum penggunaan media audio visual.

Dengan demikian, distribusi nilai *pre-test* menggambarkan bahwa kemampuan menyimak siswa masih perlu ditingkatkan melalui metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Tabel 4. 3Distribusi Frekuensi Nilai Post-test Siswa

Interval Nilai	Frekuensi Absolut	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif (%)
70 – 79	3	3	15
80 – 89	5	8	25
90 – 99	8	16	40
100	4	20	20

Tabel 4.3 menunjukkan distribusi frekuensi nilai *post-test* siswa kelas III SD Negeri 18 Kota Sorong sebagian besar siswa memperoleh nilai pada interval 90–99 sebanyak 8 siswa (40%), menunjukkan bahwa setelah pembelajaran dengan media audio visual, sebagian besar siswa telah mencapai kategori tinggi dalam keterampilan menyimak. Selain itu, sebanyak 4 siswa (20%) bahkan mencapai

nilai 100, menandakan tingkat pemahaman yang sangat baik terhadap isi cerita yang disimak.

Sementara itu, hanya 3 siswa (15%) yang masih berada pada interval 70–79, dan tidak ada siswa dengan nilai di bawah 70. Hal ini membuktikan bahwa penerapan media audio visual sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Peningkatan ini juga tercermin dari rata-rata nilai siswa yang naik dari 53,5% (*pre-test*) menjadi 89,0% (*post-test*), dengan selisih peningkatan sebesar 35,5%. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media audio visual mampu membantu siswa memahami isi cerita lebih cepat dan lebih jelas karena adanya kombinasi antara suara dan gambar yang menarik.

4.2 Analisis Statistik

4.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data kuantitatif dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan metode *kolmogrov-smirnov* (uji-k-s). Alasan penelitian menggunakan metode *kolmogrov-smirnov* karena dapat digunakan untuk data yang kecil.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre_test	,165	20	,158	,926	20	,131
Post_test	,194	20	,048	,865	20	,010

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa taraf signifikansi hasil *Pre-test* taraf signifikansi yaitu $0,131 > 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan hasil *post-test* taraf signifikan $0,010 < 0,05$ menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa *Pre-test* diterima, dan *Post-test* tidak berdistribusi normal.

4.2.2 Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk menguji sama besar atau tidaknya variansi kedua populasi yang diteliti. Sama halnya dengan uji normalitas, pengujian homogenitas juga dapat dilihat dari perbandingan nilai signifikansi hasil perhitungan dengan α yang telah ditetapkan yaitu 0,05. Adapun hipotesis yang diujikan yaitu

- h_0 variansi nilai kedua kelas sama atau homogen.
- h_1 variansi nilai kedua kelas berbeda atau tidak homogen.

Dalam uji homogenitas ini peneliti menggunakan program SPSS Statistics 26 untuk menguji apakah variansi kedua populasi yang diteliti sama besar atau tidaknya. Dengan menggunakan program SPSS *Statistics* 26 dan menggunakan uji *Levene* yang telah peneliti disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	,209	2	16	,814
	Based on Median	,189	2	16	,830
	Based on Median and with adjusted df	,189	2	15,868	,830
	Based on trimmed mean	,191	2	16	,828

Berdasarkan hasil uji homogenitas posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai *levene statistic* 0,209 dan nilai probabilitas (signifikansi) adalah 0,814. Hasil uji homogenitas pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 diterima artinya variansi nilai kelas sama atau bersifat homogen. Karena taraf signifikansi *posttest* kelas eksperimen dan kontrol $0,814 > 0,05$.

4.2.3 Uji t (*Paired Sample t-Test*)

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas yang sebelumnya telah dilakukan menunjukkan bahwa data yang diperoleh 28 berdistribusi normal dan kedua sampel bersifat homogen, maka tahap selanjutnya melakukan pengujian hipotesis. Uji ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan (penggunaan media audio visual) terhadap keterampilan menyimak cerita pada siswa. Kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

Dalam uji hipotesis ini peneliti menggunakan program SPSS Statistics 26 dengan uji *T-test* metode *Independent Samples* yang akan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Uji t (*Paired Sample t-Test*)

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
			Std.	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				Sig. (2-
		Mean	Deviation	Mean	Lower	Upper	t	df	tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	-35,500	14,681	3,283	-42,371	-28,629	-10,814	19	,000

Setelah peneliti melakukan uji normalitas, untuk langkah selanjutnya melakukan uji t memakai rumus uji *Paired Sample T-Test* dengan pengambilan keputusan jika $\text{sig} < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kemudian jika $\text{sig} > 0.05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Berdasarkan hasil uji *Paired Simple T-Test* menunjukkan hasil signifikansi yaitu $0.000 < 0.05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*, yang berarti penggunaan media audio visual berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menyimak siswa kelas III.

4.3 Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, uji normalitas menunjukkan bahwa nilai *pre-test* memiliki distribusi data yang normal, sedangkan nilai *post-test* tidak berdistribusi normal. Meskipun demikian, karena jumlah sampel cukup besar ($n \geq 20$), uji parametrik seperti *Paired Sample t-Test* tetap dapat digunakan dengan asumsi robustness terhadap pelanggaran normalitas. Hal ini sejalan dengan teori statistik yang dikemukakan oleh Nurhasanah, (2024) bahwa pada sampel besar, pelanggaran normalitas tidak terlalu memengaruhi hasil uji parametrik, terutama jika tujuan penelitian adalah membandingkan dua kelompok yang saling berhubungan. Kondisi ini memperkuat keabsahan pengujian hipotesis dalam penelitian ini.

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa variansi antara *pre-test* dan *post-test* berada dalam kondisi homogen. Nilai signifikansi uji *Levene* yang lebih besar dari 0,05 menandakan bahwa perbedaan nilai yang diukur berasal dari perbedaan perlakuan, bukan karena variasi yang ekstrem antar responden. Secara teoritis, *homogenitas varians* penting untuk memastikan bahwa hasil perbedaan yang ditemukan benar-benar disebabkan oleh perlakuan atau intervensi, bukan oleh perbedaan variabilitas antar kelompok. Dengan kata lain, kondisi ini memperkuat reliabilitas hasil penelitian.

Selanjutnya, hasil uji *Paired Sample t-Test* memperlihatkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*, dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media

audio visual mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menyimak cerita dongeng pada siswa. Secara teoritis, media audio visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui rangsangan audio dan visual yang lebih menarik, sehingga memudahkan siswa memahami dan mengingat isi cerita Belay, (2022)

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media audio visual mampu meningkatkan pemahaman siswa karena menggabungkan stimulus suara dan gambar secara bersamaan, yang pada gilirannya memperkuat proses encoding dalam memori jangka panjang (Pratiwi, 2022). Dengan adanya visualisasi cerita dan audio narasi, siswa tidak hanya mengandalkan kemampuan mendengar, tetapi juga menghubungkannya dengan informasi visual yang membantu memperjelas makna cerita. Hal ini sangat relevan dengan pembelajaran bahasa di tingkat sekolah dasar yang membutuhkan metode menarik agar siswa tidak mudah bosan.

Secara keseluruhan, penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan media audio visual dapat menjadi strategi pembelajaran efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita ayo bermain pada siswa sekolah dasar. Efektivitas ini tidak hanya terlihat dari peningkatan rata-rata nilai *post-test* yang signifikan dibandingkan *pre-test*, tetapi juga dari kesesuaian temuan dengan teori pembelajaran multimodal. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat argumen bahwa inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.

Keterkaitan antara media audio visual dengan keterampilan menyimak sangat erat karena kedua komponen ini saling mendukung dalam proses penerimaan pesan. Media audio visual memanfaatkan unsur suara dan gambar yang secara bersamaan merangsang dua indera utama, yaitu pendengaran dan penglihatan. Melalui kombinasi tersebut, siswa tidak hanya mendengar narasi cerita, tetapi juga melihat visualisasi peristiwa yang membantu mereka memahami konteks, emosi tokoh, serta alur cerita dengan lebih baik. Hal ini memperkuat daya konsentrasi dan pemahaman siswa terhadap isi cerita yang disimak.

Keterampilan menyimak juga berkembang karena media audio visual memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna (*meaningful learning*). Siswa dilibatkan secara aktif untuk menafsirkan pesan dari audio (suara) dan visual (gambar bergerak), sehingga proses kognitif seperti mengingat, memahami, dan menafsirkan pesan berlangsung lebih efektif. Informasi yang disampaikan melalui dua saluran sensorik (audio dan visual) akan lebih mudah diproses dan diingat dalam memori jangka panjang. Dengan demikian, penggunaan media audio visual secara langsung berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa, terutama dalam memahami isi, alur, dan makna dari cerita yang disajikan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 20 siswa kelas III SD melalui pemberian *pre-test* dan *post-test*, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Data *pre-test* berdistribusi normal, sedangkan data *post-test* tidak sepenuhnya normal, namun analisis tetap valid karena ukuran sampel kecil dan metode uji sesuai.
2. Variansi kedua kelompok data bersifat homogen, sehingga uji-t dapat digunakan dengan tepat.
3. Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan perbedaan signifikan antara *pre-test* dan *post-test*.
4. Media audio visual memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa.
5. Peningkatan skor yang signifikan menunjukkan efektivitas strategi pembelajaran berbasis media audio visual.
6. Hasil ini juga menunjukkan bahwa media audio visual efektif digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran menyimak, karena mampu meningkatkan daya tarik, pemahaman isi cerita, dan perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, maka disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Guru dapat memanfaatkan media audio visual secara rutin untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa.
2. Sekolah sebaiknya memfasilitasi perangkat dan sumber daya yang memadai untuk penggunaan media audio visual.
3. Penelitian serupa dapat dilakukan pada keterampilan berbahasa lain, seperti berbicara atau membaca, untuk melihat efek lintas keterampilan.
4. Penelitian lanjutan disarankan menggunakan sampel yang lebih besar agar hasil lebih general.
5. Variasi jenis media audio visual dapat dieksplorasi untuk mengukur perbedaan efektivitas antar jenis media.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Albarado, A. P., & Eminita, V. (2020). Pengaruh kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar siswa di mts khazanah kebajikan. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(2), 167-174.
- Arifin, Z. (2020). Metodologi penelitian pendidikan. *Jurnal Al-Hikmah*, 1(1).
- Belay, B. S. (2022). PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA SISWA DI KELAS IV SD. *γ787*, 5(8.5.2017), 2003–2005.
- Fatria, F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138-144.
- Habsari, Z. (2017). Dongen sebagai pembentuk karakter anak. *Jurnal kajian perpustakaan dan informasi bibliotika*, 21-29.
- Habsari, Z. (2017). Dongeng sebagai pembentuk karakter anak. *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 1(1), 21-29.
- Nurhasanah, S., & Zunidar. (2024). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3497–3504. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1123>.
- Paivio, A. (1971). *Imagery and Verbal Processes*. New York: Holt, Rinehart, and Winston. (Teori *Dual Coding* yang menjelaskan peran saluran audio dan visual dalam pembelajaran.)
- Pratama, D. D. (2024). PENGARUH MEDIA AUDIO DAN AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK SISWA KELAS IV

- SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 556-564.
- Pratiwi, R. (2022). *PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR MENYIMAK PADA PEMBELAJARAN*. 8(4), 1247–1255.
- Pritasari, R., & Rukmi, A. S. (2014). Penggunaan media film kartun untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 1-10.
- Rahma, A., Razuba, F., & Rahman, M. H. (2020). *PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA LISAN ANAK DI RA ASSYAFI'YAH MADA JAYA WAY KHILAU PESAWARAN*. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 22-34.
- SITUMORANG, L. (2019). *Penelitian Tentang Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV SD Negeri 068003 Perumnas Simalingkar Medan Tahun Ajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY).
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri M. S 2016. *Strategi pembelajaran: teori dan prakti di tingkat pendidikan dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tantawi, I. (2019). *Dasar-Dasar Ilmu Budaya: Deskripsi Kepribadian Bangsa Indonesia*. Prenada Media.
- Tarigan, S. (2021). Meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia siswa melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(1), 148-157.
- Utami, R. D. (2020). Pengaruh Metode Bercerita Dan Kemampuan Menyimak Pada Pembentuk an Karakter Disiplin Anak Usia Dini. *Jurnal Serambi Ilmu (JSI)*, 21(2), 287-300.
- Wina, Sajaya (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada.

<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnasmp/article/view/5545/4201>

<https://online-journal.unja.ac.id/krinok/article/download/24260/15443/70733>

https://repository.upi.edu/82590/4/S_PGSD_180768_Chapter%203.

<https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/education/article/download/1407/1111>

LAMPIRAN

LAMPIRAN SPSS 26

Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre_test	,165	20	,158	,926	20	,131
Post_test	,194	20	,048	,865	20	,010

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

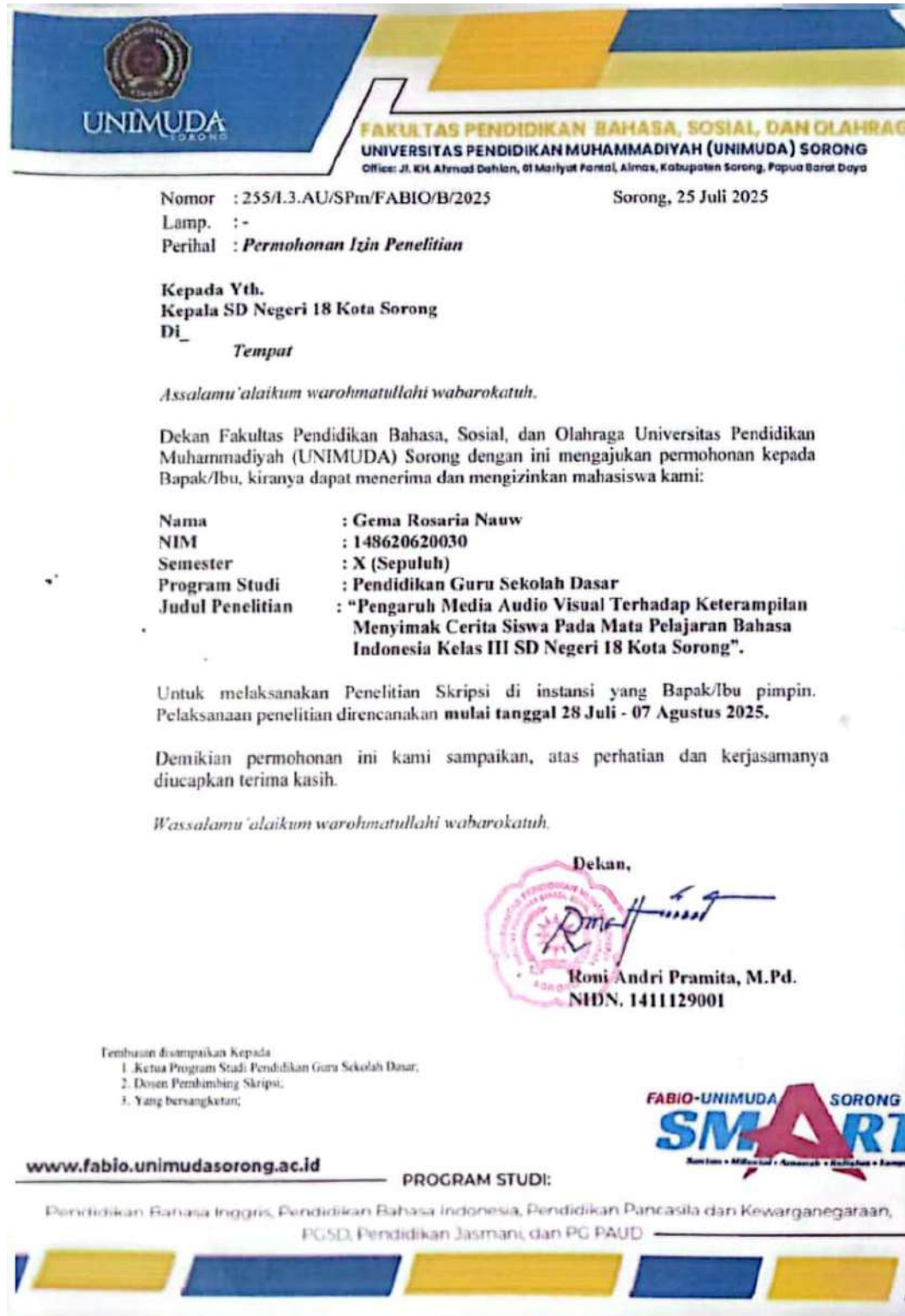
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	,209	2	16	,814
	Based on Median	,189	2	16	,830
	Based on Median and with adjusted df	,189	2	15,868	,830
	Based on trimmed mean	,191	2	16	,828

Hasil Uji t (Paired Sample t-Test)

Paired Samples Test

		Paired Differences							
			Std.	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				Sig. (2-tailed)
		Mean	Deviation	Mean	Lower	Upper	t	df	
Pair 1	Pretest - Posttest	-35,500	14,681	3,283	-42,371	-28,629	-10,814	19	,000

A. LAMPIRAN SURAT PERMOHONAN IJIN PENELITIAN



**B. LAMPIRAN SURAT KETERANGAN TELAH MENYELESAIKAN
PENELITIAN**



**PEMERINTAH KOTA SORONG DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 18 KOTA SORONG
“ NPSN 60400337, TERAKREDITASI A ”**

Jl. Mayjen D.I Panjaitan Kelurahan Klawasi Distrik Sorong Barat NSS
:102820671007

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422.2/007/ 2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rony Maamau
NIP : 19840725 201104 1001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN 18 Kota Sorong

Menerangkan Bahwa:

Nama : GEMA ROSARIA NAUW
NIM : 148620620030
Program Studi : Pendidikan Sekolah Dasar

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melakukan penelitian yang berjudul :

Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterlampilan Menyimak Cerita Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas tiga SD Negeri 18 Kota Sorong. dari tanggal 28 Juli 2025 sampai dengan tanggal 7 Agustus 2025.

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sorong, 13 Agustus 2025

Kepala Sekolah


RONNY MAAMAU, S.Pd

C. LAMPIRAN LEMBAR VALIDASI



UNIMUDA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA) SORONG

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLIMPIKA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA) SORONG
Offices: Jl. KH. Ahmad Dahlan, Di Maripat Pantai, Almas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya

LEMBAR VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SITI FATIHA TURRAHMAH AI JUMROH, M.Pd.
 NIP/NIDN : 1428079201
 Jabatan Fungsional : Lektor
 Unit Kerja : KAPRODI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA

Menyatakan dengan sesungguhnya telah melakukan validasi Instrumen/produk mahasiswa:

Nama : GEMA ROSALIA NAUW
 NIM : 148620620030

Berupa :

☐ Media pembelajaran
☐ Modul atau bahan ajar
☐ Model Pembelajaran
☒ Instrumen penelitian
☐ Lain-lain : Pretest, Posttest, tes

Dengan judul :

PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN
MENYIMAK CERITA DENGUNG SISWA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS III SD NEGERI 18 KOTA SORONG

Keputusan hasil validasi adalah : Sangat Baik (Baik/Cukup Baik)

Demikianlah keterangan validitas ini dibuat sesuai dengan kaidah akademik dan keilmuan serta dapat di pertanggungjawabkan. Selanjutnya agar dapat dipergunakan sebagaimana seperlunya.

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD,



Desti Rahayu, S. Pd., M. Pd.
NIDN. 1405129101

Sorong,

Validator,



Siti Fatima Turrahmah Ai Jumroh, M.pd.
NIP/NIDN. 1428079201

Keterangan:

1) Beri tanda cek (v) pada kotak yang sesuai
 2) Coret yang tidak perlu *)

dasorong.ac.id

PROGRAM STUDI:

Inggris, Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,
 PGSD, Pendidikan Jasmani, dan PG PAUD



D. LAMPIRAN MODUL AJAR

PERANGKAT PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA MODUL PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III (TIGA) FASE B BAB I	
INFORMASI UMUM	
1. Identitas Sekolah	
Nama Penyusun	Gema Rosaria Nauw
NIM	148620620030
Nama Sekolah	SD Negeri 18 Kota Sorong
Alokasi Waktu	2JP
Mata Pelajaran	BAHASA INDONESIA
Jumlah Siswa	20
Kelas/Semester	III (TIGA)/I
Fase	B
2. Kompetensi Dan Capaian Pembelajaran	
a. Materi Pokok	AYO BERMAIN
b. Capaian pembelajaran	Capaian Umum Peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, sesuai dengan tujuan, kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik di lingkungan sekitarnya. Peserta didik menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami dan menyampaikan gagasan dari teks informatif, serta mampu mengungkapkan gagasan dalam kerja kelompok dan diskusi, serta memaparkan pendapatnya secara lisan dan tertulis. Peserta didik mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan sastra dengan topik yang beragam. Peserta didik mampu membaca dengan fasih dan lancar. Menyimak Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan atau didengar), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio. Membaca dan Memirsa Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenalnya dengan fasih. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif. Peserta didik mampu

	menjelaskan hal-hal yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi. Peserta didik mampu memaknai kosa kata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik. Berbicara dan Mempresentasikan Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mengajukan dan menanggapi pertanyaan, jawaban, pernyataan, penjelasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan aktif. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan mematuhi tata caranya. Peserta didik mampu memceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau di dengar dari teks narasi dengan topik yang beraneka ragam.
3. Profil Pelajar Pancasila	
Berakhlak Mulia	Elemen Kunci Berakhlak Mulia : • Akhlak beragama: mengenal sifat-sifat Tuhan dan menghayati bahwa inti dari sifat-sifatnya adalah kasih dan sayang. • Akhlak pribadi: menyadari bahwa menjaga dan merawat diri penting dilakukan bersamaan dengan menjaga dan merawat orang lain dan lingkungan sekitarnya. • Akhlak kepada manusia : mengutamakan persamaan dan kemanusiaan di atas perbedaan serta menghargai perbedaan yang ada dengan orang lain. • Akhlak kepada alam : menyadari pentingnya merawat lingkungan sekitarnya sehingga dia merusak atau menyalah gunakan lingkungan alam, agar alam tetap layak dihuni oleh seluruh makhluk hidup saat ini maupun generasi mendatang. • Akhlak bernegara : memahami serta menunaikan hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang baik serta menyadari perannya sebagai warga negara.
Berkebinekaan Global	Elemen Kunci Berkebinekaan Global • Mengenal dan Menghargai Budaya : mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam kelompok berdasarkan perilaku, cara komunikasi, dan budayanya, serta mendeskripsikan pembentukan identitas dirinya dan kelompok, juga menganalisis bagaimana menjadi anggota kelompok sosial di tingkat lokal, regional, nasional dan global. • Kemampuan komunikasi interkultural dalam berinteraksi dengan sesama : memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya sebagai sebuah kekayaan perspektif sehingga terbangun kesaling pahaman dan empati terhadap sesama.

	• Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan : secara reflektif memanfaatkan kesadaran dan pengalaman kebinekaannya agar terhindar dari prasangka dan stereotif terhadap budaya yang berbeda, sehingga dapat menyelaraskan perbedaan budaya agar tercipta kehidupan yang harmonis antar sesama: dan kemudian secara aktif-partisipatif membangun masyarakat yang damai dan inklusif, berkeadilan sosial, serta berorientasi pada pembangunan yang berkelanjutan.
Gotong Royong	Elemen kunci gotong royong • Kolaborasi : bekerja bersama dengan orang lain disertai perasaan senang ketika berada bersama dengan orang lain dan menunjukkan sikap positif terhadap orang lain. • Kepedulian: memperhatikan dan bertindak proaktif kondisi atau keadaan lingkungan fisik sosial. • Berbagi: memberi dan menerima segala hal yang penting bagi kehidupan pribadi dan bersama, serta mau dan mampu menjalani kehidupan bersama yang mengedepankan penggunaan bersama sumber dan ruang yang ada di masyarakat secara sehat.
Mandiri	Elemen kunci mandiri : • Kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi: melakukan refleksi terhadap kondisi dirinya dan situasi yang dihadapi dimulai dari memahami emosi dirinya dan kebutuhan serta keterbatasan dirinya, sehingga ia akan mampu mengenali dan menyadari kebutuhan pengembangan dirinya yang sesuai dengan perubahan dan perkembangan yang terjadi. • Regulasi diri: mampu mengatur pikiran, perasaan, dan perilaku dirinya untuk mencapai tujuan belajarnya.
Bernalar Kritis	Elemen kunci bernalar kritis • Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan: memiliki rasa keingintahuan, mengajukan pertanyaan yang relevan, mengidentifikasi dan mengklarifikasi gagasan dan informasi yang diperoleh, serta mengolah informasi tersebut. • Menganalisis dan mengevaluasi penalaran: dalam pengambilan keputusan, menggunakan nalarnya sesuai dengan kaidah sains dan logika dalam pengambilan keputusan dan tindakan dengan melakukan analisis serta evaluasi dari gagasan dan informasi yang ia dapat: • Merefleksi pemikiran dan proses berpikir: melakukan refleksi terhadap berfikir itu sendiri (metakognisi) dan berfikir mengenai bagaimana jalannya proses berfikir

	tersebut sehingga ia sampai pada suatu kesimpulan. • Mengambil keputusan: mengambil keputusan dengan tepat berdasarkan informasi yang relevan dari berbagai sumber, fakta dan data yang mendukung.
Kreatif	Elemen kunci kreatif: • Menghasilkan gagasan yang orisinal: menghasilkan gagasan yang terbentuk dari hal paling sederhana, seperti ekspresi pikiran dan atau perasaan, sampai dengan gagasan yang kompleks untuk kemudian mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya guna mengatasi persoalan dan memunculkan berbagai alternatif penyelesaian. • Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal: menghasilkan karya yang didorong oleh minat dan kesukaannya pada suatu hal, emosi yang ia rasakan, sampai dengan mempertimbangkan dampaknya terhadap lingkungan sekitarnya.
4. Sarana, Alat dan Bahan, Belajar, Target Peserta Didik Materi/Sumber	
a. Sarana	• Ruang kelas
b. Alat dan Bahan	c. https://youtube.com/watch?v=sqrP6Aq2HOQ&feature=shared Alat tulis, laptop, internet, proyektor
d. Materi/Sumber Belajar	• Buku pelajaran bahasa Indonesia kelas III kurikulum merdeka, penerbit mas media
e. Target Peserta Didik	• Peserta didik kelas III
5. Ketersediaan Materi, Asesmen, Unit Kegiatan, Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran	
a. Ketersediaan Materi	• Pengayaan untuk siswa • Alternatif penjelasan, metode pembelajaran, atau pemahaman materi oleh siswa
b. Asesmen	• Asesmen individu atau kelompok • Tes tertulis/pengertian/wawancara/praktik
c. Unit Kegiatan	• Individu/kelompok
d. Model Pembelajaran	• Tatap muka • Metode yang relevan untuk mengoptimalkan potensi peserta didik dan pendekatan saintifik sesuai dengan kurikulum baru menekankan antara lain observasi, bertanya, refleksi, diskusi, presentasi, dan unjuk kerja. Rencana pembelajaran meliputi analisis kompetensi, analisis konteks, identifikasi permasalahan (kesenjangan antara harapan dan kenyataan), penentuan strategi yang meliputi pemilihan model, materi, metode, dan media pembelajaran untuk mencapai kompetensi bertolak dari konteks.
e. Strategi Pembelajaran	• Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 3 membimbing peserta didik untuk dapat berkomunikasi serta memahami

	bahasa lisan dan tulis. Strategi pembelajaran literasi di kelas 3 meningkatkan kecakapan menyimak, membaca, memirsa gambar, berbicara, mempresentasikan gagasan, serta menulis. untuk meningkatkan kecakapan literasi peserta didik kelas 3, strategi memahami bacaan dilakukan sebelum, selama, dan sesudah membaca teks dalam kegiatan literasi, hal ini dilakukan melalui kegiatan menyimak buku yang dibacakan, membaca bersama-sama dan kegiatan membaca terbimbing. • Guru perlu menyediakan waktu untuk beragam strategi literasi mingguan yang menggabungkan kegiatan menyimak, membaca, memirsa, berbicara, mempresentasikan, menulis, dan menggambar.
B. KOMPETENSI INTI	
1. Kata Kunci, Tujuan Pembelajaran, Pemahaman Bermakna, Pertanyaan Pemantik	
a. Tujuan Pembelajaran	• Melalui kegiatan berkelompok atau mandiri, peserta didik dapat menemukan dan mengelompokkan gambar benda, memeriksa penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan spasi, menyampaikan gagasan dengan penuh semangat, serta memahami dan mengikuti instruksi guru dengan tepat.
b. Pemahaman Bermakna	• Pemahaman bermakna. Bapak dan ibu guru, tema ini penting dibahas pada awal tahun pembelajaran karena umumnya peserta didik mengisi libur kenaikan kelas dengan berbagai permainan. Artinya peserta didik memiliki bekal pengalaman yang cukup untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Bersama tema ini peserta didik akan: • Menikmati suasana permainan, serta mendapatkan wawasan tentang jenis permainan termasuk permainan tradisional. • Belajar tentang pentingnya berolahraga, bermain dengan aman, mencari informasi pendukung, dan menyampaikan pendapat secara santun serta argumentatif • Belajar tentang tanda baca dan huruf kapital melalui permainan serta kegiatan Mandiri, berpasangan, atau berkelompok.
c. Pertanyaan Pemantik	• Adakah permainan yang kalian sukai? • Jika tidak ada, permainan apa yang kalian sukai? • Mengapa kalian suka permainan tersebut? • Dengan siapa kalian biasa memainkannya?

2. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran

- **Aktifitas Pemantik**

- Guru mengajak peserta didik membaca buku tentang materi yang diajarkan pelajar dapat membuat daftar kata baru yang dipelajari dari bacaan tersebut.
- Guru meminta pelajar secara berpasangan mendiskusikan, tentang materi yang sudah diketahui, mana yang menurut mereka paling menarik dan ingin diketahui lebih lanjut.

Guru membahas daftar kata baru yang sudah dicatat peserta didik, kemudian memberi kesempatan pelajar untuk menuliskan pertanyaan-pertanyaan yang terlintas setelah membaca tentang materi yang diajarkan.

- **Pendahuluan**

- Melakukan pembukaan dengan salam dan doa
- Guru mengajak siswa menyanyikan lagu indonesia raya/lagu kebangsaan dan mengajarkan kepada peserta didik tentang mempertahankan budaya luhur, lokalitas dan identitasnya, dan tetap berpikiran terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain, sehingga menumbuhkan rasa saling menghargai dan kemungkinan terbentuknya budaya baru yang positif dan tidak bertentangan dengan budaya luhur bangsa.
- Guru memberi motivasi belajar peserta didik secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari dan semangat belajar
- Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan di pelajari.

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan cukup materi yang akan diajarkan.

Kegiatan inti

Membaca dan Menyimak

Membaca teks-“lompat tali”

Alur konten capaian pembelajaran

Membaca dan mengucapkan kata0kata dengan tiga suku kata atau lebih

Bapak ibu guru, dalam buku ini kosakata baru ditandai khusus agar peserta didik memberikan perhatian lebih.

Tips pembelajaran

Tanya kepada peserta didik

- Apakah kalian pernah bermain lompat tali?
- Mana yang kalian sukai, jadi pemain atau jadi pemutar talinya?

Inspirasi kegiatan

Kegiatan perancah:

Peserta didik yang belum membaca lancar bisa dibantu dengan membacakan cerita dan diminta menirukan.

Kosakata baru

pada bagian ini, kosakata didefinisikan secara langsung oleh guru dan di sampaikan kepada peserta didik. Pada bagian lain kosakata diajarkan dengan cara lain, misalnya, melalui permainan atau gambar.

Inspirasi pembelajaran

Guru bisa mengajak peserta didik mempraktikkan kata “ancang-ancang” dan “membelit” dengan gerakan seperti dalam permainan anak gorila yang di ilustrasikan dalam buku siswa

Glosarium

Ancang-ancang dan persiapan hendak berbuat sesuatu.

Bahas bahasa

Mencari ide pokok

Alur konten capaian pembelajaran menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung dari sebuah teks yang mengikat kerumitan sesuai jenjang

Tips pembelajaran jika dirasa perlu, sampaikan bahwa ide pokok adalah hal utama atau hal penting yang dibahas dalam suatu paragraf atau bacaan.

Inspirasi kegiatan

- Siapkan gelang karet untuk dijalin menjadi tali
- Buku berisi cerita untuk berlatih menemukan ide pokok
- Gunakan buku berisi cerita lain untuk memperkaya pemahaman peserta didik tentang mencari ide pokok

Kesalahan umum guru menyampaikan teori tentang ide pokok dan ide pendukung tanpa memberikan contoh

Membaca dan Menyimak

Memahami perasaan Bella dalam cerita “Lompat Tali”

Alur Konten Capaian Pembelajaran **Menjelaskan perasaan dan sifat tokoh, latar cerita, kejadian-kejadian berdasarkan informasi dalam teks yang terus mengikat kerumitannya sesuai jenjang.**

Inspirasi kegiatan

Arahkan peserta didik untuk berdiskusi dengan teman.

- Peserta didik memilih sebuah peristiwa yang mereka alami, yang menyenangkan maupun tidak.
- Peserta didik menceritakan peristiwa itu dan perasaan mereka saat itu.

Temannya menanggapi dan bercerita tentang pengalamannya sendiri.

E. LAMPIRAN LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

A. Tujuan

Tujuan instrumen ini untuk mengukur validitas media audio visual yang akan diberikan kepada peserta didik saat proses pembelajaran.

B. Petunjuk :

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah tanda cek (✓) pada kolom yang tersedia untuk menilai kesesuaian lembar observasi peserta didik.
2. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian. Nilai 1 = Kurang Valid, 2 = Cukup Valid, 3 = Valid, 4 = Sangat Valid.
3. Di bagian akhir Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran-saran untuk perbaikan instrumen dari lembar RPP.

No	Aspek Yang Diamati	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kompetensi Dasar				
	a. Kejelasan rumusan kompetensi dasar dan indikator			✓	
	b. Kesesuaian kompetensi dasar dengan silabus			✓	
2.	Indikator Pencapaian Hasil Belajar				
	Kesesuaian rumusan pencapaian hasil belajar			✓	
3.	Materi				
	a. Relevansi materi dengan kompetensi dasar pembelajaran				✓
	b. Urutan penyajian materi di kelompokkan dalam bagian-bagian yang logis (ketertarikan topik, sub topik, dan penyajian sistematis)				✓
4.	Bahasa				
	a. Kebenaran tata bahasa yang digunakan, sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang berlaku				✓
	b. Kesederhanaan struktur kalimat			✓	
	c. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan				✓
5.	Format				
	a. Kejelasan pembagian materi				✓
	b. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf sehingga mudah dibaca				✓
	c. Format penulisan isi saling terkait				✓
6.	Sumber dan Sarana Belajar				
	a. Kesesuaian dengan kompetensi yang ingin dicapai				✓
	b. Kesesuaian penggunaan sarana dan sumber belajar dengan kegiatan belajar mengajar				✓
7.	Kegiatan Belajar Mengajar				
	a. Kesesuaian dengan sintaks pembelajaran				✓

	b. Ketepatan metode pengajaran untuk mencapai kompetensi			✓	
8.	Alokasi Waktu				
	Kesesuaian alokasi waktu dengan durasi penyampaian materi			✓	

C. I
ndi
kat
or

Penilaian

Skor	Nilai	Simpulan
$4 < x < 10$	Tidak Baik	Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
$11 < x < 20$	Kurang Baik	Dapat digunakan dengan banyak revisi
$21 < x < 30$	Baik ✓	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
$31 < x < 40$	Sangat Baik	Dapat digunakan tanpa revisi

D. Kesimpulan :

Layak selanjutnya untuk digunakan tanpa revisi layak	
Layak selanjutnya untuk digunakan revisi sesuai saran	
Tidak layak digunakan	

E. Komentar dan Saran Perbaikan

Revisi dan digunakan

Sorong, 08 - 09 - 2025

Validator

[Signature]
NIDN.1428079201

LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN TEST PESERTA DIDIK

A. Tujuan

Tujuan instrumen ini untuk mengukur validitas isi pernyataan lembar instrumen test peserta didik saat proses pembelajaran.

B. Petunjuk :

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah tanda cek (✓) pada kolom yang tersedia untuk menilai kesesuaian lembar observasi peserta didik.
2. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian. Nilai 1 = Kurang Valid, 2 = Cukup Valid, 3 = Valid, 4 = Sangat Valid.
3. Dibagian akhir Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran-saran untuk perbaikan instrumen dari lembar test peserta didik.

No	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian Pertanyaan				
	a. Kesesuaian pertanyaan sesuai dengan tema di RPP,			✓	
	b. Kesesuaian pertanyaan sesuai dengan indikator pencapaian,				✓
2.	Konstruksi				
	a. Kejelasan petunjuk cara menjawab pertanyaan			✓	
	b. Kejelasan butir pertanyaan pada lembar test peserta didik.				✓
3.	Bahasa				
	a. Kalimat pada butir pertanyaan mudah dipahami peserta didik				✓
	b. Ketetapan soal gambar terhadap pola gambar sesuai kemampuan pemahaman peserta didik.			✓	
	c. Huruf yang digunakan jelas dan singkat.				✓
	d. Menggunakan bahasa atau kosakata yang umum			✓	
	e. Gambar dan huruf yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓

C. Indikator Penilaian

Skor	Nilai	Simpulan
4 < x < 10	Tidak Baik	Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi.

$11 < x < 20$	Kurang Baik	Dapat digunakan dengan banyak revisi.
$21 < x < 30$	Baik ✓	Dapat digunakan dengan sedikit revisi.
$31 < x < 40$	Sangat Baik	Dapat digunakan tanpa revisi.

D. Kesimpulan :

Layak selanjutnya digunakan tanpa revisi layak	
Layak selanjutnya untuk digunakan revisi sesuai saran	
Tidak layak digunakan	

E. Komentar dan Saran Perbaikan

Revisi dan digunakan

Sorong, 08-09-2025

Validasi

NIDN.

[Signature]
Aji Umrah M. R.

F. LAMPIRAN PRETEST

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/A
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : Adi M

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut? Lompat Tali
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali? Belah
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali? Bermain
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali? Tidak boleh menyentuh tali
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama? Senang
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali? Belah
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah? Adi M
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita? meningkatkan kemampuan motorik dan meningkatkan kebugaran
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah? Karet
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut? Bermain bersama

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/A
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : Adi M

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut? Lompat Tali
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali? Belah
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali? Bermain lompat tali
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali? Tidak boleh menyentuhnya
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama? Senang sekali
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali? Belah
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah? Belah
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita? Latihan dan permainan
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah? Karet
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut? Bermain paling senang sekali

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/I
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2 JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : ANDRA

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut lompat tali
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali Beja
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali bermain
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali gimpimpa
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama senang
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali Beja
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah alex dan kavya
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita meningkatkan koordinasi
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah beja
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut beja

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/I
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2 JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : THEODO

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut lompat tali
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali Beja
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali bermain
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali tidak boleh kena tali
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama senang
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali Beja
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah Alex dan kavya
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita meningkatkan daya ingat
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah yang terbuat dari karet
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut bermain bersama dengan teman

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/I
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2 JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : DAVI2

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut lompat tali
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali be...
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali membuat lompat tali
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali ...konek li kaliah 2
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama Senang
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali be...
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah Alex dan Karlo
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita meningkatkan daya tahan dan sehat kuat
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah tali
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut Jangan membunuh orang

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/I
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2 JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : Mervin P. V. Warbol

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut lompat tali
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali be...
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali bermain
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali tidak boleh menyentuh tali
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama Senang
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali be...
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah Alex dan Karlo
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita Meningkatkan otot kaki dan meningkatkan kekuatan fisik
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah tali yang terbuat dari karet
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut bertindak dalam teman sangat berhati-hati

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/I
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : R A F I A

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut lompat tali
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali bela
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali membuat tali
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali tidak boleh menyentuh tali
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama sedang
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali bela
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah Karlo dan alex
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita menambah kesehatan tubuh
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah tali nila
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut harus berusaha

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/I
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : Rose Takulonding

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut lompat tali
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali Bella
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali bermain lompat tali
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali kaki tidak boleh kena kawat
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama sehang
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali Bella
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah Karlo dan alex
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita sehat dan kuat
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah kawat
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut bermain dan bersenang senang

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/I
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : ARKIN

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut *lompat tali*
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali. *belq*
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali *Membuge lompat tali*
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali. *5 orang jika kalah harus bergantian*
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama. *senang*
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali *belq*
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah. *gab dan alex*
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita. *melatih fisik dan melatih*
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah *tali dan karet*
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut. *jangan lah membuge orang*

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/I
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : Anton

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut *Ben Merah Lompat Tali*
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali *toka KAREK*
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali.....
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali.....
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama.....
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali.....
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah.....
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita.....
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah.....
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut.....

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/1
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2 JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : nada fajria salsabila

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut *lompat tali*
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali *bella*
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali *bermain lompat tali*
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali *kaki tidak*
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama *senang*
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali *bella*
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah *Alex dan carlo*
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita *bikin badan sehat dan kuat*
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah *karet*
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut *bermain dan bersenang-senang*

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/1
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2 JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : *ARKIN ALEX SANDER TOPAYUNG*

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut *lompat tali*
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali *bella*
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali *bermain lompat tali*
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali *kita tidak menginjak tali*
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama *senang*
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali *alex dan carlo*
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah *alex dan carlo*
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita *menyakitkan kaki dalam bermain*
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah *tali*
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut *kita harus bermain dengan adil dan tidak curang*

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : IIIA
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2 JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : *Ami*

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut *Lompat Tali*
2. Siapakah nama toko utama dalam cerita lompat tali *Belah*
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali *Bermain*
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali *Tidak boleh sentuh tali*
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama *Senang*
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali *Belah*
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah *Alexander*
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita *meningkatkan daya ingat dan meningkatkan kemampuan*
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah *Karet*
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut *Bermain bersama*

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : IIIA
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2 JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : *Code Al Fathih Rmohdan - cadi*

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut *Lompat Tali*
2. Siapakah nama toko utama dalam cerita lompat tali *Belah*
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali *Hompimpa*
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali *Tidak boleh menyentuh karet*
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama *Senang*
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali *Belah*
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah *Alexander*
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita *Meningkatkan daya ingat dan meningkatkan kemampuan*
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah *Karet*
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut *Belah*

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/1
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : *ada pelajaran jika bisa*

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut *lompat tali*
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali *Bea*
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali *main lompat tali*
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali *enggak boleh kakinya kena karet*
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama *senang*
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali *Bea*
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah *alex dan karla*
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita *berolahraga, ragas dan kesehatan*
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah *karet*
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut *bagus sekali*

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/1
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : *Rose Tahalenging*

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut *lompat tali*
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali *Bea*
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali *main lompat tali*
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali *Tidak boleh kakinya kena tali*
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama *senang*
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali *Bea*
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah *Alex karla*
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita *berolahraga dan kesehatan*
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah *karet*
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut *bagus sekali*

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/1
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2 JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : K. P.

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut? **ARUBERMAINlompatalidendan**
2. Supakah nama toko utama dalam cerita tersebut? **TEMAN-TEMAN BELAJAR**
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali? **Bermain**
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali? **Tidak boleh mekenai tali**
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama? **Senang**
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali? **ALEX BELA**
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah? **ALEX BELA**
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita? **Mengukuhkan persahabatan**
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah? **Tali kawat**
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut? **Bermain adil dengan teman**
Tidak curak

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/1
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2 JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : AZZA

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut? **LOMPAT**
2. Siapakah nama toko utama dalam cerita lompat tali? **TEMAN-TEMAN BELAJAR**
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali? **Bermain**
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali? **Tidak boleh mekenai tali**
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama? **Senang**
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali? **ALEX BELA**
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah? **ALEX BELA**
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita? **Mengukuhkan persahabatan**
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah? **Tali kawat**
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut? **Bermain adil dengan teman**
Tidak curak

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/1
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2 JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : FADLAN

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut? **Lompat tali**
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali? **Ben**
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali? **main**
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali? **Semua**
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama? **Senang**
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali? **Ben**
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah? **FADLAN BELA**
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita? **GAB**
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah.....
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut.....

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/1
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2 JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : FRANKLIN

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut? **LOMPAT TALI**
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali? **TEH MASUMA BELA**
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali.....
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali.....
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama.....
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali.....
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah.....
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita.....
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah.....
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut.....

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : IIIA
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : ADRIEL

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut *lompat tali*
2. Siapakah nama toko utama dalam cerita lompat tali *bert*
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali *lompat t*
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali.....
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama.....
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali.....
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah.....
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita.....
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah.....
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut.....

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : IIIA
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : TRISK

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut *lompat tali*
2. Siapakah nama toko utama dalam cerita lompat tali *bert*
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali *lompat t*
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali.....
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama.....
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali.....
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah.....
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita.....
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah.....
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut.....

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/A
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : ANNY

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut
2. Siakah nama toko utama dalam cerita lompat tali.....
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali.....
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali.....
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama.....
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali.....
7. Menentukan dengan hompimpa siakah yang kalah.....
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita.....
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah.....
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut.....

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/A
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : Anton

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut *10 Ma Artelli*
2. Siakah nama toko utama dalam cerita lompat tali *6-efar*
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali *lompat*
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali.....
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama.....
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali.....
7. Menentukan dengan hompimpa siakah yang kalah.....
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita.....
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah.....
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut.....

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/I
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2 JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : URSULA EUYEPKHJBI

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut.....
2. Siapakah nama toko utama dalam cerita lompat tali.....
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali.....
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali.....
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama.....
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali.....
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah.....
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita.....
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah.....
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut.....

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/I
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2 JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik :

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut lompat tali
2. Siapakah nama toko utama dalam cerita lompat tali be
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali.....
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali.....
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama.....
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali.....
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah.....
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita.....
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah.....
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut.....

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/A
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2 JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : ANIKO

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut? Lompat tali
2. Siapakah nama toko utama dalam cerita lompat tali? DELA
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali? MAIN
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali? TATUH
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama? SENANG
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali? DELA
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah? ALEX dan KARLO
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita? MAIN SENANG
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah? KARET
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut? BERSENANG SENANG

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/A
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2 JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : SINTIA P PUYUB

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut? lompat tali
2. Siapakah nama toko utama dalam cerita lompat tali? DELA
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali? main
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali? tatuh
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama? Senang
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali? DELA
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah? ALEX dan KARLO
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita? MAIN SENANG
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah? KARET
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut? BERSENANG SENANG

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : IIIA
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : MELODI M. NUMBERI III B

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut lompat tali
2. Siapakah nama toko utama dalam cerita lompat tali BELA
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali main
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali JATUH
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama senang
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali BELA
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah ALEX DAN KARLO
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita MAHESING NG
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah KAPET
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut KETUT

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : IIIA
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : FITA

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut LOMPAT TALI
2. Siapakah nama toko utama dalam cerita lompat tali BELA
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali MAIN
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali JATUH
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama SENANG
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali BELA
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah ALEX DAN KARLO
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita MAIN
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah KAPET
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut BERSENGA SENA

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/1
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2 JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : RAHMAT

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut? *lompat tali*
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali? *Bela*
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali? *lompat tali*
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali? *Don't mpa*
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama? *Bahasa*
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali? *boy*
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah? *Alex hanya*
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita? *bermain lompat tali*
9. Alat yang digunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah? *tali*
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut? *gila*

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/1
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2 JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : KELLY LOKOTANI

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut? *lompat tali*
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali? *Bela*
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali? *main*
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali? *tidak*
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama? *senang*
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali? *Bela*
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah? *ALEX dan KARLO*
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita? *main*
9. Alat yang digunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah? *karpet*
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut? *kegiatan*

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/1
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : RAFIA DIYANDRAQTARA

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut lompat tali
2. Siapakah nama toko utama dalam cerita lompat tali belah
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali melompat tali
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali tidak boleh menyentuh tali
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama senang
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali belah
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah Alex dan Karlos
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita untuk kesehatan
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah tali melompat
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut tidak boleh bermain curang

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/1
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : THEDD MIRINO

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut lompat tali
2. Siapakah nama toko utama dalam cerita lompat tali belah
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali bermain
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali tidak boleh kena tali
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama senang
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali belah
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah Alex dan Karlos kalah
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita meningkatkan otot kaki
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah tali karet
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut bermain bersama teman

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : IIIA
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : DAVIA

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut? *lompat tali*
2. Siapakah nama toko utama dalam cerita lompat tali? *hompimpa*
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali? *lompat tali*
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali? *tidak boleh menyentuh tali*
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama? *senang*
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali? *kala*
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah? *Alex dan Kati*
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita? *meningkatkan otot kaki*
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah? *tali*
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut? *belajar*

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : IIIA
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : ANNA PUTUVAVO MARDIA

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut? *lompat tali*
2. Siapakah nama toko utama dalam cerita lompat tali? *hompimpa*
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali? *lompat tali*
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali? *tidak boleh menyentuh tali*
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama? *senang*
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali? *kala*
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah? *Alex dan Kati*
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita? *lompat tali*
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah? *tali*
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut? *belajar*

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/I
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2 JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : N. N. V. I. R. R. A. H. M. A. D. V. I. D. E. W. A. R. D. A. L.

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut? *lompat tali*
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali? *Ali*
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali? *bermain*
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali? *tidak boleh memegang tali*
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama? *senang*
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali? *Ali*
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah? *Alex dan Hana*
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita. *meningkatkan daya ingat anak dan melatih otot-otot kaki*
9. Alat yang digunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah? *tali katun karet*
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut? *bermain bersama-sama dengan teman sangat menyenangkan*

Kunci jawaban

1. Nama tokoh sesuai cerita
2. Bermain pulau kursi
3. Untuk membuat pulau-pulau tempat mereka duduk saat musik berhenti
4. Anak-anak harus duduk di kursi saat musik berhenti, siapa yang tdk kebagian akan keluar
5. Senang dan gembira
6. Sesuai nama dalam teks
7. Tali panjang
8. Menjaga kesehatan, melatih kekompakan
9. Tetap semangat dan saling menyemangati
10. Bermain bersama teman membuat kita lebih akrab dan bahagia

G. LAMPIRAN POSTEST

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/I
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : veneta

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut main lompat tali
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali Bela
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali Bermain
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali tidak boleh ketuk
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama Senang
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali Bela
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah Alex
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita Dibaca
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah Kawat
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut Main lompat tali dan bermain

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/I
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : en dilit

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut me lompat tali
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali bela
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali membuat lompat tali
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali tidak boleh kena tali
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama cape
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali bela
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah Alex dan Karlo
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita bela kpn tali bela pesan tali
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah kawat
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut om pimpa sangat senang

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : IIIA
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : ER/qnd

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut *Bermain Tali*
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali *Alex dan Maria*
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali *Bermain*
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali *Tangan*
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama *Lompat tali*
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali *Relah*
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah *Alex*
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita *Relah*
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah *Riks*
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut *Bermain sama sama*

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/I B
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : Nesyrah Adinda Putri Ridwan

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut *lompat karet*
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali *Bela*
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali *Bermain*
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali *menyeleksi*
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama *Senang*
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali *Bela*
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah *Alex*
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita *menyeleksi dan senang*
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah *karet*
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut *Salin2 menantang*

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/I
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : Samria Abdulqah

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut. lompat tali
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali. Bela
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali. bermain
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali. tidak boleh menyentuh tali
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama. senang
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali. Bela
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah. Alex dan Bela
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita. menyehatkan dan senang
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah. karet
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut. tidak boleh melanggar aturan

Lampiran 1

Soal Pretest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/I
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : Argya

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut. Bermain lompat tali
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali. Alex dan Maria
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali. bermain
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali. tidak boleh menyentuh tali
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama. senang
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali. Alex
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah. Alex dan Maria
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita. membuat otak bekerja
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah. karet
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut. Bermain bersama-sama

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/I
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : ALFI AN

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut Lompat tali
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali Bea
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali membuat Lompat tali
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali tidak boleh kena tali
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama Cape
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali Bea
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah Alex dan Kaho
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita baik kenali belapasan tali
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah Katut
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut Om Rim Pu

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/1
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2 JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : F. A. D. I. D.

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut? *Belah Tali*
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali? *Belah*
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali? *bermain*
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali? *tidak boleh menyentuh tali*
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama? *senang*
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali? *Belah*
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah? *Alex dan Karna*
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita? *memiliki kekuatan*
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah? *Karton*
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut? *bermain bersama-sama*

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/I 38
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : FADLAN

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut. Lompat Tali
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali. Ela
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali. bermain
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali. Tidak BOLOSEN Tutali
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama. Senang
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali. Ela
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah. alex dan Karlo
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita. Meminimalkan
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah. Karet
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut. Bermain bersama

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/I
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : Salsabila

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut. Lompat Tali
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali. Ela
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali. Bermain
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali. Tutuh
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama. Senang
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali. Ela
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah. alex dan Karlo
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita. Sehat dan Rapi
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah. Karet
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut. Saling Bantu

Lampiran 1

Soal Prefest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/1
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : ALMENDO

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut Lompat Tali
2. Siakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali Bojo
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali bermain
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali tidak boleh menyentuh karet
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama gembira
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali Bojo
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah Letgo dan Koro
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita membuat tubuh sehat
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah lompat karet
10. Apa pesan yang bisa diambil dari cerita tersebut sefu

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/I
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : MELOBI M NUMBERI

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut Lompat tali
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali BELA
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali BERMAIN
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali JATUH
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama SENANG
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali BELA
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah EXAN KARLO
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita SEHAT DAN SAH
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah KARET
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut SALING BAIK

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/I
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : ALEXA

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut Lompat tali
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali BELA
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali BERMAIN
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali JATUH
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama SENANG
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali BELA
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah ALEX DAN KARLO
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita SEHAT DAN OLARAGA
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah KARET
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut SALING BAIK

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/I
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : Kelvin Lukotani

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut lompat tali.
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali Bela...
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali Bermain
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali latuh..
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama Senang
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali Bela.....
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah Alex dan Karlo
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita Pikin badan sehat dan kuat
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah karet
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut Bela...

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/I
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : RAHM

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut lompat tali.
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali Bela...
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali Bela.....
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali hompimpa
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama Senang
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali Bela.....
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah Alex dan Karlo
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita berhompimpa
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah karet
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut Senang

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/1B
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : *Novro Pwiri Adhm*

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut? *Lompat tali*
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali? *Bela*
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali? *Bermain*
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali? *Tidak boleh menginjak tali*
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama? *senang*
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali? *Bela*
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah? *Alek*
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita? *menyehatkan badan & senang*
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah? *karet*
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut? *Salah*

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/1B
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : *Rick*

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut? *Bermain Lompat Tali*
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali? *Bela*
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali? *Bermain*
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali? *Tidak boleh menginjak tali*
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama? *senang*
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali? *Bela*
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah? *Alex ngangkat los*
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita? *mebun fisilebi buas*
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah? *tali kate*
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut? *Bermain di lapangan tidak kalah*

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/I
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : FILDAN

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut Bermain
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali Laili bendera
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali Senang
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali Tidak boleh sentuh tali
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama Senang
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali Laili
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah Alex robi
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita Set...
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah Laili
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut bermain bersama Ma

Lampiran 2

Soal Posttest

Nama sekolah : SD Negeri 18 Kota Sorong
 Kelas/Semester : III/B
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 2JP
 Bentuk Soal : Isian
 Jumlah Soal : 10 Soal
 Nama Peserta didik : ASKA

Lengkapi Isian berikut dibawah ini dengan jawaban yang tepat:

1. Apa judul dalam cerita tersebut lompat karet
2. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita lompat tali Beia
3. Apa kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam cerita lompat tali membuat karet
4. Apa peraturan dalam permainan lompat tali jaga sama pai kena
5. Bagaimana perasaan anak-anak setelah bermain bersama senang
6. Siapa yang mengajak teman-temannya bermain lompat tali Beia
7. Menentukan dengan hompimpa siapakah yang kalah Alex
8. Sebutkan dua manfaat bermain lompat tali yang terlihat dari cerita menyehatkan adalah senang
9. Alat yang di gunakan untuk bermain dalam cerita tersebut adalah karet
10. Apa pesan yang bisa diambil dari kedua cerita tersebut salin menghargai

H. LAMPIRAN SPSS 26

Uji Normalitas (SPSS 26)

Variabel	KS Statistic	df	Sig.	SW Statistic	df	Sig.
Pre-test	0.165	20	0.158	0.926	20	0.131
Post-test	0.194	20	0.048	0.865	20	0.010

Keterangan:

- Pre-test berdistribusi normal
- Post-test tidak berdistribusi normal

Uji Homogenitas (SPSS 26)

Variabel	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre-test	0.209	2	16	0.814

Uji Paired Sample t-Test (SPSS 26)

Paired Samples Test:

Mean Difference: -35.500

t = -10.814, df = 19

Sig. (2-tailed) = 0.000

Paired Samples Test

I. Lampiran Dokumentasi Penelitian

Dokumentasi dengan Siswa SD Negeri 18 Kelas 3



Dokumentasi Pretest Siswa SD Negeri 18 Kelas 3



Dokumentasi Posttest Siswa SD Negeri 18 Kelas 3



Dokumentasi Papan sekolah SD Negeri 18 Kota Sorong



Dokumentasi Bersama Kepala Sekolah SD Negeri 18 Kota Sorong



RIWAYAT HIDUP



Gema Rosaria Nauw lahir di Sorong pada tanggal 14 September 1996. Gema merupakan Anak ke empat dari pasangan Phiter Nauw dan Martha Bame dari lima bersaudara dan Ia menempuh pendidikan dasar di SD Inpres 32 Rufei, pada tahun 2003-2009 dan melanjutkan ke SMP Negeri 9 Kota Sorong, pada tahun 2009-2012 dan melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA PGRI Kota Sorong, pada tahun 2012-2015 dan melanjutkan kuliah Pada tahun 2020, Gema melanjutkan pendidikannya di Universitas

Pendidikan Muhammadiyah Sorong (UNIMUDA), Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga (FABIO),.Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) S-1.