

**KEEFEKTIFAN MEDIA GAMBAR DAN PERMAINAN
KOOPERATIF DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN
MENYIMAK SISWA KELAS VII SMP NEGERI 9
BULUKUMBA**

*The Effectiveness of Picture Media and Cooperative Games in
Learning Listening Skill for Class VII Students of
State Junior High School 9 Bulukumba*



Tesis

Oleh:

SUAEBA MAKNUN

Nomor Induk Mahasiswa : 105.04.12.019.17

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2021

**KEEFEKTIFAN MEDIA GAMBAR DAN PERMAINAN
KOOPERATIF DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN
MENYIMAK SISWA KELAS VII SMP NEGERI 9
BULUKUMBA**

*The Effectiveness of Picture Media and Cooperative Games in
Learning Listening Skill for Class VII Students of
State Junior High School 9 Bulukumba*



Tesis

Oleh:

SUAEBA MAKNUN

Nomor Induk Mahasiswa : 105.04.12.019.17

27/08/2021

1 cap
Sub. Alumni

R/0026/MB/210
MAS
k'

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2021

**KEEFEKTIFAN MEDIA GAMBAR DAN PERMAINAN
KOOPERATIF DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN
MENYIMAK SISWA KELAS VII SMP NEGERI 9
BULUKUMBA**

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Magister

**Program Studi
Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

Disusun dan diajukan oleh

SUAEBA MAKNUN

Nomor Induk Mahasiswa : 105.04.12.019.17

Kepada

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2021

TESIS

**KEEFEKTIFAN MEDIA GAMBAR DAN PERMAINAN
KOOPERATIF DALAM PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 9
BULUKUMBA**

Yang Disusun dan Diajukan oleh

SUAEBA MAKNUN

Nomor Induk Mahasiswa : 105.04.12.019.2017

Telah Dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis
Pada Tanggal 30 Maret 2021

Menyetujui
Komisi Pembimbing,

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. Abd. Rahman Rahim, M.Hum.


Dr. Sitti Aida Azis, M.Pd.

Mengetahui,

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Makassar,


Dr. H. Darwis Muhdina, M.Ag.
NBM : 483 523

Ketua Program Magister Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia,


Dr. Abd. Rahman Rahim, M.Hum.
NBM : 922 699

HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Keefektifan Media Gambar dan Permainan Kooperatif dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba

Nama Mahasiswa : Suaeba Maknun

NIM : 105.04.12.019.17

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia Penguji Tesis pada Tanggal 30 Maret 2021 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (M.Pd.) pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, dengan beberapa perbaikan.

Makassar, 30 April 2021

Tim Penguji

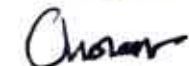
Dr. H. Darwis Muhdina, M.Ag.
(Ketua Penguji)



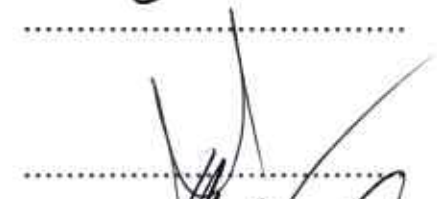
Dr. Abd. Rahman Rahim, M.Hum.
(Sekretaris/Pembimbing/Penguji)



Dr. Sitti Aida Azis, M.Pd.
(Pembimbing/Penguji)



Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum.
(Penguji)



Prof. Dr. H. Muh. Rapi Tang, M.Si.
(Penguji)



PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **Suaeba Maknun**

NIM : 105.04.12.019.17

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengembalian tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, April 2021

; menyatakan,

Suaeba Maknun

ABSTRAK

SUAEBA MAKNUN. 2021. Keefektifan Media Gambar dan Permainan Kooperatif dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba, dibimbing oleh A. Rahman Rahim dan St. Aida Azis.

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) untuk mengetahui tingkat kemampuan menyimak siswa kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba menggunakan media gambar dan permainan kooperatif, dan (2) untuk mengetahui tingkat kemampuan menyimak siswa kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba menggunakan metode konvensional.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi tersebut dibagi menjadi dua kelompok/kelas yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *pre-test* dan *pos-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan teknik presentase (%) dengan rumus: $n/N \times 100$ untuk rentang 10-100. Adapun uji efektifitas menggunakan perhitungan statistik inferensial dengan analisis menggunakan program SPSS.

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa Nilai rata-rata tes awal siswa pada kelompok eksperimen 67,46 dan tes akhirnya yaitu 79,55. Standar deviasi tes awal 5,38 dan tes akhir 5,62 sedangkan pada kelompok kontrol nilai tes awalnya yaitu 69 dan tes akhirnya yaitu 75,53. Standar devisi tes awal 4,77 dan tes akhir 5,93. Untuk pengujian hipotesis menggunakan uji-t. Hasil uji-t terhadap hasil tes awal diperoleh $t_{hitung} = t_{tabel}$ ($-0,33 = 2,056$) pada $\alpha = 0,05$ dengan $dk = 26$, yang berarti tidak terdapat perbedaan sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok berangkat dari kemampuan awal yang sama. Sedangkan hasil uji-t terhadap hasil tes akhir diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,31 > 2,056$) pada $\alpha = 0,05$ dengan $dk = 26$, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sesuai dengan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini. Hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yang menggunakan media gambar dan permainan kooperatif lebih baik daripada hasil belajar siswa di kelas kontrol yang menerapkan metode ceramah.

Kata Kunci: *Media Gambar dan Permainan Kooperatif, Menyimak*

ABSTRACT

Suaeba Maknun, 2021. The Effectiveness of Picture Media and Cooperative Games in Learning Listening Skills for Class VII Students of State Junior High School 9 Bulukumba, supervised by A. Rahman Rahim and Sitti Aida Azis.

The objectives of this research were: (1) to determine the level of listening ability of seventh grade students of State Junior High School 9 Bulukumba using picture media and cooperative games, and (2) to determine the level of listening ability of seventh grade students of State Junior High School 9 Bulukumba using conventional method.

This research was a quantitative research with experimental method. The population was divided into two groups/classes, namely the experimental group and the control group. The data collection of this research was carried out using pre-test and post-test techniques in the experimental class and control class. The data analysis technique of this research applied the percentage (%) technique with the formula: $n/N \times 100$ for the range 10-100. The effectiveness test through inferential statistical calculations with analysis using the SPSS program.

Based on the results of data analysis, it can be concluded that the average value of the students' initial test in the experimental group was 67.46 and the final test was 79.55. The standard deviation of the initial test was 5.38 and the final test was 5.62 while in the control group the initial test score was 69 and the final test score was 75.53. The standard deviation of the initial test was 4.77 and the final test was 5.93. To test the hypothesis using the t-test. The results of the t-test on the initial test results obtained $t_{count} = t_{table}$ ($-0.33 = 2.056$) at $\alpha = 0.05$ with $dk = 26$, which means there was no difference so it can be concluded that the two groups departed from the same initial ability. While the results of the t-test on the final test results obtained $t_{count} > t_{table}$ ($3.31 > 2.056$) at $\alpha = 0.05$ with $dk = 26$, which means that there were differences in learning outcomes between the experimental group and the control group according to the hypothesis proposed in the study. This indicated that student learning outcomes in the experimental group using picture media and cooperative games was better than student learning outcomes in the control class using the lecture method.

Keywords: *Picture Media and Cooperative Games, Listening*



Translated & Certified
Lansana Institute of Unismuh Makassar
Date 31 Juli '21 by Skharnet

Witnessed by: Ust. Ummatun Nadia

KATA PENGANTAR



Segala puji-pujian terlantun ke hadirat Allah Swt dan rasul-Nya., yang telah menurunkan rahmat dan inayah-Nya kepada penulis hingga penulisan penelitian ini dapat diselesaikan. Segala sesuatu yang terjadi di muka bumi ini tidak akan terlaksana dengan sendirinya. Manusia telah diciptakan secara berpasang-pasangan. Seperti halnya dengan tesis ini, tidak akan mungkin dapat diselesaikan tanpa dorongan, petunjuk, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, izinkan penulis mengucapkan terima kasih sebagai berikut.

Terima kasih kepada Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. H. Darwis Muhdina, M.Ag. Direktur Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, atas saran dan petunjuknya selama penulis melanjutkan studi pada Pascasarjana Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar.

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada Dr. A. Rahman Rahim, M.Hum, Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sekaligus Pembimbing I, dan Dr. Sitti. Aida Azis, M.Pd., Pembimbing II, semoga segala kebaikan, arahan, dan pencerahan yang diberikan kepada penulis selama menempuh pendidikan dan bimbingan tesis ini bernilai ibadah di sisi Allah Swt.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah SMP Negeri 9 Bulukumba dan seluruh staf guru yang telah banyak memberikan atensi dukungan dan bantuan selama penulis melaksanakan penelitian. Semoga segala kebaikan yang diberikan senantiasa mendapatkan nilai pahala di sisi Allah Swt.

Ucapan terima kasih istimewa buat kedua orang tua penulis yang telah memberikan kasih sayang tak terhingga nilainya hingga penulis menyelesaikan studi magister ini. Ucapan terima kasih penulis juga sampaikan kepada keluarga besar penulis dan terkhusus buat suamiku tercinta, Muhammad Nasir, dan anak-anak; Nurul Azizah, Izzah Fakhira, dan Naila Fadhiila, yang selalu setia dan sabar mendampingi dengan warna pelangi cinta di matanya yang tulus telah menjadi doa penguat jiwa penulis melewati kesulitan-kesulitan masa akhir studi.

Terima kasih atas segala motivasi dan bantuan yang telah diberikan. Perjuangan ini, mungkin, akan sangat berat tanpa kehadiran keluarga besar dan suami tersayang. Akhirnya, penulis mengucapkan terima kasih atas masukan dan kritikan dari pembaca yang sifatnya membangun dan semoga tesis ini bermanfaat bagi pembaca serta mendapat rahmat dari Allah Swt, Amin.

Makassar, April 2021

Penulis

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Tinjauan Penelitian Sebelumnya	12
B. Kajian Teori dan Konsep	15
1. Tinjauan Konsep Menyimak	15
2. Konsep Pembelajaran Menyimak	32
3. Konsep Media Pembelajaran	45
4. Media Gambar dan Permainan Kooperatif	58
5. Skema Pelaksanaan Pembelajaran	64
6. Tahap Penilaian Pembelajaran	68
C. Kerangka Pikir	69
D. Hipotesis	71

BAB III METODE PENELITIAN	72
A. Jenis Penelitian	72
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	72
C. Populasi dan Sampel	73
D. Teknik Pengumpulan Data	74
E. Teknik Analisis Data	75
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	76
A. Penyajian Data Penelitian	76
B. Pembahasan	87
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	89
A. Simpulan	89
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
BIODATA DIRI	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu fenomena yang selalu menjadi sorotan mendasar dalam pembelajaran di sekolah akhir-akhir ini adalah pola rutinitas guru yang mengejar target kompetensi yang tertuang dalam indikator dan tujuan-tujuan khusus, sehingga kreativitas siswa terpasung, beban pekerjaan rumah yang banyak, hafalan yang bertumpuk, dan kegiatan lainnya yang membuat siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan ide-ide, mengasah pikiran analitik kritis, kreatif, bereksplorasi, bereksperimen, membuat laporan, dan berbagai kegiatan kreativitas lainnya.

Siswa melaksanakan kegiatan yang berkisar mengerjakan soal-soal latihan yang muaranya hanya belajar untuk ujian atau ulangan. Hal ini menjadi suatu pola pengajaran monoton yang dilakukan sepanjang tahun sehingga sekolah tidak ubahnya sebagai tempat bagi siswa membuka buku paket, tugas latihan, ulangan, pekerjaan rumah, menghafal, dan paling fatal adalah duduk mendengarkan ceramah guru yang dipersiapkan untuk ujian dan mendapat nilai tinggi sebagai tuntutan sistem penilaian apalagi terhadap Ujian Nasional.

Sementara itu, dalam peraturan pemerintah Nomor 41 Tahun 2006 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah dinyatakan bahwa pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai KD yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

Proses melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip alam takambang jadi guru dan belajar dari aneka sumber; menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain; memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya; melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan (PP No. 41 Thn 2007)

Salah satu mata pelajaran yang tidak terlepas dengan fenomena di atas adalah pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia yang mempunyai tujuan cukup ideal, yakni agar siswa mampu berkomunikasi dengan baik dalam berbagai bentuk, menjadi sangat monoton karena terpasung oleh kekakuan sistem yang berlaku. Ujian yang dirancang dengan menekankan pada ranah kognitif, pola mengajar guru yang kejar target nilai ujian, membuat esensi pembelajaran bahasa Indonesia menjadi kurang efektif. Siswa hanya mampu memahami berbagai kaidah kebahasaan atau menjawab berbagai pertanyaan yang dirancang kurang komunikatif dan apresiatif, tetapi tidak mampu melakukan kegiatan berbahasa. Siswa memperoleh nilai baik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai pengetahuan, akan tetapi tidak terampil melakukan kegiatan berbahasa. Jadi wajar jika ada sinyalir bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia beberapa dasawarsa dianggap kurang berhasil (Sahnun, 2003: 17)

Demikian halnya materi pembelajaran bahasa Indonesia bukan hanya sekadar mentransfer kadar keilmuan kepada peserta melainkan yang lebih penting adalah kemampuan siswa menyerap materi-materi yang disajikan dalam setiap proses pembelajaran bahasa Indonesia sebagai sebuah keterampilan. Salah keterampilan dalam bahasa Indonesia adalah keterampilan menyimak. Pengembangan keterampilan menyimak inilah merupakan titik nadir

yang senantiasa dilatih dan mendapatkan perhatian dari seorang pendidik agar tujuan akhir dari seluruh proses pembelajaran dapat terwujud.

Menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Di era yang serba cepat ini, kegiatan menyimak lebih banyak dilakukan manusia sebagai bentuk penyerapan informasi daripada keterampilan berbahasa lainnya. Hal ini disadari karena maraknya informasi melalui media elektronik membutuhkan kecepatan, kecermatan menyimak, dan mengolahnya serta menyikapinya dalam kehidupan sehingga tidak tertinggal dari berbagai perkembangan yang serba kompleks. Sejalan dengan itu, laporan penelitian Bried (Arifin, 1999:162) mengemukakan dalam proses aktivitas pemahaman terhadap segala aspek dalam kehidupan manusia 52% dilakukan dengan cara menyimak, 25% dengan membaca, 15% dengan menulis, dan selebihnya dilakukan dengan berbicara.

Beberapa penelitian menyimpulkan, diantaranya Burhan (1971:83) menyatakan bahwa pada umumnya orang setiap hari menggunakan waktu komunikasinya 45% untuk mendengarkan, 30% untuk berbicara, 16% untuk membaca, dan 9% untuk menulis. Tompkins dan Hoskisson (1991:121) menyatakan bahwa seseorang menggunakan waktu komunikasinya 50% untuk mendengarkan dan 50% untuk berbicara, membaca, dan menulis.

Goleman (2001:224) mengatakan bahwa departemen Tenaga Kerja Amerika Serikat menaksir dari seluruh waktu yang disediakan untuk berkomunikasi, 22 % digunakan untuk membaca dan menulis, 23 % untuk bicara, dan 55 % untuk mendengarkan. Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa waktu yang digunakan untuk berkomunikasi 50% untuk mendengarkan. Waktu yang digunakan untuk menyimak lebih banyak apabila dibandingkan dengan waktu yang digunakan untuk berbicara, membaca, dan menulis.

Peranan kemampuan mendengarkan yang baik dalam berbagai kehidupan nyata sangat penting. Burhan (1971:82) menjelaskan bahwa kepandaian mendengarkan penting sekali peranannya dalam kehidupan manusia. Dalam lapangan apapun yang dikerjakan dan perbuatan sehari-hari akan lebih banyak ditentukan oleh apa yang didengar daripada yang dilihat dan dirasakan. Selanjutnya dijelaskan oleh Burhan (1971) bahwa seorang buruh yang tidak pandai mendengarkan petunjuk dari majikannya akan merugikan perusahaan. Pengusaha yang tidak pandai menyimak perkembangan perekonomian akan sukar untuk maju.

Proses pembelajaran di sekolah ternyata peranan menyimak juga sangat penting. Hasil penelitian Rachim (2001: ii) terhadap siswa sekolah dasar Kecamatan Rappocini Makassar melaporkan bahwa kemampuan menyimak siswa berkorelasi positif dengan prestasi belajarnya. Atau dengan kata lain, kemampuan menyimak siswa sangat mempengaruhi prestasi belajarnya. Demikian pula hasil

penelitian yang dilaporkan Majid (2002: 21) bahwa siswa yang mempunyai kemampuan menyimak tinggi cenderung mempunyai prestasi belajar yang tinggi pula.

Uraian tersebut dapat dipahami bahwa keterampilan menyimak sangat dibutuhkan dan perlu dipelajari atau dilatihkan sejak dini mulai sekolah dasar. Oleh karena itu, dalam kurikulum mulai sekolah dasar hingga sekolah lanjutan atas, aspek menyimak mendapat porsi yang cukup banyak dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Di sekolah dasar misalnya, berdasarkan hasil analisis standar isi, aspek menyimak menduduki porsi paling banyak dibanding dengan keterampilan berbicara, menulis, dan membaca yaitu sekitar 41, 21%, karena hampir setiap aspek membutuhkan keterampilan menyimak (BSNP, 2006).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan bahwa pembelajaran menyimak merupakan hal penting yang sangat dibutuhkan siswa. Sedemikian urgennya pembelajaran menyimak, maka seorang pendidik tidak dibenarkan memiliki pemahaman bahwa kemampuan menyimak merupakan kemampuan alamiah belaka. Oleh karena itu, meningkatkan kemampuan menyimak merupakan salah satu alasan mengapa kemudian banyak siswa yang tidak faham terhadap materi yang dibawa oleh gurunya, indikator yang terdekat adalah mengajar guru dengan metode seremonial.

Siswa yang tidak memiliki kemampuan mendengarkan yang efektif akan salah memahami atau menafsirkan informasi tersebut. Akibatnya, siswa akan memperoleh dan memiliki pengetahuan yang salah. Burhan (1971:83) menjelaskan bahwa kemampuan mendengarkan sangat penting dalam kehidupan anak di masyarakat dalam jabatan apapun yang dikerjakan. Itulah sebabnya, kemampuan mendengarkan yang baik mutlak dimiliki oleh siswa sebagai kemampuan dasar untuk mempelajari berbagai pengetahuan. Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mendengarkan yang efektif mutlak diperlukan oleh manusia dalam menjalani kehidupannya.

Kondisi kemampuan menyimak siswa dewasa ini masih sangat kurang. Laporan Suardi (1998) dalam hasil penelitiannya terhadap siswa di beberapa SD unggulan di Sulawesi Selatan menyatakan bahwa kemampuan menyimak siswa belum memadai. Hal ini disebabkan anatar lain kurang kreatifnya guru dalam menyajikan pembelajaran menyimak di sekolah. Demikian pula laporan Ahyani (2001) dalam penelitiannya terhadap siswa SMP 2 di Kabupaten Gowa menunjukkan bahwa kemampuan menyimak siswa masih sangat kurang karena teknik penyajian pembelajaran menyimak masih sangat konvensional.

Tarigan (2008: 45) merumuskan beberapa sebab rendahnya keterampilan menyimak yaitu; 1) sikap siswa yang merendahkan keterampilan menyimak, 2) kondisi fisik siswa yang lelah apabila pelajaran

bahasa Indonesia pada jam pelajaran terakhir, dan 3) jumlah siswa yang banyak juga mempengaruhi suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif. 4) kurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran di kelas. Faktor lain yang menyebabkan pelajaran menyimak belum terlaksana dengan baik yaitu faktor guru yang menggunakan strategi pembelajaran menyimak belum bervariasi dan cenderung berceramah (ekspositori) sehingga guru perlu mengubah strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Guru belum maksimal dalam memberikan materi pelajaran menyimak. Selain itu, faktor sarana yang ada di sekolah juga belum memadai, seperti: 1) situasi ruangan untuk kegiatan menyimak terlalu sempit, 2) perangkat lunak masih kurang, 3) bahan materi simakan yang terbatas.

Tentu saja kondisi tersebut tidak dapat dibiarkan berlarut-larut, tetapi perlu disikapi dengan serius. Oleh karena itu, tidak ada jalan lain kecuali guru harus menempuh proses kreatif dalam melakukan pembelajaran menyimak yang efektif, kreatif, dan menyenangkan siswa sehingga dapat bermakna dalam upaya pengembangan keterampilan menyimak siswa dengan menggunakan media gambar dan permainan kooperatif.

Media gambar merupakan media visual yang hanya bisa dilihat saja, tidak memunyai unsur audio atau suara. Guru dapat menggunakannya untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga informasi yang disampaikan dapat diungkapkan. Sedangkan

permainan kooperatif merupakan kegiatan kreatif dalam permainan yang melibatkan seluruh siswa. Setiap siswa mendapatkan peranan masing-masing dalam pembelajaran. Dua media pembelajaran ini akan digunakan secara terkombinasi untuk menstimulus keterampilan menyimak siswa di sekolah.

Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, sehingga media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu peserta didik menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Berbeda jika peserta didik hanya mendengarkan informasi secara verbal (lisan) dari guru, maka peserta didik tidak dapat memahami materi pembelajaran dengan dengan baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan atau mengalami sendiri melalui media pembelajaran, maka pemahaman peserta didik menjadi lebih mudah.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik mengadakan penelitian mengenai efektivitas media gambar dan permainan kooperatif dalam pembelajaran menyimak siswa dengan judul; "Keefektifan Media Gambar dan Permainan Kooperatif dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak siswa VII SMP Negeri 9 Bulukumba."

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah hasil belajar keterampilan menyimak siswa pada kelas eksperimen dalam pembelajaran menggunakan media gambar dan permainan kooperatif kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba?
2. Bagaimanakah hasil belajar keterampilan menyimak siswa pada kelas kontrol dalam pembelajaran menggunakan media gambar dan permainan kooperatif kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil belajar keterampilan menyimak siswa pada kelas eksperimen dalam pembelajaran menggunakan media gambar dan permainan kooperatif kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba.
2. Mengetahui hasil belajar keterampilan menyimak siswa pada kelas kontrol dalam pembelajaran menggunakan media gambar dan permainan kooperatif kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoretis dan praktis, sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis
 - a. Memberi sumbangan pemikiran mengenai hasil penelitian pembelajaran menyimak di sekolah.

- b. Sebagai penelitian lanjutan guna mengembangkan jenis metode lainnya dalam pembelajaran menyimak di sekolah.
- c. Menambah khasanah bahan perpustakaan berkaitan dengan penelitian pembelajaran menyimak.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai bahan perbandingan bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran menyimak yang menarik dan efektif di kelas.
- b. Salah satu alternatif bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar menyimak siswa di sekolah.
- c. Sebagai sumbangan pemikiran untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran menyimak di sekolah, khususnya di SMP Negeri 9 Bulukumba.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Sebelumnya

Penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran dengan menggunakan media gambar telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, diantaranya sebagai berikut.

Sri Widiarti (2009) melakukan penelitian dengan judul, *Pengaruh Pemanfaatan Media Lingkungan dan Media Gambar Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Kreativitas Siswa*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Perbedaan pengaruh pemanfaatan media lingkungan dan media gambar terhadap prestasi belajar matematika, (2) Perbedaan prestasi belajar matematika antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan kreativitas rendah, (3) Interaksi pengaruh pemanfaatan media (lingkungan dan media gambar) dan kreativitas siswa terhadap prestasi belajar matematika.

Analisis data tes prestasi belajar menunjukkan bahwa: (1) Perbedaan pengaruh antara Pemanfaatan media lingkungan dan media Gambar terhadap prestasi belajar matematika ($F_{hitung}: 228,35 > F_{table}: 3,908$ pada taraf signifikan 0,05); (2) Perbedaan prestasi belajar matematika antara siswa yang memiliki kreativitas tinggi dengan siswa yang memiliki kreativitas rendah ($F_{hitung}: 70,58 > F_{table}: 3,908$ pada taraf signifikansi 0,05); (3) Interaksi pengaruh pemanfaatan media (lingkungan

dan gambar) dan kreativitas terhadap prestasi belajar matematika ($F_{hitung} : 59,31 > F_{tabel} 3,908$ pada taraf signifikan 0,05).

Subaryono (2013) melakukan penelitian dengan judul, *Pemanfaatan Media Gambar Pahlawan Nasional sebagai Pembelajaran IPS Sejarah (Studi kasus pada SD di Kecamatan Karangmoncol)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambar pahlawan nasional yang digunakan dalam pembelajaran IPS sejarah. Proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan media gambar pahlawan nasional, alasan gambar pahlawan nasional digunakan sebagai media pembelajaran sejarah, bagaimana dampak penggunaan media gambar pahlawan bagi siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan pembelajaran menggunakan media gambar pahlawan nasional daya ingat siswa lebih kuat, mudah mengingat terjadinya suatu peristiwa sejarah di suatu tempat karena dihadapkan dengan figure walaupun dalam bentuk gambar. Disamping itu guru mampu menunjuk data yang objektif dan benar dengan adanya suatu pahlawan sebagai pelaku sejarah. Gambar Pahlawan sebagai media yang representatif untuk mengenal tokoh pejuang, berfungsi meningkatkan motivasi dan mempermudah penerimaan siswa. Dalam mengikuti pelajaran, memahami konsep materi serta mengoptimalkan kegiatan belajar. Pembelajaran sejarah dengan menggunakan media Gambar Pahlawan menjadikan pembelajaran berlangsung lebih hidup karena dapat dilakukan dengan lebih bervariasi

dan tidak menjenuhkan, penyampaian materi yang bersifat verbal berkurang, sehingga antusias siswa terhadap pembelajaran sejarah lebih tinggi, karena materi yang disajikan dengan gambar lebih menarik.

Selanjutnya, penelitian dilakukan oleh Ellyana (2016) dengan judul, *Pengembangan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kosakata Siswa dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis secara teoritis tentang efektivitas, efisiensi dan daya tarik media gambar seri dalam pembelajaran penguasaan kosakata pada keterampilan berbahasa Inggris.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media visual atau media gambar seri dalam proses pembelajaran, akan meningkatkan motivasi untuk berbicara bahasa Inggris. Gambar seri yang digunakan dapat berfungsi untuk menyampaikan pesan yang lebih efektif, efisien, dan menarik. Pesan yang disampaikan dibuat menjadi simbol komunikasi visual. Hasil analisis menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata melalui pengembangan media gambar efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris. Proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan motivasi belajar siswa meningkat dengan pengalaman pembelajaran yang faktual melalui media gambar seri. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar seri dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa secara signifikan.

Penelitian ini dilaksanakan untuk menguji keefektifan media gambar dan permainan kooperatif dalam pembelajaran keterampilan menyimak siswa kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada aspek penggunaan media gambar yang dipaketkan dengan permainan kooperatif. Selain aspek tersebut, penelitian khususnya pengujian keefektifan media gambar belum pernah dilakukan di SMP Negeri 9 Bulukumba.

B. Kajian Teori dan Konsep

1. Tinjauan Konsep Menyimak

Achmad (2006:89) mengemukakan pengertian menyimak adalah suatu rangkaian proses kognitif mulai dari proses identifikasi tingkat fonologis, morfologis, sintaksis dan semantik sampai keterampilan aktif alat panca indera, khususnya alat pendengaran. Selanjutnya Tarigan (1995:28) mengemukakan pengertian menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi dan interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Menyimak berhubungan dengan membaca dan mendengarkan, Subyantoro dan Hartono (2003:2) menyatakan bahwa mendengar adalah peristiwa tertangkapnya rangsangan bunyi oleh panca indera

pendengaran yang terjadi pada waktu kita dalam keadaan sadar akan adanya rangsangan tersebut, sedangkan mendengarkan adalah kegiatan mendengar yang dilakukan dengan sengaja, penuh perhatian terhadap apa yang didengar, sementara itu menyimak pengertiannya sama dengan mendengarkan tetapi dalam menyimak intensitas perhatian terhadap apa yang disimak lebih ditekankan lagi.

Akhaadiah (1992:23) mengemukakan bahwa menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasikan, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, berdasarkan pengertian di atas, dapat dinyatakan bahwa menyimak adalah mendengarkan dengan penuh pemahaman, perhatian, apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi pesan yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

a. Fungsi dan Tahapan Menyimak

Menyimak sangat membantu seseorang dalam berbagai aspek kehidupan. Secara spesifik, Hermawan (2012: 3) mengemukakan beberapa fungsi menyimak, sebagai berikut.

1) Memahami Orang Lain

Orang-orang yang dapat memahami dan mempertahankan banyak informasi memiliki sebuah peluang yang lebih besar untuk berhasil. Kemampuan membaca dan menulis efektif bersama-sama dengan

kemampuan untuk menerima dan memahami pembicaraan orang lain merupakan sebuah kunci sukses. Memahami orang lain, mempelajari reaksi dan kebutuhan orang lain, serta menemukan hal-hal berkenaan dengan orang lain merupakan hal penting dalam setiap aktivitas kehidupan.

2) Berempati

Seorang penyimak yang dapat menerima dan mengingat sejumlah besar informasi akan sangat disukai dan sangat bernilai sebagai seorang teman daripada sebuah komputer. Walaupun kemampuan menerima data merupakan suatu hal yang mengagumkan, tetapi penyimak yang efektif juga harus dapat berempati, dapat memahami dan merasakan setiap emosi serta pikiran pembaca. Kemampuan berempati ini merupakan elemen penting dalam berkomunikasi yang efektif.

3) Mempengaruhi Orang Lain

Disamping itu, aktivitas menyimak dapat mempengaruhi sikap dan perilaku orang lain karena orang-orang akan lebih menaruh hormat dan mengikuti apa yang kita katakan jika mereka beranggapan kita telah menyimak dan memahami mereka.

4) Menghibur Diri

Adakalanya menyimak cerita-cerita lucu dan anekdot-anekdot yang dilontarkan orang lain bisa menjadi hiburan dan pelepas ketegangan. Oleh

karena itu, dalam hal ini kita harus tahu kapan menyimak secara kritis dan evaluatif serta kapan menyimak secara pasif.

5) Mengkritisi Orang Lain

Penyimak yang kritis juga dapat mendengarkan kata-kata pembicara dan memahami setiap gagasan tanpa menerimanya secara total. Penyimak yang kritis dapat membantu setiap individu dan masyarakat untuk memahami diri mereka dan mengevaluasi gagasan-gagasan mereka.

6) Menolong Orang Lain

Pada dasarnya manusia ingin diakui dan dikenal oleh orang lain, ingin didukung dan diperhatikan oleh orang lain. Melalui aktivitas menyimak kita dapat memberikan jenis pengakuan dan penghargaan seperti ini. Ketika kita menyimak, sebenarnya kita sedang mengirim sebuah pesan nonverbal yang menyatakan bahwa orang yang sedang berbicara itu penting. Melalui kegiatan menyimak seperti ini kita juga dapat membantu orang lain memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

Penjelasan tersebut di atas menunjukkan fungsi penting menyimak dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menerapkan suatu proses menyimak harus melalui beberapa tahapan secara berkala. Tarigan (1995) menyimpulkan sembilan tahap menyimak mulai dari yang tidak berketentuan sampai pada yang amat bersungguh-sungguh. Kesembilan tahap itu adalah sebagai berikut:

- 1) Menyimak berkala, yang terjadi pada saat-saat sang anak merasakan keterlibatan langsung dalam pembicaraan mengenai dirinya.
- 2) Menyimak dengan perhatian dangkal, karena sering mendapat gangguan dengan adanya selingan-selingan perhatian kepada hal-hal di luar pembicaraan.
- 3) Setengah menyimak, karena terganggu oleh kegiatan menunggu kesempatan untuk mengapresiasi isi hati mengutarakan apa yang terpendam dalam hati sang anak.
- 4) Menyimak serapan, karena sang anak keasyikan menyerap hal-hal kurang penting jadi merupakan penyaringan pasif yang sesungguhnya.
- 5) Menyimak sekali-kali, menyimak sebentar-sebentar apa yang disimak memperhatikan kata-kata sang pembicara menarik hatinya saja.
- 6) Menyimak asosiatif, hanya mengingat pengalaman-pengalaman pribadi secara konstan yang mengakibatkan sang penyimak benar-benar tidak memberikan reaksi terhadap kesan yang di sampaikan pembicara.
- 7) Menyimak dengan reaksi berkala terhadap pembicara dengan membuat komentar atau pengajuan pertanyaan.
- 8) Menyimak secara seksama, dengan sungguh-sungguh mengikuti jalan pikiran sang pembicara.
- 9) Menyimak secara aktif untuk mendapatkan dan menemukan pikiran pendapat, gagasan sang pembicara.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa perbedaan tahap-tahap menyimak sebenarnya mencerminkan perbedaan taraf keterlibatan seseorang terhadap isi pembicaraan yang disajikan sang pembicara.

b. Tujuan Menyimak

Tujuan orang menyimak sesuatu itu beraneka ragam. Shrope (Tarigan, 1995: 32) mengemukakan bahwa tujuan menyimak antara lain:

- 1) Ada orang menyimak dengan tujuan utama agar seseorang memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara dengan kata lain seseorang menyimak untuk belajar.
- 2) Ada orang menyimak dengan penekanan pada penikmatan tentang suatu materi yang diujarkan atau diperdengarkan, dipergelarkan, untuk menikmati keindahan audial.
- 3) Ada orang menyimak agar ia dapat menikmati serta menghargai apa yang disimak itu, (baik- buruk, indah-jorok, tepat- ngawur, logis tidak logis dan lain-lain).
- 4) Ada orang menyimak agar ia dapat menikmati serta menghargai apa yang disimak itu, dengan kata lain orang itu menyimak untuk mengapresiasi materi simakan.
- 5) Ada orang menyimak dengan maksud agar ia dapat mengkomunikasikan ide-ide gagasan-gagasan maupun perasaan kepada orang lain dengan lincer.

- 6) Ada pula orang menyimak dengan maksud dan tujuan agar ia dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat.
- 7) Ada pula orang menyimak dengan maksud agar dia dapat memecahkan masalah secara kreatif dan analisis.
- 8) Ada orang menyimak untuk menyakinkan diri terhadap suatu masalah yang diragukan.

Ditinjau dari tujuan utama menyimak yaitu menangkap memahami atau menghayati pesan, ide, gagasan, yang tersirat dalam bahan simakan atau menyimak bertujuan untuk melatih siswa dalam menganalisis dan mengetahui tekanan kata, nada, kalimat, makna kalimat, dalam sebuah cerita yang didengarnya. Hal ini dimudahkan agar siswa mampu menafsirkan melalui unsur bunyi dan dapat menangkap arti yang tersirat dalam cerita pendek tersebut serta memiliki sikap positif dalam mendengarkannya.

Tujuan yang bersifat umum itu dapat dipecah-pecah menjadi beberapa bagian sesuai dengan aspek tertentu yang ditekankan. Perbedaan dalam tujuan menyebabkan perbedaan dalam aktivitas menyimak yang bersangkutan. Salah satu klasifikasi tujuan menyimak adalah seperti pembagian menurut Handini (2013:54) yakni menyimak untuk tujuan berikut;

- 1) mendapatkan fakta
- 2) menganalisis fakta
- 3) mengevaluasi fakta

- 4) mendapatkan inspirasi
- 5) menghibur diri
- 6) meningkatkan kemampuan berbicara.

Berikut dikemukakan kelima klasifikasi tujuan menyimak secara rinci tersebut berikut.

1) Mendapatkan Fakta

Pengumpulan fakta dapat dilakukan dengan berbagai cara. Para peneliti mengumpulkan atau mendapatkan fakta melalui kegiatan penelitian, riset atau eksperimen. Pengumpulan fakta seperti cara ini hanya dapat dilakukan oleh orang-orang terpelajar. Bagi rakyat biasa hal itu jarang atau hampir-hampir tidak dapat dilakukan. Cara lain yang dapat dilakukan dalam pengumpulan fakta ialah melalui membaca. Orang-orang terpelajar sering mendapatkan fakta melalui kegiatan membaca seperti membaca buku-buku ilmu pengetahuan, laporan penelitian, makalah hasil seminar, majalah ilmiah, dan populer, dan surat kabar.

Masyarakat tradisional pengumpulan fakta melalui menyimak tersebut banyak sekali digunakan. Dalam masyarakat modern pun pengumpulan fakta melalui menyimak itu masih banyak digunakan. Kegiatan pengumpulan fakta atau informasi melalui menyimak dapat berwujud dalam berbagai variasi. Misalnya mendengarkan radio, televisi, penyampaian makalah dalam seminar, pidato ilmiah, percakapan dalam keluarga, percakapan dengan tetangga, percakapan dengan teman sekerja, sekelas dan sebagainya.

Kegiatan pengumpulan fakta atau informasi ini di kalangan pelajar dan mahasiswa banyak sekali dilakukan melalui menyimak. Fakta yang diperoleh melalui kegiatan menyimak ini kemudian dilengkapi dengan kegiatan membaca atau mengadakan eksperimen.

2) Menganalisis Fakta

Fakta atau informasi yang telah terkumpul perlu dianalisis. Harus jelas kaitan antarunsur fakta, sebab dan akibat apa yang terkandung di dalamnya. Apa yang disampaikan pembicara harus dikaitkan dengan pengetahuan atau pengalaman menyimak dalam bidang yang relevan. Proses analisis fakta ini harus berlangsung secara konsisten selama proses menyimak berlangsung. Waktu untuk menganalisis fakta itu cukup tersedia asal penyimak dapat menggunakan waktu ekstra. Yang dimaksud waktu ekstra adalah selisih kecepatan pembicaraan 120 – 150 kata per menit dengan kecepatan berpikir menyimak sekitar 300 – 500 kata per menit. Analisis kata sangat penting dan merupakan landasan bagi penilaian fakta. Penilaian akan jitu bila hasil analisis itu benar.

3) Mengevaluasi Fakta

Tujuan ketiga dalam suatu proses menyimak adalah mengevaluasi fakta-fakta yang disampaikan pembicara. Dalam situasi ini penyimak sering mengajukan sejumlah pertanyaan seperti antara lain:

- a) Benarkah fakta yang diajukan?
- b) Relevankah fakta yang diajukan?

c) Akuratkah fakta yang disampaikan?

Apabila fakta yang disampaikan pembicara sesuai dengan kenyataan, pengalaman dan pengetahuan penyimak maka fakta itu dapat diterima. Sebaliknya bila fakta yang disampaikan kurang akurat atau kurang relevan, atau kurang meyakinkan kebenarannya maka penyimak pantas meragukan fakta tersebut. Hasil pengevaluasian fakta-fakta ini akan berpengaruh kepada kredibilitas isi pembicaraan dan pembicaranya. Setelah selesai mengevaluasi biasanya penyimak akan mengambil simpulan apa isi pembicaraan pantas diterima atau ditolak.

4) Mendapatkan Inspirasi

Adakalanya orang menghadiri suatu konvensi, pertemuan ilmiah atau jamuan tertentu, bukan untuk mencari atau mendapatkan fakta. Mereka menyimak pembicaraan orang lain semata-mata untuk tujuan mencari ilham. Penyimak seperti ini biasanya orang yang tidak memerlukan fakta baru. Yang mereka perlukan adalah sugesti, dorongan, suntikan semangat, atau inspirasi guna pemecahan masalah yang sedang mereka hadapi. Mereka ini sangat mengharapkan pembicara yang inspiratif, sugestif dan penuh gagasan orisinal. Pembicaraan yang semacam ini dapat muncul dari tokoh-tokoh yang disegani, dari direktur perusahaan, orator ulung, tokoh periklanan, salesman dsb.

5) Menghibur Diri

Sejumlah penyimak datang menghadiri pertunjukan seperti bioskop, sandiwara, atau percakapan untuk menghibur diri. Mereka ini adalah

orang-orang yang sudah lelah letih dan jenuh. Mereka perlu penyegaran fisik dan mental agar kondisinya pulih. Karena itulah mereka menyimak untuk tujuan menghibur diri. Sasaran yang mereka pilih pun tertentu, misalnya menyimak pembicaraan cerita-cerita lucu, banyol percakapan pelawak, menonton pertunjukan yang kocak seperti yang dibawakan Grup Srimulat.

6) Meningkatkan Kemampuan Berbicara

Tujuan menyimak yang lain yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Dalam hal ini penyimak memperhatikan seseorang pembicara pada segi:

- a) cara mengorganisasikan bahan pembicaraan
- b) cara penyampaian bahan pembicaraan
- c) cara memikat perhatian pendengar
- d) cara mengarahkan perhatian pendengar
- e) cara menggunakan alat-alat bantu seperti mikrofon, alat peraga dsb.
- f) cara memulai dan mengakhiri pembicaraan

Semua hal tersebut diperhatikan oleh penyimak dan kemudian dipraktikkan. Menyimak seperti inilah yang disebut menyimak untuk tujuan peningkatan kemampuan berbicara. Cara menyimak untuk tujuan peningkatan kemampuan berbicara biasanya dilakukan oleh mereka yang baru belajar menjadi orator dan mereka yang mau menjadi profesional dalam membawa acara-acara tertentu.

c. Jenis-jenis Menyimak

Menyimak dapat pula didasarkan kepada cara penyimakan bahan simakan. Cara menyimak isi bahan simakan mempengaruhi ke dalaman dan keluasan hasil simakan. Berdasarkan cara penyimakan dikenal dua jenis menyimak yaitu:

1) Menyimak Ekstensif

Menyimak ekstensif adalah jenis kegiatan menyimak mengenai hal-hal yang lebih umum, tidak perlu di bawah bimbingan langsung dari seorang guru. Menyimak ekstensif memberi kesempatan dan kebebasan kepada para siswa mendengar dan menyimak butir-butir kosa kata dalam struktur yang masih asing atau baru baginya. Menyimak ekstensif meliputi menyimak sosial, menyimak sekunder, menyimak estetik dan menyimak pasif.

- a) Menyimak sosial (*social listening*) biasanya berlangsung dalam situasi sosial, tempat orang-orang ngobrol atau bercengkrama mengenai hal-hal yang menarik perhatian semua orang yang hadir dan saling mendengarkan respon satu sama lain untuk membuat responsi-respons yang wajar, mengikuti hal-hal yang menarik dan memperlihatkan perhatian yang wajar terhadap apa yang dikemukakan.
- b) Menyimak sekunder (*secondery listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak secara kebetulan (*causal listening*) dan secara ekstensif.

Contohnya menyimak pada musik yang mengiringi ritma atau tariantarian rakyat di sekolah dan pada cara-acara yang terdengar sayup-sayup sementara penyimak menulis surat pada seorang teman di rumah.

- c) Menyimak Estetik (*esthetic listening*) adalah fase dari kegiatan menyimak kebetulan dan termasuk ke dalam menyimak ekstensif, mencakup menyimak musik, puisi, pembacaan dan menikmati cerita yang dibacakan diceritakan oleh guru maupun siswa.
- d) Menyimak pasif adalah penyerapan suatu ujaran tanpa upaya sadar yang biasanya menandai upaya seseorang pada saat belajar dengan kurang teliti, terges-gesa, menghafal di luar kepala, beriatih santai, serta menguasai suatu bahasa (Suharni, 2003: 21).

2) Menyimak Intensif

Menyimak intensif lebih diarahkan pada kegiatan menyimak secara lebih bebas dan lebih umum serta tidak perlu di bawah bimbingan langsung para guru, maka menyimak intensif diarahkan pada suatu kegiatan yang jauh lebih diawasi, dikontrol terhadap suatu hal tertentu. Menyimak intensif mencakup menyimak kritis, menyimak konsentratif, menyimak kreatif, menyimak eksploratif, menyimak interogatif dan menyimak selektif.

d. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Kemampuan Menyimak

Kemampuan menyimak dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Tarigan (1985:48) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang

mempengaruhi keefektifan kemampuan menyimak antara lain: (1) faktor keterbatasan sarana, (2) faktor kebahasaan, (3) faktor biologis, (4) faktor lingkungan, (5) faktor guru, (6) faktor metodologi, (7) faktor kurikulum, dan (8) faktor-faktor tambahan. Beberapa faktor ini dijelaskan pada uraian berikut.

1) Keterbatasan Sarana

Keterbatasan sarana yang dimaksudkan di sini adalah belum tersedianya buku-buku dan alat-alat lainnya yang memadai. Kondisi ruangan belajar yang belum kondusif turut pula mempengaruhi pengajaran menyimak dan jumlah murid yang terlalu banyak di kelas serta masih kurangnya sekolah yang memiliki laboratorium bahasa.

2) Kebahasaan

Kendala utama di dalam pengajaran menyimak adalah faktor yang bersifat kebahasaan yaitu mulai dari mengenal bunyi di tingkat fonologis, kata, kalimat, dan ujaran wacana sampai kepada menangkap, menyimpan isi ujaran serta kemampuan menyimpan hasil simakan. Di samping faktor-faktor ini masih ada faktor lain misalnya tanda baca serta tanda-tanda suprasegmental antara lain; tekanan, aksen, jeda, dan intonasi yang juga merupakan masalah bagi siswa, terutama di dalam mempelajari bahasa asing, bahkan ada juga yang ditemukan dalam bahasa Indonesia untuk penutur tertentu.

3) Biologis

Siswa yang pendengarannya kurang baik, karena mungkin ada organ-organ pendengarannya tidak berfungsi dengan baik sudah pasti akan mengalami kesulitan dalam menyimak. Dengan demikian, dalam pengelolaan kelas seorang guru harus jeli memerhatikan keadaan muridnya. Siswa yang kurang tajam pendengarannya, sebaiknya didudukkan di bangku paling depan atau siswa yang kurang baik pendengarannya di sebelah kiri jangan di tempatkan paling kanan ruangan kelas, demikian pula sebaliknya.

4) Lingkungan

Lingkungan yang dimaksud di sini adalah di mana sekolah itu berada. Kalau lingkungan sekolah atau kelas itu penuh dengan suara kegaduhan, kebisingan, bunyi kendaraan lalu lintas di sekelilingnya, maka sudah pasti hasilnya tidak akan sebaik apabila pengajaran menyimak itu dilaksanakan di dalam suasana kondusif atau lingkungan yang tenang.

5) Guru

Guru yang penampilannya simpatik, terampil menyajikan materi pengajaran dan menguasai bahan pengajaran akan lebih berhasil di dalam mengajar menyimak daripada guru yang mempunyai sifat-sifat yang berlawanan dari sifat-sifat yang dikemukakan di atas. Jelasnya kemampuan professional berupa penguasaan bidang pengajaran yang disajikan, kemampuan personal berupa sikap mental atau akhlak pribadi

yang terpuji, misalnya suka membantu murid, membimbing murid, memuji keberhasilan murid, menghargai hasil karya murid, bersifat bersahabat dengan murid serta mempunyai kemampuan sosial berupa pendekatan secara kemasyarakatan baik kepada murid-murid, maupun terhadap guru-guru lain dan juga orangtua murid. Semuanya akan turut menentukan keberhasilan pembelajaran menyimak serta dapat menunjang pengajaran kemampuan lainnya di sekolah.

6) Metodologi yang digunakan

Guru yang kurang menguasai sesuatu metode yang digunakannya pasti kurang berhasil di dalam mengajar, demikian pula guru yang hanya mengetahui dan menggunakan hanya satu metode, sudah barang tentu hasilnya akan kurang dibandingkan dengan guru yang menguasai dan menggunakan banyak metode mengajar menyimak yang lebih baik.

7) Kurikulum

Kurikulum yang disusun dengan baik dan jelas, akan sangat membantu guru-guru dalam mengajar menyimak. Materi menyimak di dalam kurikulum yang tidak terlalu padat atau berbelit-belit dan diorganisasikan dengan baik akan memudahkan guru mengajar menyimak. Begitu pula tingkat kesulitan bahan pengajaran menyimak dalam kurikulum hendaknya disesuaikan dengan perkembangan murid, baik perkembangan kebahasaan maupun perkembangan kematangan psikologis.

Bahan pengajaran yang terlalu sukar dapat memprustasikan murid dan sebaliknya bahan pengajaran yang terlalu mudah dapat membosankan murid. Tingkat kesukaran materi penyajian sebaiknya berada pada tingkat yang biasa, disebut *teacheable* (tingkat dapat diajarkan), artinya tingkat kesukaran dan kemudahannya sesuai dengan perkembangan kebahasaan dan psikologis murid. Dengan demikian pengajaran menyimak akan berhasil dengan baik.

8) Faktor-Faktor Tambahan

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi variabel-variabel yang dapat berpengaruh terhadap pemahaman dari hasil pendengaran (*listening comprehension*), faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut.

- a) Faktor kurang seringnya diadakan penelitian-penelitian yang terkontrol secara ilmiah;
- b) Tak banyak mengenal validitas dan reliabilitas tes mendengar yang diterapkan dalam penelitian;
- c) Karena sebagian besar penelitian belum terkoordinasi dengan baik.

Menurut pendapat di atas bahwa faktor lain yang bisa mempengaruhi upaya guru meningkatkan kemampuan siswa menyimak di sekolah dasar, yaitu faktor kurang seringnya diadakan penelitian-penelitian yang terkontrol secara ilmiah; tak banyak mengenal validitas dan reliabilitas tes mendengar yang diterapkan dalam penelitian; dan karena sebagian besar penelitian belum terkoordinir dengan baik.

2. Konsep Pembelajaran Menyimak

Departemen Pendidikan Nasional (2002: 13) menjelaskan bahwa kompetensi dasar merupakan uraian yang memadai atas kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa dalam berkomunikasi lisan (menyimak dan berbicara) dan berkomunikasi tertulis (membaca dan menulis). Kompetensi ini harus dimiliki dan dikembangkan secara berkelanjutan seiring dengan perkembangan siswa untuk mahir berkomunikasi dan memecahkan masalah. Kompetensi dasar ini dicapai melalui proses pemahiran yang dilatihkan dan dialami.

Uraian di atas dapat dijelaskan bahwa kompetensi dasar pembelajaran menyimak adalah kompetensi berkomunikasi menerima informasi yang harus dikuasai oleh siswa. Proses penguasaan dan pengembangan kompetensi dasar pembelajaran menyimak tersebut dilakukan oleh siswa secara terus-menerus dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran menyimak yang dilakukan oleh siswa harus merupakan proses pemahiran menyimak yang dilatihkan dan dialami. Ini berarti bahwa konsep pembelajaran menyimak yang dilakukan oleh siswa merupakan kegiatan menyimak sebagaimana yang dialami oleh siswa dalam kehidupan nyata di masyarakat.

Departemen Pendidikan Nasional (2002: 3-5) menjelaskan bahwa pembelajaran hendaknya dirancang mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan aktif siswa dalam membangun pemahamannya. Karena itu tanggung jawab belajar berada

pada diri siswa. Guru bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang mampu mendorong prakarsa, motivasi, dan tanggung jawab siswa untuk belajar sepanjang hayat. Oleh karena itu konsep pembelajaran menyimak harus memberikan pengalaman nyata kehidupan sehari-hari dan dunia kerja yang terkait dengan penerapan konsep, kaidah, dan prinsip ilmu yang dipelajari.

Lebih lanjut dijelaskan bahwa pembelajaran secara berkelompok akan mendorong siswa untuk berinteraksi dengan siswa sekelompoknya atau kelompok lain. Siswa saling mengkomunikasikan gagasannya yang dapat mempertajam, memperdalam, dan memantapkan gagasannya. Pembelajaran secara berkelompok memungkinkan siswa bersosialisasi mau menghargai perbedaan pendapat, sikap, dan kemampuan, serta melatih kerjasama dan berkomunikasi secara empati. Oleh karena itu, konsep pembelajaran menyimak haruslah dilakukan secara berkelompok.

Badan Standar Nasional Pendidikan (2006: 3) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan tertentu ini meliputi tujuan pendidikan nasional serta kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik. Oleh karena itu, konsep pembelajaran menyimak harus disesuaikan dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dijelaskan bahwa konsep pembelajaran menyimak dapat disusun sebagai berikut.

- 1) Konsep pembelajaran menyimak yang dilakukan oleh siswa merupakan kegiatan menyimak sebagaimana yang dialami oleh siswa dalam kehidupan nyata di masyarakat.
- 2) Konsep pembelajaran menyimak harus memberikan pengalaman nyata kehidupan sehari-hari dan dunia kerja yang terkait dengan penerapan konsep, kaidah, dan prinsip ilmu yang dipelajari.
- 3) Konsep pembelajaran menyimak haruslah dilakukan secara berkelompok.
- 4) Konsep pembelajaran menyimak harus disesuaikan dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik.

a. Karakteristik Pembelajaran Menyimak

Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa, yaitu belajar berbahasa adalah belajar berkomunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran menyimak diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi, lisan. Pembelajaran berkomunikasi secara lisan adalah pembelajaran berbicara dan pembelajaran menyimak. Sedangkan berkomunikasi secara tertulis adalah pembelajaran menulis dan pembelajaran membaca.

Pembelajaran berkomunikasi bila dilihat dari keaktifan berbahasanya diperoleh dua jenis pembelajaran berkomunikasi yaitu pembelajaran menerima informasi dan pembelajaran menyampaikan informasi. Pembelajaran menerima informasi terdiri atas dua pembelajaran yaitu

pembelajaran menyimak dan pembelajaran membaca disebut pembelajaran bahasa pasip. Pembelajaran menyampaikan informasi terdiri atas dua pembelajaran yaitu pembelajaran berbicara dan pembelajaran menulis disebut pembelajaran bahasa aktif.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa karakteristik pembelajaran menyimak adalah pembelajaran bahasa lisan yang bersifat menerima informasi atau pembelajaran berbahasa pasip. Pembelajaran berbahasa pasip itu meliputi menyimak berita, petunjuk, pengumuman, perintah, bunyi atau suara, bunyi bahasa, lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman, serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menyimak hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan menonton drama anak.

b. Bahan Pembelajaran Menyimak

Departemen Pendidikan Nasional (2002:3-5) menjelaskan bahwa siswa akan termotivasi untuk belajar jika disediakan materi baru atau gagasan yang asli atau baru dan berbeda dengan yang telah dimilikinya. Keaslian atau kebaruan ini akan mempengaruhi prestasi belajar. Tugas yang menantang akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Tugas yang menantang adalah tugas yang sedikit melebihi kemampuan siswa.

Sebaliknya, jika tugas terlalu sulit (jauh dari kemampuan siswa) akan menimbulkan kecemasan, dan bila terlalu mudah (di bawah kemampuan siswa) akan menimbulkan kebosanan. Siswa akan termotivasi untuk belajar, jika materi yang dipelajarinya disampaikan secara terstruktur sesuai dengan tingkat perkembangan kognitifnya, sehingga pembelajaran dapat dinilai dengan tepat.

Berdasarkan kutipan di atas terdapat pernyataan yang dapat digunakan sebagai kriteria pemilihan dan atau penyusunan bahan pelajaran menyimak. Pernyataan-pernyataan tersebut adalah siswa akan termotivasi untuk belajar jika disediakan materi baru atau gagasan yang asli atau baru dan berbeda dengan yang telah dimilikinya. Ini berarti bahwa bahan pembelajaran menyimak merupakan informasi terbaru atau informasi yang up to date yang berbeda dengan informasi-informasi yang telah dipelajarinya. Keaslian atau kebaruan ini akan mempengaruhi prestasi belajar.

Tugas yang menantang akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Tugas yang menantang adalah tugas yang sedikit melebihi kemampuan siswa. Ini berarti bahwa bahan pembelajaran menyimak haruslah berupa informasi yang berupa masalah yang sedikit melebihi kemampuan siswa. Siswa akan termotivasi untuk belajar, jika materi yang dipelajarinya disampaikan secara terstruktur sesuai dengan tingkat perkembangan kognitifnya. Ini berarti bahwa bahan pembelajaran menyimak haruslah dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.

Departemen Pendidikan Nasional (2002: 5) menjelaskan bahwa model pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang mengaitkan materi yang dipelajari oleh siswa dengan situasi dunia nyata siswa. Ini berarti bahwa bahan pembelajaran menyimak haruslah berupa informasi dunia nyata siswa atau pengalaman nyata siswa.

Badan Standar Nasional Pendidikan, (2006: 3) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan tertentu ini meliputi tujuan pendidikan nasional serta kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik. Oleh sebab itu kurikulum disusun oleh satuan pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah. Ini berarti bahwa bahan pembelajaran menyimak haruslah disesuaikan dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bahan pembelajaran menyimak harus memiliki kriteria sebagai berikut.

- 1) Bahan pembelajaran menyimak merupakan informasi terbaru atau informasi *up to date* yang berbeda dengan informasi-informasi yang telah dipelajarinya.
- 2) Bahan pembelajaran menyimak merupakan informasi yang berupa masalah yang sedikit melebihi kemampuan siswa.
- 3) Bahan pembelajaran menyimak haruslah setaraf dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.

- 4) Bahan pembelajaran menyimak haruslah berupa informasi dunia nyata siswa atau pengalaman nyata siswa.
- 5) Bahan pembelajaran menyimak haruslah disesuaikan dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik.

c. Metode Pembelajaran Menyimak

Badan Standar Nasional Pendidikan (2006: 3) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan tertentu ini meliputi tujuan pendidikan nasional serta kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik. Oleh sebab itu kurikulum disusun oleh satuan pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah.

Tujuan pendidikan nasional dapat dicapai melalui kompetensi dasar dari Standar Isi. Sedangkan, kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik dapat dicapai dengan cara mengintegrasikannya ke dalam kompetensi dasar Standar Isi. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik (misalnya membuat tape) dan kompetensi dasar dari Standar Isinya adalah menyimak penjelasan tentang petunjuk, maka kompetensi dasar yang disusun oleh satuan pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian

program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah siswa.

Kompetensi Dasar

Menyimak penjelasan tentang petunjuk membuat tape. Selanjutnya, kompetensi dasar tersebut dikembangkan menjadi indikator.

Indikator

- 1) Mencatat pokok-pokok petunjuk membuat tape sesuai dengan yang didengar.
- 2) Menuliskan isi petunjuk membuat tape ke dalam beberapa kalimat.
- 3) Menyampaikan isi petunjuk membuat tape dengan tepat kepada orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh siswa adalah pertama siswa harus mampu mencatat pokok-pokok petunjuk membuat tape sesuai dengan yang didengar. Kemudian, siswa diminta untuk menuliskan isi petunjuk membuat tape ke dalam beberapa kalimat. Selanjutnya, siswa ditugasi untuk menyampaikan isi petunjuk membuat tape dengan tepat kepada orang lain. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa tersebut adalah teknik pembelajaran. Rangkaian dari teknik pembelajaran tersebut merupakan metode. Metode yang terdapat dalam rangkaian teknik tersebut adalah metode penemuan atau inkuiri.

Ketika siswa mencatat pokok-pokok petunjuk membuat tape sesuai dengan yang didengar, maka siswa dituntut untuk menemukan pokok-pokok petunjuk. Selanjutnya, temuan siswa tersebut yaitu pokok-pokok petunjuk membuat tape sesuai dengan yang didengar, selanjutnya siswa menguji temuannya itu melalui indikator kedua yaitu menuliskan isi petunjuk membuat tape ke dalam beberapa kalimat. Bila pengujian tersebut dinyatakan benar, selanjutnya siswa ditugasi mengerjakan indikator yang ketiga yaitu untuk menyampaikan isi petunjuk membuat tape dengan tepat kepada orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas siswa sedang melakukan proses penemuan pokok-pokok petunjuk membuat tape sesuai dengan yang didengar. Selanjutnya, pokok-pokok petunjuk membuat tape diujinya melalui kegiatan yang tertulis pada indikator kedua. Setelah hasil pengujian terhadap penemuan itu dinyatakan benar, selanjutnya, siswa melakukan kegiatan yang tertulis pada indikator ketiga yaitu menyampaikan isi petunjuk membuat tape dengan tepat kepada orang lain. Dengan demikian, maka metode yang digunakan untuk mencapai kompetensi dasar di atas adalah metode inkuiri atau metode penemuan.

d. Penentuan Media Pembelajaran Menyimak

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk mempermudah proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan urutan kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa untuk menguasai kompetensi dasar. Oleh karena itu, penentuan media

pembelajaran selalu berkaitan dengan kompetensi dasar. Untuk itu, berikut ini penulis akan mengutipkan kembali kompetensi dasar di atas sebagai berikut. Kompetensi dasar "Menyimak penjelasan tentang petunjuk membuat tape". Dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar tersebut guru memperdengarkan lebih dahulu petunjuk membuat tape. Media yang digunakan untuk memperdengarkan petunjuk membuat tape dapat melalui pembacaan langsung oleh guru atau melalui tape rekorder.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat ditentukan bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk menguasai kompetensi dasar tersebut adalah guru yang bersangkutan atau tape rekorder. Begitulah cara yang digunakan untuk menentukan media pembelajar. Karakteristik pembelajaran menyimak adalah pembelajaran berbahasa lisan yang bersifat pasif atau menerima informasi. Media yang dapat digunakan untuk itu adalah alat ucap guru atau siswa atau rekaman yang dibuat oleh guru untuk kepentingan pembelajaran tersebut.

e. Kriteria Penilaian Pembelajaran Menyimak

Depdiknas (2003:13) menjelaskan bahwa indikator merupakan uraian kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam berkomunikasi secara spesifik yang dialami oleh siswa dan dapat dijadikan ukuran untuk menilai ketercapaian hasil belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas terdapat dua hal yang sangat penting yaitu; *pertama* Indikator merupakan uraian kompetensi yang harus

dikuasai oleh siswa dalam berkomunikasi secara spesifik yang dialami oleh siswa; *Kedua*, Indikator dapat dijadikan ukuran untuk menilai ketercapaian hasil belajar. Oleh karena itu, penilaian pembelajaran menyimak haruslah merupakan kegiatan berkomunikasi sebagaimana yang dialami oleh siswa dalam kehidupan nyata di masyarakat dan sesuai dengan indikator. Oleh karena itu, alat penilaian yang dibuat oleh guru merupakan kegiatan menyimak sebagaimana yang dialami oleh siswa dalam kehidupan nyata di masyarakat dan relevan dengan indikator.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditentukan kriteria penilaian pembelajaran menyimak, yaitu: 1) Alat penilaian harus merupakan kegiatan menyimak sebagaimana yang dialami oleh siswa dalam kehidupan nyata di masyarakat, dan 2) Alat penilaian harus mengukur indikator.

Permendiknas, Nomor 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian menjelaskan bahwa penilaian pendidikan adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik. Penilaian proses adalah penilaian yang dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengetahui kemajuan belajar siswa dan kelancaran proses pembelajaran. Guru dapat dengan segera mengetahui siswa yang mengalami kemacetan belajar dan memberikan bantuan agar siswa yang bersangkutan dapat mengatasinya. Karena itulah, penilaian proses merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Depdiknas (2002:19)

menjelaskan bahwa pembelajaran yang benar, memang seharusnya ditekankan pada upaya membantu siswa agar mampu mempelajari, bukan ditekankan pada sebanyak mungkin informasi yang diperoleh pada akhir pembelajaran.

Penilaian proses dilakukan untuk memperoleh informasi yang benar dan akurat tentang apa yang telah diketahui dan dapat dilakukan oleh siswa serta untuk menjelaskan manfaatnya dalam konteks kehidupan nyata. Hymes (Depdiknas, 2003:25) menjelaskan, penilaian proses memungkinkan siswa dapat mendemonstrasikan kemampuannya untuk menyelesaikan tugas-tugas, menyelesaikan/memecahkan masalah, atau mengekspresikan pengetahuannya dengan cara mensimulasikan situasi di dalam dunia nyata, seperti tempat kerja.

Sehubungan dengan pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa penilaian proses lebih menekankan pada apa yang dapat dilakukan oleh siswa (keterampilan) dan manfaatnya dalam dunia kerja daripada pengetahuan. Pernyataan di atas sejalan dengan pendapat Taylor (Moesa, 1982:97) yang menyatakan, bahwa pengetahuan merupakan alat untuk mencapai tujuan, bukan tujuan. Sebab pendidikan bukanlah kumpulan pengetahuan, melainkan rangkaian sikap, perasaan, persepsi, pandangan, dan kemampuan berpikir secara bebas dan jelas. Lebih lanjut dijelaskan bahwa siswa tidak akan memiliki pengetahuan, jika tidak secara aktif mengambil bagian dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan

pengetahuan tersebut. Cara memperoleh pengetahuan lebih penting dari pengetahuan itu sendiri.

Penilaian proses lebih menekankan pada apa yang dapat dilakukan oleh siswa (keterampilan) dan manfaatnya dalam dunia kerja daripada pengetahuan. Sehubungan dengan pernyataan tersebut, Depdiknas, (2003:13) menjelaskan bahwa Indikator merupakan uraian kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam berkomunikasi secara spesifik yang dapat dijadikan ukuran untuk menilai ketercapaian hasil belajar. Dalam penjelasan tersebut dinyatakan bahwa indikator dapat dijadikan ukuran untuk menilai ketercapaian hasil belajar.

Dengan kata lain, bahwa untuk menilai atau mengukur ketercapaian hasil belajar adalah indikator. Ini berarti bahwa alat tes yang dibuat oleh guru harus relevan dengan indikator dan dilaksanakan untuk mengukur ketercapaian hasil belajar selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, alat tesnya harus relevan dengan atau mengukur indikator.

Berikut ini dikutipkan kompetensi dasar dan indikator di atas sebagai cara bagi guru untuk menyusun alat tes sebagai berikut.

Kompetensi Dasar

Menyimak Penjelasan Tentang Petunjuk Membuat Tape.

Indikator

- a) Mencatat pokok-pokok petunjuk membuat tape sesuai dengan yang didengar.

- b) Menuliskan isi petunjuk membuat tape ke dalam beberapa kalimat.
- c) Menyampaikan isi petunjuk membuat tape dengan tepat kepada orang lain.

Alat tes yang dibuat guru untuk mengukur ketercapaian indikator yaitu;

- a) Catat pokok-pokok petunjuk membuat tape sesuai dengan yang didengar,
- b) tuliskan isi petunjuk membuat tape ke dalam beberapa kalimat, dan
- c) sampaikan isi petunjuk membuat tape dengan tepat kepada orang lain.

3. Konsep Media Pembelajaran

a. Hakikat Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran sebagai berikut.

Sardiman (1990:32) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Syaidiman (2008:12) mengemukakan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk

mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

Moeliono (2001:726) mendefinisikan media berarti sarana komunikasi, perantara atau penghubung. Selain itu, Sardiman (1990:6) mengemukakan, media adalah segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Berdasarkan kedua pendapat itu, media dapat diartikan sebagai perantara pesan dari pengirim kepada penerima.

Sejalan dengan beberapa pendapat di atas, beberapa pakar memberikan batasan media pembelajaran. Sulaiman (1995:2) mengemukakan pengertian media pembelajaran media pembelajaran adalah perangkat lunak dan perangkat keras yang berfungsi sebagai alat belajar dan alat bantu belajar. Syafie dan Machfudz (1992:20) mengemukakan, bahwa media pembelajaran adalah segala alat yang berfungsi memperjelas materi pelajaran dalam proses belajar mengajar. Demikian pula yang dikemukakan oleh Rudi (2007:49) mengenai pengertian media pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang diperlukan sebagai alat bantu

menyampaikan pesan dari pengirim pesan (guru) kepada penerima (murid) untuk merangsang motivasi dalam belajar.

Berdasarkan ketiga pengertian yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala yang dapat digunakan dalam melakukan penyampaian materi pelajaran atau bahan ajar dalam suatu proses pembelajaran.

b. Nilai Praktis Media Pembelajaran

Berdasarkan pengertian media pembelajaran yang telah diuraikan di atas, maka nilai praktis sebuah media dalam pembelajaran di kelas dapat diketahui. Berdasarkan pendapat Sardiman (1990:27) dikemukakan beberapa nilai praktis media yaitu:

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan pengalaman pribadi murid, misalnya murid yang berasal dari golongan yang mampu tidak akan sama pengalamannya sehari-hari dengan murid dari golongan kurang mampu.
- 2) Media pembelajaran dapat mengatasi batas-batas ruang kelas, misalnya benda yang akan diajarkan terlalu besar untuk dibawa langsung ke ruang kelas.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi apabila suatu benda secara langsung tidak dapat diamati karena terlalu kecil seperti melekul, sel, atom.
- 4) Media pembelajaran dapat mengatasi apabila secara langsung benda itu terlalu lambat gerakannya atau terlalu cepat, sedangkan gerakan itu yang menjadi pusat perhatian murid.
- 5) Media pembelajaran dapat mengatasi apabila hal itu terlalu kompleks untuk dapat diamati seperti sistem elektronik pada pesawat terbang atau isi tubuh binatang.
- 6) Media pembelajaran dapat mengatasi apabila suara terlalu halus untuk didengar secara biasa.
- 7) Media pembelajaran dapat mengatasi hal-hal seperti peristiwa alam, misalnya tiupan angin, mekarnya bunga, letusan gunung, api, dsb.
- 8) Media pembelajaran memberi kesamaan dalam pengamatan terhadap sesuatu yang pada mulanya pengalaman-pengalaman murid itu bermacam-macam atau berbeda-beda.
- 9) Media pembelajaran membangkitkan minat belajar yang baru dan membangkitkan motivasi serta merangsang kegiatan belajar.

Berkaitan dengan media pembelajaran, Bovee (Sardiman, 1990:12) mengemukakan media pembelajaran meskipun sederhana akan sangat membantu mengefektifkan komunikasi pembelajaran. Hal ini ditegaskan oleh Thorn (Sulaiman, 1995:21), media merupakan alat yang diperlukan untuk memberikan motivasi peserta didik sekaligus membantu. Pemanfaatan media tidak akan berhasil guna jika tidak dikreasi perancangannya dengan baik dan didesain proses pembelajarannya secara menarik. Menurut Wyatt dan Looper (1999:33) pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pebelajar, pengajar, dan bahan ajar yang tidak akan berjalan tanpa bantuan media sekecil apapun itu.

c. Kriteria Pemilihan Media

Menentukan media pembelajaran yang akan digunakan harus memenuhi kriteria pemilihan media yang baik. Apabila salah dalam menentukan pilihan terhadap media yang akan digunakan, maka kemungkinan bisa mengalami kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Memilih media hendaknya dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu. Tidak semua media cocok dan efektif pada setiap pembelajaran, meskipun relevan. Oleh sebab itu, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran.

Berkaitan dengan karakteristik pemilihan media, Sujana dan Ahmad (1989:5) mengemukakan bahwa dalam memilih media dalam pembelajaran sebaiknya mempertimbangkan kriteria-kriteria berikut.

- 1) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran
- 3) Kemudahan memperoleh media
- 4) Keterampilan guru dalam memanfaatkannya
- 5) Ketersediaan waktu dalam menggunakan
- 6) Kesesuaian taraf berpikir murid.

Sejalan hal di atas, Abidin (1981:2) mengemukakan untuk menggunakan media dalam proses belajar mengajar maka perlu dipertimbangkan beberapa faktor, yaitu faktor tujuan, faktor ketepatangunaan, faktor murid, faktor biaya, faktor ketersediaan dan faktor mutu teknis. Lebih lanjut, faktor-faktor tersebut diuraikan secara rinci, sebagai berikut.

1) Faktor Tujuan

Memilih media dalam pembelajaran harus benar-benar menunjang tujuan pembelajaran. Hal ini berarti bahan ajar atau materi yang disajikan melalui media harus mengarah kepada tujuan tersebut. Tujuan adalah pertimbangan pokok pemilihan media pembelajaran.

2) Faktor Ketepatangunaan

Ketepatangunaan merupakan salah satu pertimbangan dalam menentukan pilihan terhadap media pembelajaran. Contohnya untuk pembelajaran intonasi/kosakata dan percakapan maka media yang tepat digunakan adalah media audio berupa laboratorium bahasa.

3) Faktor Murid

Murid harus menjadi pertimbangan dalam pemilihan media. Media yang dipilih hendaknya benar-benar sesuai dengan tingkat kemampuan murid, pengetahuannya, kosakatanya, dan sebagainya, dan karakteristik murid lainnya.

4) Faktor Biaya

Media hendaknya mempertimbangkan perbandingan biaya yang dikeluarkan dengan hasil yang diharapkan. Keefektifan media tidak selamanya ditentukan oleh mahalnya alat yang digunakan. Oleh karena itu, selalau memperhitungkan efisiensi biaya yang digunakan. Untuk mengajarkan sistem pencernaan makanan binatang memamalia misalnya, tentu tidak perlu memotong seekor kerbau, tetapi cukup dengan menggunakan gambar atau torso.

5) Faktor Ketersediaan

Kesesuaian media yang akan digunakan dengan faktor lain jika tidak tersedia, juga tidak mungkin digunakan. Oleh karena itu, sebelum diputuskan untuk menggunakan media tertentu dalam pembelajaran hendaknya diketahui apakah media tersebut tersedia atau tidak.

6) Faktor Mutu Teknis

Memilih media harus pula mempertimbangkan mutu secara teknis bermutu. Menggunakan media yang justru dapat mengganggu proses belajar mengajar akan mengurangi keefektifan penggunaan media pembelajaran. Untuk itu, pembelajaran yang akan dilaksanakan hendaknya disesuaikan dengan mutu teknis media tersebut.

Rasdiana (1988:50) mengemukakan bahwa untuk memilih media yang tepat untuk situasi tertentu, kriteria berikut perlu dipertimbangkan oleh guru, yaitu:

- 1) Apakah alat/materi yang dibutuhkan tersedia?
- 2) Apakah diperlukan biaya untuk persiapan?
- 3) Apakah diperlukan biaya untuk penggandaan?
- 4) Berapa lama waktu yang akan diperlukan untuk mempersiapkan alat tersebut?
- 5) Apakah diperlukan tenaga teknis atau fasilitas untuk persiapan?

- 6) Apakah mutu media lebih sesuai dari yang lain?
- 7) Apakah ada masalah yang akan muncul menyangkut fasilitas, waktu, dan suasana kelas?

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran menurut Rasdiana (1988:75) antara lain; media grafis, media gambar/fotografi, media proyeksi, media audio, dan media tiga dimensi. Berikut diuraikan secara ringkas jenis media tersebut sebagai berikut.

1) Media Grafis

Media grafis dibedakan atas beberapa macam, antara lain bagan, diagram, grafik, poster, kartun, dan komik. Untuk lebih jelasnya secara ringkas diuraikan sebagai berikut.

- a) Bagan adalah kombinasi dari berbagai media grafis dan media gambar yang dirancang untuk memvisualisasikan hubungan antara fakta-fakta pokok atau gagasan-gagasan pokok dengan cara teratur dan logis. Bentuk-bentuk yang khas misalnya bagan pohon, bagan arus, dan bagan tabel.
- b) Diagram merupakan penggambaran yang disederhanakan dirancang untuk mempertunjukkan hubungan timbal-balik terutama dalam arti garis-garis dan lambang-lambang.
- c) Diagram tingkat abstraksinya lebih tinggi dan mempunyai paling sedikit rincian. Oleh sebab itu, diperlukan latar

belakang informasi sebelum dapat dipergunakan secara efektif.

- d) Grafik merupakan penyajian visual dari berangka, memperlihatkan hubungan kuantitatif yang lebih efektif daripada medium lain, akan tetapi sebagaimana halnya dengan diagram, grafik juga memerlukan latar belakang pengalaman serta informasi supaya menjadi efektif sebagai alat pembelajaran. Bentuk-bentuk khususnya adalah grafik garis, grafik batang, dan grafik gambar.
- e) Poster adalah ilustrasi gambar yang disederhanakan di dalam ukuran besar dirancang untuk menarik perhatian pada gagasan pokok, fakta atau peristiwa. Poster merupakan perpaduan antara keserhanaan dan dinamis. Fungsi utamanya adalah untuk membangkitkan motivasi, minat, ingatan atau iklan.
- f) Kartun merupakan penyajian gambar atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang dirancang guna mempengaruhi opini masyarakat. Kartun politik salah satunya merupakan sumber-sumber informasi dengan suatu dampak visual yang kuat didasarkan pada lelucon, penggambaran yang tajam serta kompak. Ada beberapa bukti bahwa kartun sangat berharga dipergunakan dalam pembelajaran pada tahapan menengah daripada di tahap

dasar, disebabkan karena kartun-kartun komersial dipersiapkan khusus untuk orang dewasa.

- g) Komik merupakan bentuk kartun di mana perwatakan sama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dirancang untuk menghibur para pembacanya. Walaupun komik telah mencapai popularitas secara luas terutama sebagai medium hiburan, beberapa materi tertentu dalam penggolongannya ini memiliki nilai edukatif yang tidak diragukan. Pemakaiannya yang luas dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang diringkas, dengan perwatakan orangnya yang realistik menarik semua murid dari berbagai tingka usai. Buku-buku komik dapat dipergunakan secara efektif oleh guru-guru dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca, serta untuk memperluas minat baca.

Selain konsep sederhana seperti uraian di atas media gambar seri termasuk jenis media grafis, terutama berfungsi sebagai pengembangan imajinasi murid dalam mengarang.

2) Gambar/Fotografi

Gambar merupakan media dua dimensi maka perlu diketahui beberapa karakteristiknya guna memperoleh keuntungan dalam mengefektifkan proses belajar mengajar. Beberapa karakteristik

dari gambar fotografis yang diramu dari berbagai sumber antara lain:

- a) Bersifat dua dimensi, sehingga perlu penambahan dampak tiga dimensional kepada bentuk dan kesan kedalaman yang jelas.
- b) Bersifat diam (*still picture*), sehingga amat sesuai untuk mengungkapkan fakta dan peristiwa yang bersifat aktual.
- c) Bersifat rekaman fakta, sehingga cocok sekali untuk tujuan pembelajaran yang mengungkapkan rincian fotografis yang memerlukan kecermatan pengamatan atau penelitian.
- d) Bersifat *still-life* atau berkesan hidup, dengan demikian media ini memerlukan sentuhan artistik seperti komposisi, keseimbangan, titik perhatian, perwarnaan serta kualitas teknik yang memadai.

3) Media Proyeksi

Media proyeksi dibedakan atas dua jenis, yaitu operhead projektor yang lebih dikenal dengan istilah OHP dan slide. Manfaat media overhead projector dalam pembelajaran antara lain adalah mempertahankan komunikasi tatap muka sehingga guru mudah mengontrol murid selama mengajar.

Media ini mudah dipergunakan dan praktis, karena dapat dipakai ditempat yang terang, cocok untuk semua ukuran kelas, mempunyai variasi teknik penyajian yang tidak membosankan

serta mudah sekali dioperasikan oleh setiap pemakai. Namun demikian, media jenis ini mempunyai kelemahan, misalnya untuk memproyeksikan pesan atau isi pelajaran di transparans diperlukan perangkat keras khusus yaitu *overhead projector*. Diperlukan juga keterampilan menuliskan pesan yang ringkas dan jelas, dan menuntut penataan ruangan yang baik.

Media slides dan strips sangat berfaedah dipakai dalam pembelajaran, karena beberapa keuntungan yang dimilikinya misalnya dapat membangkitkan motivasi belajar, merangsang minat murid dalam meneliti bahan pelajaran lebih jauh. Media ini sangat baik untuk tujuan mengembangkan pengertian konsep abstrak menjadi lebih kongkret, membantu mengingat isi materi pelajaran yang bersifat verbal.

Media ini cocok dipakai dalam bercakap-cakap bahasa asing. Namun demikian media ini mempunyai keterbatasan karena tidak mampu menampilkan gerak, memerlukan tape recorder sebagai pelengkap suara. Yang perlu diperhatikan oleh guru dalam pemakaian slide dan strips adalah, relevansi materi slides terhadap materi pelajaran, hendaknya dapat merangsang diskusi dan gambar-gambarnya harus cukup tajam dan kontras.

4. Media Gambar dan Permainan Kooperatif

a. Media Gambar

Bovee (Sardiman, 1990:13), mengemukakan media pembelajaran meskipun sederhana akan sangat membantu mengefektifkan komunikasi pembelajaran. Thorn (Sulaman, 1995) menjelaskan bahwa media merupakan alat yang diperlukan untuk memberikan motivasi kepada siswa sekaligus membantu. Pemanfaatan media tidak akan berhasil guna jika tidak dikreasi perancangannya dengan baik dan didesain proses pembelajarannya secara menarik. Bahkan Wyatt dan Looper (1999) mengemukakan pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pebelajar, pengajar dan bahan ajar yang tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media sekecil apapun itu.

Di antara media pendidikan, media foto/gambar adalah media yang paling umum dipakai, karena gambar merupakan bahasa yang umum dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana, sebuah gambar berbicara lebih banyak dari pada seribu kata. Penggunaan media gambar sebaiknya harus disesuaikan dengan kematangan siswa. Gambar yang dijadikan media hendaknya dalam hal-hal sebagai berikut:

- 1) Warna harus menarik minat siswa, karena pada umumnya siswa pertama kali melihat warna, kemudian ditafsirkannya
- 2) Ukurannya harus seimbang
- 3) Jarak suatu objek lainnya harus jelas

- 4) Suatu gambar hendaknya harus menunjukkan gerakgambar hendaknya disesuaikan dengan urutan tertentu dan dihubungkan dengan asalah yang luas.

Al-Syahab (2002: 108) mengemukakan bahwa guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran harus memerhatikan enam hal dalam menggunakan media gambar, yaitu:

- 1) Seorang guru harus memperhatikan kejelasan materi yang digambarkan atau dituliskan
- 2) Seorang guru harus yakin bahwa semua murid dapat melihat sketsa itu dan menghilangkan segala yang merintangai pandangan mereka
- 3) Menggunakan beraneka raga warna supaya lebih menarik
- 4) Keaslian gambar, sumber yang digunakan hendaklah menunjukkan keaslian atas situasi yang sederhana
- 5) Gambar harus membawa pesan yang cocok untuk tujuan pengajaran yang sedang dibahas, bukan dari segala bagusnya saja tetapi yang enting gambar tersebut membawa pesan tertentu.
- 6) Gambar harus dinamis sesuai dengan aktifitas tertentu.

Pada dasarnya, manfaat yang diperoleh dari penggunaan gambar sebagai media sama dengan penggunaan media pembelajaran pada umumnya, hal ini mengacu pada suatu pengertian bahwa gambar merupakan media pembelajaran sehingga manfaat yang diperolehnya sama. Sadiman (2010: 17-18) mengemukakan bahwa penggunaan media

pembelajaran secara umum termasuk pada penggunaan media gambar dengan baik dapat berguna untuk:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra
- 3) Penggunaan media yang bervariasi dan tepat dapat mengatasi sikap pasif dari siswa
- 4) Dengan penggunaan media guru dapat menyampaikan materi dengan persamaan pengalaman dan persepsi untuk setiap siswa.

Kelebihan media foto/gambar adalah; (1) Sifatnya konkrit, lebih realistis dibandingkan media verbal; (2) foto/gambar dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; (3) foto/gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan; (4) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan usia berapa saja; dan (5) Murah dan mudah membuat dan menggunakannya (Susilana, 2007:15).

Keunggulan penggunaan media foto/gambar dalam pembelajaran juga dikemukakan Hasan (2003) Informasi yang dimiliki seseorang diperoleh melalui penglihatan sebanyak 83%, melalui pendengaran 11%, penciuman 3,5%, perabaan 1,5% dan rasa 1%. Sejalan dengan hal tersebut, Sucahyono dan Haryono, (2008.) menuliskan "sekitar 65% peserta didik memiliki kecenderungan menggunakan gaya belajar visual. Informasi diolah dengan melihat, membaca, dan memperhatikan". Media foto/gambar mewakili gambaran sesungguhnya dari suatu peristiwa atau konteks atau foto objek realitas lingkungan.

Sadiman dan Rahardjo (2001) mengemukakan bahwa gambar pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran. Membantu mereka dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis dan menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ningat isi materi bacaan dari buku teks. Dengan demikian, menggunakan media gambar maka peserta didik akan memiliki daya tarik dan inspirasi dalam mengembangkan imajinasi dan konsentrasi.

b. Permainan Kooperatif

Teori yang dianut dalam pembelajaran menggunakan permainan kooperatif adalah belajar sambil bermain. Tentu ini dapat mendorong motivasi siswa dalam belajar. Davidson (1998) mengemukakan bahwa cara terbaik dalam menanamkan kecintaan menyimak pada siswa adalah melalui permainan kooperatif. Sejalan dengan itu, permainan tidak hanya membuat anak senang tetapi juga memberi pengalaman dengan berbagai prinsip belajar. John L. Mark (Achmad, 2006) bahwa belajar menyimak merupakan upaya melihat berbagai fakta dalam konteks yang lebih luas.

Permainan kooperatif menganut prinsip pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*), juga anak akan diajak untuk berpikir kritis dan cepat. Dengan demikian, pola permainan ini sangat bermanfaat untuk mendorong motivasi belajar menyimak siswa yang selama ini masih lemah. Tentu saja ini berdampak pula pada upaya pemecahan berbagai

masalah menyimak secara kooperatif dan kolaboratif dengan semangat kompetitif yang selama ini sangat jarang ditumbuhkan.

Kelly (1987) menyatakan permainan dalam pembelajaran dapat difungsikan sehingga selain anak mahir dalam operasi hitung juga dapat memiliki berbagai keterampilan dan sikap sebagai dampak pengiring (*naturant effect*) seperti jujur, bekerja sama, teliti, kritis, dan mempunyai jiwa dan semangat kompetitif yang tinggi. Dengan demikian, anak akan melakukan pembelajaran dengan keasyikan bermalah tanpa harus dipaksakan untuk mengerjakan soal-soal yang berdampak pada timbulnya pandangan bahwa menyimak sulit sebagaimana yang terjadi selama ini.

Belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif antara anggota kelompok (Rismayani, 2002). Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pembelajaran yang dikembangkan dari teori konstruktivisme karena mengembangkan struktur kognitif untuk membangun pengetahuan sendiri melalui berpikir rasional (Syadid, 2005).

Pembelajaran kooperatif turut menambah unsur-unsur interaksi sosial. Slavin (Syadid, 1995) mengemukakan bahwa pada pembelajaran kooperatif diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja

sama dengan baik di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik, peserta didik diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan.

c. Rancangan Media Gambar dan Permainan Kooperatif

Hakikat pembelajaran dengan menggunakan media gambar dan permainan pesan berantai dalam pembelajaran menyimak adalah menyodorkan tiga fase atau siklus kegiatan, yaitu:

- 1) Tingkatan rendah, yakni mencocokkan secara cepat dan cermat, gambar dengan suara yang hampir sama bunyinya.
- 2) Tingkatan agak tinggi, yakni memberi penanda (tanda panah) pada gambar peta kegiatan sesuai alur cerita yang diperdengarkan secara cepat dengan konsep utuh dan menyeluruh dengan cara memecah peserta didik dengan berbagai trik alur sehingga peserta didik harus melakukan konsentrasi penuh dalam menyimak secara utuh (bukan sepenggal berdasarkan bunyi tetapi berdasarkan konsep)
- 3) Tingkatan tinggi, yakni menyodorkan cerita singkat yang menarik sekitar satu paragraf yang terdiri dari kurang lebih 5-10 kalimat dan peserta didik secara kolaboratif menyampaikan cerita singkat tersebut secara bersambung/berantai melalui bisikan dengan waktu dan frekuensi bisikan yang telah ditentukan. Untuk lebih

jelasnya, berikut diuraikan rancangan pembelajaran ketiga tahap tersebut.

5. Skema Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran menyimak dengan media gambar dan pesan berantai dilakukan tiga siklus sebagaimana yang dijelaskan terdahulu. Setiap selesai satu siklus dilakukan pengetesan untuk melihat perkembangan. Untuk lebih jelasnya, kegiatan pembelajaran diuraikan sebagai berikut.

a. Mencocokkan Gambar dengan Suara/Bunyi

Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan mencocokkan gambar dengan suara bunyi. Langkah praktisnya diuraikan, sebagai berikut.

- 1) Peserta didik dibagikan gambar yang telah disiapkan. Harus diyakini, bahwa gambar tersebut rujukannya dipahami oleh peserta didik (jika perlu, gambar dilengkapi nama rujukannya)
- 2) Peserta didik menyimak secara aktif bunyi-bunyi yang diperdengarkan (dapat melalui pembacaan oleh guru, dapat pula dengan pita kaset/tape recorder yang telah disiapkan).
- 3) Peserta didik memberikan tanda ceklis atau nomor kode pada gambar sesuai dengan bunyi/suara yang didengar. Contoh: Untuk gambar paku, palu, paru, hanya diberi suara secara cepat satu kata misalnya paru, jadi peserta didik memberi tanda pada gambar yang sesuai. Selanjutnya, tanpa jeda diperdengarkan terus bunyi sesuai deretan gambar berikutnya sehingga peserta didik

benar-benar dilatih mempertajam daya simak khususnya bunyi.

Semua bunyi itu dicocokkan dengan deretan gambar.

- 4) Setelah itu, gambar yang sudah dicocokkan dikumpul untuk dilakukan pemeriksaan terhadap ketepatan. Untuk meningkatkan daya simak, dapat diulangi kegiatan tersebut dengan mengacak bunyi yang diucapkan. Setelah latihan tersebut, peserta didik diuji latihan menyimak konsep utuh dengan memperdengarkan bacaan dan menjawab pertanyaan.

b. Memberi Penanda pada Gambar Sesuai Alur Cerita

Pembelajaran dengan menggunakan media gambar dan permainan kooperatif dapat pula dilakukan dengan memberikan penanda pada gambar sesuai alur cerita. Langkah-langkah pembelajarannya diuraikan, sebagai berikut.

- 1) Peserta didik dibagikan gambar (bisa berpasangan atau perseorangan) yang telah disiapkan. Harus diyakini, cara kerja kegiatan tersebut dipahami oleh peserta didik melalui penjelasan guru dengan contoh.
- 2) Peserta didik menyimak secara aktif cerita yang diperdengarkan (dapat melalui pembacaan oleh guru, dapat pula dengan pita kaset/tape recorder yang telah disiapkan), harus dengan cepat.
- 3) Peserta didik memberikan tanda panah pada gambar peta kegiatan sesuai alur cerita yang didengar. Peserta didik diberi kebebasan menentukan strategi melakukan pemberian tanda panah pada

gambar. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik menemukan sendiri strategi menyimak sebagai sebuah pengalaman belajar.

- 4) Setelah itu, gambar yang telah diberi tanda panah, dikumpul untuk dilakukan koreksi. Koreksi hasil pemeriksaan harus dikomunikasikan kembali kepada anak untuk melihat titik kelemahan dari setiap simakan.
- 5) Kegiatan dapat diulangi beberapa gambar dan cerita. Setelah latihan tersebut, diuji dengan latihan menyimak konsep utuh dengan memperdengarkan bacaan dan menjawab pertanyaan.

c. Menyimak dengan Permainan Pesan Kooperatif

Langkah-langkah pembelajaran menyimak dengan permainan pesan kooperatif sebagai berikut.

- 1) Peserta didik berdiri berbaris lima kelompok (8 orang tiap kelompok)
- 2) Peserta didik pada urutan pertama dalam masing-masing kelompok ditugaskan membaca dalam hati cerita singkat yang telah disiapkan di atas meja.
- 3) Peserta didik menyampaikan cerita tersebut secara utuh, melalui bisikan secara berantai dari orang pertama ke kedua hingga orang yang terakhir menulisnya di atas kertas. Cara pengambilan kata atau kalimat dalam teks untuk dibisikkan, terserah teknik yang dipilih oleh kelompok masing-masing berdasarkan kesepakatan mereka. Yang penting frekuensi orang pertama membaca teks tersebut ditaati. Dengan begitu peserta didik diajarkan memanaj kegiatan

menyimaknya sendiri agar efektif. (pada dasarnya diharapkan sebaiknya teks itu dibagi 10 agar 10 kali pengambilan selesai, namun hal ini diharapkan ditemukan sendiri oleh peserta didik).

- 4) Dilakukan perhitungan nilai berdasarkan ketepatan teks. Setiap teks benar diberi bobot tertentu misalnya 10 setiap kata yang benar. Jika melakukan penambahan frekuensi membaca, nilai dikurangi nilai tiga kata (30).
- 5) Nilai tertinggi setiap episode sebaiknya diberi kompensasi misalnya tanda bintang. Demikian juga nilai terendah berdasarkan kesepakatan peserta didik dengan guru misalnya menyanyi atau kreativitas lainnya. Kesepakatan diperlukan agar peserta didik dibiasakan bersikap demokratis dan memahami arti kesepakatan.
- 6) Peserta didik kelompok pengamat, setiap orang bertugas mengamati satu kelompok terhadap proses ketertiban kegiatan dan mencatat hal-hal yang kurang disiplin.
- 7) Kegiatan ini diulangi beberapa kali dengan cerita lainnya dan ditingkatkan daya simaknya melalui gangguan suara dari luar misalnya sambil berlomba diputarkan kaset lagu yang tidak terlalu keras atau dilakukan gerak mengganggu disekeliling kelompok, ini dilakukan oleh peserta didik kelompok pengamat. Hal ini dimaksudkan untuk mempertajam daya simak peserta didik .
- 8) Setelah latihan tersebut diuji dengan latihan menyimak konsep utuh dengan memperdengarkan bacaan dan menjawab pertanyaan.

6. Tahap Penilaian Pembelajaran

Penilaian dalam pembelajaran menggunakan media gambar dan permainan kooperatif dilakukan terhadap dua tahap, yaitu penilaian proses dan penilaian hasil belajar. Dua jenis penilaian ini diuraikan sebagai berikut.

a. Penilaian Proses

Penilaian proses belajar dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan melakukan pengamatan terhadap beberapa aspek, yaitu: 1) Sikap antusias, 2) Partisipasi dalam kegiatan, 3) Kerja sama dalam kelompok, dan 4) Hasil kerja/prakarsa berupa hasil simakan.

b. Penilaian Hasil Belajar

Setelah proses belajar berlangsung beberapa kali sesuai program pembelajaran dilakukan penilaian hasil belajar berupa tes unit atau subsumatif. Tes tersebut dilakukan dengan menekankan kemampuan melakukan penyimpulan secara umum dengan memperdengarkan wacana singkat dan peserta didik menjawab beberapa pertanyaan berkaitan dengan wacana tersebut, baik tersirat maupun tersurat. Jadi, tes tidak dalam bentuk proses pembelajaran, melainkan menekankan pada pemahaman isi. Adapun penentuan nilai, tetap mengacu pada teknik penilaian yang menggunakan rumus $\text{Nilai} = \frac{n}{N} \times 100$, dengan rentang nilai 10-100. Perolehan nilai kemudian dihitung menggunakan persentase sederhana.

B. Kerangka Pikir

Bahasa mempunyai peranan penting dalam perkembangan peserta didik. Bahasa merupakan alat komunikasi antar anggota masyarakat yang dapat dipahami sebagai lambang bunyi suara yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Melalui bahasa, seseorang mendapatkan informasi penting. Bahasa termasuk kebutuhan utama bagi manusia khususnya untuk alat berkomunikasi, sehingga bahasa diajarkan pada manusia sejak lahir.

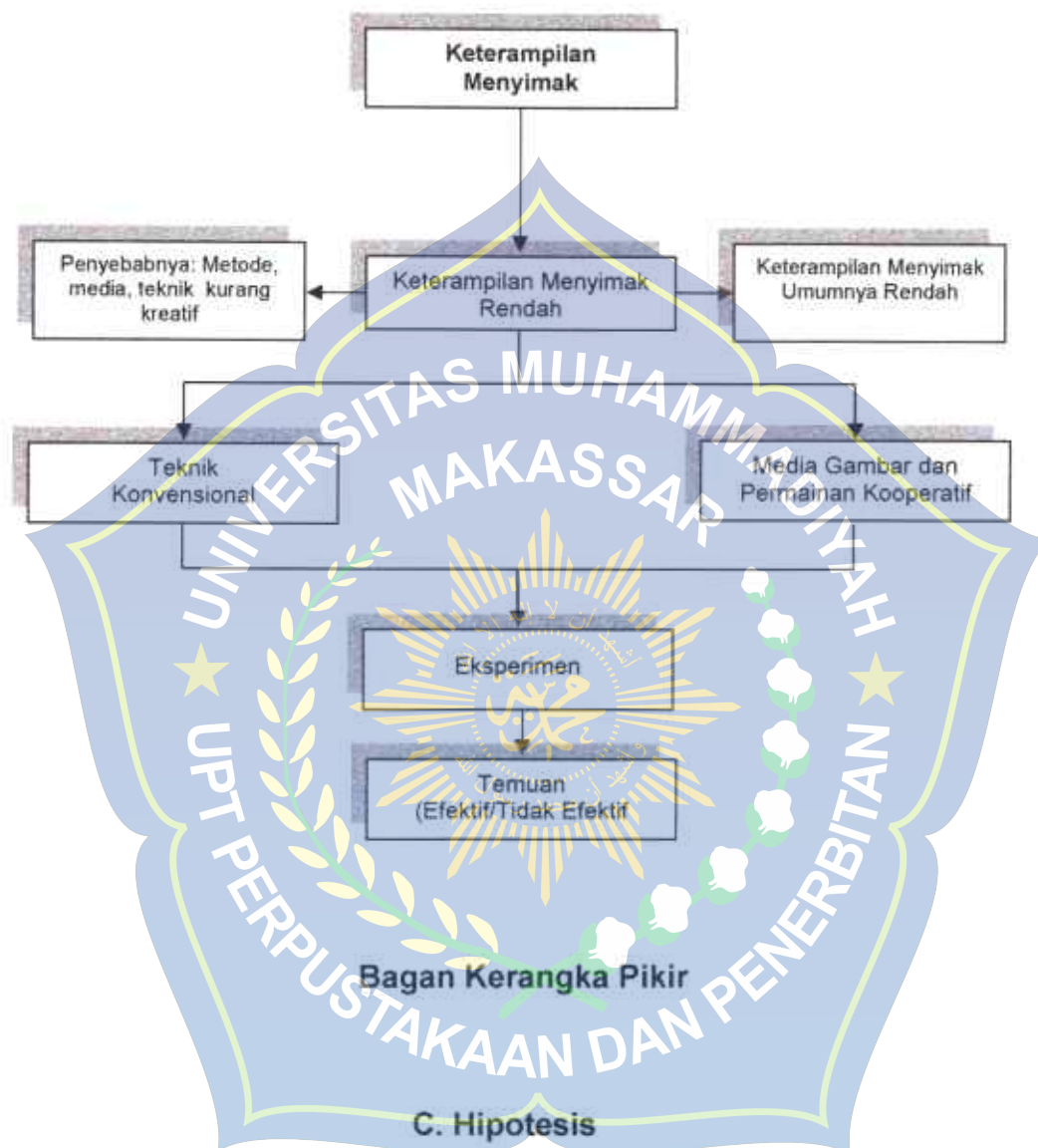
Keterampilan berbahasa meliputi empat aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek tersebut sangat berhubungan erat dalam usaha seseorang memperoleh kemampuan berbahasa dengan baik. Dari keempat keterampilan berbahasa di atas, keterampilan menyimak adalah hal yang pertama dilakukan oleh manusia. Betapa pentingnya peran menyimak dalam kehidupan sehari-hari, kiranya tidak perlu diragukan lagi. Dalam kehidupan sehari-hari manusia selalu dihadapkan pada berbagai kesibukan menyimak. Apalagi dalam era globalisasi seperti saat ini, sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, masyarakat dituntut untuk mampu menyimak berbagai informasi dengan cepat dan tepat, baik melalui media, seperti radio, televisi, telepon maupun internet.

menyimak merupakan suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi, untuk memperoleh informasi, menangkap isi serta memahami

makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Sejalan dengan uraian tersebut di atas, penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya keterampilan siswa dalam menerima pengajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar melalui menyimak. Hal ini terjadi dikarenakan tidak terlatihnya siswa dalam menyimak, sebagai akibat dari strategi yang tidak dikemas dengan baik oleh guru. Oleh sebab itu penulis mencoba mengembangkan bahan ajar menyimak, agar mempermudah dalam proses belajar yaitu menggunakan media gambar dan pesan kooperatif.

Pembelajaran harus dikemas dengan menggunakan media yang yang menarik. Oleh karena itu, penelitian menggunakan media gambar dan pembelajaran kooperatif. Media ini dikemas dengan perpaduan permainan kooperatif yang dilaksanakan dengan bertahap. Penelitian ini didesain dengan penelitian eksperimen pretest dan postest. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan kerangka pikir berikut.



Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan, sebagai berikut.

1. Hipotesis : Media gambar dan permainan kooperatif efektif terhadap kemampuan menyimak siswa kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba.
2. Kriteria pengujian Hipotesis: Media gambar dan permainan kooperatif efektif diterima jika nilai empiris lebih besar daripada nilai teoretis (tabel) pada taraf signifikan 95% (0,05).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Jenis penelitian ini pada hakikatnya berusaha mencari suatu pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara teliti. Dengan demikian, metode eksperimen dalam penelitian ini mengujicobakan penggunaan media gambar dan permainan kooperatif untuk mengetahui sebab akibat efektifitas penggunaannya dalam pembelajaran menyimak siswa kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba.

Proses pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan pembelajaran menyimak dengan menggunakan media gambar dan permainan kooperatif, sedangkan pada kelas kontrol diberikan pembelajaran secara konvensional (tidak menggunakan media gambar dan permainan kooperatif).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VIII SMP Negeri 9 Bulukumba pada bulan Maret sampai dengan April tahun 2019.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba tahun pelajaran 2018/2019 berjumlah 157 orang siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Deskripsi Keadaan Populasi

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	VIIA	15	16	31
2	VIIB	17	14	31
3	VIIC	16	17	33
4	VIID	16	11	27
5	VIIIE	15	12	27
Σ		79	70	149

Sumber: Absen Umum Kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba Tahun Pelajaran 2018/2019

2. Sampel

Sesuai dengan karakteristik penelitian, maka hanya 2 kelas populasi dijadikan subjek penelitian. Populasi tersebut dibagi menjadi dua kelompok/kelas yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok tersebut dipilih setelah melalui pemilahan kompetensi pada mata pelajaran bahasa Indonesia sehingga kedua kelompok tersebut relatif sama. Untuk lebih jelasnya sampel penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Deskripsi Keadaan Sampel

No	Kelompok	Sampel	Ket.
1	Eksperimen Kelas VIID	27	
2	Kontrol Kelas VIIE	27	
	Jumlah	54	

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *pre-test* dan *pos-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun tahapan dalam mengumpulkan data yang dilakukan, yaitu siswa sampel diberikan pembelajaran menggunakan media gambar dan permainan kooperatif pada kelas eksperimen dan teknik konvensional pada kelas kontrol selama dua kali pertemuan. Setelah itu, kedua kelas itu diberikan tes atau tugas yang sama sesuai dengan kompetensi dasar menyimak. Hasil tes dirumuskan dalam sebuah format penilaian yang selanjutnya dianalisis untuk menguji keefektifannya. Untuk lebih jelasnya, prosedur pengumpulan data dijelaskan sebagai berikut.

1. Persiapan

Persiapan eksperimen dalam penelitian ini dilakukan beberapa langkah, yaitu:

- a. Menyiapkan rencana persiapan pembelajaran (RPP) secara lengkap
- b. Menyiapkan alat evaluasi
- c. Menyiapkan alat bantu mengajar lainnya

2. Pelaksanaan

- a. Melakukan pembelajaran sesuai tahapan dalam skenario pembelajaran (pada kelas eksperimen)
- b. Melakukan pembelajaran sesuai tahapan dalam skenario pembelajaran (pada kelas kontrol)

3. Evaluasi

Setelah dilakukan dua kali pertemuan, dilakukan pengujian kepada kedua kelompok di atas, dengan menggunakan alat evaluasi yang sama, berupa tes hasil belajar menyimak bahasa Indonesia/hasil tugas dalam proses pembelajaran.

E. Teknik Analisis Data

1. Data Hasil Belajar Menyimak

Data hasil belajar menyimak siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol dianalisis dengan teknik presentase (%) dengan rumus: $n/N \times 100$ untuk rentang 10-100.

2. Uji Efektivitas

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data mengenai hasil belajar baik membuat laporan maupun presentasi dan menanggapi laporan dalam penelitian ini adalah perhitungan statistik inferensial dengan analisis menggunakan program SPSS, untuk pengujian ini menggunakan rumus Uji *kolmogorov-smirnov*.

Adapun langkah analisis di atas mengikuti langkah-langkah yang dikemukakan oleh Waluyo (1992: 134) yaitu; (1) menentukan mean kedua kelas sampel; (2) menentukan standar deviasi mean kuadrat t dari kedua kelas sampel; dan (3) Mendistribusikannya ke dalam tabel signifikan. Selanjutnya, analisis data di atas dikonversi ke dalam tabel signifikan. Jika hasil analisis data empiris lebih besar daripada tabel signifikansi 95% (0,05), maka penggunaan media gambar dan permainan kooperatif dalam pembelajaran menyimak siswa kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba yang diujicobakan/dieksperimen dinyatakan efektif.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan dua kelompok siswa yaitu kelompok eksperimen pada kelas VIID dan kelompok kontrol pada kelas VIIE SMP Negeri 9 Bulukumba. Kelompok eksperimen pada kelas VIID SMP Negeri 9 Bulukumba menggunakan media gambar dan permainan kooperatif dalam pembelajaran menyimak berjumlah 27 orang siswa dilaksanakan pada hari Senin, 22 April 2019, 2 jam pelajaran dengan alokasi waktu 2 x 45 menit (90 menit) yang dimulai pada pukul 10.25-11.05 WIT.

Kelompok kontrol pada kelas VIIE SMP Negeri 9 Bulukumba menggunakan metode ceramah berjumlah 33 orang dilaksanakan pada hari Rabu, 24 April 2019, 2 jam pelajaran dengan alokasi waktu 2 x 45 menit (90 menit) yang dimulai pukul 11.05-12.25 WIT. Materi yang diterapkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama yaitu dengan materi penyimakan.

Peneliti bertindak sebagai observer dalam penelitian ini. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan perencanaan penelitian ini yaitu menyiapkan silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), membuat pedoman penilaian, menyiapkan materi yang sesuai dengan kompetensi yang akan diajarkan dan membuat media gambar dan rancangan permainan kooperatif yang akan digunakan dalam proses

pembelajaran. Penilaian penyimakan dalam penelitian meliputi; ingatan, pemahaman, penerapan dan tingkat analisis siswa. Peneliti mengamati dengan teliti seluruh proses pembelajaran hingga sampai pada rangkaian *pretest* dan *posttes*. Lebih detail data hasil penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Hasil Pembelajaran Menyimak Siswa Kelas Eksperimen

Pembelajaran menyimak siswa kelas eksperimen dilaksanakan di kelas VIID SMP Negeri 9 Bulukumba. Data pembelajaran menyimak kelas eksperimen menggunakan media gambar dan permainan kooperatif terdiri atas data pretes dan postest. Observasi juga dilakukan oleh peneliti untuk mengamati seluruh proses pembelajaran.

a. Tes Awal (*Pretes*)

Tes awal dilakukan untuk mengukur hasil belajar menyimak siswa kelas eksperimen dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya aspek menyimak. Hasil tes awal yang telah dilakukan di kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelompok Eksperimen Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba

No	Interval Nilai Tes	Frekuensi	Persentasi (%)
1	78-75	3	11,11
2	74-71	4	14,81
3	70-67	9	33,33
4	66-63	7	25,93
5	62-59	2	7,41
6	58-55	2	7,41
	Jumlah	27	100

Pada tes awal jumlah siswa yang mendapat predikat baik sebanyak 3 siswa, yang mendapat predikat cukup sebanyak 22 siswa, yang mendapat predikat kurang sebanyak 2 siswa, yang mendapat predikat sangat baik dan kurang sekali tidak ada. Nilai tertinggi pada tes awal ini adalah 78 dan nilai terendah adalah 55. Dengan demikian, dapat diperoleh gambaran bahwa hasil pembelajaran menyimak perlu diberikan perlakuan dengan menggunakan media gambar dan permainan kooperatif.

b. Tes Akhir (*Posttest*)

Kegiatan pembelajaran menggunakan media gambar dan permainan kooperatif di kelas eksperimen dimulai dengan menyiapkan pembelajaran sebagaimana biasanya, guru melakukan apersepsi dan tes awal dengan cara membuat sebuah wacana argumentasi secara individu kepada siswa. Guru memberikan gambaran tentang wacana argumentasi dan membagi siswa kedalam enam kelompok.

Guru menjelaskan materi pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan diskusi antara guru dengan siswa. Diskusi yang dilakukan secara interaktif, setelah siswa selesai mendiskusikan tugas kelompoknya, kemudian guru menunjuk salah satu siswa dalam masing-masing kelompok untuk menjawab pertanyaan dan teman-teman yang lainnya tidak boleh membantu. Hal ini dikarenakan agar semua anggota kelompok siap dan memahami materi pembelajaran sehingga dalam kelompok tersebut tidak hanya mengandalkan siswa tertentu saja. Setelah siswa

menjawab pertanyaan guru, guru memberi penilaian. Siswa begitu antusias untuk memahami materi dan tugas kelompoknya karena masing-masing siswa menentukan nilai kelompoknya.

Kelompok yang kompak dalam permainan dan mendapatkan nilai tertinggi mendapatkan penghargaan apresiasi dari guru. Diakhir pembelajaran guru memberikan tes akhir untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami pelajaran yang telah diberikan. Guru dan siswa kemudian menyimpulkan pembelajaran.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelompok Eksperimen Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba

No	Intervai Nilai Tes	Frekuensi	Persentasi (%)
1	90-88	4	14,81
2	87-85	2	7,41
3	84-82	4	14,81
4	81-79	3	11,11
5	78-76	4	14,82
6	75-73	10	37,04
Jumlah		27	100

Berdasarkan data distribusi frekuensi tersebut di atas, menunjukkan bahwa hasil tes akhir yang diadakan setelah pembelajaran menggunakan media gambar dan permainan kooperatif, jumlah siswa yang mendapat predikat sangat baik sebanyak 6 siswa, yang mendapat predikat baik sebanyak 16 siswa, yang mendapat predikat cukup sebanyak 5 siswa, yang mendapat predikat kurang dan kurang sekali tidak ada. Nilai tertinggi pada tes ini adalah 90 dan terendah adalah 73. Dengan perhitungan statistika diperoleh hasil rata-rata nilai (\bar{X}) tes awal adalah = 67,46.

Standar deviasi (Sd) = 5,38 dan untuk tes akhir rata-rata nilai (\bar{X}) adalah 79,55, standar deviasi (Sd) = 5,62.

2. Hasil Pembelajaran Menyimak Siswa Kelas Kontrol

Pembelajaran menyimak siswa kelas kontrol dilaksanakan di kelas VIIIE SMP Negeri 9 Bulukumba. Pembelajaran menyimak kelas kontrol menggunakan ceramah. Adapun data hasil pembelajaran menyimak kelas kontrol terdiri atas data pretes dan postest hasil belajar. Observasi juga dilakukan oleh peneliti sebagai instrumen penunjang mengamati seluruh proses pembelajaran. Data hasil pembelajaran menyimak siswa kelas kontrol diuraikan sebagai berikut.

a. Tes Awal (Pretes)

Tes awal dilakukan untuk mengukur hasil belajar menyimak siswa kelas kontrol dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya aspek menyimak. Hasil tes awal yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelompok Kontrol Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba

No	Interval Nilai Tes	Frekuensi	Persentasi (%)
1	78-75	3	11,11
2	74-71	5	18,52
3	70-67	2	7,41
4	66-63	9	33,33
5	62-59	4	14,81
6	58-55	4	14,81
	Jumlah	27	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi nilai *pretest* kelompok kontrol siswa kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba di atas menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mendapat predikat baik sebanyak 8 siswa, yang mendapat predikat cukup sebanyak 19 siswa, yang mendapat predikat sangat baik, kurang dan kurang sekali tidak ada. Nilai tertinggi pada tes awal ini adalah 78 dan nilai terendah adalah 61 dari skor maksimum 100. Dari perhitungan statistika diperoleh hasil rata rata nilai (\bar{X}) tes awal adalah 69, standar deviasi (Sd) = 4,77

b. Tes Akhir (*Posttest*)

Kegiatan awal pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dikelas kontrol dimulai dengan menyiapkan pembelajaran sebagaimana biasanya, guru melakukan apersepsi dan tes awal dengan cara membuat sebuah wacana secara individu kepada siswa. guru menjelaskan pembelajaran dan siswa mendengarkan, setelah itu guru memberikan tes akhir menyimak yang telah ditentukan. Siswa menyimpulkan pelajaran dan guru memberikan penguatan sebagai kegiatan refleksi. Lebih detail distribusi frekuensi nilai pos-test kelompok kontrol penelitian ini diuraikan, sebagai berikut.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Nilai *Post-test* Kelompok Kontrol Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba

No	Interval Nilai Tes	Frekuensi	Persentasi (%)
1	88-85	2	7,41
2	84-81	4	14,81
3	80-77	6	22,22
4	76-73	5	18,52
5	72-69	7	25,93

6	68-65	3	11,11
	Jumlah	27	100

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel di atas, menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mendapat predikat sangat baik sebanyak 2 siswa, yang mendapat predikat baik sebanyak 12 siswa, yang mendapat predikat cukup sebanyak 14 siswa, yang mendapat predikat kurang dan kurang sekali tidak ada. Nilai tertinggi pada tes ini adalah 88 dan terendah adalah 65. Dari perhitungan statistika diperoleh hasil rata-rata nilai (\bar{X}) adalah 75,53, standar deviasi (S_d) = 5,93.

3. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi penelitian berdistribusi normal atau tidak. Untuk pengujian ini menggunakan rumus Uji *kolmogorov-smirnov*. Uji Normalitas ini dilakukan pada data kelas eksperimen dan kelas kontrol meliputi hasil tes awal dan tes akhir masing-masing kelompok. Perhitungan uji normalitas yang telah dilakukan kemudian diperoleh hasil pada tabel 10 berikut.

Tabel 5. Uji Normalitas Data Kelompok Eksperimen

Tes	n	Mean	Dmaks	Dtabel
Tes Awal	27	67,74	-0,09536	0,2540
Tes Akhir		79,55	-0,1585	

Berdasarkan hasil uji normalitas data kelompok eksperimen menggunakan perhitungan *kolmogorov-smirnov* pada tes awal diperoleh $D_{maks} = -0,09536$ sedangkan $D_{tabel} = 0,2540$ dengan taraf signifikan $\alpha =$

0.05 pada $N = 27$, karena $D_{maks} < D_{tabel}$ maka populasi data tes awal kelompok eksperimen berdistribusi normal. Pada tes akhir diperoleh $D_{maks} = -0,1585$, sedangkan $D_{tabel} = 0,2540$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ pada $N = 27$. Karena $D_{maks} < D_{tabel}$ maka populasi data tes akhir kelompok eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 6. Uji Normalitas Data Kelompok Kontrol

Tes	n	Mean	Dmaks	Dtabel
Tes Awal	27	69	-0,04255	0,2540
Tes Akhir		75,53	-0,07227	

Hasil uji normalitas data kelompok kontrol dengan menggunakan rumus *kolmogorov-smirnov* pada tes awal diperoleh $D_{maks} = 0,04255$, sedangkan $D_{tabel} = 0,2540$ dengan taraf signifikan $\alpha = -0.05$ dan $N = 27$. Karena $D_{maks} < D_{tabel}$ maka populasi data tes awal kelompok kontrol berdistribusi normal. Pada tes akhir diperoleh $D_{maks} = -0,07227$, sedangkan $D_{tabel} = 0,2540$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ pada $N = 27$. Karena $D_{maks} < D_{tabel}$ maka populasi data tes akhir kelompok kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk membuktikan bahwa data yang diperoleh dari hasil penelitian berupa hasil belajar siswa (tes awal dan tes akhir) pada kedua kelompok baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol terdistribusi normal. Uji normalitas pada data hasil penelitian ini menggunakan uji *bartlett* pada taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) dengan kriteria

pengujian $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$. Hasil perhitungan uji homogenitas tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Uji Homogenitas

Kelompok	n	Varians (s)	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Ket
Eksperimen	27	0,5	0,45	3,84	Homogen
Kontrol	27	0,35	0,9	3,84	Homogen

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan uji homogenitas pada kelompok eksperimen didapatkan $X^2_{hitung} = 0,45$ dan $X^2_{tabel} = 3,84$ sedangkan pada kelompok kontrol didapatkan $X^2_{hitung} = 0,9$ dan $X^2_{tabel} = 3,84$. Hal ini menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok mempunyai varians yang homogen dimana nilai $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, sehingga dapat dilakukan uji selanjutnya yaitu uji hipotesis.

4. Pengujian Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas varians di atas menunjukkan hasil data yang berdistribusi normal dan mendapatkan varians-variens yang homogen, kemudian dilanjutkan dilakukan uji statistik t. Hasil uji perbedaan test awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 8. Perbedaan Test Awal Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	N	Mean	Md	T_{hitung}	T_{tabel}
Eksperimen	27	67,46	-1,44	-0,33	2,056
Kontrol	27	69			

Berdasarkan hasil uji t yang dilakukan dapat diperoleh nilai t-hitung sebesar -0,33 yang ternyata nilai tersebut lebih kecil dari nilai t-tabel 5% yaitu 2,056. Dengan demikian berarti tes awal tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Setelah masing-masing kelompok diberi perlakuan maka peneliti melakukan tes akhir pada masing-masing kelompok. Dari data tes akhir yang didapatkan maka diperoleh perbedaan antara tes awal dan tes akhir pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Perbedaan Test Akhir Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	N	Mean	Md	T _{hitung}	T _{tabel}
Eksperimen	27	79,55	4,33	3,31	2,056
Kontrol	27	75,53			

Berdasarkan hasil uji t yang dilakukan dapat diperoleh nilai t-hitung sebesar 3,31 yang ternyata nilai tersebut lebih besar dari nilai t-tabel 5% yaitu 2,056. Dengan demikian berarti tes akhir terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dari data tes akhir yang didapatkan maka diperoleh perbedaan antara tes awal dan tes akhir pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hitungan perbedaan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 10. Perhitungan Nilai Perbedaan Tes Awal dan Tes Akhir Kelompok Eksperimen

Kelompok	N	Mean	Md	T _{hitung}	T _{tabel}
Eksperimen	27	67,46	11,96	16,16	2,056
Kontrol	27	79,55			

Berdasarkan hasil uji t yang dilakukan maka diperoleh nilai t-hitung sebesar 16,16 yang ternyata nilai tersebut lebih besar dari pada nilai t-tabel 5% yaitu 2,056. Dengan demikian berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tes awal dan tes akhir pada kelompok eksperimen.

Tabel 11. Perhitungan Nilai Perbedaan Tes Awal dan Tes Akhir Kelompok Kontrol

Kelompok	N	Mean	Md	T _{hitung}	T _{tabel}
Eksperimen	27	69	6,18	14,71	2,056
Kontrol	27	75,53			

Hasil uji t yang dilakukan dapat diperoleh nilai t-hitung sebesar 14,71 yang ternyata nilai tersebut lebih besar dan nilai t-tabel 5% yaitu 2,056. Dengan demikian berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tes awal dan tes akhir pada kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil pengujian dari tes awal dan tes akhir di atas, maka dapat diambil keputusan bahwa kemampuan awal siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah sama sedangkan hasil belajarnya setelah mendapat perlakuan adalah berbeda. Dengan demikian hipotesis penelitian yang berbunyi "Media gambar dan permainan kooperatif efektif terhadap kemampuan menyimak siswa kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba" dapat diterima.

B. Pembahasan

Dari data-data penelitian yang telah dianalisis, diperoleh temuan yaitu rata-rata skor tes awal kelas eksperimen = 67,46, ini menunjukkan kemampuan awal siswa tentang materi yang diujikan masih sangat rendah karena umumnya siswa belum mempelajarinya. Dalam mengerjakan tes awal ini siswa pada dasarnya menyimak siswa hanya dengan cara menerka saja. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan media gambar dan permainan kooperatif, diadakan tes akhir dengan hasil rata-rata skor adalah 79,55. Terjadinya peningkatan hasil tes ini, karena siswa menyimak berdasarkan pengetahuan yang telah dipelajarinya dari perlakuan pembelajaran yang telah diberikan.

Pada kelompok kontrol yang diberikan pembelajaran dengan metode ceramah, rata-rata nilai tes awal yang diberikan adalah 69. Seperti halnya pada kelas eksperimen, umumnya siswa menjawab tes awal ini dengan menerka saja karena materi yang diuji belum mereka pelajari. Sedangkan hasil tes akhir yang diberikan setelah siswa mendapat perlakuan pembelajaran dengan metode ceramah, diperoleh rata-rata nilai 75,53, yang berarti terjadinya peningkatan dibandingkan hasil tes awal.

Bila dibandingkan rata-rata nilai tes awal dari kedua kelompok belajar, terlihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih besar daripada hasil belajar kelas kontrol. Hal ini dapat terjadi karena di kelas eksperimen, menggunakan media gambar dan permainan kooperatif, dimana siswa dituntut lebih aktif di dalam proses pembelajaran. Siswa dikelompokkan

menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 6 kelompok (4-5 orang per kelompok), lalu siswa diberikan liplet yang berisikan materi. Di dalam kelompok saling bekerja sama, hal ini dilakukan agar siswa dapat bertukar pikiran dengan anggota kelompok sehingga setiap individu dapat memahami materi pelajaran. Karena di dalam metode ini dituntut keaktifan siswa maka guru hanya berkeliling, memantau pekerjaan siswa.

Pada kelas kontrol siswa mengalami kegiatan belajar melalui metode ceramah sehingga siswa pada umumnya hanya pasif mendengar dalam menerima pelajaran. Keaktifan siswa lebih banyak pada kegiatan mencatat dan sekali-sekali mengajukan pertanyaan. Dengan kegiatan yang hanya mendengar dan mencatat, menimbulkan rasa bosan bagi siswa, yang berakibat kurangnya perhatian siswa terhadap pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan kedua kegiatan pembelajaran yang dibahas di atas dapatlah dipahami bahwa pada pembelajaran dengan menggunakan media gambar dan permainan kooperatif efektif terhadap kemampuan menyimak siswa kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba efektif membuat siswa menampatkan pengalaman belajar yang lebih mendalam sehingga memperoleh hasil belajar menyimak yang lebih baik pada materi pelajaran dibandingkan dengan metode pembelajaran ceramah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian pada bab terdahulu, maka dirumuskan kesimpulan sebagai berikut.

1. Pembelajaran dengan menggunakan media gambar dan permainan kooperatif efektif meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai hasil belajar yang mengalami peningkatan, yaitu nilai rata-rata tes awal siswa pada kelompok eksperimen 67,46 dan tes akhirnya yaitu 79,55. Standar deviasi tes awal 5,38 dan tes akhir 5,62 sedangkan pada kelompok kontrol nilai tes awalnya yaitu 69 dan tes akhirnya yaitu 75,53.
2. Sedangkan hasil uji-t terhadap hasil tes akhir diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,31 > 2,056$) pada $\alpha = 0,05$ dengan $dk = 26$, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sesuai dengan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini. Hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yang menggunakan media gambar dan permainan kooperatif lebih baik daripada hasil belajar siswa di kelas kontrol yang menerapkan metode konvensional ceramah.

B. Saran

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang diperoleh, maka dirumuskan beberapa saran sebagai berikut.

1. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mempengaruhi hasil belajar siswa, karena itu disarankan kepada para guru untuk dapat memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Guru diharapkan dapat menggunakan media gambar dan permainan kooperatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan menyimak. Karena media gambar dan permainan kooperatif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan mampu memancing kembali ingatan dan imajinasi siswa saat tes akhir berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainal. 1981. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Achmad, Mira. 2006. *Menyimak dalam Kehidupan*. Jakarta: Gema Pres.
- Ahyani. 2001. "Kemampuan Menyimak Siswa SLTP 02 Kabupaten Gowa". *Skripsi*. Makassar: UNM.
- Akhadiah, Sabarti. 1992. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdikbud.
- Al-Syahab, Fuad Bin Abdul Aziz. 2002. *Quantum Teaching*. Jakarta: Zikrul Hakim.
- Arifin. 1999. *Keterampilan Berbahasa dalam Belajar*. Jakarta: Gramedia.
- Burhan, Y. 1971. *Problema Bahasa dan Pengajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Ganeca.
- BSNP. 2006. *Standar Isi*. Jakarta: BNSP.
- _____. 2007. *Peraturan Pemerintah Nomor 41 Thn 2007 tentang Standar Proses*. Jakarta: BSNP.
- Davison, G.C dan Neale J.M. 2006. *Psikologi Abnormal*. Jakarta: Raja Grafiti.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Pendekatan Kontekstual*. Depdiknas: Direktorat PLP.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Puskur.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Depdiknas.
- Ellyana, Agustina. 2016. "Pengembangan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kosakata Siswa dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris." *Tesis*. Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Goleman, Daniel. 2001. *Kecerdasan Emosional untuk Mencapai Puncak Prestasi* (terjemahkan oleh Widodo). Jakarta: PT. Gramedia.
- Handini. 2013. *Menyimak dalam Pembelajaran*. Jakarta: Gema Insani.
- Hasan, Ardi. 2003. *Pembelajaran Menyimak di SMP Jakarta*: Ghara Press.
- Hermawan, Herry. 2012. *Menyimak*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Kelly, S. 1987. *Permainan dalam Pembelajaran*. Jakarta: Gema Media.
- Majid, Abdul. 2002. "Korelasi antara Kemampuan Menyimak dan Prestasi Belajar Siswa di Makassar". Skripsi. Makassar: UNM.
- Moeliono, Anton (ed.) 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Moesa, Hadi . 1982. *Pembelajaran Menyimak* . Jakarta: Unity Press.
- Rachim, Achmad. 2001. "Studi Kemampuan Menyimak Siswa SMP Kota Makassar" Skripsi. Makassar: Unismuh
- Rasdiana. 1988. *Perencanaan Pengajaran, Diktat Kuliah*. Ujung Pandang: FPBS IKIP.
- Rismayani, 2002. *Kooperatof Learning*. Jakarta: Agung Press.
- Rudi, 2007. *Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi Makassar*. Matabaca.
- Sardiman. 1990. *Media Pendidikan dan Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sadirman, Arief dan Raharjo. 2001. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sahnan, 2003. *Pembelajaran Menulis di Sekolah*. Jakarta: Gramedia.
- Suardi. 1998. "Kemampuan Menyimak Siswa SD Unggulan di Makassar dan Implikasinya Terhadap Hasil Belajar". Tesis, Makassar: UNM.
- Subaryono. 2013. "Pemanfaatan Media Gambar Pahlawan dalam Pembelajaran IPS Sejarah (Studi Kasus pada SD di Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga)". Tesis. Program Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Subyantoro dan Hartono. 2003. *Keetrampilan Menyimak*. Jakarta: Depdiknas.
- Sucahyono dan Haryono. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gema Press.
- Suharni, Nirna. 2003. *Keterampilan Menyimak Baasa Indonesia*. Bandung: Angkasa.
- Sulaiman. 1995. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sumarmo. 1989. *Pembelajaran Menyimak di SD Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Gema Media.
- Susilana, Rudi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.

- Sy'afiie dan Machfudz. 1992. *Pandai Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Syaidiman 2008. *Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi* Jakarta: Matabaca.
- Syaodih, 2005. *Kooperatof Learning*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H.G. 1985. *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, H.G. 1995. *Keterampilan Menyimak*. Bandung: Angkasa.
- Widiarti, Sri. 2009. "Pengaruh Pemanfaatan Media Lingkungan dan Media Gambar terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Kreativitas Siswa (Penelitian Eksperimen di SMP Negeri Wilayah Ngawi Barat)". Tesis. Program Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Waluyo, Herman J. 1992. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Gramedia.
- Wyatt dan Looper, 1999. *Successful Learning Comes from Doing*. Jakarta: Uni Press.



BIOGRAFI PENULIS



Suaeba Maknun, S.Pd., lahir di Pangkep 21 Maret 1973. Penulis mulai menempuh jenjang pendidikan sekolah di SD Inpres No.20 Tonasa, tamat pada tahun 1985. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Labakkang, tamat tahun 1988. Setelah kelulusannya di SMP, ia melanjutkan pendidikan ke jenjang SMA Negeri 1 Pangkep, tamat tahun 1991.

Penulis yang bercita-cita menjadi guru ini kemudian menempuh kuliah Diploma III FPBS IKIP U.Pandang (sekarang UNM) Jurusan Bahasa Daerah Makassar tahun 1992 dan tamat 1995. Ia kemudian melanjutkan di Program Strata Satu (S1) FPBS Program Studi Pendidikan Bahasa, sastra Indonesia dan Daerah di perguruan tinggi yang sama, selesai tahun 1998. Penulis melanjutkan studi pada Program Pascasarjana Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar sejak 2017, selesai tahun 2021 dengan judul tesis "*Keefektifan Media Gambar Dan Permainan Kooperatif Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Bulukumba*".

Penulis berprofesi sebagai ASN guru Bahasa dan Sastra Indonesia yang terangkat sejak tahun 2006 dengan penempatan tugas di SMP Negeri 4 Gangking (sekarang SMP Negeri 6 Bulukumba). Setelah itu, pada tahun 2015 pindah tugas ke sekolah SMP 9 Bulukumba sampai sekarang. Selain mengajar penulis aktif dalam kegiatan MGMP diberi kepercayaan menjadi ketua bidang pendidikan dan pelatihan dari tahun 2015 sampai sekarang. Tahun 1999 menikah dengan Muhammad Nasir, S.Pd., dan dikaruniai tiga orang putri yaitu; Nurul Azizah, Izzah Fakhira dan Naila Fadhillah.



1 2 0 1 9 1 9 1 4 2 7 1 2 0

PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
AS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : **16851/S.01/PTSP/2019**
Tipe : **Izin Penelitian**

Kepada Yth.
Bupati Bulukumba

di-
Tempat

Mengacu pada surat Direktur PPs UNISMUH Makassar Nomor : 430/PPs/C.2-II/V/1440/2019 tanggal 24 Mei 2019 tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **SUAEEA MAKNUN**
No. Pokok : **105.04.12.019.17**
Jurusan Studi : **Pend. Bahasa & Sastra Indonesia**
Kategori : **Mahasiswa(S2)**
Alamat : **Jl. Slt Alauddin No. 259, Makassar**

bertujuan untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Tesis, dengan judul

" KEEFEKTIFAN MEDIA GAMBAR DAN PERMAINAN KOOPERATIF DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 9 BULUKUMBA "

Yang akan dilaksanakan dari : **Tgl. 27 Mei s/d 27 Juni 2019**

Berdasarkan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada tanggal : **27 Mei 2019**

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

A. M. YAMIN, SE., MS.
Pangkat : **Pembina Utama Madya**
Nip : **19610513 199002 1 002**

an Yth
ktur PPs UNISMUH Makassar di Makassar,
anggal.