

PENDEKATAN SAINTIFIK BERBANTUAN MEDIA BONEKA JARI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS II SEKOLAH DASAR

Cici Saita Yulensi, Aren Frima, Tri Ariani
Universitas PGRI Silampari
ciciyulensi@gmail.com

Submit, 26-07-2023 Accepted, 28-12-2023 Publish, 31-12-2023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 39 Lubuklinggau pada pembelajaran Bahasa Indonesia setelah diterapkan pendekatan saintifik berbantuan media boneka jari. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Pre-Eksperimental* dengan *desain One-Group Pretest* dan *Posttest desain*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas II SD Negeri 39 Lubuklinggau. Pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan tes. Data dikumpulkan dianalisis menggunakan uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil analisis data didapat $t_{hitung} = 1,99 \geq t_{tabel} 1,71$, sehingga dapat disimpulkan hasil belajar siswa SD Negeri 39 Lubuklinggau setelah diterapkan pendekatan saintifik berbantuan media boneka jari pada pembelajaran Bahasa Indonesia signifikan tuntas.

Kata Kunci: Penerapan Saintifik, Media Boneka Jari, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to determine the completeness of the learning outcomes of class II students at SD Negeri 39 Lubuklinggau in learning Indonesian after applying a scientific approach assisted by finger puppet media. The research method used that is Pre-Experimental with design One-Group Pretest and Post test design. Population in study This that is whole student class II SD Negeri 39 Lubuklinggau Taking sample use technique simple random sampling. Data collection was carried out with test . Collected data were analyzed using t-test at significant level $\alpha = 0,05$. The results of data analysis obtained $t_{hitung} = 1.99 \geq$

t_{tabel} 1.71, so it can be concluded that the learning outcomes of SD Negeri 39 Lubuklinggau students after applying a scientific approach assisted by finger puppet media in learning Indonesian are significant.

Keywords: Application of Scientific, Finger Puppet Media, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain dengan menggunakan bahasa sebagai media, baik berkomunikasi menggunakan bahasa lisan, juga berkomunikasi menggunakan bahasa tulis (Susanto, 2013:242). Secara umum ada beberapa problema yang relatif terjadi pada siswa yang sedang mempelajari bahasa Indonesia dikategorikan ke dalam dua faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Adapun yang termasuk faktor internal, yaitu yang berkaitan dengan afektif, kognitif, kepribadian, bahasa pertama, dan kesehatan. Selanjutnya, faktor eksternal berupa lingkungan sosial ekonomi, lingkungan keluarga, dan lingkungan fisik.

Berdasarkan hasil observasi dengan wali kelas II SD Negeri 39 Lubuklinggau, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat beberapa hambatan yang dialami guru dalam proses pembelajaran. Sehingga hasil belajar siswa rendah, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk pelajaran Bahasa Indonesia adalah 65, Kelas II A diperoleh nilai rata-rata sebesar 58. *Presentase* jumlah yang tuntas dari 25 siswa sebanyak 40% (10 orang) sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 60% (15 orang) dan kelas II B memperoleh nilai rata-rata 58. *Presentase* jumlah yang tuntas dari 25 siswa sebanyak 32% (8 orang) sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 68% (17 orang) dalam situasi tersebut, menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia yang diterapkan belum maksimal guru belum menggunakan pendekatan pembelajaran dan belum menggunakan media pembelajaran sehingga siswa sulit memahami materi yang disampaikan beberapa hambatan yang dialami guru dalam proses pembelajaran seperti siswa tidak fokus, sibuk

sendiri dan kurangnya antusias saat belajar sehingga hasil belajar rendah. Oleh karena itu, diperlukan penerapan pendekatan pembelajaran serta media pembelajaran yang mudah dipahami, dan dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut untuk memperoleh hasil belajar yang baik salah satu pendekatan yang dapat diterapkan yaitu pendekatan saintifik serta media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah menyampaikan materi yaitu menggunakan media Boneka Jari. Pendekatan saintifik sudah lama diyakini sebagai jembatan bagi pertumbuhan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan siswa. Para ahli meyakini bahwa melalui pendekatan saintifik, selain dapat menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya, juga dapat memotivasi mereka untuk melakukan penyelidikan guna menemukan fakta dari suatu fenomena atau kejadian. Dalam hal ini siswa dibiasakan untuk menemukan kebenaran ilmiah, bukan berintuisi, mengira-ngira dalam melihat suatu fenomena. Mereka mestilah dilatih agar mampu berfikir logis, runut dan sistematis (Asrul dkk, 2014:23).

Media boneka jari dapat menjadi salah satu alternatif media yang efektif untuk digunakan dalam mengembangkan metode dan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan fungsi yang ingin dicapai. Dalam hal ini boneka adalah tiruan dari bentuk manusia dan bahkan sekarang termasuk tiruan dari bentuk binatang. Atau dapat dikatakan sebagai salah satu model perbandingan. Boneka dalam penampilannya memiliki karakteristik khusus. Media boneka jari dapat mendorong anak untuk menggunakan bahasa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Di dalam suatu penelitian ini peneliti menggunakan desain *Pre-Experimental Designs* dengan kategori *One-Group Pretest* dan *Posttest* yang dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembanding, yang dimana penelitian ini terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *Posttest* setelah diberikan perlakuan oleh karena itu hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karna dapat membandingkan keadaan hasil sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Desain eksperimen dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Design*

Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
O_1	X	O_2

Keterangan:

- O_1 : Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)
 X : Perlakuan dengan Pendekatan Saintifik berbantu media boneka jari
 O_2 : Nilai *Posttest* (sesudah diberi perlakuan)

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 39 Lubuklinggau Tahun Ajaran 2022/2023 yang terdiri dari 25 siswa dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 2. Populasi Penelitian

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
II A	15	10	25
II B	14	11	25

Penelitian ini mengambil sampel dengan teknik *Simple Random Sampling*, Menurut Mulyatiningsih, 2019:13 Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Penulis dapat mengambil sampel dengan cara mengundi nama kelas, secara otomatis nama kelas yang muncul dalam undian akan terpilih menjadi sampel penelitian ini adalah kelas II B yang berjumlah 25 orang siswa.

Dalam menentukan kevalidan adapun teknik yang digunakan untuk mengukur validitas soal adalah teknik *korelasi point biserial*.

Rumusnyalah:

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

- r_{pbis} : Korelasi *Point Biserial*
 M_p : Skor rata-rata hitung yang dimiliki *testee*

- M_t : Skor rata-rata dari skor total
- S_t : Standar Deviasi Skor Total
- p : Proporsi *testee* yang menjawab benar
- q : Proporsi *testee* yang menjawab salah

Reliabilitas soal bentuk pilihan ganda menggunakan rumus KR-20, yang rumuskan sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right)$$

Keterangan :

- r_{11} : Reliabilitas instrument
- k : Banyak butir pertanyaan atau banyak soal
- n : Skor rata-rata
- V_t : Varians total
- p : proporsi subjek yang menjawab benar
- q : Proporsi banyak subjek yang menjawab salah

Kriteria koefisien kolerasi reliabilitas instrument dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 3. Interpretasi Reliabilitas

Nilai r11	Interpretasi
$0,81 < r \leq 1,00$	SangatTinggi
$0,61 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,41 < r \leq 0,60$	Cukup
$0,21 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r \leq 0,20$	SangatRendah

Daya pembeda butir soal adalah seberapa jauh kemampuan suatu butir soal tersebut untuk dapat membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang kemampuannya rendah menurut. Analisis daya pembeda dilakukan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu dengan peserta didik yang tergolong kurang. Rumus yang digunakan untuk mencari daya pembeda pada butir soal adalah:

$$DP = \frac{JB_A - JB_B}{JS_A}$$

Keterangan:

JB_A : Jumlah siswa kelompok atas yang menjawab benar

JB_b : Jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab benar

JS_A : Jumlah siswa kelompok atas

JS_b : Jumlah siswa kelompok bawah

Kriteria indeks daya pembeda yang digunakan padapt dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 4. Interpretasi Daya Pembeda

Interval	Kategori
$DP, \leq 0,00$	Sangat Jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik

Tingkat kesukaran suatu butir soal menunjukkan apakah setiap butir soal tersebut termasuk butir soal yang sukar, sedang dan mudah. Butir soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Bagian yang paling penting di dalam penelitian seorang peneliti mempertimbangkan tingkat kesukaran soal. Untuk menghitung tingkat kesukaran butir soal dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$TK = \frac{JB_A + JB_B}{JS_A + JS_B}$$

JB_A : Jumlah siswa kelompok atas yang menjawab benar

JB_B : Jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab benar

JS_A : Jumlah siswa kelompok atas

JS_B : Jumlah siswa kelompok bawah

Klasifikasi interprestasi tingkat kesukaran dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 5. Interpretasi Tingkat Kesukaran

Interval	Kategori
TK	Soal Terlalu Sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < TK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < TK \leq 1,00$	Soal Mudah
$TK = 1,00$	Soal Terlalu Mudah

HASIL PENELITIAN

Data Tes Awal (*Pre-test*)

Pelaksanaan *pre-test* dilaksanakan pada pertemuan pertama yaitu pada tanggal 29 mei 2023 dan diikuti oleh 25 siswa pada kelas II SD Negeri Lubuklinggau. Pelaksanaan *pre-test* dilakukan dengan tujuan untuk melihat kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa sebelum mengikuti pembelajaran dengan penerapan pendekatan saintifik berbantuan media boneka jari pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemampuan awal tersebut menggambarkan kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil perhitungan, maka diperoleh nilai rata-rata (\bar{X}) sebesar 55. Yang mendapatkan nilai di atas KKM 28% yang tidak tuntas 72%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Data Hasil (*Pre-test*)

KKM	<i>Pre-Test</i>		Keterangan
	Frekuensi	Persentasi	
< 65	7	28%	Tidak Tuntas
≥ 65	18	72%	Tuntas
JUMLAH	25	100%	
Nilai Tertinggi			88
Nilai Terendah			31
Nilai Rata-Rata			55
Simpangan Baku			16,03

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *post-test* siswa yang mendapat nilai \geq 65 atau di atas KKM sebanyak 7 siswa (28%) sedangkan siswa yang mendapatkan nilai < 65 atau di bawah KKM sebanyak 18 siswa (72%). Nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 31 serta nilai rata-rata keseluruhan sebesar 55. Jadi secara deskriptif dapat dikatakan bahwa kemampuan awal siswa sebelum penerapan pendekatan saintifik berbantuan media boneka jari pada pembelajaran Bahasa Indonesia termasuk belum tuntas.

Data Tes Akhir (*Post-test*)

Pelaksanaan *post-test* dilaksanakan pada tanggal 6 Juni 2023 dan diikuti oleh 25 siswa pada kelas II SD Negeri 39 Lubuklinggau. Pelaksanaan *post-test* bertujuan untuk dapat mengetahui kemampuan akhir yang dimiliki oleh siswa setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan pendekatan sanitifik berbantuan media boneka jari pada pembelajaran Bahasa

Indonesia. Soal *post-test* yang digunakan berbentuk pilihan ganda sebanyak 16 soal. Hasil *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Rekapitulasi Data Akhir (*Posttest*)

KKM	Keterangan	<i>Post-test</i>	
		Frekuensi	Persentase
≥ 65	Tuntas	19	76%
< 65	Tidak Tuntas	6	24%
JUMLAH		25	100%
Nilai Tertinggi		94	
Nilai Terendah		31	
Nilai Rata-Rata		72,24	
Simpangan Baku		18,15	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *post-test* siswa yang mendapat nilai ≥ 65 atau di atas KKM sebanyak 19 siswa (76%) sedangkan siswa yang mendapatkan nilai < 65 atau di bawah KKM sebanyak 6 siswa (24%). Nilai tertinggi 94 dan nilai terendah 31 serta nilai rata-rata keseluruhan sebesar 72,24. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan pendekatan saintifik berbantuan media boneka jari pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 39 Lubuklinggau secara signifikan tuntas.

Analisi Data Penelitian

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data hasil tes siswa berdistribusi normal atau tidak, Kriteria pengujiannya adalah x^2_{hitung} dibandingkan dengan x^2_{tabel} dengan signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) dan ($dk = n - 1$), dimana n adalah banyaknya kelas interval, dengan ketentuan jika $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ maka dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Berdasarkan perhitungan statistik (lampiran C), diperoleh hasil uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test*

Tes	x^2_{hitung}	DK	x^2_{tabel}	Kesimpulan
Awal	3,7677	5	11,07	Normal
Akhir	6,9371			Normal

Tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa nilai x^2_{hitung} data hasil *pre-test* dan *post-test* lebih kecil dari x^2_{tabel} . Berdasarkan ketentuan pengujian uji normalitas data dengan menggunakan x^2

(chi-kuadrat) dapat disimpulkan bahwa masing-masing data baik dari *pre-test* dan *post-test* berdistribusi dengan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $dk=5$.

Uji Hipotesis

Selanjutnya t-hitung dibandingkan dengan t-tabel dengan derajat kebebasan $dk = n-1 = 24$. Hasil uji untuk *post-test* menunjukkan bahwa uji-t mengenai kemampuan akhir siswa menunjukkan bahwa t-hitung (1,99) > t-tabel (1,71), maka H_a diterima dan H_o ditolak dengan taraf kepercayaan $\alpha=0,05$ karena t-hitung > t-tabel (1,99 > 1,71).

Rekapitulasi hasil uji hipotesis dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 9. Uji Hipotesis *Post-Test*

	t_{hitung}	DK	t_{tabel}	Kesimpulan
Tes akhir	1,99	24	1,71	$t_{hitung} > t_{tabel}$ (H_a diterima dan H_o ditolak)

Berdasarkan hasil analisis yang telah dijelaskan, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis yang di ajukan dalam penelitian ini diterima kebenarannya, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri Lubuklinggau setelah diterapkan pendekatan saintifik berbantuan media boneka jari secara signifikan tuntas.

PEMBAHASAN

Sebelum proses pembelajaran di kelas dilakukan, peneliti memberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pembelajaran yang akan disampaikan. Pelaksanaan *pre-test* dilakukan pada tanggal 29 Juni 2023 yang diikuti oleh 25 siswa dengan memberikan soal sebanyak 16 soal. Pelaksanaan *pre-test* dilakukan pada pertemuan pertama sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media boneka jari pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Disaat *pre-test* ada 7 orang siswa yang mendapat nilai lebih dari atau sama dengan Kriteria Keuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan oleh sekolah yaitu 65 dengan *presentase* yang tuntas 28%. Sedangkan siswa yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 18 orang siswa dengan *presentase* siswa yang tidak tuntas 72%. Nilai tertinggi

yang diperoleh siswa pada saat *pre-test* yaitu 88 dan nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 31.

Setelah dilakukan *pre-test* pada pertemuan kedua yaitu pada tanggal 30 Mei 2023 siswa diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media boneka jari. Pada pertemuan kedua, sebelum melakukan pembelajaran peneliti menjelaskan langkah-langkah pendekatan saintifik berbantuan media boneka jari kepada siswa. Setelah penjelasan, guru melakukan pembelajaran dengan langkah pertama yaitu (Mengamati), siswa mengamati gambar yang terdapat dalam buku yaitu teks percakapan, kemudian Guru membacakan teks yang terdapat dalam buku teks. Selanjutnya guru menulis beberapa nama orang di papan tulis dengan menggunakan huruf kapital dengan tepat langkah selanjutnya (menanyakan), siswa menanyakan terkait penggunaan huruf kapital dengan tepat, guru menjelaskan terkait pertanyaan yang telah diberikan, kemudian guru meminta empat siswa untuk membacakan teks percakapan yang terdapat dalam buku, siswa yang lain menyimak, selanjutnya (menggumpulkan informasi) setelah membaca teks percakapan guru meminta beberapa siswa yang belum memperkenalkan nama anggota keluarganya untuk diperkenalkan kedepan secara bergiliran dengan menggunakan boneka jari, siswa yang lain menggumpulkan informasi, (menganalisis data) setelah menggumpulkan informasi siswa diberikan kertas yang berisikan sebuah kalimat untuk di analisis penggunaan huruf kapital yang benar dan yang salah yang terakhir (mengkomunikasikan) yang terakhir siswa mengkomunikasikan apa yang telah di pelajari. Ketika proses pembelajaran berlangsung peneliti mengalami sedikit hambatan, saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media boneka jari siswa perlu waktu untuk menyesuaikan diri dengan pendekatan yang baru mereka ketahui. Hal ini dikarenakan siswa sudah terbiasa guru yang cenderung memberikan penjelasan dan siswa hanya mencatat sedangkan pendekatan saintifik berbantuan media boneka jari ini yang dimana pembelajaran lebih terpusat pada siswa sehingga memungkinkan siswa dapat lebih aktif dan dapat berintraksi saat proses pembelajaran berlangsung.

Pada pertemuan ke tiga pada tanggal 5 Juni 2023 pelaksanaan pembelajaran lebih baik dari pertemuan sebelumnya dan hambatan yang sebelumnya mulai sedikit berkurang karena siswa sudah mulai menyesuaikan diri dengan pendekatan yang digunakan. Selanjutnya

setelah diberikan perlakuan (*treatment*) diadakan *post-test* pada tanggal 6 Juni 2023 diakhir pertemuan yaitu pertemuan keempat yang diikuti oleh 25 orang siswa. Peneliti memberikan *post-test* dengan tujuan untuk mengetahui apakah siswa mengerti dan bias memahami materi yang telah disampaikan dengan menggunakan pendekatan saintifik berbantuan boneka jari pada pembelajaran Bahasa Indonesia selama proses pembelajaran. Siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 19 orang siswa dengan *presentase* siswa yang tuntas 76%. Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM adalah 6 orang siswa dengan *presentase* 24% nilai yang tertinggi yang diperoleh siswa pada saat *post-test* 94 dan nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 31.

Berdasarkan pembahasan di atas bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 39 Lubuklinggau setelah diterapkan pendekatan saintifik berbantuan media boneka jari signifikan tuntas, hal ini didukung menurut pendapat (Lestari 2022:3) Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak tergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong siswa dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu, agar siswa lebih tertarik untuk belajar penulis dapat menggunakan media agar dapat menarik perhatian siswa hal itu selaras dengan pendapat media boneka jari dapat mendorong anak untuk menggunakan bahasa, boneka jari juga dapat membantu anak-anak mengekspresikan kreativitas dan imajinasinya. Penggunaan bermacam-macam boneka jari dapat mendorong anak untuk memilih, menciptakan suasana baru, dan menambah ketertarikan (Chrestiany & Hasibuan, 2018:2). Dengan demikian pendekatan saintifik berbantuan media boneka jari pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat digunakan salah satu alternatif untuk ketuntasan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh rata-rata hasil belajar siswa saat *pre-test* sebesar 55 dan ketuntasan belajar siswa mencapai 28% Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa saat *post-test* sebesar 72,24 dan ketuntasan belajar siswa mencapai 76%,

dari pengujian uji t didapat t_{hitung} 1,99 dan t_{tabel} 1,71. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Berdasarkan perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel}$ (1,99 > 1,71). Dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 39 Lubuklinggau signifikan tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asrul, dkk. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Chrestiany, S., & Hasibuan, R. (2018). Implementasi media boneka jari dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini kelompok B di TK Kosgoro Surabaya. *Jurnal PAUD Teratai*, 7(1), 1-5.
- Evendi, E. (2020). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Mataram: Sanabil.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.