

**PENGARUH MEDIA AUDIO TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK  
SEBUAH CERITA RAKYAT PADA PEMBELAJARAN BAHASA  
INDONESIA MURID DI KELAS IV SD INPRES TANGALLA  
KECAMATAN BAROMBONG KABUPATEN GOWA**



**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar**

**OLEH**

**IRVAYANI  
NIM:105401135118**

21/05/2021

1 exp  
Sab-Alumni

R/0037/PGSD/2100

IRV

P

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURUSEKOLAH DASAR**

**2020**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, (0411) 866132, Fax. (0411) 860132

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **Irvayani, NIM 105401135118** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor : 0004/FKIP/A.4-II/I/ Tahun 1442 H/2021 M pada Tanggal 07 Januari 2021 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Sabtu, 09 Januari 2021.

23 Jumadil Awal 1442 H

Makassar,

07 Januari 2021 M

Panitia Penguji :

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.A. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M. Pd., Ph. D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Penguji :
  1. Andi Adam, S.Pd., M.Pd. (.....)
  2. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. (.....)
  3. Dr. Andi Parda, S.Pd., M.Pd. (.....)
  4. Ummu Khalisum, S.Pd., M.Pd. (.....)

Disahkan oleh:

Dekan FKIP Unismuh Makassar



**Erwin Akib, S.Pd., M. Pd., Ph. D.**  
NBM. 860 934



## PERSETUJUAN PEMBIMBING

**Judul Skripsi : Pengaruh Media Audio Terhadap Kemampuan Menyimak  
Sebuah Cerita Rakyat Pada Pembelajaran Bahasa  
Indonesia Murid di Kelas IV SD Inpres Tangalla Kec  
Barombong Kab Gowa**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : Irvayani  
Nim : 105401135118  
Jurusan : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan  
dan layak untuk diujikan.

Makassar, Januari 2021

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

  
Ummu Khalitsum, S.Pd., M.Pd.

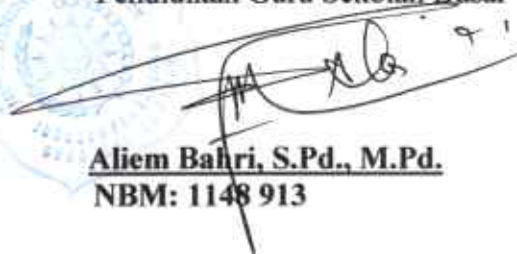
Mengetahui,

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

Ketua Jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

  
Erwin Akab, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

NBM: 860 934

  
Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM: 1148 913





SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Irvayani**  
NIM : 105401135118  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Audio terhadap Kemampuan Menyimak sebuah Cerita Rakyat pada Pembelajaran Bahasa Indonesia murid Kelas IV SD Inpres Tangalla Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Gowa, Agustus 2020

Yang Membuat Pernyataan

**Irvayani**



## SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : **Irvayani**  
NIM : 105401135118  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan kesadaran.

Gowa, Agustus 2020  
Yang Membuat Perjanjian

  
**Irvayani**

Mengetahui  
Ketua Jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd**

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

Pendidikan bukan hanya untuk yang muda  
tapi untuk segala umur



Kupersembahkan karya ini buat: kedua orang  
tuaku, saudaraku, dan keluargaku, atas keikhlasan  
dan doanya dalam mendukung penulis mewujudkan  
harapan menadi kenyataan

## ABSTRAK

Irvayani, 2021. *Pengaruh Media Audio terhadap kemampuan menyimak sebuah cerita rakyat pada pembelajaran Bahasa Indonesia murid kelas IV SD Inpres Tangalla Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Bapak Aliem Bahri dan pembimbing II Ibu Ummu Khaltsun.

Masalah utama penelitian ini, bagaimana cara menerapkan media audio pada cerita rakyat untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia pada murid kelas IV SD Inpres Tangalla Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian Eksprimen ( *True Experiments* ) yang terdiri dua kelompok. Yang pertama di bersikan perlakuan X dan kelompok yang lain tidak. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas IV SD Inpres Tangalla Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa sebanyak 25 Orang kelas Eksprimen dan 25 orang kelas kontrol.

Hasil penelitian dari analisis data, terlihat bahwa nilai eksperimen (t hitung) yang diperoleh sebesar 0,73. Dengan d.b. 25 pada taraf signifikan 5% diperoleh t.s.  $0,05 = 0,396$ . Jadi,  $t^{xy}$  atau  $t^n = 0,73$ . T tabel = 0,396 (Signifikan 5%). Jadi,  $t^n > t$  tabel.

Berdasarkan penelitian tersebut diatas, dapat di simpulkan bahwa penerapan media audio dalam pembelajaran mempunyai pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar murid kelas IV SDI Tangalla Kabupaten Gowa.

Kata Kunci: Media audio, cerita rakyat



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah *Subhanahu Wata'ala* yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya yang sudah di berikan kepada penulis sehingga bisa menuntaskan penelitian ini. Serta tidak lupa juga mari kita panjatkan sholawat dan salam kepada junjungan nabi kita Muhammad SAW, yang sudah jadi suri tauladan yang baik untuk ummatnya serta berbuat kebajikan.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak kekurangan mengingat terbatasnya kemampuan penulis. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan iniselesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada orang tua dan kepada keluarga yang telah memberikan motivasi. Kepada bapak Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd dan Ibu Ummu Khaltsun, S.Pd., M.Pd, Pembimbing I dan pembimbing II, yang telah memberikaan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis ucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Makassar dan Dekan Fakultas Ilmu keguruan dan Ilmu Pendidikan, ketua prodi Pendidikan guru Sekaolah Dasar serta seluruh dosen dan staf di lingkungan Fakultas Ilmu keguruan dan Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru dan staf yang memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga me ngucapkan terima kasih kepada sahabatku serta seluruh rekan mahasiswa Jurusan pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan motivasi selama ini.



Peneliti akhirnya menyadari kalau pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan serta kelemahan. Oleh sebab itu, peneliti berharap kepada seluruh pihak supaya bisa memberikan kritik serta saran yang membangun buat menjadi kesempurnaan. Tetapi membacanya. Dan berharap Semoga segala jeripayah kita bernilai ibadah. Aamiin

Gowa, Agustus 2020



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	ii
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II	
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS.....	8
A. Kajian Pustaka.....	8
1. Penelitian Relevan .....	8
2. Pengertian Media.....	11
3. Pengertian Media Audio.....	13
4. Jenis-jenis Media Audio.....	15
5. Pengertian Menyimak.....	19
6. Tahap-tahap Menyimak.....	21
7. Tujuan Menyimak.....	24
8. Pengertian Cerita Rakyat.....	25
9. Jenis-jenis Cerita Rakyat.....	30

B.	Kerangka Pikir.....	31
C.	Hipotesis Penelitian.....	32
<b>BAB III</b>		
<b>METODE PENELITIAN.....</b>		
A.	Rancangan Penelitian.....	34
1.	Jenis Penelitian.....	34
2.	Lokasi dan subjek penelitian.....	34
3.	Desain Penelitian.....	34
B.	Populasi dan Sampel.....	36
1.	Populasi.....	36
2.	Sampel.....	36
C.	Devinisi Operasional Variabel.....	36
D.	Instrumen Penelitian.....	37
1.	Tahap Persiapan.....	37
2.	Tahap Pelaksanaan.....	37
3.	Tahap Analisis Data.....	37
E.	Instrumen Penelitian.....	38
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	38
G.	Teknik Analisis Data.....	38
<b>BAB IV</b>		
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		
A.	Deskripsi Data Hasil penelitian.....	41
1.	Deskripsi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen (X).....	41
2.	Deskripsi Hasil <i>Posttest</i> Murid Kelas Kontrol(Y).....	43
B.	Analisis Data Penelitian.....	44
<b>BAB V</b>		
<b>PENUTUP.....</b>		
A.	Simpulan.....	53
B.	Saran.....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>		
		57



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Desain <i>Posttest</i> .....	35
4.1 Deskripsi Skor Hasil <i>Posttest</i> Murid Kelas Eksperimen (X).....	41
4.2 Distribusi Frekuensi Persentase Skor hasil <i>Posttest</i> Murid Kelas Eksperimen (X).....	42
4.3 Deskripsi Skor Hasil <i>Posttest</i> Murid Kelas Kontrol (Y).....	43
4.4 Distribusi Frekuensi Persentase Skor hasil <i>Posttest</i> Murid Kelas Kontrol (Y).....	44
4.5 Daftar skor mentah <i>Posttest</i> Murid Kelas Kelas Eksperimen (X) Kelas Kontrol (Y).....	46
4.6 Distribusi Frekuensi skor Mentah hasil Belajar Murid Kelas Eksperimen (X) dan Murid Kelas Kontrol (Y) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia...47	
4.7 Nilai hasil Belajar Murid Kelas Eksperimen (X) dan Kelas Kontrol (Y) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Frekuensi, dan Presentasinya.....	48

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

1. RPP Pertama Kelas Eksprimen
2. RPP Kedua Kelas Eksprimen
3. RPP Pertama Kelas Kontrol
4. RPP Kedua Kelas Kontrol
5. Materi Ajar Kelas Eksprimen dan Kelas Kontrol
6. LKS Pertemuan Pertama
7. LKS Pertemuan Kedua
8. Soal Instrumen Posttest



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar belakang

Standar Nasional Pendidikan dijelaskan, standar proses yang menjadi kegiatan utama dalam meraih ilmu di sekolah. Proses pembelajaran diselenggarakan dengan interaktif, menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk giat, serta memberi ruang yang cukup bagi peserta didik dalam menyalurkan bakat, minat dan potensi. Proses tersebut menentukan hasil belajar peserta didik. (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah)

Selain standar proses, ada pula standar tenaga kependidikan. Tenaga pendidik atau guru, merupakan salah satu kunci kesuksesan dalam proses pembelajaran. Guru menjadi agen perubahan dalam pendidikan khususnya di Indonesia. Guru juga yang menjadi kunci keberhasilan bagi peserta didik dalam institusi yang menaungi jabatan atau profesinya.

Saat melihat fakta di sekolah bahwa pelajaran yang ada di sekolah di rasa amat membosankan, tidak menarik sehingga berujung pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Hal tersebut diantaranya di sebabkan masih kurangnya kreatifitas guru sebagai pengajar dalam menyajikan media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dengan dunia siswa.



Pada dasarnya pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan dan tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap kesusasteraan. Peranan bahasa Indonesia sangat penting dalam kemajuan sumber daya manusia di negara Indonesia. Bahasa Indonesia dijadikan mata pelajaran wajib yang harus dikuasai oleh seluruh warga Indonesia, karena bahasa Indonesia merupakan pusat dan perkembangan intelektual, emosional, spiritual, dan penunjang keberhasilan dalam semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah.

Materi bahasa Indonesia yang sekiranya kurang diminati oleh peserta didik adalah materi tentang cerita rakyat, baik itu dalam menyimak, membaca, menulis, ataupun merefleksikan, pelaksanaan pembelajaran di kelas pun kadang-kadang menimbulkan beberapa problematika, seperti kurangnya keterampilan dalam pembelajaran monoton, sehingga pemahaman materi tidak dikuasai dengan baik.

Pembelajaran tentang cerita rakyat kadang menjadi salah satu materi yang dianggap peserta didik materi yang membosankan. Hal tersebut mungkin disebabkan karena pendalaman materi disampaikan guru kepada peserta didik kurang begitu tepat dan berkesan. Tema materi cerita rakyat yang disampaikan kurang menarik, atau metode yang digunakan oleh guru tidak mendukung, sehingga minat peserta didik dalam mempelajari materi tentang cerita rakyat. Padahal dalam pembelajaran ini dibutuhkan kreativitas yang cukup baik dalam menguasai materi, seperti pemaknaan dalam cerita rakyat, pembacaan cerita dan sebagainya.

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, tidak dipungkiri pula peserta didik lebih tertarik dengan hal-hal berupa media yang menurut mereka lebih menarik dan menyenangkan. Seperti audio, video, gambar, lagu-lagu atau jejaring sosial yang bermunculan dan marak digunakan. Teknologi yang berkembang pada saat ini, bila tidak dibatasi dapat merusak peserta didik dari berbagai sisi, baik itu menurunkan semangat peserta didik dalam belajar atau mempengaruhi pola pikir peserta didik.

Menggunakan media teknologi dalam pembelajaran yang bervariasi membantu peserta didik dalam pelajaran bahasa Indonesia. Akan tetapi, guru harus bisa menyesuaikan penggunaan media teknologi dengan polapikir dan kemampuan peserta didik, serta melakukan pemilihan media yang tepat. Agar peserta didik tidak terbawa arus negatif dan perkembangan teknologi pada saat ini, yang menyebabkan rendahnya pembelajaran di sekolah.

Melihat fenomena yang terjadi, ada alternatif yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman dalam belajar dengan memiliki media pembelajaran yang baik agar peserta didik lebih antusias dalam melaksanakan proses pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya mengenai pembelajaran tentang cerita rakyat. Peserta didik lebih semangat dan berperan aktif dalam menyimak sebuah cerita, serta mudah memahami dan menguasai materi yang disampaikan, sehingga memberikan hasil belajar yang baik.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran yang penulis lakukan pada tanggal 14 Juli 2020 di kelas IV SDI Tangalla Kabupaten Gowa, menunjukkan pembelajaran Bahasa Indonesia terutama dalam menyimak cerita rakyat masih

kurang, pemahaman yang diberikan guru kepada peserta didik terutama kelas IV belum bisa diserap dengan baik, artinya secara keseluruhan peserta didik belum antusias dalam melakukan proses pembelajaran. Mungkin karena penggunaan alat atau media yang ada di kelas masih belum dimanfaatkan dengan maksimal, sehingga tidak membangkitkan semangat pada saat pembelajaran berlangsung.

Suasana pembelajaran di kelas akan lebih terasa menarik jika guru mengeksplorasi kreatifitasnya untuk menyampaikan materi melalui media pembelajaran dengan melalui media audiovisual yang sesuai dengan pokok bahasan yang sedang di sampaikan. Sehingga ide yang di sampaikan guru lebih mudah untuk di tangkap oleh para siswa dan berakibat pada hasil pembelajaran yang maksimal

Latuheru(1988:14), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran.

Media Audio Menurut Sadiman ( 2007 ) adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang – lambang auditif, baik verbal ( ke dalam kata – kata atau bahasa lisan ) maupun non verbal.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai ( 2003 :129 ) Media Audio untuk pengajaran adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif ( pita



suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar.

Media audio berupa hasil rekaman yang dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran tentang cerita rakyat, sesuai dengan keadaan suasana dan kemampuan guru SDI Tangalla Kabupaten Gowa yang belakangan ini sudah mampu dalam teknologi, selain itu pembelajaran menggunakan audio pada materi cerita rakyat pun belum pernah diterapkan di kelas IV pada tahun ajaran ini. Dengan menggunakan media audio diharapkan peserta didik dapat lebih fokus terhadap cerita rakyat yang disimak sehingga meningkatkan konsentrasi dan kreativitas berfikir peserta didik.

Maka berdasarkan uraian diatas, untuk mengetahui pembelajaran peserta didik terhadap menyimak cerita rakyat, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Audio Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Murid Di Kelas IV Sekolah Dasar Inpres Tangalla Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut: Adakah pengaruh media audio terhadap kemampuan menyimak sebuah cerita rakyat pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Inpres Tangalla Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa ?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan media audio terhadap kemampuan menyimak sebuah cerita rakyat pada pembelajaran Bahasa Indonesia murid dikelas IV SD Inpres Tangalla Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa.

### D. Manfaat Penelitian

Melalui kegiatan penelitian yang dilakukan, manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoretis

Memberikan masukan dalam rangka penyusunan teori dan konsep-konsep baru terutama untuk mengembangkan bidang ilmu pendidikan ilmu. Dapat meningkatkan bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran tentang cerita rakyat.

#### 2. Manfaat praktis

##### a. Bagi mahasiswa

Diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan keterampilan meneliti, serta menambah teori-teori yang lebih mendalam terutama pada ilmu bahasa Indonesia.

##### b. Bagi peserta didik

Dapat meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya mata pelajaran bahasa Indonesia terutama dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat, serta dapat memberikan pengetahuan mengenai pembelajaran

bahasa Indonesia yang aktif dan menyenangkan melalui pembelajaran menyimak cerita rakyat menggunakan media audio. Dengan demikian menciptakan pengalaman yang baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan prestasi peserta didik.

c. Bagi guru

Sebagai masukan dalam penambahan materi dan meningkatkan strategi serta kualitas belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

d. Bagi sekolah

Diharapkan memberikan suasana yang baru dalam pembelajaran di sekolah khususnya di SD Inpres Tangalla Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa. Dengan demikian dapat mengurangi kemungkinan adanya peserta didik yang nilainya kurang baik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia selain itu dapat dijadikan referensi dan pertimbangan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik agar memperoleh prestasi yang baik.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Penelitian Relevan

- a. Penelitian yang dilakukan Yuliana. 2018 dengan judul Pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak Materi Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Di SD Harapan Jaya Bandar Lampung. Dimana hasil penelitian kelas eksperimen dengan nilai rata-rata posttes 82,6. Sedangkan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 65,85. Hipotesis uji-t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5.024 > 1.668$ ) artinya  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jadi dapat disimpulkan, terdapat pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan menyimak kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Deni Triyawan, Siti Khalidjah, Kheri Kresnadi 2018 dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Audio Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh menggunakan media audio terhadap hasil menyimak cerita anak siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Matan Lahir Selatan. Dari pengujian *post-test* pada kelas eksperimen, diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 8,45 dan  $t_{table}$  ( $\alpha = 5\%$ ,  $dk = 19 - 1 = 18$ ) sebesar 2,101. Karena  $t_{hitung}$  (8,45)  $>$   $t_{table}$  (2,101), maka  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh atau perbedaan dengan peerapan media audio terhadap keterampilan menyimak cerita Anak Sekolah Dasar

Negeri 02 Matan Hilir Selatan. Besarnya pengaruh media audio terdapat keterampilan menyimak cerita rakyat maka perhitungan dengan menggunakan rumus *effect size* dari perhitungan *effect size* diperoleh ES sebesar 0,445 yang termasuk dalam kriteria sedang. Pengaruh yang di peroleh tergolong dalam kriteria sedang, hal ini dapat dibuktikan dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa yang meningkat. Kemudian setelah melakukan kegiatan belajar menggunakan media audio, siswa lebih mudah dalam menyimak cerita rakyat, kemudian siswa dapat menjawab soal yang diberikan, yaitu menentukan unsur-unsur yang terdapat dalam cerita rakyat. Segingga siswa tidak kesulitan dalam mengerjakan soal yang telah diberikan.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Ria Apriani, dengan judul " Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Siswa kelas V SD 38 Ampenan Tahun 2017/2018. Berdasarkan hasil *post-test* diperoleh bahwa nilai rata-rata kemampuan menyimak cerita siswa dengan menggunakan media audiovisual kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol yang tidak menggunakan media audio visual. Rata-rata nilai *post-test* yang diperoleh kelas eksperimen yaitu sebesar 78,72, sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 67,75. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t dua pihak dengan menggunakan rumus *polled varians*. Dari hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung} > t_{table}$  yaitu sebesar  $4,9863 \geq 1,9987$  pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan  $(dk) = n_1 + n_2 - 2 = 33 + 33 - 2 = 64$ . Sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis, yaitu jika  $t_{hitung} \geq t_{table}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$

diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media audiovisual terhadap kemampuan menyimak cerita siswa kelas V SDN 38 Ampenan Tahun 2017/2018.

- d. Penelitian ini dilakukan oleh Septiana Dwi Sari, Kaswari dan Suhardi, 2016 dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Audio Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat Di Kelas V Sekolah Dasar. Hasil analisis data diperoleh rata-rata posttes pada kelas eksperimen diperoleh sebesar 79,21 sedangkan kelas kontrol sebesar 70,68. Hasil perhitungan effect size data hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh sebesar 0,87 diklarifikasikan dalam ktegori sedang, yang berarti bahwa pengguna media audio memberikan pengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita rakyat di kelas V Sekolah Dasar Nrgeri 31 Pontianak Tenggara.
- e. Penelitian yang dilakukan oleh Septiana Utamingrum, 2015 dengan Judul "pengaruh media audio dalam pembelajaran bahasa indonesia pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SDI Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa 2015/2016 pada penelitian ini menunjukkan bahwa (1) terdapat pengaruh signifikan penggunaan penggunaan media audiovisual terhadap evektivitas pembelajaran keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul. Hal ini ditunjukkan dari nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{table}$  ( $12,353 > 2,042$ ), dengan nilai signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikasi ,05 ( $0,000 < 0,05$ ); dan (2) terdapat perbedaan pengaruh media audiovisual dalam pembelajaran keterampilan menyimak cerita siswa



kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan metode konvensional dan tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD dikeamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta yang diajar menggunakan media audiovisual sebesar 3,00.

Jadi kesimpulan dari peneletian di atas adalah penelitian di atas memiliki persamaan dengan penelitian yang akan peneliti teliti yaitu menggunakan media audio sebagai media pembelajaran dalam kemampuan menyimak siswa. Dan memiliki tujuan yang sama yaitu untuk mengetahui apakah media yang diterapkan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sehingga mengalami peningkatan atau tidak.

## 2. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah' atau 'pengantar'. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dapat diartikan media merupakan segala bentuk alat yang direncanakan dan diciptakan, berfungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan yang disampaikan oleh seorang guru kepada peserta didik. Dengan alat tersebut, peserta

didik dapat mengerti informasi atau pesan yang disampaikan sehingga mempermudah proses pembelajaran.

Media merupakan alat untuk menyampaikan pesan dari sumber yang sudah direncanakan untuk menciptakan pembelajaran yang dapat diterima oleh pendengar. Pendengar mendapatkan informasi dari guru dalam bentuk bahasa verbal dan nonverbal. Media juga diciptakan sebagai alat untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dipahami oleh pendengar (peserta didik).

Media diciptakan dari sesuatu yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. Media juga digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi yang dapat merangsang peserta didik sehingga mempermudah dan membantu proses pembelajaran dengan baik.

Media adalah alat bantu apapun yang dapat membantu guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengajaran. Alat bantu tersebut berasal dari berbagai sumber belajar yang dapat diciptakan dan direncanakan oleh guru. Sumber belajar tersebut meliputi gambar, kerajinan tangan, peristiwa atau sejarah, lingkungan, peserta didik sendiri, atau alat teknologi yang telah tersedia dengan baik.

Secara lebih detail, media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri karena memang gurulah yang menghendaknya untuk membantu tugas guru dalam penyampain pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik.

Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, bahan pelajaran sukar untuk dicerna dan untuk dipahami oleh setiap anak didik, terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks.

Media diciptakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik terbentuk suatu informasi yang didapat dari perantara tersebut. Perantara yang digunakan telah direncanakan dengan baik sehingga dapat membantu proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan.

Media diartikan sebagai alat yang dapat membantu tugas guru dalam proses belajar mengajar. Mendukung metode yang diciptakan dan digunakan oleh guru, agar proses pembelajaran yang dilakukan lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru melalui metode tersebut.

Dari beberapa pendapat mengenai media, penulis lebih mengarah pada pendapat munadi. Dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan dan menyampaikan pesan atau informasi baik dalam bentuk lisan maupun tertulis. Media tersebut diciptakan agar dapat dipahami serta dapat merangsang seseorang untuk berpikir dan mengeksplor dirinya sendiri. Media dalam proses pembelajaran dapat dinyatakan juga sebagai bahasa guru, yakni bahasa verbal atau non verbal yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif dan efisien, menyenangkan dan dapat merangsang pikiran, perhatian serta pemahaman peserta didik.

### **3. Pengertian Media Audio**



Pembahasan tentang proses komunikasi pembelajaran dengan menggunakan media audio tidak lepas dari pembahasan aspek yang melibatkan empat unsur yaitu mendengarkan, memperhatikan, memahami dan mengingat. Media audio merupakan media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata.

Memperhatikan pesan yang diterimanya media audio yakni bahasa lisan atau kata-kata, dan pesan nonverbal audio adalah seperti bunyi bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik dan lain-lain. Jenis-jenis media yang termasuk media ini adalah program media radio dan program media rekam (*software*), yang disalurkan melalui hardware seperti radio dan alat-alat perekam seperti phonograph record (*disc recording*), audio tape (*tape recorder*) yang menggunakan pita magnetik (*cassete*), dan compact disk. Program radio sangat sesuai untuk sasaran dalam jangkauan yang luas, dan dalam dunia pendidikan telah digunakan untuk pendidikan jarak jauh. Sedangkan program media rekam sangat memungkinkan untuk sasaran dalam jangkauan terbatas, seperti proses pembelajaran di kelas kecil maupun di kelas besar (ruang auditorium).

Media Audio (media dengar) adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dengan kata lain, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan melalui media audio berupa lambang-lambang auditif baik verbal maupun non verbal. Pesan atau informasi yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan *sound effect*. Media audio diartikan sebagai media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema.

Media Audio untuk pengajaran adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif ( pita suara atau piringan suara ), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar-mengajar.

Media audio mempunyai sifat yang khas, yaitu:

1. Hanya mengandalkan suara (indera pendengaran)
2. Personal
3. Cenderung satu arah
4. Mampu menggugah imajinasi

#### 4. Jenis-jenis Media Audio

##### 1. Radio

Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan actual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa-peristiwa penting dan baru, masalah-masalah kehidupan dan sebagainya. Radio dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif.

Media ini juga mampu merangsang partisipasi aktif bagi si pendengar.

kekurangan media radio

- a. Hanya selintas
- b. Hanya mengandalkan suara

- c. Cenderung sifat komunikasinya satu arah
- d. Siarannya disentralisasikan sehingga guru tak dapat mengontrol
- e. Integrasi siaran radio yang bersifat mendidik jarang ditemukan

Kelebihan media radio:

- a. Personal
- b. Cepat
- c. Jangkauan luas
- d. Imajinatif, dapat merangsang imajinasi
- e. Sederhana
- f. Mudah di bawa-bawa dan harganya murah
- g. Siaran langsung
- h. Siswa dapat memusatkan perhatian pada bunyi
- i. Dapat menyajikan laporan seketika (on the spot)

Rekaman audio merupakan media yang sangat tepat untuk pembelajaran Bahasa. Misalnya saja latihan membaca alqur'an, rekaman berbahasa asing, rekaman doa-doa, dan lain-lain.

Adapun karakter media audio, karakter media dalam media audio adalah pesan yang disalurkan melalui media audio dituangkan dalam lambang-lambang auditif baik verbal maupun nonverbal. Karakter yang lainnya dapat dilihat dari kelebihan-kelebihan media audio sebagai berikut:

- a. mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan memungkinkan menjangkau sasaran yang luas,
- b. mampu mengembangkan daya imajinasi pendengar,



- c. mampu memusatkan perhatian peserta didik pada penggunaan kata-kata, bunyi dan arti dari kata/bunyi,
- d. sangat cocok atau tepat untuk mengajarkan musik dan bahasa laboratorium bahasa tidak lepas dari media ini terutama untuk melatih listening,
- e. mampu mempengaruhi suasana dan perilaku peserta didik melalui latar dan efek suara,
- f. dapat menyajikan program pedalaman materi yang dibawakan oleh guru atau orang-orang yang memiliki keahlian di bidang tertentu sehingga tema yang dibahas memiliki mutu yang baik dilihat dari segi ilmiah karena selalu dilengkapi hasil-hasil observasi dan penelitian,
- g. dapat mengerjakan hal-hal tertentu yang sulit dikerjakan oleh guru, yakni menyajikan pengalaman-pengalaman dunia luar kedalam kelas, sehingga media audio memungkinkan untuk menghadirkan hal-hal yang aktual. Dengan demikian dapat memberikan suasana kesegaran pada sebagian topik yang dibahas. (Munadi, 2012: 55-56)

Menurut Susilana (2009: 19-20). Pengelompokan media dalam pembelajaran terbagi atas beberapa media, salah satunya adalah media audio. Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan *sound effect*. Jenis media audio antara lain media radio dan media alat perekam pita magnetik. Media radio merupakan media audio yang penyampaian pesannya dilakukan melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari suatu pemancar, sedangkan alat

perekam pita magnetik atau kaset *tape recorder* merupakan media yang menyajikan pesannya melalui proses rekaman kaset audio.

Adapun pengertian media audia menurut Ashyar, media audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran saja. Media audio berfungsi merekam dan memancarkan suara manusia, binatang, dan lain-lain serta untuk tujuan interview. Media audio digunakan dalam pengembangan keterampilan keterampilan mendengarkan untuk pesan-pesan lisan.

Media audio adalah media yang berhubungan dengan pendengaran saja, segala sesuatu yang dapat didengar oleh indera pendengaran. Hal-hal yang didengar meliputi pesan yang dikeluarkan melalui suara berupa musik, rekaman, lagu, dan efek suara. Media audio memiliki jenis dan bentuk yang bervariasi seperti radio, piringan hitam, pita kaset, cd (*compact disc*).

Selain itu juga menurut Sadiman, media audio berkaitan dengan indera pendengar. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun nonverbal. Ada beberapa jenis media dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

Media audio merupakan segala media yang dapat didengar oleh inderapendengar yaitu telinga. Segala suara yang dapat didengar, baik dalam bentuk verbal berupa kata-kata yang diucapkan ataupun bentuk nonverbal seperti gerak gerik atau tingkah laku. Adapun macam-macam media audio yang dapat dikelompokkan seperti radio, piringan hitam, dan laboratorium bahasa. (Sadiman.

1996: 6-7)

Sedangkan menurut Fathurrohman (2007: 67-68) cukup banyak bentuk media yang telah dikenal dewasa ini, dari yang sederhana sampai yang berteknologi tinggi, dari yang mudah dan sudah ada secara natural sampai pada media yang harus dirancang oleh guru sendiri. Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam media audio, media visual, dan media audiovisual. Media audio adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam,

laboratorium bahasa dan lain-lain. Pada penelitian yang dilakukan media audio yang digunakan berupa rekaman cerita rakyat yang didengarkan melalui laptop dan pengeras suara.

##### **5. Pengertian Menyimak**

Keterampilan menyimak sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Menyimak dalam kehidupan sehari-hari misalnya berdialog antar manusia, mendengarkan radio, televisi, dan menonton film menuntut keterampilan menyimak. Simakan kosa kata pertama sangat menentukan keterampilan berbahasa lainnya. Semakin banyak dan sering menyimak kosakata, pola kalimat, intonasi, dan sebagainya, semakin berkembang pula keterampilan berbicara. Bila sudah ada tradisi tulisan pada masyarakatnya maka keterampilan membaca dan menulis pun turut berkembang. Karena itu tidaklah mengherankan apabila para ahli menyimpulkan menyimak adalah dasar daripada keterampilan bahasalainnya. (Tarigan, 1986 : 48).

Menyimak juga mempunyai peranan yang penting sekali bagi kehidupan manusia. Dengan menyimak, seorang dapat mengenal bunyi suatu bahasa. Bunyi



bunyi bahasa yang sering dan berulang-ulang disimak itu akhirnya ditiru, diucapkan dan dipraktikan dalam kegiatan berbicara. Menyimak juga mempunyai peranan penting sebagai dasar belajar berbahasa, penunjang keterampilan berbicara, membaca, menulis, memperlancar komunikasi lisan, dan penambah informasi atau pengetahuan. Menyimak sebagai proses diawali dengan kegiatan mendengarkan, mengenal, serta menginterpretasikan lambang-lambang lisan dan menyimak juga bermakna mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi.

Menyimak merupakan suatu proses kegiatan mendengarkan lambing lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan atau menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya.

Bustanul Arifin dan kawan-kawan berpendapat, menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat aktif reseptif. Artinya dalam kegiatan menyimak seseorang harus mengaktifkan pikirannya untuk dapat mengidentifikasi bunyi-bunyi bahasa, memahami, dan menafsirkan maknanya sehingga tertangkap pesan yang disampaikan oleh pembicara. Menyimak atau mendengarkan berbedadengan mendengar walaupun keduanya mempergunakan alat indera yang sama, yaitu telinga. Mendengar tidak memerlukan aktivitas mental atau pikiran karena mendengar dilakukan tanpa tujuan. ( Arifin,2010: 1-3)

Sedangkan menurut Tarigan menyimak adalah: Suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. (Tarigan, 2008: 31)

Dalam kegiatan menyimak sangat dibutuhkan perhatian yang tinggi, pemahaman, dan interpretasi, serta apresiasi yang baik, sehingga informasi yang diujarkan secara lisan oleh pembicara dapat diterima. Makna yang disampaikan oleh pembicara pun dapat ditangkap oleh pendengar dengan baik sehingga tidak adanya kesalahan komunikasi.

Dari beberapa pendapat mengenai pengertian menyimak, sejalan dengan Tarigan dapat disimpulkan bahwa menyimak, adalah kegiatan mendengarkan suatu pesan secara lisan, baik yang berasal dari ucapan orang lain, televisi, radio dan sebagainya dengan penuh perhatian, sehingga menimbulkan pemahaman, penafsiran dan interpretasi dalam memperoleh pesan dan informasi. Selain itu menyimak juga disampaikan guna memberi efek komunikasi yang baik untuk menghasilkan satu pemahaman yang sama.

## **6. Tahap-tahap Menyimak**

Dari pengamatan yang dilakukan saat kegiatan menyimak para peserta didik Sekolah dasar, Tarigan menyimpulkan adanya sembilan tahap menyimak, mulai dari yang tidak berketentuan sampai pada yang amat bersungguh-sungguh. Kesembilan tahap itu, dapat dilukiskan sebagai berikut:

- a. Menyimak berkala, yang terjadi pada saat-saat anak merasakan keterlibatan langsung dalam pembicaraan mengenai dirinya.
- b. Menyimak dengan perhatian dangkal, karena sering mendapat gangguan dengan adanya selingan-selingan perhatian kepada hal-hal di luar pembicaraan.
- c. Setengah menyimak, karena gangguan oleh kegiatan menunggu kesempatan untuk mengekspresikan isi hati serta mengutarakan sesuatu yang terpendam dalam hati.
- d. Menyimak serapan, karena sang anak keasyikan menyerap atau mengabsorpsi hal-hal yang kurang penting, hal ini merupakan penjarangan pasif yang sesungguhnya.
- e. Menyimak sekali-sekali, menyimpan sebentar-sebentar sesuatu yang disimak, perhatian secara seksama berganti dengan keasyikan lain, hanya memperhatikan kata-kata sang pembicara yang menarik hati saja.
- f. Menyimak asosiatif, hanya mengingat pengalaman pribadi secara konstan yang mengakibatkan sang penyimak benar-benar tidak memberikan reaksi terhadap pesan yang disampaikan pembicara.
- g. Menyimak dengan reaksi berkala, terhadap pembicara dengan membuat komentar ataupun mengajukan pertanyaan.
- h. Menyimak secara seksama, dengan sungguh-sungguh mengikuti jalan pemikiran sang pembicara.
- i. Menyimak secara aktif, untuk mendapatkan serta menemukan pikiran, pendapat, dan gagasan sang pembicara.



Faktor penting dalam menyimak ialah keterlibatan penyimak dalam berinteraksi dengan pembicara. Aktivitas menyimak yang bisa dilakukan antarlain melalui sebuah percakapan. Kegiatan mendengarkan atau menyimak sebaiknya dipadukan dengan aktivitas bahasa lainnya. Aktivitas menyimak merupakan aktivitas yang fokus sehingga memerlukan konsentrasi yang penuh. Salah satu langkah penting dalam mengembangkan kemampuan menyimak peserta didik adalah meminimalkan gangguan fisik di dalam lingkungan kelas.

Dalam peristiwa menyimak ada tiga faktor dominan. Pertama, faktor kesengajaan tampak dengan jelas dan nyata. Kedua faktor pemahaman harus ada dan tampak pula dengan jelas sehingga faktor ketiga, yakni, faktor penilaian dapat muncul dengan nyata pula. Aktivitas penyimak dalam suatu peristiwa menyimak dapat digambarkan seperti berikut, penyimak mendengarkan bunyi bahasa yang diucapkan secara langsung atau rekamannya baik melalui radio, televisi, atau kaset.

Dari ketiga faktor dominan dalam kegiatan menyimak, faktor tersebut harus dilakukan. Apabila seseorang sudah mencakup tiga faktor dalam proses menyimak maka orang tersebut sudah bisa dikatakan sebagai penyimak yang ideal.

Adanya kesiapan fisik dan mental penyimak, motivasi dan kesungguhan, obyektif dan menghargai pembicaraan, menyimak secara menyeluruh namun selektif dalam mengingat atau mencatat pembicaraan, tanggap situasi dan kenalarah pembicaraan agar dapat menyesuaikan dengan inti pembicaraan, adanya kontak dengan pembicara seperti dengan adanya anggukan kepala, merangkul isi

pembicaraan dan menilai serta menanggapi hasil dari pembicaraan. (DjogoTaringan, 2005: 6-10). Dapat disimpulkan dari beberapa definisi di atas, media audio adalah media yang mengutamakan indera pendengaran sebagai penerima pesan atau informasi yang diwujudkan dalam lambang-lambang atau pesan audio. Jenis media yang dikelompokkan dalam media audio, antara lain radio, alat perekam pita magnetik atau kaset, piringan hitam, musik, cd (*compact disk*).

Jadi dapat disimpulkan menyimak adalah suatu keterampilan dalam berbahasa yang bersifat aktif reseptif, maksudnya terbuka atau mau menerima saran dan tanggapan atau pendapat yang disampaikan. Proses menyimak yang dimaksud adalah kegiatan mendengarkan yang bertujuan mengidentifikasi pesan atau informasi dengan membuka pikiran dan pemahaman.

#### **7. Tujuan Menyimak**

Tujuan dalam menyimak bagi setiap orang beraneka ragam, antara lain:

- a. agar dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran pembicara dengan perkataan lain, menyimak adalah untuk belajar,
- b. seseorang menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau yang diperdengarkan yakni menyimak untuk menikmati keindahan audial,
- c. agar mendapat nilai sesuatu dari yang disimak, baik itu yang buruk, indah, baik, ngawur, jelek, logis dan tak logis, jadi menyimak itu untuk evaluasi,
- d. menyimak untuk mengapresiasi materi simakan,

- e. agar dapat mengkomunikasikan ide-ide, gagasan-gagasan, ataupun perasaan-perasaan kepada orang lain dengan lancar dan tepat,
- f. agar dapat membedakan bunyi-bunyi yang tepat,
- g. agar dapat memecahkan suatu masalah secara kreatif dan analisis,
- h. menyimak juga untuk meyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang diragukan. (Tarigan 2011: 60-61).

Dari uraian mengenai tujuan menyimak, penulis lebih mengarah pada poin pertama dan kedua bahwa tujuan penting dalam menyimak adalah untuk memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran pembicaraan, yaitu kegiatan menyimak dilakukan sebagai proses belajar. Serta menyimak dengan penekanan terhadap suatu materi yang diujarkan sehingga kegiatan menyimak dilakukan untuk keindahan audial. Jadi menurut pandangan penulis, dasar menyimak dapat dilihat dari segi keterampilan komunikasi, sebagai seni, sebagai proses dalam pembelajaran, serta sebagai pengalaman yang unik dan kreatif yang dirasakan oleh penyimak.

### **8. Pengertian Cerita Rakyat**

Cerita rakyat merupakan suatu kisah yang diangkat dari pemikiran fiktif dan kisah nyata, menjadi suatu alur perjalanan hidup dengan pesan moral yang mengandung makna hidup dan cara berinteraksi dengan makhluk lainnya. Cerita rakyat adalah jenis cerita tradisional yang mencoba untuk menjelaskan atau memahami dunia dan warisan lokal suatu daerah.

Dalam cerita rakyat inilah khayalan manusia memperoleh kebebasan yang mutlak, karena di situ ditemukan hal-hal yang tidak masuk akal, yang tidak



mungkin ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contohnya, cerita tentang bidadari turun dari langit yang selendangnya dicuri oleh seorang perjaka; seekor kancil yang mampu menipu harimau; seorang anak durhaka kepada ibunya yang dikutuk menjadi batu; dan lain sebagainya. Untuk memahami kebudayaan masyarakat pemilik/pendukung cerita, fenomena tersebut tidak kemudian dinilai apakah cerita yang disampaikan nyata atau tidak, tetapi harus dilihat bagaimana mitos itu bekerja dalam masyarakat.

Pewarisan nilai dan konsepsi melalui cerita yang sudah sedemikian mapan telah menjadi budaya turun-temurun di masyarakat nusantara. Cerita tidak saja merefleksikan nilai-nilai sosial budaya masyarakat dahulu, tetapi juga mengantarkan nilai-nilai itu kepada masyarakat sekarang. Hal itu disebabkan cerita pada satu generasi diwariskan dari cerita masyarakat sebelumnya. Dengan memahami dan menceritakan kembali cerita-cerita lama kepada anak-anak, maka proses pewarisan nilai-nilai luhur yang terkandung didalamnya akan tetap hidup, serta menumbuhkan kecintaan pada budaya sendiri kepada setiap generasi.

Penjelasan dan berbagai kutipan di atas menggambarkan peran penting cerita rakyat sebagai sarana komunikasi antargenerasi dan pengembangan pengetahuan di dalam masyarakat yang bersifat homogen.

Cerita rakyat adalah cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang mempunyai cerita sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi. Cerita rakyat adalah cerita yang berkembang disetiap daerah dan menceritakan asal usul atau legenda yang terjadi disuatu daerah, cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang

dalam masyarakat. Cerita rakyat merupakan bagian dari dongeng. Ciri-ciri cerita rakyat, yaitu :

1. Cerita rakyat disampaikan secara lisan
  2. Disampaikan secara turun-temurun
  3. Tidak diketahui siapa pertama kali membuat
  4. kaya nilai-nilai luhur
  5. Bersifat tradisional
  6. Memiliki banyak versi dan variasi
  7. Mempunyai bentuk-bentuk klise dalam susunan atau cara pengungkapan.
1. Unsur-unsur cerita rakyat.

Setiap karya sastra memiliki unsur-unsur pembangun/unsur sastra, begitupula dengan cerita rakyat. Unsur sastra dalam cerita rakyat adalah sebagai berikut:

#### A. Unsur intrinsik

Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun cerita dari dalam. Unsur-unsur intrinsik cerita rakyat, yaitu :

##### a) Tema

Tema adalah pokok pikiran yang dipakai sebagai dasar pengarang; pokok pikiran pengarang; ide pokok permasalahan.

##### b) Alur

Alur adalah jalannya cerita; rangkaian peristiwa yang membentuk cerita dengan dasar hubungan sebab akibat. Pada umumnya alur ada tiga macam, yaitu :

1. Alur maju Merupakan peristiwa-peristiwa yang disajikan secara berurutan dari peristiwa pertama ke peristiwa selanjutnya.
2. Alur mundur Merupakan peristiwa yang diceritakan kembali.
3. Alur gabungan/zik-zak Merupakan gabungan dari alurmaju dan alur mundur.

c) Latar.

Keterangan tentang tempat, waktu dan suasana; tempat/waktu terjadinya peristiwa. Latar ada tiga macam, yaitu :

1. Latar tempat lokasi atau bangunan fisik lain yang menjadi tempat terjadinya peristiwa-peristiwa dalam cerita.
2. Latar waktu (masa) tertentu ketika peristiwa cerita itu terjadi.
3. Latar suasana Salah satu unsur instrinsik yang berkaitan dengan keadaan psikologis yang timbul dengan sendirinya bersamaan dengan jalannya cerita. Suatu cerita menjadi menarik karena berlangsung dalam suasana tertentu.

d) Tokoh dan Penokohan

Penokohan adalah lukisan watak pelaku; cara pengarang menggambarkan watak tokoh. Istilah tokoh menunjukkan pada orangnya, pelaku cerita, sedangkan penokohan menunjukkan pada sikap kualitas pribadi tokoh. Dilihat dari fungsi penampilan tokoh dalam cerita, tokoh dibedakan atas dua, yaitu:



1. Protagonist adalah tokoh yang berfungsi memberikan simpati, empati, melibatkan diri secara emosional terhadap tokoh tersebut. Tokoh yang disikapi demikian disebut tokoh protagonist.
2. Antagonis adalah tokoh yang berfungsi menimbulkan konflik dan berposisi dengan tokoh protagonist.

#### e) Sudut Pandang

Kedudukan pengarang dalam cerita; cara pandang pengarang. Setiap pengarang memiliki sudut pandang penceritaan yang berbeda. Ada yang menggunakan sudut pandang penceritaan orang pertama (aku atau saya); ada yang menggunakan sudut pandang penceritaan orang kedua (kamu atau kau); dan ada juga yang menggunakan sudut pandang orang ketiga (ia, dia atau nama orang).

#### f) Amanat

Amanat adalah amanat yang disampaikan pengarang. Amanat yang dapat didapat dalam cerita itu adalah permusuhan tidak akan bisa menyelesaikan permasalahan yang ada, hendaklah menyelesaikan masalah dengan kepala dingin.

#### a. Unsur ekstrinsik

Unsur ekstrinsik adalah unsur yang berada di luar karya sastra atau cerita namun turut menentukan bentuk dan isi suatu karya/cerita. Unsur-unsur ekstrinsik cerita rakyat, yaitu : agama, politik, moral, aliran pengarang, psikologi, sejarah, sosial budaya, dan lain-lain.

## 9. Jenis-jenis Cerita Rakyat

Ada berbagai jenis cerita rakyat yang hidup dalam lingkungan penutur didalam sejumlah masyarakat tertentu. Jenis-jenis itu lahir dan hidup didalam masyarakat, dan keberdaannya ditentukan oleh dua hal.

Pertama, cerita rakyat yang dibawa oleh orang-orang tertentu seperti musafir, pedangang, penyebaran agama, serdadu, dan lain-lain yang datang dari sumber-sumber cerita rakyat seperti Mesir Kuno, Yunani Kuno, Maya, Romawi, Aztec, dan sebagainya .

Kedua, lahirnya orang-orang yang cerdas dan cendekia yang mampu mengembangkan kreativitas mereka didalam suatu daerah tertentu, lalu menciptakan kearifan lokal didaerahnya berupa kisah-kisah yang memikat.

### a. Mite

Mite atau mitos merupakan cerita rakyat yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat pendukungnya. Mite dianggap suci, seakan-akan tak tersentuh karena kesuciannya itu.

### b. Legenda

Legenda adalah cerita rakyat atau folklor yang dianggap benar-benar pernah terjadi. Tokoh-tokohnya bukan para dewa, tetapi orang-orang biasa atau benda-benda tertentu seperti batu, binatang, sungai, danau, gunung dan sebagainya.

### c. Dongeng

Dongeng bersifat fiktif. Cerita diangkat dari khazanah masa silam tentang tokoh-tokoh manusia biasa atau benda dan makhluk lainnya yang dibuat saman dengan manusia yang berak tiftas seperti kehidupan sehari-hari.

d. Fable

Adalah cerita rakyat yang berkisah tentang binatang. Para binatang hidup dan beraktivitas seperti manusia.

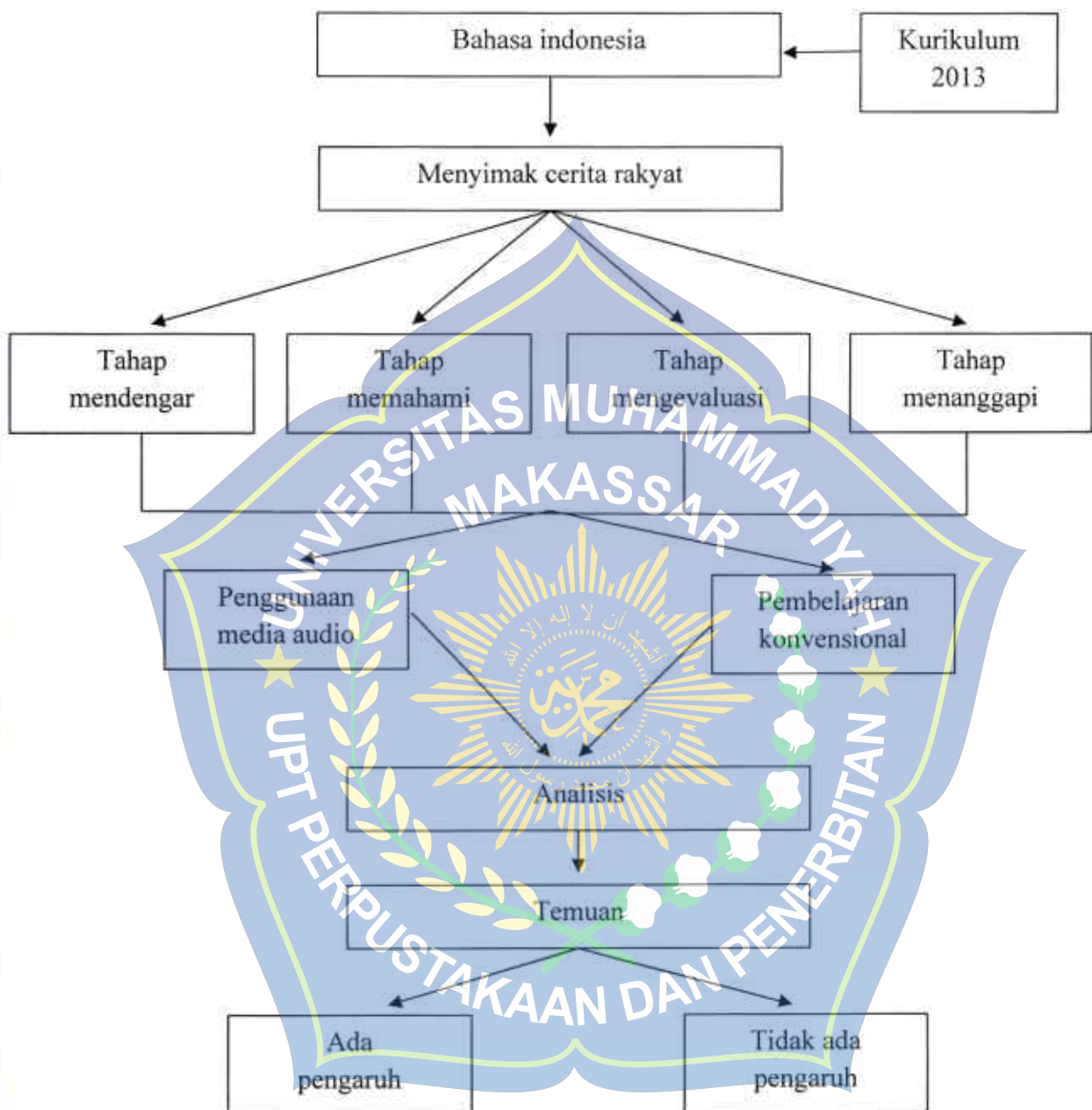
e. Sage

Merupakan cerita rakyat yang memiliki latar tempat dan latar waktu tertentu.

**B. Kerangka Pikir**

Berdasarkan landasan teori, penulis mengemukakan hubungan antara variabel independen (yang mempengaruhi) dan dependen (yang dipengaruhi) yang bersifat sebab pengaruh. Dari judul skripsi “Pengaruh Penggunaan Media Audio terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat pada pembelajaran bahasa Indonesia murid di kelas IV SD Inpres Tangalla Kecamatan Barombong Kab. Gowa”. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat diketahui bahwa yang menjadi variabel independen (yang memengaruhi) dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat yaitu media audio (rekaman). Dengan menggunakan media audio dapat melatih konsentrasi serta meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar, sehingga kemungkinan dapat mempengaruhi keterampilan menyimak peserta didik dalam pembelajaran tentang cerita rakyat pada peserta didik kelas IV SD Inpres Tangalla Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa.





Gambar 2.1 Bagan kerangka pikir

### C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan hasil *posttest* pada kelas Eksperimen di peroleh skor tertinggi 96 dengan nilai rata-rata 75. Sedangkan untuk kelas kontrol skor tertinggi 80 dengan nilai rata-rata 60.

Hipotesis diterima. Karena, ada pengaruh positif yang signifikan Pada penerapan media audio terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDI Tangalla Kabupaten Gowa.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang sebenarnya (*true experiments*). Penelitian eksperimen yang sebenarnya (*true experiments*) adalah jenis penelitian yang menyelidiki hubungan sebab akibat yang terjadi karena adanya tindakan (*treatment*). Untuk mengetahui pengaruh media audio terhadap hasil belajar peserta didik, kelas eksperimen diberi tindakan dengan menerapkan media audio sedangkan kelas kontrol tidak menerapkan media audio.

##### 2. Lokasi dan subjek penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDI Tangalla Kabupaten Gowa dengan subjek penelitian siswa kelas IVa sebanyak 25 orang dan IVb sebanyak 25 orang tahun ajaran 2020-2021.

##### 3. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan adalah desain *posttest only control group design*. yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True-Experimental*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R) kelompok pertama diberikan perlakuan X dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi



perlakuan disebut kelas eksperimen dengan menggunakan media audio dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran langsung.

Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Desain Posstest Only Control Design**

Kelas	Perlakuan	Postes
Eksperimen	X	O <sub>1</sub>
Kontrol	-	O <sub>2</sub>

Sumber: Sugiyono, 2015:112

Keterangan:

X = Perlakuan Eksperimen (Menggunakan media audio)

O<sub>1</sub> = *Posttest* kelas eksperimen

O<sub>2</sub> = *Posttest* kelas kontrol

#### 4. Variabel Penelitian

Berdasarkan judul di atas, yakni pengaruh media audio terhadap hasil belajar peserta didik pada keterampilan membaca kelas IV SDI Tangalla Kabupaten Gowa terdapat dua variabel:

1. Variabel bebas (X): Penerapan media audio (Kelas Eksperimen).
2. Variabel terikat (Y): Keterampilan Menyimak (Kelas Kontrol).

Secara tertulis, variabel dapat didefinisikan sebagai akibat seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lainnya. Atau satu objek dengan objek yang lain. Kata variabel berasal dari bahasa inggeris "*Variable*" berarti tidak tetap atau berubah-ubah.

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono,2013:117). Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDI Tangalla Kabupaten Gowa 2020/2021

### 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017:118) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel juga berarti wakil yang dipilih dari populasi dan dijadikan subjek penelitian. Penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purpose random sampling*, artinya penentuan sampel dilakukan sengaja dengan jumlah yang representatif pada kelas penelitian. Sampel penelitian ditetapkan kelas IVa dan IVb yang berjumlah 25 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas2 Kontrol.(SDI Tangalla Kabupaten Gowa: 2020).

## C. Devinisi Operasional Variabel

Untuk memperjelas ruang lingkup penelitian ini, maka perlu dikemukakan definisi istilah yang digunakan sebagai berikut :

1. Yang dimaksud dengan media audio dalam penelitian ini adalah proses belajar mengajar keterampilan menyimak dengan menggunakan media audio

2. Hasil Belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti tes akhir setiap pertemuan.

#### **D. Instrument Penelitian**

Penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu: Tahap Persiapan, Tahap Pelaksanaan dan Tahap Analisis Data. Adapun langkah-langkah dari tahap tersebut, sebagai berikut:

##### **1. Tahap Persiapan**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan adalah:

- a. Mengidentifikasi masalah yang akan diteliti.
- b. Mengurus persuratan, perizinan sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.
- c. Memilih materi yang akan digunakan dalam penelitian.

##### **2. Tahap Pelaksanaan**

- a. Observasi ke sekolah tempat diadakannya penelitian, untuk mendapatkan informasi tentang keadaan kelas yang menjadi subjek penelitian.
- b. Pemilihan kelas eksperimen dan kelas Kontrol
- c. Membuat RPP, LKS, bahan ajar dan Instrumen Penelitian
- d. Pembuatan soal *Posttest* mengenai teks bacaan dan menentukan kalimat utama pada tiap paragraf melalui membaca intensif

##### **3. Tahap Analisis Data**

Tahap analisis data yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah:

- a. Mengumpulkan hasil pengelolaan data
- b. Menganalisa hasil pengelolaan data



### E. Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Teknik tes yaitu buatan guru yang diberikan kepada siswa secara individual, setiap selesai penyajian pelajaran, baik pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol. Tes ini bertujuan untuk memperoleh hasil belajar pada kedua kelompok tersebut, yang mana hasilnya diolah secara statistik.
2. Teknik dokumentasi, yaitu suatu teknik pengumpulan data melalui gambar atau foto.
3. Postes, untuk mengukur keberhasilan dari penggunaan media audio ini dengan memberikan tes kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam kedua kelompok subjek, satu kelompok dengan menggunakan media audio dan satu kelompok lain tidak menggunakan media audio. Lalu dibandingkan dari hasil kedua kelas yang menggunakan metode berlainan dalam proses pembelajaran.

### F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan pada penelitian ini berupa tes. Data hasil belajar diperoleh dari nilai postest. Nilai postes diambil dari pertemuan akhir setiap kelas.

### G. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dalam penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan teknik analisis eksperimen jenis *uji t desain ketiga*. Adapun langkah-langkah analisisnya sebagai berikut :

1. Membuat daftar skor mentah
2. Membuat distribusi frekuensi dari skor mentah

3. Mencari mean rata-rata dengan menggunakan rumus :

$$X_i = 60\% \times \text{skor maksimal}$$

Keterangan :

$X_i$  = Mean ideal

*Nurgiyantoro* (Hasriani, 2008)

4. Mengukur penyebaran dengan rumus :

$$S_i = \frac{1}{4} \times X_i$$

Keterangan :

$S_i$  = Simpangan baku ideal

$X_i$  = Mean ideal

*Nurgiyantoro*(Hasriani, 2008)

5. Menentukan perbandingan nilai rata-rata siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan rumus uji t desain ketiga, yaitu :

$$t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{\sum X_1^2 + \sum Y_2^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

$t$  = Perbandingan nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen

$N$  = Jumlah frekuensi

$\sum X_1^2$  = Jumlah kuadrat nilai kelas eksperimen

$\sum Y_2^2$  = Jumlah kuadrat nilai kelas Kontrol

$M_1$  = Nilai rata-rata kelas eksperimen

$M_2$  = Nilai rata-rata kelas kontrol

d.b(Nu) = Jumlah Frekuensi: (N) - 1





## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data Hasil penelitian

Deskripsi data hasil penelitian berfungsi untuk memberikan gambaran secara umum mengenai penyebaran data penelitian yang diperoleh, sehingga lebih mudah dipahami. Data dalam penelitian ini berupa hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas IV SDI Tangalla kec Barombong Kabupaten Gowa.

#### 1. Deskripsi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen (X)

Deskripsi hasil belajar murid setelah diberikan perlakuan disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.1 Deskripsi Skor Hasil *Posttest* Murid Kelas Eksperimen (X)**

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	25
Skor Tertinggi	96
Skor Terendah	50
Skor Ideal	100
Rentang Skor	46
Skor Rata-Rata	75
Standar Deviasi	14,4
Variansi	208,75

Sumber: Data *Posttest* Murid Kelas Eksperimen. Juli 2020

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil *posttest* murid di kelas eksperimen adalah 75 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 96 dan skor terendah 50 dengan standar deviasi sebesar 14,4

yang berarti bahwa skor *posttest* murid di kelas eksperimen tersebar dari skor terendah 50 sampai skor tertinggi 96.

Jika skor hasil *posttest* di kelas eksperimen tersebut dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase skor yang ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Persentase Skor Hasil *Posttest* murid Kelas Eksperimen (X)**

No	Skor Mentah	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	0 – 59	Sangat rendah	4	16
2.	60 – 69	Rendah	3	12
3.	70 – 79	Sedang	6	24
4.	80 – 89	Tinggi	5	20
5.	90 – 100	Sangat tinggi	7	28
Jumlah			25	100

Sumber: Data Distribusi Frekuensi Presentase *Posttest* Murid Kelas Eksperimen Juli 2020

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat digambarkan bahwa dari 25 murid yang dijadikan kelas eksperimen pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar dalam kategori sangat rendah dengan frekuensi 4 murid atau 16%, kategori rendah dengan frekuensi 3 murid atau 12%, kategori sedang dengan frekuensi 6 murid atau 24% , dan kategori tinggi dengan frekuensi 5 siswa atau 20% serta kategori sangat tinggi dengan frekuensi 7 murid atau 28%.

Berdasarkan Tabel di atas, dapat digambarkan bahwa dari 25 orang murid kelas IV SDI Tangalla Kabupaten Gowa yang dijadikan sampel penelitian untuk kelompok eksperimen, pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar dalam kategori sedang dengan skor rata-rata 75 dari skor ideal 100.

## 2. Deskripsi Hasil *Posttest* Murid Kelas Kontrol(Y)

Deskripsi hasil *posttest* murid di kelas kontrol setelah diberikan perlakuan disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.3 Deskripsi Skor Hasil *Posttest* Murid Kelas Kontrol (Y)**

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	25
Skor Tertinggi	80
Skor Terendah	30
Skor Ideal	100
Rentang Skors	50
Skor Rata-Rata	60
Standar Deviasi	19,5
Variansi	379,5

Sumber: Data *Posttest* Kelas Kontrol Juli 2020

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil *posttest* murid di kelas kontrol adalah 60 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai murid adalah 80 dan skor terendah 30 dengan standar deviasi sebesar 19,5 yang berarti bahwa skor *posttest* murid di kelas eksperimen tersebar dari skor terendah 30 sampai skor tertinggi 80.

Jika skor hasil *posttest* di kelas eksperimen tersebut dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase skor yang ditunjukkan pada tabel berikut:



**Tabel 4.4** Distribusi Frekuensi Persentase Skor Hasil *Posttest* murid Kelas Kontrol (Y)

No	Skor Mentah	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	0 – 59	Sangat rendah	12	48
2.	60 – 69	Rendah	2	8
3.	70 – 79	Sedang	5	20
4.	80 – 89	Tinggi	6	24
5.	90 – 100	Sangat tinggi	0	0
Jumlah			25	100

Sumber: Data Distribusi Frekuensi Persentase *Posttest* murid Kelas Kontrol, Juli 2020

Berdasarkan Tabel 4.4 dapat digambarkan bahwa dari 25 murid yang dijadikan kelas kontrol pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar dalam kategori sangat rendah dengan frekuensi 12 murid atau 48%, kategori rendah dengan frekuensi 2 murid atau 8%, kategori sedang dengan frekuensi 5 murid atau 20% , dan kategori tinggi dengan frekuensi 6 siswa atau 24% serta kategori sangat tinggi dengan frekuensi 0 murid atau 0%.

Berdasarkan Tabel di atas, dapat digambarkan bahwa dari 25 orang murid kelas V SDI Tangalla Kec barombong Kabupaten Gowa yang dijadikan sampel penelitian untuk kelompok eksperimen, pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar dalam kategori sedang dengan skor rata-rata 60 dari skor ideal 100.

## B. Analisis Data Penelitian

Penyajian hasil analisis data dilakukan sesuai dengan teknik analisis data yang telah diuraikan pada bab terdahulu dengan menggunakan analisis statistik

deskriptif dan analisis eksperimen jenis *uji t desain ketiga*. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis statistik deskriptif yang meliputi langkah-langkah, yaitu: membuat daftar skor mentah, membuat distribusi frekuensi dari skor mentah, mencari mean rata-rata, mengukur penyebaran, untuk standardisasi hasil pengukuran (skor) dilakukan transformasi dari skor mentah di dalam nilai berskala 1-10, dan menetapkan tolak ukur kemampuan murid. Setelah itu, lalu dikemukakan pertandingan mean (rata-rata nilai) keduanya dengan menggunakan analisis inferensial *jenis uji t rumus ketiga*.

Untuk menganalisis data hasil belajar perlu diketahui terlebih dahulu data awal dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diambil dari nilai *posttest*. Setelah kelas eksperimen dan kelas kontrol melakukan proses pembelajaran, dimana kelas eksperimen dalam poses pembelajarannya menggunakan metode media komik dan kelas kontrol tidak menggunakan metode pemberian media komik. Kemudian diberi tes untuk memperoleh data hasil belajar yang akan dianalisis.

### **1. Analisis Statistik Deskriptif Hasil Penelitian Kelas Eksperimen (X) dan Kelas Kontrol (Y)**

Sesuai dengan langkah-langkah analisis data yang telah ada maka untuk analisis data kelas eksperimen dan kelas kontrol dijelaskan sebagai berikut:

#### **1) Membuat daftar skor mentah hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol**

Data statistik skor hasil tes murid yang diperoleh dari 50 murid pada kelas eksperimen sebanyak 25 dan murid pada kelas kontrol sebanyak 25 murid, dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 4.5 Daftar Skor Nilai *Posttest* Murid Kelas Eksperimen (X) dan Kelas Kontrol (Y)**

No	Kode Sampel	Kelas Esperimen (X)	Kelas Kontrol (Y)
		Skor	Skor
1	01	70	80
2	02	70	60
3	03	52	52
4	04	70	80
5	05	70	50
6	06	96	70
7	07	82	40
8	08	90	38
9	09	60	80
10	10	80	80
11	11	90	34
12	12	80	70
13	13	60	70
14	14	76	72
15	15	90	30
16	16	60	80
17	17	90	52
18	18	80	80
19	19	76	50
20	20	96	76
21	21	50	48
22	22	58	56
23	23	52	60
24	24	90	40
25	25	86	40
N=20		Jumlah skor = 1874 Skor rata-rata = 75	Jumlah skor = 1488 Skor rata-rata = 60

Sumber: Data *Posttest* Murid Kelas Eksperimen (X) dan Kelas Kontrol (Y).  
Juli 2020

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa secara umum murid belum menguasai sepenuhnya materi. Ini terbukti dengan jumlah rata-rata nilai *posttest* murid adalah 75 pada kelas eksperimen dan 60 pada kelas kontrol.



2) Membuat distribusi frekuensi skor mentah kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan hasil analisis data kelas eksperimen pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar dalam kategori sangat rendah dengan frekuensi 4 murid atau 16%, kategori rendah dengan frekuensi 3 murid atau 12%, kategori sedang dengan frekuensi 6 murid atau 24% , dan kategori tinggi dengan frekuensi 5 siswa atau 20% serta kategori sangat tinggi dengan frekuensi 7 murid atau 28%.

Berdasarkan hasil analisis data kelas kontrol pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar dalam kategori sangat rendah dengan frekuensi 12 murid atau 48%, kategori rendah dengan frekuensi 2 murid atau 8%, kategori sedang dengan frekuensi 5 murid atau 20% , dan kategori tinggi dengan frekuensi 6 siswa atau 24% serta kategori sangat tinggi dengan frekuensi 0 murid atau 0%.

**Tabel 4.6** Distribusi Frekuensi Skor Mentah Hasil Belajar Murid Kelas Kontrol Eksperimen (X) dan Murid Kelas Kontrol (Y) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

No	Kelas Eksperimen (X)		Kelas Kontrol (Y)	
	Skor Mentah	Frekuensi	Skor	Frekuensi
1	0 – 59	4	0 – 59	12
2	60 – 69	3	60 – 69	2
3	70 – 79	6	70 – 79	5
4	80 – 89	5	80 – 89	6
5	90 – 100	7	90 – 100	0
	Jumlah	25	Jumlah	25

Sumber: Data Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Murid Kelas Kontrol Eksperimen (X) dan Murid Kelas Kontrol (Y).  
Juli 2020

Sebelum skor mentah ditransformasi ke dalam nilai berskala 1-10, terlebih dahulu ditentukan mean ideal.

3) Mencari mean rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol

Untuk mencari rata-rata (mean ideal) dengan menggunakan rumus:

$$Xi = 60\% \times \text{Skor Maksimal}$$

Mean ideal untuk kelas eksperimen

$$Xi = 60\% \times \text{Skor Maksimal}$$

$$Xi = \frac{60}{100} \times 96$$

$$= 58$$

Mean ideal untuk kelas kontrol

$$Xi = 60\% \times \text{Skor Maksimal}$$

$$Xi = \frac{60}{100} \times 80$$

$$= 48$$

**Tabel 4.7** Nilai Hasil Belajar Murid Kelas Eksperimen (X) dan Kelas Kontrol (Y) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Frekuensi, dan Presentasinya

No	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Nilai	Frekuensi	Presentase	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	0 - 59	4	16%	0 - 59	12	48%
2	60 - 69	3	12%	60 - 69	2	8%
3	70 - 79	6	24%	70 - 79	5	20%
4.	80 - 89	5	20%	80 - 89	6	24%
5.	90 - 100	7	28%	90 - 100	0	0%
Jumlah		25	100%	25		100%

Sumber: Data Nilai Kelas Eksperimen (X) dan Kelas Kontrol (Y) Frekuensi, dan Presentasinya juli 2020

Dari tabel 4.7 di atas diperoleh gambaran bahwa nilai hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen bervariasi. Begitu pula kelas kontrol.

## 2. Analisis Eksperimen Hasil Penelitian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Dengan Rumus Uji t Desain Ketiga

Langkah selanjutnya yaitu menghitung besarnya pengaruh media audio, digunakan analisis eksperimen dengan rumus uji t desain ketiga sebagai berikut.

Diketahui:

$$N = 25$$

$$\sum X = 1874$$

$$\sum Y = 1488$$

$$\sum X^2 = 145.476$$

$$\sum Y^2 = 104512$$

$$M1 = 1874/25 = 75$$

$$M2 = 1488/25 = 60$$

$$d.b. (NU) = N - 1 = 25 - 1 = 24$$

Rumus yang digunakan adalah rumus uji t ketiga

$$t = \frac{M1 - M2}{\sqrt{\frac{\sum X^2 + \sum Y^2}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{75 - 60}{\sqrt{\frac{145.476 + 104512}{25(25-1)}}}$$



$$t = \frac{15}{\sqrt{\frac{249988}{25(24)}}}$$

$$t = \frac{15}{\sqrt{\frac{249988}{600}}}$$

$$t = \frac{15}{\sqrt{416,6467}}$$

$$t = \frac{15}{20,42}$$

$$t = 0,73$$

Dari hasil analisis data yang diuraikan, terlihat bahwa nilai eksperimen (t hitung) yang diperoleh sebesar 0,73

Dengan d.b. 25 pada taraf signifikan 5% diperoleh t.s.  $0,05 = 0,396$

Jadi,  $t^{xy}$  atau  $t^n = 0,73$

T tabel = 0,396 (Signifikan 5%)

Jadi,  $t^n > t$  tabel

Karena t hitung lebih besar dari pada taraf signifikan 5%, hipotesis diterima. Jadi, ada pengaruh positif yang signifikan penerapan media audio terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDI Tangalla Kabupaten Gowa.

### C. Pembahasan Hasil Penelitian kelas Eksperimen dan Kelas kontrol

Pada bagian ini diuraikan temuan yang diperoleh hasil analisis data penelitian. Dari hasil data terhadap hasil belajar murid, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, diketahui bahwa Skor tertinggi yang diperoleh oleh murid sampel kelas eksperimen adalah 96 yang diperoleh oleh 2 orang murid sampel yang berkode 06 dan 20. Dan nilai rata-rata hasil belajar murid yang diberikan tindakan/treatment pelajaran dengan menerapkan media audio (kelas eksperimen) adalah 75. Hal ini dapat dilihat dari partisipasi dan keterlibatan murid dalam belajar, kelangsungan pembelajaran yang sangat baik, dapat meningkatkan perhatian murid, memelihara motivasi murid, memudahkan murid belajar, menghilangkan kebosanan belajar, serta murid mampu merumuskan pikirannya sendiri secara teratur dalam bentuk yang dapat diterima oleh orang lain.

Dan skor tertinggi yang diperoleh oleh murid sampel kelas kontrol adalah 80 yang diperoleh 6 orang murid sampel yang berkode 01, 04, 09, 10, 16 dan 18. Nilai rata-rata hasil belajar murid yang tidak diberikan tindakan /treatment pengajaran dengan penerapan media audio (kelas kontrol) adalah 60. Jadi, hasil belajar murid yang diberikan tindakan/treatment pengajaran dengan menerapkan media (kelas eksperimen) lebih tinggi daripada murid yang tidak diberi tindakan/treatment (kelas kontrol).

Dari hasil analisis data perbandingan nilai rata-rata murid antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan rumus uji t desain ketiga dapat diketahui bahwa nilai t hitung yang diperoleh sebesar 0,73. Berdasarkan

frekuensi ( $NU = d.b$ ) sebesar 25, pada taraf signifikan 5% diperoleh  $t.s.0,05=0,396$ . Jadi,  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel.

Karena  $t$  hitung lebih besar daripada  $t$  tabel pada taraf signifikan 5%, hipotesis diterima. Hal ini berarti bahwa penerapan media audio dalam pembelajaran mempunyai pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar murid kelas IV SDI Tangalla Kabupaten Gowa.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan teknik analisis eksperimen uji -  $t$  yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan ada pengaruh dalam menggunakan media audio terhadap keterampilan menyimak pada murid kelas IV SDI Tangalla Kabupaten Gowa *post test* yang dilakukan menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan terhadap hasil yang diperoleh antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Keterampilan menyimak pada murid kelas kontrol dari indikator penilaian yang sudah ditetapkan menunjukkan hasil yang cukup rendah di bandingkan dengan keterampilan menyimak pada murid kelas eksperimen. Keterampilan menyimak pada kelas eksperimen ini dipengaruhi oleh perlakuan yang diberikan berupa penerapan media audio dalam proses pembelajaran. Media audio dapat mempengaruhi motivasi menyimak murid serta melatih konsentrasi serta indikator penilaian pada keterampilan menyimak murid kelas IV SDI Tangalla Kabupaten Gowa. Jadi penerapan media audio pada murid kelas IV SDI Tangalla Kabupaten Gowa memberikan pengaruh terhadap keterampilan menyimak.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh dalam penggunaan media audio terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat murid di kelas IV SDI Tangalla, sesuai dengan hipotesis dan perhitungan menggunakan rumus uji-t. Dari hasil analisis data perbandingan nilai rata-rata murid antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan rumus uji t desain ketiga dapat diketahui bahwa nilai t hitung yang diperoleh sebesar 0,73. Berdasarkan frekuensi ( $NU = d.b$ ) sebesar 25, pada taraf signifikan 5% diperoleh  $t.s.0.05 = 0,396$ . Jadi, t hitung lebih besar dari t tabel.

Karena t hitung lebih besar dari pada t tabel pada taraf signifikan 5%, hipotesis diterima. Hal ini berarti bahwa penerapan media audio dalam pembelajaran mempunyai pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar murid kelas IV SDI Tangalla Kabupaten Gowa.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan teknik analisis eksperimen uji - t yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan ada pengaruh dalam menggunakan media audio terhadap keterampilan menyimak pada murid kelas IV SDI Tangalla Kabupaten Gowa *post test* yang dilakukan menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan terhadap hasil yang diperoleh antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Keterampilan menyimak pada murid kelas kontrol dari indikator penilaian yang

sudah ditetapkan menunjukkan hasil yang cukup rendah di bandingkan dengan keterampilan menyimak pada murid kelas eksperimen. Keterampilan menyimak pada kelas eksperimen ini dipengaruhi oleh perlakuan yang diberikan berupa penerapan media audio dalam proses pembelajaran. Media audio dapat mempengaruhi motivasi menyimak murid serta melatih konsentrasi serta indicator penilaian pada keterampilan menyimak murid kelas IV SDI Tangalla Kabupaten Gowa. Jadi penerapan media audio pada murid kelas IV SDI Tangalla Kabupaten Gowa memberikan pengaruh terhadap keterampilan menyimak.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil dan analisis data yang dilakukan, ada beberapa saran yang dapat disampaikan:

1. Tingkatkan penggunaan media pada proses pembelajaran bahasa Indonesia baik itu media audio, visual dan audiovisual untuk meningkatkan semangat dan antusias siswa dalam belajar.
2. Pertahankan hasil belajar pada setiap materi pembelajaran guna meningkatkan prestasi.
3. Gunakan sebaik mungkin fasilitas yang tersedia di sekolah, karna hal tersebut dapat mendukung proses pembelajaran dengan baik sehingga siswa lebih semangat untuk belajar
4. Peneliti berharap penelitian mengenai pembelajaran menyimak cerita rakyat, dapat dikembangka dengan metode atau media yang belum pernah digunakan sebelumnya. Sehingga banyak metode alternative yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran cerita rakyat di sekolah khususnya untuk kelas IV.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief. S. Sadiman. Dkk. (1996). Media Audio & Video Pendidikan, Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arif S Sadiman, dkk. (2007). Media Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persado.
- Arifin (2010). Evaluasi Program Pendidikan, Pedoman Praktis Bagi Mahasiswa dan Prinsip Pendidikan. Bumi Aksara: Jakarta.
- Deni, Siti Khalidjah, and Hery Kresnadi. "Pengaruh penggunaan media audio terhadap keterampilan menyimak siswa sekolah dasar." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 7.9.
- Djago Taringan (2007). Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia. Jakarta: Departemen pendidikan Dan Kebudayaan.
- Nurdin, Ade.dkk 2010. Intisari Bahasa dan Sastra Indonesia, Bandung: CV Pustaka Setia.
- Nurgiyantoro (Hasriani, 2008). Teknik statistik deskriptif dan teknik analisis eksperimen jenis uji t, Makassar.
- Latuheru (1988). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Prof. Pupuh Fatur Rahman (2007) Strategi belajar mengajar. Bandung
- Raringan (2008). Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Sari, Septiana Dwi, and Suhardi Marli. "Pengaruh Penggunaan Media Audio terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat di Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 5.11.
- Septianing, U. 2010. Pengaruh Media audio visual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan Menyimak Cerita Siswa kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta, Skripsi, Yogyakarta, FIP UNY.
- Sudjana, Nanadan Ahmad Rivai. (2001). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.



Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.

\_\_\_\_\_ (2013). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif (Populasi dan Sampel)*. Bandung: Alfabeta.

Tarigan, Djago danHendy, Guntur. (2011). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan*, Bandung: Angkasa.

\_\_\_\_\_ (1986). *Menyimak Sebagai Suatu Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Angkasa.

Yuliana. (2018). *Pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak*. Bandar Lampung <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/4022>: Skripsi UIN RadenIntan Lampung.

Yuliana. (2018). *Pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak*. Bandar Lampung <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/4022>: Skripsi UIN RadenIntan Lampung.

Yudi Munadi (2012). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru. Mediapembelajaran*: Tangerang Selatan.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SDI Tangalla
Kelas/Semester	: IV/2
Tema 8	: Daerah Tempat Tinggalku
Subtema	: Lingkungan Tempat Tinggalku
Pembelajaran	: 1
Pembelajaran	: Bahasa Indonesia, dan IPA
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui aplikasi WA grup, guru mengirimkan materi pelajaran tentang materi fiksi, dan menyebutkan tokoh tokoh teks cerita fiksi dengan tepat.
2. Dengan kegiatan membaca cerita fiksi pada buku siswa, peserta didik dapat mencermati tokoh-tokoh cerita.
3. Melalui aplikasi WA grup, guru mengirimkan materi tentang tokoh-tokoh pada cerita fiksi, jenis-jenis cerita fiksi dan contoh-contoh cerita fiksi.
4. Dengan mencoba mengamati gambar anak menarik dan mendorong ayunan.

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### *Kegiatan Pendahuluan*

1. Melalui aplikasi WA grup, guru menyapa dan menanyakan kabar peserta didik
2. Melalui aplikasi WA grup, guru mengabsensi peserta didik
3. Melalui WA grup, guru mengingatkan peserta didik untuk selalu menerapkan PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat)
4. Melalui WA grup, guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum belajar dan memberi semangat kepada peserta didik.

#### *Kegiatan Inti*

1. Melalui WA grup, guru mengirimkan materi yang akan di pelajari
2. Melalui WA grup, siswa dapat mengamati gambar pada buku siswa
3. Melalui WA grup, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang di kirimkan
4. Melalui WA grup, guru mempersilakan kepada siswa untuk mengirimkan tanggapannya tentang materi yang sudah di pelajari, dan guru mengirimkn respon tentang apa yang mereka sampaikan.

Melalui WA grup, guru mengirimkan soal latihan kepada siswa

- 5 Melalui WA grup, siswa dapat mengirimkan tanggapannya tentang manfaat belajar pada materi yang sudah diberikan

#### *Kegiatan Penutup*

1. Melalui WA grup, guru memberikan penguatan materi tentang bangun ruang kubus.
2. Melalui WA grup, guru memberikan penghargaan kepada semua peserta didik yang telah mengerjakan tugas dengan baik
3. Melalui WA grup, guru mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a dan membaca hamdallah.

### C. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru dari pengamatan sikap (disiplin dan semangat mengerjakan tugas di rumah), penilaian pengetahuan (jawaban soal yang telah di kirim oleh siswa) melalui WA grup.

Mengetahui  
UPT SDI Tangalla



( HJ St Suriati, S.Pd )  
NIP: 19620129 198206 2 001

Tangalla, 14 Juli 2020  
Wali kelas



(Irvayani)





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SDI Tangalla
Kelas/Semester	: IV/2
Tema 8	: Daerah Tempat Tinggalku
Subtema	: Lingkungan Tempat Tinggalku
Pembelajaran	: 2
Pembelajaran	: Bahasa Indonesia, dan IPA, SBdP
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui aplikasi WA grup, guru mengirimkan materi pelajaran tentang tinggi rendah nada pada teks lagu.
2. Dengan kegiatan membaca cerita fiksi pada buku siswa, peserta didik dapat mencermati tokoh-tokoh cerita.
3. Melalui aplikasi WA grup, guru mengirimkan materi tentang tokoh-tokoh pada cerita fiksi, jenis-jenis cerita fiksi dan contoh-contoh cerita fiksi
4. Dengan mencoba mendorong meja di rumah masing-masing, siswa dapat mengetahui perubahan gerak akibat gaya.

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### *Kegiatan Pendahuluan*

1. Melalui aplikasi WA grup, guru menyapa dan menanyakan kabar peserta didik
2. Melalui aplikasi WA grup, guru mengabsensi peserta didik
3. Melalui WA grup, guru mengingatkan peserta didik untuk selalu menerapkan PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat)
4. Melalui WA grup, guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum belajar dan memberi semangat kepada peserta didik.

#### *Kegiatan Inti*

1. Melalui WA grup, guru mengirimkan materi yang akan di pelajari
2. Melalui WA grup, siswa dapat mengamati gambar pada buku siswa
3. Melalui WA grup, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang dikirimkan
4. Melalui WA grup, guru mempersilakan kepada siswa untuk mengirimkan tanggapannya tentang materi yang sudah di pelajari, dan guru mengirimkn respon tentang apa yang mereka sampaikan.  
Melalui WA grup, guru mengirimkan soal latihan kepada siswa
5. Melalui WA grup, siswa dapat mengirimkan tanggapannya tentang manfaat belajar pada materi yang sudah diberikan

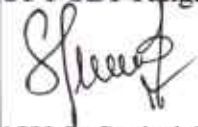
#### *Kegiatan Penutup*

1. Melalui WA grup, guru memberikan penguatan materi tentang bangun ruang kubus.
2. Melalui WA grup, guru memberikan penghargaan kepada semua peserta didik yang telah mengerjakan tugas dengan baik
3. Melalui WA grup, guru mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a dan membaca hamdallah.

### C. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru dari pengamatan sikap (disiplin dan semangat mengerjakan tugas di rumah), penilaian pengetahuan (jawaban soal yang telah di kirim oleh siswa) melalui WA grup.

Mengetahui  
UPT SDI Tangalla



( HJ St Suriati, S.Pd )

NiP: 19620129 198206 2 001

Tangalla, 15 Juli 2020

Wali kelas



(Irvayani)



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SDI Tangalla
Kelas/Semester	: IV/2
Tema 8	: Daerah Tempat Tinggalku
Subtema	: Lingkungan Tempat Tinggalku
Pembelajaran	: 3
Pembelajaran	: PKN, Bahasa Indonesia dan IPS
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui aplikasi WA grup, guru mengirimkan materi pelajaran tentang tinggi rendah nada pada teks lagu.
2. Dengan kegiatan membaca cerita fiksi pada buku siswa, peserta didik dapat mencermati tokoh-tokoh cerita.
3. Melalui aplikasi WA grup, guru mengirimkan materi tentang pengertian dan peranan tokoh dengan jelas.
4. Melalui aplikasi WA grup, guru mengirimkan nilai pesan moral dalam cerita fiksi.

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### **Kegiatan Pendahuluan**

1. Melalui aplikasi WA grup, guru menyapa dan menanyakan kabar peserta didik
2. Melalui aplikasi WA grup, guru mengabsensi peserta didik
3. Melalui WA grup, guru mengingatkan peserta didik untuk selalu menerapkan PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat)
4. Melalui WA grup, guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum belajar dan memberi semangat kepada peserta didik.

#### **Kegiatan Inti**

1. Melalui WA grup, guru mengirimkan materi yang akan di pelajari
2. Melalui WA grup, siswa dapat mengamati gambar pada buku siswa
3. Melalui WA grup, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang dikirimkan
4. Melalui WA grup, guru mempersilakan kepada siswa untuk mengirimkan tanggapannya tentang materi yang sudah di pelajari, dan guru mengirim respon tentang apa yang mereka sampaikan.  
Melalui WA grup, guru mengirimkan soal latihan kepada siswa
5. Melalui WA grup, siswa dapat mengirimkan tanggapannya tentang manfaat belajar pada materi yang sudah diberikan

#### **Kegiatan Penutup**

1. Melalui WA grup, guru memberikan penguatan materi tentang bangun ruang kubus.
2. Melalui WA grup, guru memberikan penghargaan kepada semua peserta didik yang telah mengerjakan tugas dengan baik
3. Melalui WA grup, guru mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a dan membaca hamdallah.



**C. PENILAIAN**

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru dari pengamatan sikap (disiplin dan semangat mengerjakan tugas di rumah), penilaian pengetahuan (jawaban soal yang telah di kirim oleh siswa) melalui WA grup.

sss  
Mengetahui  
UPT SDI Tangalla

( HJ St Suriati, S.Pd )  
NiP: 19620129 198206 2 001

Tangalla, 16 Juli 2020  
Wali kelas

(Irvayani)



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SDI Tangalla
Kelas/Semester	: IV/2
Tema 8	: Daerah Tempat Tinggalku
Subtema	: Lingkungan Tempat Tinggalku
Pembelajaran	: 4
Pembelajaran	: PKN, Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui aplikasi WA grup, guru mengirimkan materi pelajaran tentang kegemaran anggota keluarga dan karakteristik individu anggota keluarganya .
2. Dengan kegiatan membaca cerita fiksi, siswa mengidentifikasi tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi.
3. Melalui aplikasi WA grup, guru mengirimkan materi tentang pengertian dan peranan tokoh dengan jelas.
4. Melalui aplikasi WA grup, guru mengirimkan nilai pesan moral dalam cerita fiksi.

### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### *Kegiatan Pendahuluan*

1. Melalui aplikasi WA grup, guru menyapa dan menanyakan kabar peserta didik
2. Melalui aplikasi WA grup, guru mengabsensi peserta didik
3. Melalui WA grup, guru mengingatkan peserta didik untuk selalu menerapkan PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat)
4. Melalui WA grup, guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum belajar dan memberi semangat kepada peserta didik.

#### *Kegiatan Inti*

1. Melalui WA grup, guru mengirimkan materi yang akan di pelajari
2. Melalui WA grup, siswa dapat mengamati gambar pada buku siswa
3. Melalui WA grup, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang dikirimkan
4. Melalui WA grup, guru mempersilakan kepada siswa untuk mengirimkan tanggapannya tentang materi yang sudah di pelajari, dan guru mengirimkn respon tentang apa yang mereka sampaikan.  
Melalui WA grup, guru mengirimkan soal latihan kepada siswa
5. Melalui WA grup, siswa dapat mengirimkan tanggapannya tentang manfaat belajar pada materi yang sudah diberikan

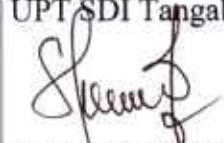
#### *Kegiatan Penutup*

1. Melalui WA grup, guru memberikan penguatan materi tentang .
2. Melalui WA grup, guru memberikan penghargaan kepada semua peserta didik yang telah mengerjakan tugas dengan baik
3. Melalui WA grup, guru mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a dan membaca hamdallah.

### C. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru dari pengamatan sikap disiplin dan semangat mengerjakan tugas di rumah), penilaian pengetahuan (jawaban soal yang telah di kirim oleh siswa) melalui WA grup.

Mengetahui  
UPT SDI Tangalla



( HJ St Suriati, S.Pd )

NIP: 19620129 198206 2 001

Tangalla, 18 Juli 2020

Wali kelas

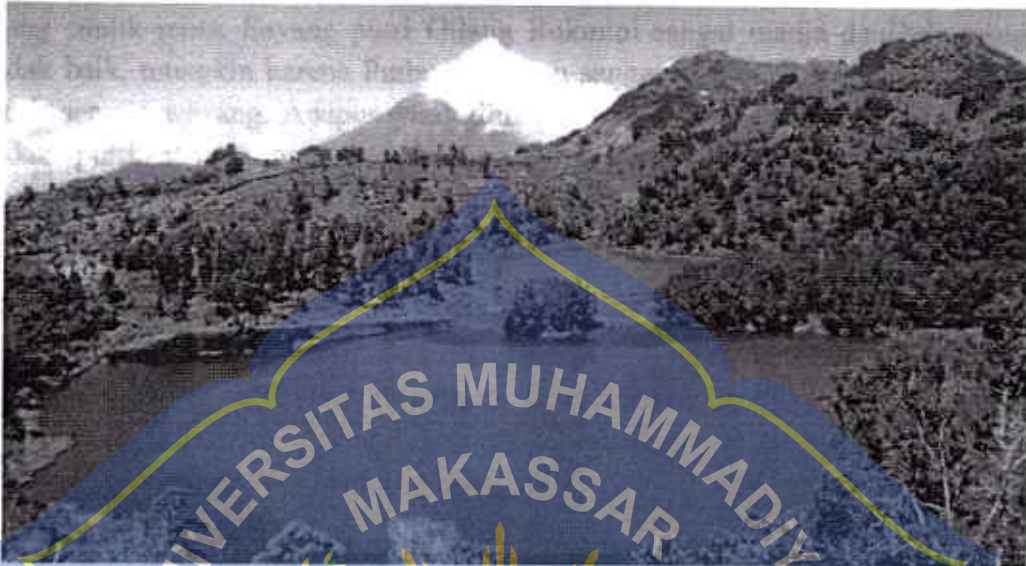


( Irvayani )





## ASAL MULA TELAGA WARNA



Jaman dahulu ada sebuah kerajaan di Jawa Barat bernama Kutatanggeuhan. Kutatanggeuhan merupakan kerajaan yang makmur dan damai. Rakyatnya hidup tenang dan sejahtera karena dipimpin oleh raja yang bijaksana. Raja Kutatanggeuhan bernama Prabu Suwartalaya dan permaisurinya bernama Ratu Purbamanah. Sayang Prabu dan Ratu belum dikaruniai keturunan sehingga mereka selalu merasa kesepian. Rakyat pun sangat mengkhawatirkan keadaan ini, karena siapa yang akan menggantikan Prabu dan Ratu kelak?

Akhirnya Raja memutuskan untuk bersemedi. Dia pergi ke gunung dan menemukan sebuah gua. Disanalah dia bersemedi, berdoa kepada Tuhan supaya dikaruniai keturunan. Setelah berhari-hari Prabu Suwartalaya berdoa, suatu hari tiba-tiba terdengar suara gaib.

“Benarkah kau menginginkan keturunan Prabu Suwartalaya?” kata suara gaib tersebut.

“Ya! Saya ingin sekali memiliki anak!” jawab Prabu Suwartalaya.

“Baiklah! Doamu akan terkabul. Sekarang pulanglah!” kata suara gaib.

Maka Prabu Suwartalaya pun pulang dengan gembira. Benar saja beberapa minggu kemudian, Ratu pun mengandung. Semua bersuka cita. Terlebih lagi ketika sembilan bulan kemudian Ratu melahirkan seorang putri yang cantik. Dia diberi nama Putri Gilang Rukmini. Prabu Suwartalaya mengadakan pesta yang

meriah untuk merayakan kelahiran putri mereka. Putri Gilang Rukmini pun menjadi putri kesayangan rakyat Kutatanggeuhan.

Beberapa tahun telah berlalu, putri Gilang Rukmini tumbuh menjadi gadis yang cantik jelita. Sayang putri Gilang Rukmini sangat manja dan berperangai tidak baik, mungkin karena Prabu dan Ratu sangat memanjakannya. Maklumlah anak semata wayang. Apapun yang diminta oleh putri pasti segera dituruti. Jika tidak putri akan sangat marah dan bertindak kasar. Namun rakyat tetap mencintainya. Mereka berharap suatu hari perangai putri akan berubah dengan sendirinya.

Seminggu lagi putri Gilang Rukmini akan berusia tujuh belas tahun. Prabu Suwatalaya akan mengadakan pesta syukuran di istana. Semua rakyat boleh datang dan memberikan doa untuk putri Gilang Rukmini. Rakyat berkumpul dan merencanakan hadiah istimewa untuk putri kesayangan mereka. Akhirnya disepakati bahwa mereka akan menghadiahkan sebuah kalung yang sangat indah. Kalung itu terbuat dari emas terbaik dan ditaburi batu-batu permata yang beraneka warna. Maka rakyat dengan sukarela menyisihkan uang mereka dan mengumpulkannya untuk biaya pembuatan hadiah tersebut. Mereka memanggil pandai emas terbaik di kerajaan untuk membuatnya.

Akhirnya hari yang ditunggu-tunggu datang juga. Rakyat berduyun-duyun datang ke halaman istana tempat pesta ulang tahun putri Gilang Rukmini diadakan. Di depan istana sudah berdiri sebuah panggung yang megah. Rakyat bersorak-sorai saat Prabu dan Ratu menaiki panggung. Apalagi ketika akhirnya putri Gilang Rukmini keluar dari istana dan melambaikan tangannya. Rakyat sangat gembira melihat putri yang cantik jelita. Pesta pun berlangsung dengan meriah.

Kini tiba saatnya rakyat mempersembahkan hadiah istimewa mereka. Mereka memberikan kotak berisi hadiah itu kepada putri Gilang Rukmini. Prabu Suwatalaya membuka kotak tersebut dan mengeluarkan kalung beraneka warna yang sangat indah dan memberikannya kepada putri Gilang Rukmini. putri Gilang Rukmini memandang kalung itu dengan kening berkerut. Prabu Suwatalaya memandang putrinya, "Ayo nak, kenakan kalung itu! Itu adalah tanda cinta rakyat kepadamu. Jangan kecewakan mereka nak!" "Iya putriku. Kalung itu sangat indah bukan. Ayo kenakan! Biar rakyat senang," kata Ratu Purbamanah. "Bagus apanya? Kalung ini jelek sekali. Warnanya norak, kampungan! Aku tidak mau memakainya!" teriak putri Gilang Rukmini.

Dia membanting kalung itu ke lantai hingga hancur. Prabu Suwatalaya, Ratu Purbamanah dan rakyat Kutatanggeuhan hanya bisa tertegun menyaksikan kejadian itu. Lalu tangis Ratu Purbamanah pecah. Dia sangat sedih melihat kelakuan putrinya. Akhirnya semua pun meneteskan air mata, hingga istana pun



basah oleh air mata mereka. Mereka terus menangis hingga air mata mereka membanjiri istana, dan tiba-tiba saja dari dalam tanah pun keluar air yang deras, makin lama makin banyak. Hingga akhirnya kerajaan Kutatanggeuhan tenggelam dan terciptalah sebuah danau yang sangat indah.

Kini danau itu masih bisa kita temui di daerah Puncak, Jawa Barat. Danau itu dinamakan Telaga Warna, karena jika hari cerah, airnya akan memantulkan cahaya matahari hingga tampak berwarna-warni. Katanya, itu adalah pantulan warna yang berasal dari kalung putri Gilang Rukmini.





Lembar Kerja Siswa  
(Pertemuan Pertama)

Jawablah pertanyaan berdasarkan cerita diatas

1. Siapakah tokoh tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut?
2. Dimana raja melakukan pertapaan?
3. Apa hadiah yang disiapkan Raja dan permaisuri untuk ulang tahun putrinya?
4. Mengapa permaisuri bersedih dan menangis?
5. Bagaimana sifat putri dalam cerita tersebut?
6. Siapa yang mengambil sedikit emas dan permata?
7. Dimana letak telaga warna?
8. Siapa nama kerajaan telaga warna?
9. Dari mana warna telaga?
10. Siapa yang berdoa agar di karuniaai anak?

## KASUARI DAN DARA MAHKOTA

Kasuari memiliki badan besar dan sayap lebar. Dia mampu terbang tinggi. Namun, Kasuari amat serakah. Dia memetik banyak sekali buah yang telah masak. Buah-buahan itu disembunyikan di bawah sayap-nya sehingga burung-burung lain tidak kebagian. Burung-burung lain mengetahui keserakahannya Kasuari. Oleh karena itu, tidak seekor burung pun mau berteman dengannya. Meski demikian, Kasuari tidak memedulikannya.

Lama-kelamaan Kasuari semakin serakah. Tidak hanya buah-buahan di pohon saja yang diambilnya, tetapi juga buah-buahan yang jatuh ke tanah. Burung-burung lain pun jengkel. Mereka mencari cara agar Kasuari sadar dari sifat serakahnya. "Bagaimana jika lomba terbang? Siapa yang mampu terbang tinggi dan paling jauh, dialah pemenangnya. Kalau Kasuari kalah, dia tidak boleh mencurangi kita lagi," usul Dara Makota. "Siapa yang bisa melawan Kasuari? Badannya besar. Sayapnya lebar. Sekali mengepakkan sayap, dia pasti bisa terbang jauh. Kita tidak akan menang," jawab Pipit pesimis. "Ingat, kita harus menggunakan akal. Serahkan semuanya kepadaku. Aku akan melawannya dalam perlombaan ini," kata Dara Makota sambil tersenyum. Dia berusaha meyakinkan teman-temannya.

Teman-teman Dara Makota saling berpandangan. Mereka bertanya-tanya dalam hati. Mungkinkah Dara Makota yang bertubuh kecil dapat mengalahkan Kasuari yang besar?

Dara Makota menyampaikan tantangannya kepada Kasuari. Kasuari menyetujui tantangan Dara Makota. Saat pertandingan tiba, semua burung hadir untuk menyaksikan.

Dengan sombongnya Kasuari menertawakan Dara Makota. "Sudahlah, kamu menyerah saja daripada mendapat malu," ejek Kasuari.

Dara Makota bergeming. "Siapa yang tertawa belakangan, dia yang menang," sahut Dara Makota.

Kasuari dan Dara Makota pun bertanding. Mereka melesat dengan kencang. Kasuari terbang cepat sekali. Sesekali Kasuari menoleh Dara Makota yang berada di belakangnya. Dia takut jika Dara Makota menyusulnya.

Saat asyik menoleh, tiba-tiba... BRAAK.... Kasuari menabrak batang pohon. Sebelah sayapnya pun patah. Semua yang hadir tertegun, tetapi

Kasuari tak mau menyerah. Dia berusaha bangkit dan mengepak-ngepakkan sayapnya. Sayangnya, dia terus terjatuh dan menggelepar di tanah. Sementara itu, Dara Makota terus melesat jauh meninggalkan

Kasuari.

Kasuari hanya dapat memandang Dara Makota dengan rasa malu. Sekarang dia baru tahu rasanya menjadi makhluk lemah. Selama ini dia selalu merasa menjadi burung terhebat. Namun, dalam sekejap dia tidak mampu terbang lagi.

Beberapa burung lain turun ke tanah. Mereka membantu Kasuari. Kasuari semakin malu karena selama ini dia telah mencurangi mereka.

Sejak saat itu, Kasuari sadar dan mengubah perilakunya. Namun sayang sekali, sejak saat itu pula Kasuari tidak bisa terbang lagi. Dia harus mencari makan di tanah.





Lembar kerja siswa  
( Pertemuan ke Dua )

Carilah informasi tentang jenis jenis cerita fiksi berikut!

A. Cerita jenaka  
adalah.....  
.....

.....  
.....  
contoh.....  
.....

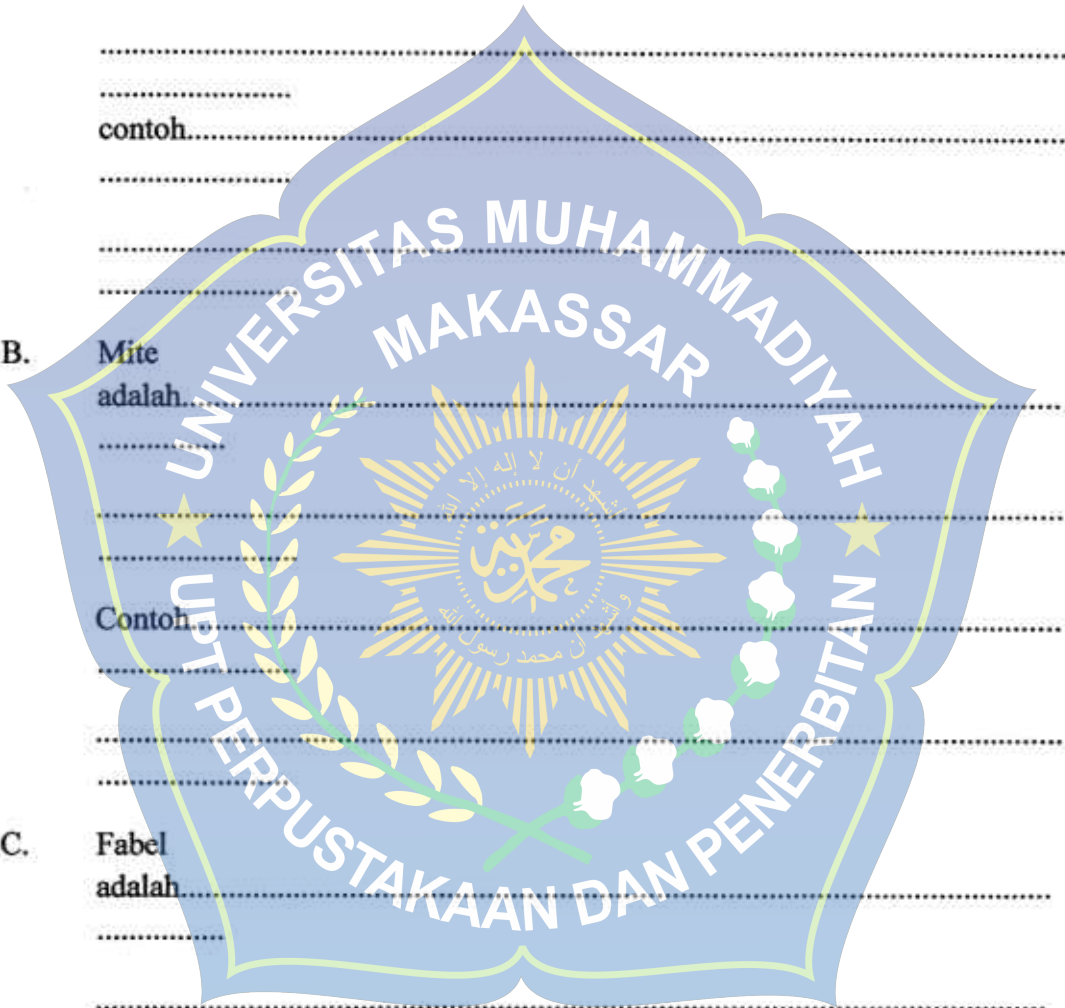
B. Mite  
adalah.....  
.....

.....  
.....  
Contoh.....  
.....

C. Fabel  
adalah.....  
.....

.....  
.....  
Contoh.....  
.....

D. Legenda  
adalah.....  
.....



.....  
.....  
Contoh.....  
.....  
.....

E. Saga  
adalah.....  
.....  
.....

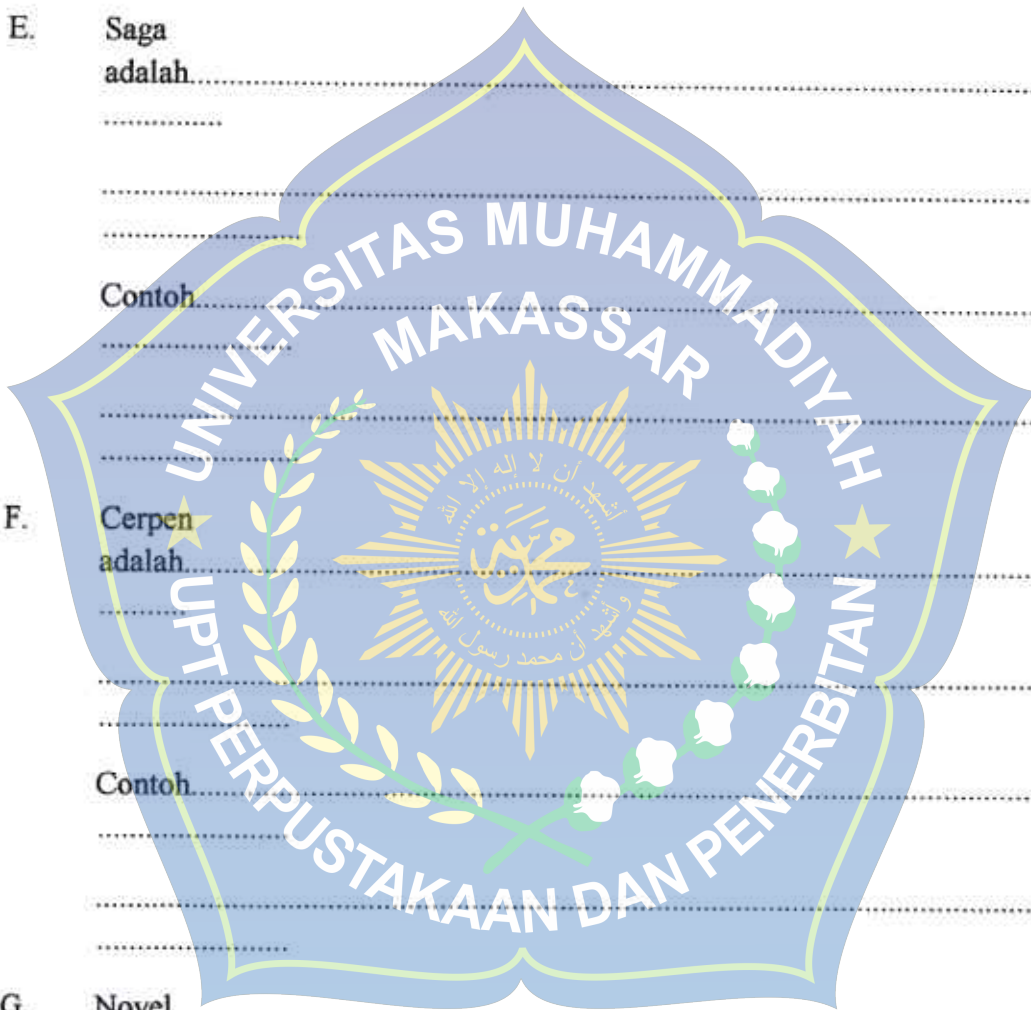
Contoh.....  
.....  
.....

F. Cerpen  
adalah.....  
.....  
.....

Contoh.....  
.....  
.....

G. Novel  
adalah.....  
.....  
.....

Contoh.....  
.....  
.....



## Asal Mula Bukit Catu



Di pedalaman Pulau Bali, terdapat sebuah desa yang subur dan makmur. Sawah dan ladangnya selalu memberikan panen yang berlimpah. Di desa tersebut tinggal seorang petani bernama Pak Jurna dan istrinya. Mereka menginginkan hasil panen padinya lebih banyak dari pada hasil panen sebelumnya. "Hem, sebaiknya pada musim tanam padi sekarang ini kita berkaul," usul Pak Jurna pada istrinya. "Berkaul apa, pak?" sahut Bu Jurna. "Begini, jika hasil panen padi nanti meningkat kita buat sebuah tumpeng nasi besar, ujar Pak Jurna penuh harap. Ibu Jurna setuju.

Ternyata hasil panen padi Pak Jurna meningkat. Sesuai dengan kaul yang telah diucapkan, lantas Pak Jurna dan istrinya membuat sebuah tumpeng nasi besar. Selain itu diadakan pesta makan dan minum. Namun Pak Jurna dan istrinya belum puas dengan hasil panen yang mereka peroleh. Mereka ingin berkaul lagi dimusim padi berikutnya. "Sekarang kita berkaul lagi. Jika hasil panen padi nanti lebih meningkat, kita akan membuat tiga tumpeng nasi besar-besar," ujar Pak Jurna yang didukung istrinya. Mereka pun ingin mengadakan pesta yang lebih meriah daripada pesta sebelumnya.

Ternyata benar-benar terjadi. Hasil panen padi lebih meningkat lagi. Pak Jurna dan istrinya segera melaksanakan kaulnya. Sebagian sisa panen dibelikan hewan ternak oleh Pak Jurna. Tapi mereka masih belum puas. Pak Jurna dan istrinya berkaul lagi akan membuat lima tumpeng besar jika hasil panen dan ternaknya menjadi lebih banyak. Panen berikutnya melimpah ruah dan ternaknya semakin banyak. "Suatu anugerah dari Sang Dewata, apa yang kita mohon berhasil," ucap Pak Jurna datar.



Di suatu pagi yang cerah, Pak Jurnan pergi ke sawah. Sewaktu tiba di pinggir lahan persawahan, ia melihat sesuatu yang aneh. "Onggokan tanah sebesar catu?" tanyanya dalam hati. "Perasaanku onggokan tanah ini kemarin belum ada," gumam Pak Jurnan sambil mengingat-ingat. Catu adalah alat penakar beras dari tempurung kelapa. Setelah mengamati onggokan tanah itu, Pak Jurnan segera melanjutkan perjalanan mengelilingi sawahnya. Setelah itu, ia pulang ke rumah. Setibanya di rumah, Pak Jurnan bercerita pada istrinya tentang apa yang dilihatnya tadi. Ia segera mengusulkan agar membuat catu nasi seperti yang dilihat di sawah. Ibu Jurnan mendukung rencana suaminya. "Begini, Pak. Kita buat beberapa catu nasi. Dengan begitu, panen kita akan berlimpah ruah, sehingga dapat melebihi panen orang lain," usul Bu Jurnan.

Hasil panen berlimpah ruah. Lumbung padi penuh. Para tetangga Pak Jurnan takjub melihat hasil panen yang tiada bandingnya itu. "Pak Jurnan itu petani ulung," kata seorang lelaki setengah baya kepada teman-temannya. "Bukan petani ulung tetapi petani beruntung," timpal salah satu temannya sambil tersenyum. Pak Jurnan dan istrinya membuat beberapa catu nasi. Pesta pora segera dilaksanakan sangat meriah. Beberapa catu nasi segera dibawa ke tempat sebuah catu yang berupa onggokan tanah berada. Namun, Pak Jurnan sangat terkejut melihat catu tersebut bertambah besar. "Baik, aku akan membuat catu nasi seperti catu tanah yang semakin besar ini," tekad Pak Jurnan bernada sombong. Pak Jurnan segera pulang ke rumah dan memerintahkan istrinya agar membuat sebuah catu nasi yang lebih besar.

Sebuah catu nasi yang dimaksud telah siap dibawa ke sawah. Sambil bersenandung dan diiringi gemerciknya air sawah, Pak Jurnan membawa catu nasi besar. Namun setelah tiba ditempat, Pak Jurnan terperanjat. "Astaga! Catu semakin besar dan tinggi!" pekiknya. "Tak apalah. Aku masih mempunyai simpanan beras yang dapat dibuat sebesar catu ini," ujar Pak Jurnan tinggi hati. Begitulah yang terjadi. Setiap Pak Jurnan membuat catu nasi lebih besar, onggokan tanah yang berupa catu bertambah besar dan semakin tinggi. Lama kelamaan catu tanah tersebut menjadi sebuah bukit. Pak Jurnan dan istrinya pasrah. Mereka sudah tidak sanggup lagi membuat catu nasi. Lantas apa yang terjadi? Pak Jurnan jatuh miskin karena ulah dan kesombongannya sendiri. Akhirnya, onggokan tanah yang telah berubah menjadi bukit itu dinamai Bukit Catu.

Lembar kerja siswa  
( Pertemuan ke Tiga )

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan bacaan diatas

1. Siapakah tokoh dalam cerita berjudul “Asal Mula Bukit Catu “?
2. Apa saja peranan tokoh dalam cerita tersebut?
3. Bagaimanakah sifat tokoh utama s dalam cerita tersebut?
4. Mengapa tokoh tersebut di sebut tokoh utama?
5. Siapa tokoh tambahan dalam cerita berjudul “Asal Mula Bukit Catu“?
6. Mengapa tokoh tersebut di sebut tokoh tambahan?
7. Apa yang di maksud tokoh utama ?
8. Apa pesan yang terdapat pada cerita asal mula bukit catu?

Bacalah kembali cerita “Kasuari dan Mara Mahkota “. Kemudian,identifikasilah jenis cerita fiksi tersebut.

1. Jenis cerita fiksi “Asal Mula Telaga Warna” adalah.....

Penjelasan.....

2. Jenis cerita fiksi “Kasuari dan Dara Mahkota “ adalah.....

Penjelasan.....

3. Jelaskan cerita fiksi “ Asal mula Bukit Catu “ adalah.....

Penjelasan.....





# PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN MASA DARURAT COVID 19

Hari/Tanggal : Selasa / 14 Juli 2020  
Tema : 8  
Sub Tema : 1.Lingkungan tempat tinggalku  
Pembelajaran : 1  
Kelas : IV.B  
Nama Guru : Irvayani

Uraian singkat rencana pembelajaran :  
Pada pertemuan kali ini pembelajaran akan dilakukan secara daring menggunakan aplikasi Whats App

Kompetensi Dasar

3.9 Bahasa Indonesia

Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi

3.4 IPA

Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.

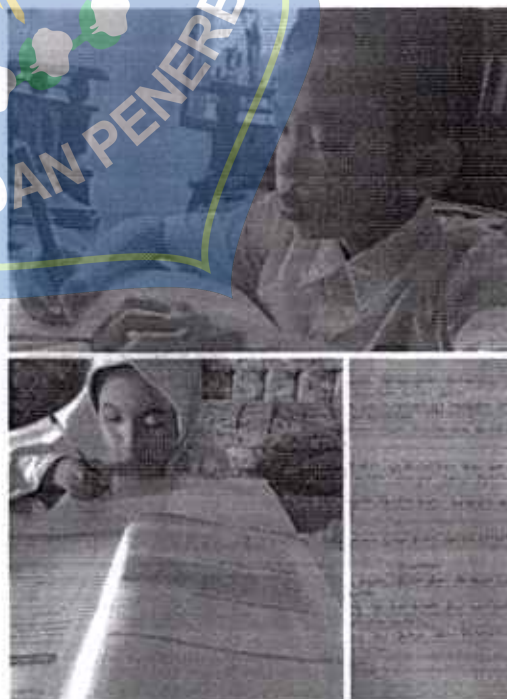
Foto (Screenshot) penyajian materi saat pembelajaran daring.



Foto (Screenshot) Absensi Siswa Saat pembelajaran daring :



Dokumen kegiatan saat pembelajaran daring.



**PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN MASA DARURAT COVID 19**

Hari/Tanggal : Rabu / 15 Juli 2020

Tema : 8

Sub Tema : 1 Lingkungan tempat tinggalku

Pembelajaran : 2

Kelas : IV.B

Nama Guru : Irvayani

Uraian singkat rencana pembelajaran :  
Pada pertemuan kali ini pembelajaran akan dilakukan secara daring menggunakan aplikasi Whats App

Kompetensi Dasar

3.9 Bahasa Indonesia

Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi

3.4 I P A

Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.

3.2 S B D P

Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendahnya nada

Foto (Screenshot) penyajian materi saat pembelajaran daring.



Foto (Screenshot) Absensi Siswa Saat pembelajaran daring :



Dokumen kegiatan saat pembelajaran daring.





**PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN MASA DARURAT COVID 19**

Hari/Tanggal : Kamis / 16 Juli 2020



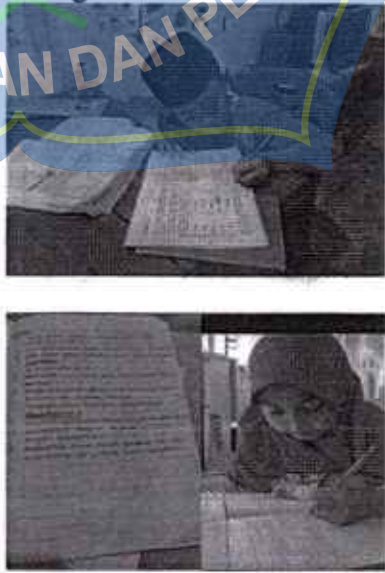
Tema : 8

Sub Tema : 1.Lingkungan tempat tinggalku

Pembelajaran : 3

Kelas : IV.B

Nama Guru : Irvayani

<p>Uraian singkat rencana pembelajaran : Pada pertemuan kali ini pembelajaran akan dilakukan secara daring menggunakan aplikasi Whats App</p> <p>Kompetensi Dasar 1.3 PKN Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka tunggal Ika</p> <p>3.9 Bahasa Indonesia Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi</p> <p>3.3 IPS Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di sekitarnya</p>	<p>Foto (Screenshot) penyajian materi saat pembelajaran daring.</p> 
<p>Foto (Screenshot) Absensi Siswa Saat pembelajaran daring :</p> 	<p>Dokumen kegiatan saat pembelajaran daring.</p> 

**PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN MASA DARURAT COVID 19**



Hari/Tanggal : Sabtu / 18 Juli 2020  
 Tema : 8  
 Sub Tema : 1.Lingkungan tempat tinggalku  
 Pembelajaran : 4  
 Kelas : IV.B  
 Nama Guru : Irvayani

Uraian singkat rencana pembelajaran :  
 Pada pertemuan kali ini pembelajaran akan dilakukan secara daring menggunakan aplikasi Whats App

Foto (Screenshot) penyajian materi saat pembelajaran daring.

**Kompetensi Dasar**

**1.3 PKN**

Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka tunggal Ika

**3.9 Bahasa Indonesia**

Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi

**3.3 IPS**

Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaanserta kehidupan sosial dan budayadi lingkungan sekitar sampai provinsi



Foto (Screenshot) Absensi Siswa Saat pembelajaran daring :

Dokumen kegiatan saat pembelajaran daring.



# St fatima alkatser

Cerilah informasi tentang jenis-jenis Cerita fiksi berikut

Cerita jenaka adalah Cerita pendek

Cerita yang lucu

Kute adalah Krah near lampu

Cerita nyrokidul

Fabel adalah ~~berupa~~ ~~mengandung~~ hewan berpikiran manusia

Cerita Kelana

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
MAKASSAR

Legenda adalah Cerita Rakyat zaman dahulu yang berkaitan peristiwa terjadinya suatu tempat

Cerita aid atau manungka

E Sastra adalah Cerita lucu

Cerita Labirin pelangi

F Novel : Karangan prosa

Cerita

G Cerpen : Cerita pendek

Cerita Cerita acak





Carilah informasi tentang jenis-jenis Cerita Fiksi berikut

Cerita Jenaka

adalah : Bagian Cerita rakyat berunsur jenaka atau lucu

Contoh : Kebayahan MITE

adalah : Kisah berlatar masa lampau, mengandung perbandingan dengan alam semesta

Contoh : Dewi Sri

Fabel adalah : Bentuk narasi yang biasa menampilkan hewan yang berperilaku dan berbicara sebagai manusia

Contoh : Pelinci dan Kura-kura

Legenda adalah : Cerita rakyat zaman dahulu yang berkaitan dengan peristiwa atau asal-usul terjadinya suatu tempat

Contoh : Sempu

Saga : Cerita masa lampau

Contoh : Laskar pelangi

Cerpen

adalah cerita pendek yang berkembang sebagai sebuah miniatur

Contoh cerpen anak

Novel

adalah karangan fiksi yang mencari dalan kehidupan seseorang

Contoh Laskar pelangi





Apakah novel

adalah informasi tentang jenis-jenis Cerita Fiksi berikut

cerita jenaka adalah cerita rakyat bersuara jenaka atau lucu  
adalah folk story atau jawa

Mite adalah kisah yang berlatar masa lalu yang mengandung pemisahan tentang alam semesta  
adalah : katen eye Tanjungselar

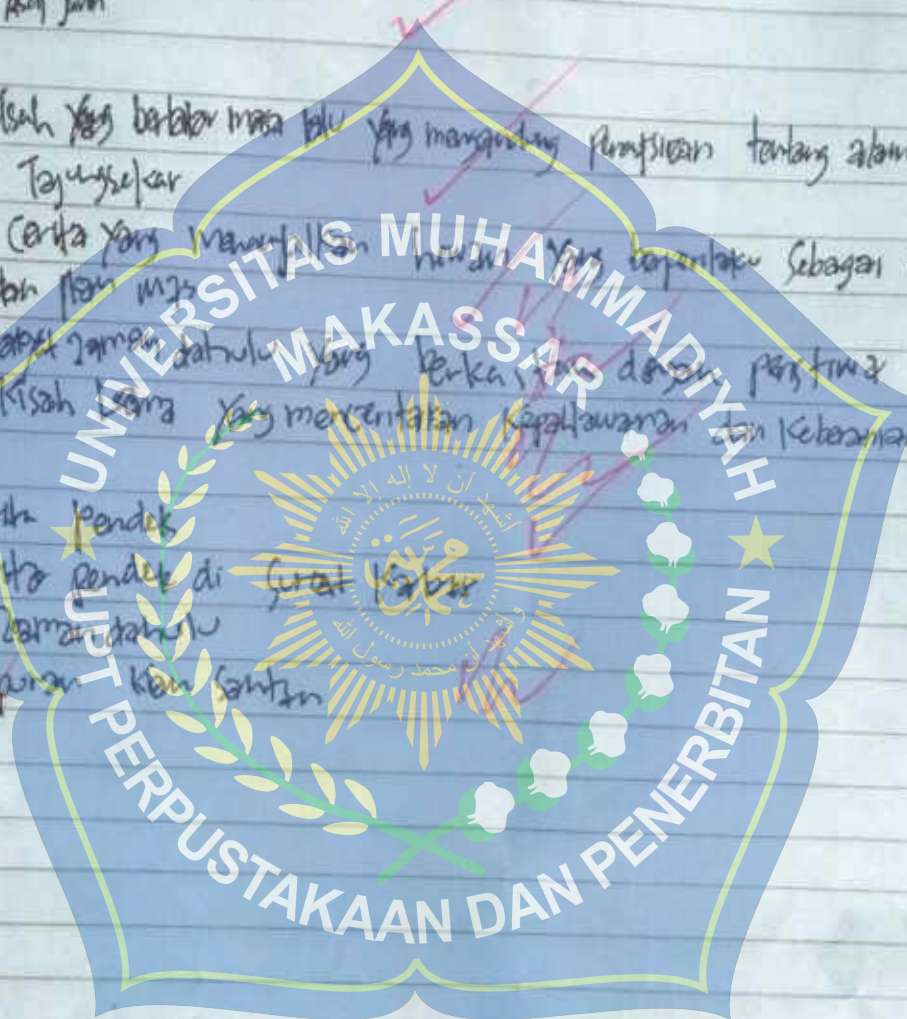
Legenda adalah cerita yang menceritakan manusia yang berperilaku sebagai Manusia  
adalah Kera dan Pan mgs

Saga adalah cerita rakyat zaman dahulu yang berkaitan dengan peristiwa suatu tempat  
adalah kisah yang menceritakan kepahlawanan dan keberanian tokoh fiktional  
adalah kisah yang menceritakan kepahlawanan dan keberanian tokoh fiktional

Cerpen Cerita pendek

Catatan : Cerita pendek di surat kabar  
adalah novel cerita zaman dahulu

adalah : Pertumpahan Kian Santan



Muh Blau

Carilah informasi tentang jenis-jenis cerita fiksi berikut

Cerita jenaka adalah bagian cerita rakyat berunsur jenaka  
Contoh (ceboyan)

Mite adalah bagian yang berupa lelucon berlatar masa lampau tentang alam serent  
Contoh: rasi dan Ayu tentang lelucon

Fabel adalah hewan berakal dan berbicara sebagai manusia  
Contoh: Kawi

Fabel adalah penyampaian hewan yang berperilaku & berbicara sebagai manusia menyampaikan pelajaran moral dan serunya di Benuwa secara eksplisit.  
Contoh: Kelinci & Kura-kura

Legenda adalah cerita zaman dahulu yang berkaitan dengan peristiwa dan asal usul terjadinya suatu tempat  
Contoh: Sangkuniang

Saga adalah kisah tentang perjalanan kepahlawan serta keberanian tokoh tentang sejarah



Muli Fadil

No.

Date

Cerita Informasi tentang jenis cerita fiksi berwujud

Cerita jenaka adalah bagian cerita rakyat 1000

Cerita Kabanyan

mita adalah cerita rakyat zaman dahulu

Cerita Bergambar

fabel adalah cerita hewan yang berperilaku seba

gai manusia

Cerita Kera dan Ular

legenda adalah cerita luyu

Cerita Pak Dadak

Sayur adalah kisah lama tentang alam sekitar

Cerita Istana pelangi

Cerpen adalah cerita zaman dahulu

Cerita orasi

Novel fiksi prosa

Cerita Istana pelangi





Berikan informasi tentang jenis-jenis Cerita Fiksi berikut

Cerita jenaka adalah Cerita Pendek

Contoh Cerita awak

Mite adalah kisah berlatar masa lampau mengenai dongeng penafsiran tentang alam semesta

Fabel adalah bentuk narasi yang biasa menampilkan hewan yang berperilaku dan bertingkah sebagai manusia

Contoh sifansi

legenda adalah Cerita zaman dahulu

Contoh Babung Karawang

Cerpen adalah karangan prosa

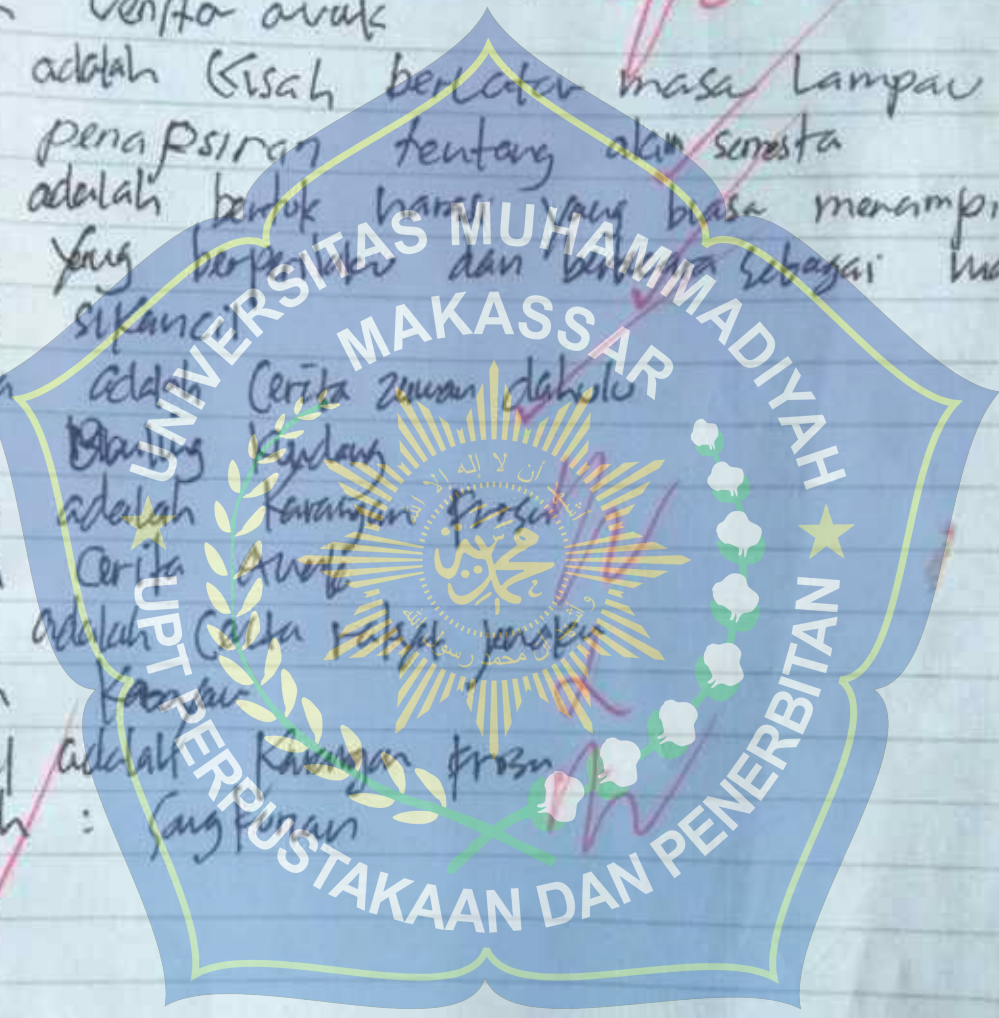
Contoh Cerita Awak

Saga adalah Cerita fabel jenaka

Contoh Karawang

Novel adalah karangan prosa

Contoh : Sang Purnan



Carilah informasi tentang jenis-jenis cerita fiksi berikut

A. Cerita jenaka adalah bagian cerita rakyat berunsur jenaka

Contoh: Kebayun

B. Mite adalah bagian dari kisah berbentuk masa lampau, mengandung perampasan tentang alam semesta

Contoh: Kadan atau tuku tekan

C. Fabel adalah bentuk narasi memaparkan hewan yang berperilaku dan berakhlak sebagai manusia menyampaikan pelajaran moral

Contoh: Kucing dan Kura-kura

D. Legenda adalah cerita zaman dahulu yang berkaitan dengan peristiwa dan asal-usul terjadinya suatu tempat

Contoh: Batu Menunggis

E. Sagas adalah cerita yang menceritakan hewan yang berperilaku manusia

Contoh: Cerpen anak

F. Cerpen adalah cerita pendek

Contoh: cerita anak

G. Novel adalah karangan prosa

Contoh: Iskan Pelangi





Cerita informasi tentang jenis-jenis cerita fiksi berikut

Cerita jenaka adalah bagian dari cerita rakyat berunsur jenaka atau lucu yang dapat membangkitkan tawa

Contoh Pak Bangin asal Jawa

Mite adalah bagian kisah kebatinan masa lampau, mengandung penafsiran tentang alam Semesta serta dianggap benar-benar terjadi

Contoh Si Caneil

Fabel adalah bentuk cerita yang menampilkan hewan yang berperilaku dan bertingkah seperti manusia

Contoh: Kera dan Ikan Mas

Legenda adalah kisah yang dipercaya

Contoh: Kubur Janda Suka Kaya

Saga adalah kisah lama yang menceritakan kepahlawanan serta keberanian tokoh yang mengandung unsur-unsur sejarah

Contoh: Smarandhan

Cerpen adalah cerita pendek yang bernilai

Contoh: Cerpen Perot Khar

Novel adalah kisah yang menceritakan kehidupan seseorang beserta orang-orang sekitarnya dengan menampilkan watak

Contoh: Bumi Manusia





Carilah informasi tentang jenis-jenis cerita fiksi berikut

1. Cerita jellaka adalah bagian dari rakyat berunsur jellaka atau lucu yg dapat membangkitkan tawa  
Contoh Pak bajin asal Jawa

2. Mite adalah bagian kisah berlatar masa lampau merendang Peristiwa tentang alam semesta serta dianggap benar-benar terjadi  
Contoh Si Kancil

3. Fabel adalah bentuk narasi yang menampilkan hewan-hewan berfikir dan berbicara sebagai manusia  
Contoh: Kerabat ikan mas

4. Legenda adalah kerangka Prosa  
Contoh: Tubuhnya setan kamu

5. Saga adalah kisah lama yang mengandung unsur-unsur sejarah

6. Cerpen adalah cerita pendek yang berkembang  
Contoh cerpen Setak kabar

7. Novel adalah kisah yang menceritakan kehidupan seorang beserta orang-orang di sekitarnya dengan manner, jargon, watak  
Contoh: Bumi Manusia





Carilah informasi tentang jenis-jenis Cerita Fiksi berikut

Serta jelaskan adalah bagian cerita rakyat berwujud jenisku

Contoh: Pak Banjar asal Jawa

Mite adalah cerita tentang masa lampau

Contoh: Ml roro Kidul

Fabel adalah cerita rakyat zaman dulu

Contoh: Malin Kundang

Leyenda adalah cerita tentang hewan yang berpe ribaku Manusia

Contoh: Batu Menangis

Saga adalah kisah lama yang menceritakan ke pahlawanan serta keberanian tokoh yang mengem

dung unsur sejarah

Contoh: Cingukwara

Cerpent adalah cerita pendek yang berkembang sbagai miniatur

Contoh: Cerpen Anak

Novel adalah karangan prosa yang mence ritakan kehidupan seseorang beserta orang-orang disekelilingnya

Contoh:





# St fatima alkatun

Cerita Informasi tentang jenis-jenis Cerita fiksi berikut

Cerita Jenaka adalah Cerita pendek

Cerita yang lucu

Contoh adalah Kisah West Lampung

Cerita nyin Kiddul

Fabel adalah kisah yang mengandung hewan berperilaku manusia

Contoh

Cerita Kelangka

Legenda adalah Cerita Rakyat zaman dahulu yang berkaitan peristiwa terjadinya suatu tempat

Contoh adalah Gole Manangkis

Sastra adalah Cerita Lucu

Contoh adalah Cerita pelangi

Novel : Karya sastra

Contoh

Cerpen : Cerita pendek

Contoh Cerita anak





## RIWAYAT HIDUP



**Irvayani.** Dilahirkan di Boka Kabupaten Gowa pada tanggal 15 Oktober 1982, dari pasangan Ayahanda Sampo dan Ibunda Kasma. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 1989 di SDI Kalukuang Boka Kabupaten Gowa .

Dan Tamat 1995. Tamat SMP Negeri 02 Pallangga tahun 1998, tamat SMK 01 Limbung tahun 2001. Pada tahun 2007 penulis melanjutkan pendidikan program Diploma Dua ( D2) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ( PGMI ) Di STAI DDI Wal-Irsyad Makassar, pada tahun 2010 penulis melanjutkan pendidikan pada program strata satu pendidikan Agama Islam di Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai tahun 2013.

