

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan. Proses belajar mengajar atau proses pengajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum agar dapat mempengaruhi para siswa dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan, metodologi, dan penelitian pembelajaran. Untuk membantu guru dalam mengajar atau menyampaikan materi, maka diperlukan media pembelajaran sebagai alat bantu. Media pembelajaran termasuk ke dalam metodologi pengajaran.

Pemilihan media harus disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa, karena kesalahan pemilihan media pembelajaran dapat mengakibatkan tidak tersampainya materi pada siswa. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Langkah yang perlu diambil dalam menunjang kegiatan pembelajaran agar efektif dan efisien adalah seorang guru selain

memiliki kemampuan dalam mengembangkan metode pembelajaran juga diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kegiatan pembelajaran sebagai suatu system memandang bahwa media merupakan bagian penting dalam kegiatan tersebut. Dengan fungsi media yang seperti itu, kedudukan media sama pentingnya dengan komponen-komponen lain dalam sistem pembelajaran yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan strategi pembelajaran. Materi pembelajaran yang akan dibahas dalam penelitian ini yakni Bahasa Indonesia, dan terdapat suatu prosedur pada saat guru memanfaatkan sebuah media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran.

Bahasa Indonesia adalah bahasa yang digunakan untuk alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari, bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang bagaimana seseorang berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari orang lain, serta untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kasusastraan yang merupakan salah satu sarana untuk menuju pemahaman. Berdasarkan hal tersebut, maka pemanfaatan media memiliki arti penting dalam membantu guru untuk menjelaskan materi pada siswa, karena fungsi media adalah sebagai pengirim/pengantar pesan. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran serta tujuan yang telah ditetapkan oleh guru seperti halnya di SDN 146 Bontokanang.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia selain penguasaan materi menulis dan membaca, kemampuan bercerita merupakan suatu kompetensi yang juga

harus dikuasai oleh siswa pada tingkat SD, hal ini sesuai dengan Silabus Bahasa Indonesia SD. Dengan bercerita kembali, maka seorang guru dapat mengetahui seberapa baikkah tingkat pemahaman siswa terhadap suatu cerita yang telah didengar atau diceritakan kepadanya. Akan tetapi pada kenyataannya, masih banyak siswa di SDN 146 Bontokanang khususnya kelas V yang mengalami kendala atau kesulitan dalam belajar memahami suatu cerita, sehingga untuk menceritakan kembali isi cerita tersebut menjadi agak susah. Siswa merasa kurang imajinatif dan bingung dalam memahami dan mengikuti alur atau jalannya cerita bila hanya dengan membaca cerita atau mendengarkan cerita yang dibacakan oleh Guru. Siswa menjadi malas berpikir dalam mengikuti cerita karena proses pembelajaran yang membosankan. Sehingga apabila siswa disuruh untuk bercerita kembali, mereka menyampaikan cerita dengan asal-asalan saja, karena siswa hanya sedikit mengerti inti dan pelajaran dari sebuah cerita atau dongeng yang telah mereka dengar. Akibatnya pesan yang ada dalam suatu cerita atau dongeng tersebut tidak dapat diterima siswa. Hal ini dapat dilihat dari laporan hasil belajar siswa pada standar kompetensi mendengarkan dongeng, banyak siswa yang masih mendapatkan skor nilai di bawah angka 7.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu media yang sesuai, salah satu media yang dapat digunakan adalah Media Audiovisual dalam bentuk video. Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Karena media audiovisual dalam bentuk video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak, pesan yang disajikan bisa bersifat fakta

(peristiwa penting, berita) maupun fiktif (misalnya cerita), dan bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Media ini menyajikan gambar-gambar hidup yang disertai dengan suara, sehingga mampu mengaktifkan alat indera penglihatan (mata) dan indera pendengaran (telinga) pada proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menggunakan media audiovisual dalam bentuk video ini yang berbentuk cerita dongeng yang berjudul "Kancil dan Siput" agar siswa lebih mudah dalam belajar memahami isi cerita dongeng sehingga siswa mampu untuk menceritakannya kembali karena cerita dikemas dalam visual animasi yang menarik. Dalam proses pembelajaran juga menjadi tidak membosankan dengan adanya karakter tokoh cerita yang sangat lucu sehingga jalan cerita mudah di ingat.

Pemanfaatan media audiovisual dalam bentuk video dongeng ini sangat cocok untuk digunakan pada siswa SD, karena sesuai dengan karakteristik yang dimiliki siswa yang berusia 8-9 tahun. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa ingatan anak pada usia 8-12 tahun ini mencapai intensitas paling besar dan paling kuat, daya menghafal dan memorisasi anak mampu memuat jumlah materi ingatan paling banyak. Kehidupan fantasi mengalami perubahan penting karena anak pada kisaran usia tersebut menyukai sekali cerita-cerita dongeng. Unsur-unsur yang hebat dan ajaib dalam dongeng ini mencakup segenap minat anak dan lambat laun unsur kritis mulai muncul dan anak mulai mengoreksi peristiwa yang dihayati (Kartini,1995:138).

Upaya yang dilakukan peneliti dengan memanfaatkan media audiovisual dalam bentuk video dongeng ini merupakan salah satu kegiatan dalam upaya

meningkatkan mutu pendidikan di antaranya dengan memperbaiki kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa proses belajar mengajar atau proses pengajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan yang ditetapkan. Proses memanfaatkan media audiovisual dalam bentuk dongeng “Kisah Si kancil dan Siput” bertujuan untuk dapat meningkatkan aktifitas khususnya dalam memahami suatu cerita sehingga dapat meningkatkan kemampuan bercerita.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti memandang perlu untuk melakukan penelitian mengenai”**Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia dalam Materi Dongeng Pada Siswa Kelas V SDN 146 Bontokanang**”.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dirumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu “Apakah Ada Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dalam Materi Dongeng Pada Murid Kelas V SDN 146 Bontokanang?”

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui”Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dalam Materi Dongeng Pada Murid Kelas V SDN 146 Inpres Bontokanang.

D. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengangkat topik yang relevan sehingga terjadi pengembangan terhadap penelitian tersebut.
 - b. Menjadi rujukan dalam dunia pendidikan sebagai pengembangan model pembelajaran yang inovatif.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa, dapat meningkatkan kemampuan dan minat belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia.
 - b. Bagi guru, sebagai masukan untuk mengembangkn model pembelajaran yang tepat dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan pada pembelajaran bahasa Indonesia.
 - c. Bagi peneliti, untuk mendapatkan gambaran hasil belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan media audiovisual.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1) Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian sebelumnya yang menggunakan”Media Audiovisual, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sri Rakhmawati (2007) dan Helda Wahyuni (2008) menggunakan media audiovisual dalam penelitian tindakan kelas Sri Rakhmawati yang berjudul “Penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri Berru Kecamatan lilirilau Kabupaten Soppeng”. Sedangkan Helda Wahyuni dengan tesisnya yang berjudul “Penerapan penggunaan media audiovisual terhadap peningkatan minat dan keterampilan belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri Inpres.

Kedua penelitian tersebut menunjukkan hasil yang positif dalam menerapkan media audiovisual Sri Rakhmawati (2011) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan memperhatikan kriteria penilaian siswa kelas V SD Negeri Berru Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng.

2) Pengertian Media Audiovisual

a. Media Audiovisual

Media Audiovisual adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Daryanto, 2010 : 88) . Jadi media audiovisual merupakan sistem penyimpanan pesan

suara dan gambar bergerak yang bisa ditayangkan berulang-ulang. Media audiovisual yang peneliti gunakan berisi pesan yang bersifat fiktif yakni cerita dongeng yang dimanfaatkan guru dalam pembelajaran.

Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsure gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media Audiovisual merupakan sebuah alat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

Pengertian lain media audio-visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan anantara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan obyek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio-visual adalah: TV, video-VCD, sound dan film.

b. Strategi Pemanfatan Media audiovisual

Supaya media pembelajaran itu efektif dan efisien pemanfaatan media harus direncanakan dan dirancang secara sistematis. Dalam Arif Sadiman (2010:198-199) ada 3 langkah utama dalam pemanfaatan media yaitu :

1. Persiapan Menggunakan Media audiovisual supaya penggunaan media dapat berjalan dengan baik, kita juga perlu membuat persiapan dengan baik pula. Berikut ini langkah-langkah persiapan pembelajaran menggunakan media:
2. Mempelajari buku petunjuk dan bahan penyerta yang ada.

3. Selanjutnya membaca buku atau bahan ajar yang lain yang sesuai dengan tujuan yang dicapai.
4. Guru harus mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan saat menggunakan media nanti. Kemukakan tujuan yang akan dicapai guna mengarahkan pikiran dan perhatian ke arah yang sama. Kemudian mengatur strategi penempatan media dan peralatan yang digunakan serta mengatur posisi audience.
5. Kegiatan Selama Menggunakan Media

Selama menggunakan media sebaiknya berada dalam suasana yang tenang dengan tujuan untuk menghindari gangguan-gangguan yang dapat mengganggu perhatian dan konsentrasi. Apabila selama proses menggunakan media dibutuhkan untuk membuat catatan, upayakan agar tidak mengganggu konsentrasi. Selama menyajikan program usahakan untuk melakukan sesuatu agar dapat memperoleh kesan pemahaman, misalnya menunjuk gambar, membuat garis, menjawab pertanyaan

6. Kegiatan Tindak Lanjut

Kegiatan ini untuk mengetahui apakah tujuan telah tercapai dan untuk memantapkan pemahaman terhadap materi pembelajaran yang disampaikan melalui media yang bersangkutan. Untuk itu soal tes yang disediakan perlu di kerjakan dengan segera sebelum lupa isi program media itu. Kemudian cocokkan jawaban itu dengan kunci yang disediakan. Bila masih banyak berbuat kesalahan, sebaiknya diulangi lagi sajian program media bersangkutan.

c Manfaat Media Pembelajaran Audiovisual

Manfaat Menggunakan Media Berbasis Audio-Visual (Film atau Video).

Beberapa manfaat menggunakan media berbasis Audio visual (film atau video) yaitu :

1. Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut;
2. Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
3. Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
4. Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
5. Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung.
6. Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.
7. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar, frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan satu atau dua menit.

d. Kriteria Keberhasilan dalam Memanfaatkan Media Audiovisual

Pemanfaatan Media Video Kisah Si Kancil dan Siput dapat dikatakan berhasil meningkatkan kemampuan bercerita siswa apabila:

1. Siswa dapat menceritakan kembali dengan menggunakan bahasanya sendiri isi dari cerita yang telah disaksikan.
2. Siswa mampu menyebutkan nama-nama tokoh dalam cerita.
3. Siswa mengerti watak dan tabiat dari masing-masing tokoh dalam cerita.
4. Siswa mampu mengambil pesan amanat dari cerita yang telah disaksikan

e. Pengaruh Pemanfaatan Media Video Terhadap Kemampuan Bercerita

Sebagaimana yang telah dijelaskan peneliti, pemanfaatan media pembelajaran khususnya media audiovisual memiliki beberapa kelebihan diantaranya dapat menarik perhatian siswa, menghemat waktu pembelajaran, dan lain-lain sebagainya. Namun pemanfaatan media audiovisual ini haruslah disertai dengan strategi pemanfaatan yang baik sehingga memberikan dampak pembelajaran yang baik pula. Mulai dari persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Namun untuk menghasikan pembelajaran yang baik tidak harus selalu memanfaatkan media untuk keseluruhan kegiatan pembelajaran. Karena setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan keterbatasan masing-masing.

Pemanfaatan media audiovisual merupakan salah satu sumber belajar yang mendukung terlaksananya pembelajaran yang efektif dan efisien. Pemanfaatan media audiovisual memiliki pengaruh terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar. Hal ini yang menjadi dasar pertimbangan dalam memanfaatkan media audiovisual dalam pembelajaran, karena pembelajaran tidak akan jauh dari hasil

belajar. Sehingga dalam semua mata pelajaran belum tentu mempunyai karakteristik sama dengan media audiovisual, namun terlebih dahulu melihat karakteristik dari mata pelajaran yang sesuai. Seperti halnya materi Bahasa Indonesia dalam pokok bahasan kemampuan bercerita, siswa merasa kurang imajinatif dan bingung dalam memahami dan mengikuti alur atau jalannya cerita bila hanya dengan membaca cerita atau mendengarkan cerita yang dibacakan oleh Guru. Siswa menjadi malas berpikir dalam mengikuti cerita karena proses pembelajaran yang membosankan. Sehingga apabila siswa disuruh untuk bercerita kembali, mereka menyampaikan cerita dengan asal-asalan saja, karena siswa hanya sedikit mengerti inti dan pelajaran dari sebuah cerita yang telah mereka dengar. Akibatnya pesan yang ada dalam suatu cerita tersebut tidak dapat diterima siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu media yang sesuai, salah satu media yang dapat digunakan adalah Media audiovisual.

Pemanfaatan media audiovisual juga termasuk dari faktor yang mempengaruhi belajar. Daya tarik dan kebermanaknaan dapat dimunculkan oleh media audiovisual dongeng ini. Selama pemanfaatan media harus memperhatikan aspek-aspek yang perlu untuk dipertimbangkan. Dengan memunculkan daya tarik karena cerita yang mudah diikuti dengan visual animasi yang menarik sehingga cerita dongeng mudah diingat oleh siswa, tentunya hal ini memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa.

g. Kelebihan dan Kekurangan media pembelajaran audio visual

Media audio visual mempunyai kelebihan dan kekurangan sendiri. Berikut ini kelebihan dan kekurangan audiovisual antara lain:

1. Kelebihan media audiovisual

- a. Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan lainnya.
- b. Dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli/ spesialis.
- c. Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga dalam waktu mengajar guru dapat memusatkan perhatian dan penyajiannya.
- d. Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
- e. Keras lemah suara dapat diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.
- f. Guru bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut, artinya kontrol sepenuhnya ditangan guru.
- g. Ruang tidak perlu digelapkan waktu menyajikannya

2. Kekurangan media audiovisual

- a. Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktekkan.
- b. Sifat komunikasinya yang bersifat satu arah haruslah diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
- c. Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.

- d. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks
- e. Kelebihan dan kekurangan televisi sebagai media audio visual gerak

h. Proses Perencanaan Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual

Dalam proses perencanaan pembuatan media audio visual ada beberapa langkah yang harus dikerjakan , diantaranya :

1. Menentukan gaya gambar

Gaya gambar yang terdapat dalam media audio visual dapat berupa film bebas ataupun yang sudah ditentukan, karena tidak ada patokan tertentu, tergantung kreatifitas

2. Membuat sketsa gambar

Gambar sketsa disini sebaiknya disesuaikan dengan materi yang akan di buat animasi ataupun background yang digunakan. Dalam menggambar isi bisa langsung di program flash atau dengan software lain seperti adobe photoshop, coreldraw, dan lainnya.

3. Mengimpor sketsa gambar

Setelah sketsa selesai selanjutnya dalah mengimpor gambar tersebut ke macromedia flash dengan cara membuka File > Import > Import to stage, lalu pilih gambar yang akan dimasukkan, pilih Open.

3). Pengertian Dongeng

a. Dongeng

Boscom dalam *Danandjaja* mendefinisikan pengertian dongeng, bahwa dongeng di anggap sebagai prosa fiktif yang bertujuan untuk hiburan, pelajaran(moral) atau bertujuan lain untuk menyindir. Meskipun dongeng adalah

suatu karya sastra fiktif yang tidak terikat oleh waktu, dongeng banyak terinspirasi dari dunia nyata.

Dongeng termasuk dalam karya sastra folklor, ilmu yang menjelaskan tentang kebudayaan yang berada di masyarakat. Contohnya adalah dongeng yang di ceritakan secara lisan sebagai pengantar tidur ataupun dongeng yang di ceritakan secara terbuka dengan menggunakan media lainnya, seperti boneka dll.

1. Jenis Jenis Dongeng

1. ***Mite*** merupakan dongeng yang bercerita mengenai kehidupan makhluk halus, setan, jin maupun dewa-dewi. Contohnya adalah dongeng dewi sri.
2. ***Legenda*** merupakan cerita yang lahir di tengah masyarakat yang berhubungan dengan keadaan atau suatu peristiwa yang terjadi pada saat itu dan mehirkan suatu asal usul suatu suatu nama daerah atau keadaan alam yang terjadi. Contohnya adalah legenda banyuwangi, malin kundang, legenda danau toba dll.
3. ***Fabel*** merupakan cerita yang mengangkat binatang sebagai tokoh dan menceritakan tentang kehidupan mereka. Contohnya Sang kancil dan siput.
4. ***Hikayat*** merupakan sebuah dongeng yang berkisah tentang kehebatan ataupun kepahlawanan seseorang lengkap dengan kesaktian, keanehan serta mukjizat tokoh utama. Contohnya, Hikayat Si Miskin, Hikayat Sri Rama

5. *Parabel* adalah suatu dongeng yang menggunakan perumpamaan yang menggunakan kiasan-kiasan yang bertujuan untuk mendidik pembacanya. Contohnya sepasang selot kulit.
6. *Dongeng orang pendir* adalah dongeng yang bersifat jenaka yang menceritakan tentang pengalaman pengalaman konyol maupun tingkah laku sang tokoh yang cerdas dan jenaka. Contohnya dongeng abu nawas. Berdasarkan jenis-jenis dongeng di atas, maka peneliti memilih jenis dongeng fabel.

2. Ciri – Ciri Dongeng

1. Alur yang digunakan sederhana.
2. Ceritanya singkat dan bergerak cepat.
3. Karakter tokoh tidak diuraikan secara rinci.
4. Ceritanya disampaikan dari mulut ke mulut atau secara lisan.
5. Pesan atau tema terkadang dituliskan dalam cerita.
6. Umumnya, pendahuluannya sangat singkat dan langsung.

Dongeng adalah bentuk sastra lama yang bercerita tentang kejadian luar biasa yang penuh khayalan (fiksi) dianggap oleh sesuatu masyarakat yang tidak benar-benar terjadi. Tale adalah bentuk tradisional dari cerita atau narasi yang disampaikan Terun generasi dari nenek moyang terdahulu. Dongeng dapat di jadikan media sebagai penyampaian ajaran moral (mendidik), dan juga menghibur.

3. Struktur Dongeng

Dongeng biasanya dibagi menjadi tiga bagian: pendahuluan, peristiwa atau isi dan penutup. Pendahuluan adalah kalimat pengantar untuk memulai sebuah dongeng. Peristiwa atau mengisi formulir peristiwa diatur secara kronologis berlebihan. Tutup akhir cerita grafik dibuat untuk mengakhiri kisah, kalimat penutup yang sering digunakan dalam cerita dongeng, misalnya, mereka hidup bahagia selamanya.

4. Unsur-unsur Dalam Dongeng

a. Unsur Instrinsik

1. Tema

Tema adalah masalah inti yang merupakan dasar untuk sebuah cerita. Oleh karena itu, dalam rangka untuk mendapatkan tema dalam cerita, pembaca harus membaca cerita untuk menyelesaikan. Tema cerita rakyat akan terkait dengan pengalaman hidup. Biasanya cerita rakyat tema mengandung unsur-unsur alam, peristiwa sejarah, sihir, dewa, misteri, hewan, dll.

2. Latar Belakang

Latar belakang informasi tentang waktu, suasana, dan juga lokasi di mana cerita rakyat berlangsung.

a. Lokasi latar belakang atau tempat

Lokasi latar belakang informasi tentang cerita yang menjelaskan di mana cerita berlangsung. Sebagai contoh pengaturan lokasi cerita di kerajaan, di desa, di hutan, di pantai, di surga, dll

b. Latar Waktu

Waktu latar belakang saat peristiwa dalam dongeng, sebagai contoh pagi, di zaman kuno, pada malam hari, bertahun-tahun, saat matahari terbenam dll

c. Latar Belakang Suasana

Informasi latar belakang bahwa Suasana adalah suasana dalam hal tempat dongeng. Misalnya, latar belakang adalah suasana kehidupan masyarakat hidup dalam

damai dan kemakmuran, orang hidup dalam ketakutan karena kejam, hutan raja menjadi ramai setelah Purbasari tinggal di sana, dll.

3. Tokoh

Tokoh merupakan pemeran pada sebuah cerita rakyat. Tokoh pada cerita rakyat dapat berupa hewan, tumbuhan, manusia, para dewa dll. Dengan penokohan sifatnya dibagi menjadi tiga, yaitu:

a. Karakter utama (biasanya protagonis) yang menjadi tokoh sentral dalam cerita.

Angka-angka ini berperan dalam sebagian besar seri cerita, dari awal hingga akhir cerita. Secara umum, tokoh utama ditampilkan sebagai tokoh yang memiliki kualitas yang baik. Akan Tetapi tidak menutup kemungkinan untuk menemukan karakter utama diceritakan lucu, unik atau bahkan jahat.

b. Lawan yang menonjol (biasanya antagonis)

Antagonis dalam arti karakter yang selalu berlawanan dengan protagonis. Secara umum, antagonis ditampilkan sebagai tokoh “hitam”, angka itu adalah kejahatan.

c. Tokoh pendamping (tritagonis), Tritagonis pemain pembantu.

Dengan cara menunjukkan penokohan karakter dibagi menjadi dua, yaitu:

1. **Yaitu sosok karakter langsung** dikenali pembaca karena telah dijelaskan oleh penulis.
2. **Secara tidak langsung** karakter segera dikenali bahwa pembaca karakter untuk menarik kesimpulan sendiri dari dialog, latar belakang suasana, perilaku, penampilan, lingkungan, dan aktor-aktor lain.

4. Alur

Sebuah urutan kejadian dalam cerita rakyat yang. Biasanya cerita rakyat meliputi lima rangkaian acara yang selama pengenalan (Pembukaan), sementara pengembangan, sementara perselisihan (konflik), ketika kesudahan (rekonsiliasi), dan tahap terakhir adalah waktu penyelesaian. Secara umum, aliran dibagi menjadi tiga jenis:

- a. Alur maju
- b. Alur mundur
- c. Alur campuran

5. Sudut pandang

Sudut pandang adalah bagaimana penulis menempatkan dirinya dalam cerita, atau dengan kata lain dari titik di mana penulis melihat cerita. Sudut pandang telah pneranan sangat penting untuk kualitas cerita. Sudut pandang umumnya dibagi menjadi dua :

- a. **Sudut pandang orang pertama:** Penulis bertindak sebagai orang pertama yang bisa menjadi karakter utama dan karakter tambahan dalam cerita.

- b. **Sudut pandang orang ketiga:** Penulis adalah luar cerita dan tidak terlibat secara langsung dalam cerita. Penulis menjelaskan karakter dalam cerita dengan menyebutkan nama karakter atau orang ketiga mengatakan bahwa “dia, mereka”.

6. Amanat atau pesan moral

Adalah nilai-nilai yang terkandung dalam cerita dan mengatakan bahwa pembaca mendapat pelajaran dari cerita.

7. Majas (Gaya Bahasa)

Gaya bahasa merupakan diaolog yang di gunakan dalam dongeng tersebut

b. Unsur ekstrinsik Dalam Dongeng

Unsur ekstrinsik merupakan faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi penciptaan sebuah artikel atau karya sastra. Bisa dikatakan unsur ekstrinsik adalah subjektif milik seorang penulis yang bisa menjadi agama, budaya, kondisi sosial, motivasi, yang mendorong sebuah karya sastra diciptakan. Unsur ekstrinsik dalam cerita rakyat biasanya meliputi:

1. Budaya dan nilai-nilai yang dianut hem.
2. Tingkat pendidikan.
3. Kondisi sosial di masyarakat.
4. Agama dan kepercayaan.
5. Politik, ekonomi, hukum, dll.

4. Pengertian, Dasar dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

a) Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia berasal yang kita gunakan saat ini berasal dari bahasa Melayu yang pada awalnya adalah salah satu bahasa daerah di antara berbagai bahasa daerah di Kepulauan Indonesia. Bahasa merupakan produk budaya yang berharga dari generasi kegenerasi berikutnya. Bahasa memiliki peran sentral dalam dalam perkembangan intelektual, emosional, dan perkembangan spiritual anak dalam mempelajari semua bidang study. Pembelajaran bahasa di harapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut. Syamsuddin (1986:2) memberikan dua pengertian bahasa.

1. Bahasa adalah alat yang di pakai untuk mebentuk pikiran dan perasaan, keinginan dan perbuatan-perbuatan, alat yang di pakai untuk mempengaruhi dan di pengaruhi.
2. Bahasa adalah tanda yang jelas dari kepribadian yang baik maupun yang buruk, tanda yang jelas dari keluarga dan bangsa, tanda yang jelas dari budi kemanusiaan.

Keraf dalam Smarapradhipa (2005:1), memberikan dua pengertian bahasa. Pengertian pertama menyatakan bahasa sebagai alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Kedua, bahasa adalah sistem komunikasi yang mempergunakan simbol-simbol vokal (bunyi ujaran) yang bersifat arbitrer.

Wibowo (2001:3), mengemukakan bahwa “bahasa adalah sistem simbol bunyi yang bermakna dan berartikulasi (dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat arbitrer dan konvensional, yang dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran”.

Jadi, Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi paling penting untuk mempersatukan seluruh bangsa Indonesia yang merupakan alat pengungkapan diri baik secara lisan maupun tertulis, dari segi rasa, karsa dan cipta, serta pikir, baik secara etis, estetis, maupun secara logis.

b) Dasar, Kedudukan dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Penanaman bahasa Indonesia sejak dini adalah memberikan pelatihan dan pendidikan tentang bahasa sejak anak masih kecil. Pelaksanaan pendidikan bahasa Indonesia pada anak dapat dilakukan melalui pendidikan informal, pendidikan formal maupun pendidikan informal. Pendidikan informal dilakukan oleh keluarga di rumah. Pendidikan ini dilakukan saat anak beradab di rumah bersama keluarganya. Sedangkan pendidikan formal dilaksanakan dalam lembaga pendidikan resmi mulai dari SD sampai dengan perguruan tinggi.

Guru dalam pendidikan formal ini yang berperan penting dalam menanamkan pengetahuan akan Bahasa Indonesia. Sedangkan pendidikan nonformal dilaksanakan di luar rumah dan sekolah dapat melalui kursus, pelatihan-pelatihan, pondok pesantren dan sebagainya.

Pendidikan dasar bahasa Indonesia di lembaga formal dimulai dari SD. Jumlah jam pelajaran Bahasa Indonesia di SD kelas I, II dan III sebanyak 6 jam

pelajaran. Sedangkan kelas IV, V dan VI sebanyak jam pelajaran. Banyak jumlah jam pelajaran Bahasa Indonesia agar siswa mempunyai kemampuan berbahasa Indonesia yang baik serta mempunyai kemampuan berpikir dan bernalar yang baik serta mempunyai kemampuan berpikir dan bernalar yang baik, yang dapat di sampaikan melalui bahasa yang baik pula.

Kedudukan Bahasa Indonesia, Bahasa Indonesia berkedudukan sebagai bahasa nasional, sebagai tercantum dalam ikrar sumpah pemuda 1912 yang berbunyi: *kami putra dan putrid Indonesia menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia.*

Bahasa Indonesia berada bahasa-bahasa daerah. Selain itu, di dalam UUD 1945 tercantum pada pasal 36, mengenai kedudukan bahasa Indonesia yang menyatakan bahwa bahasa Negara ialah bahasa Indonesia. Dengan kata lain ada dua macam kedudukan bahasa Indonesia. Pertama, bahasa Indonesia berkedudukan sebagai *bahasa nasional* sesuai dengan Sumpah Pemuda 1928; kedua, bahasa Indonesia berkedudukan sebagai bahasa Negara sesuai dengan UUD 1945.

Kedudukan pertama bahasa Indonesia adalah sebagai bahasa persatuan. Hal ini tercantum dalam Sumpah pemuda (28-10-1928). Ini berarti bahwa bahasa Indonesia berkedudukan sebagai Bahasa Nasional. Kedua adalah sebagai bahasa negara.

Dalam kedudukannya sebagai Bahasa Nasional, Bahasa Indonesia memiliki beberapa fungsi yaitu :

1. *Lambang kebanggaan kebangsaan*

Bahasa Indonesia mencerminkan nilai-nilai luhur yang mendasari perilaku bangsa Indonesia.

2. *Lambang Identitas Nasional*

Bahasa Indonesia mewakili jatidiri bangsa Indonesia, selain Bahasa Indonesia terdapat pula lambang identitas nasional yang lain yaitu bendera Merah-Putih dan lambang negara Garuda Pancasila.

3. *Alat perhubungan*

Masyarakat Indonesia terdiri dari berbagai suku dengan bahasa yang berbeda-beda, maka kan sangat sulit berkomunikasi kecuali ada satu bahasa pokok yang digunakan. Maka dari itu digunakanlah Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi dan perhubungan nasional.

4. *Alat*

Mengacu pada keragaman yang ada pada Indonesia dari suku, agama, ras, dan budaya, bahasa Indonesia dijadikan sebagai media yang dapat membuat kesemua elemen masyarakat yang beragam tersebut kedalam sebuah persatuan.

Akhaidah dkk. (1991:1) adalah agar siswa agar siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sasrta Indonesia sesuai dengan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman siswa sekolah dasar”. Dari penjelasan Akhaidah tersebut maka tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dapar di rumuskan menjadi empat bagian yaitu:

- a. Lulusan SD di harapkan mampu menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar.
- b. Lulusan SD di harapkan dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia
- c. Penggunaan bahasa harus sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa.
- d. Pengajaran di sesuaikan dengan tingkat pengalaman siswa SD.

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD dapat memberikan kemampuan dasar berbahasa yang di perlukan untuk melanjutkan pendidikan di sekolah menengah maupun untuk menyerap ilmu yang di pelajari lewat bahasa itu. Dalam pembelajaran bahasa Indonesi perlu di perhastikan pelestarian dan pengembangan nilai-nilai luhur bangsa, serta pembinaan rasa persatuan nasional.

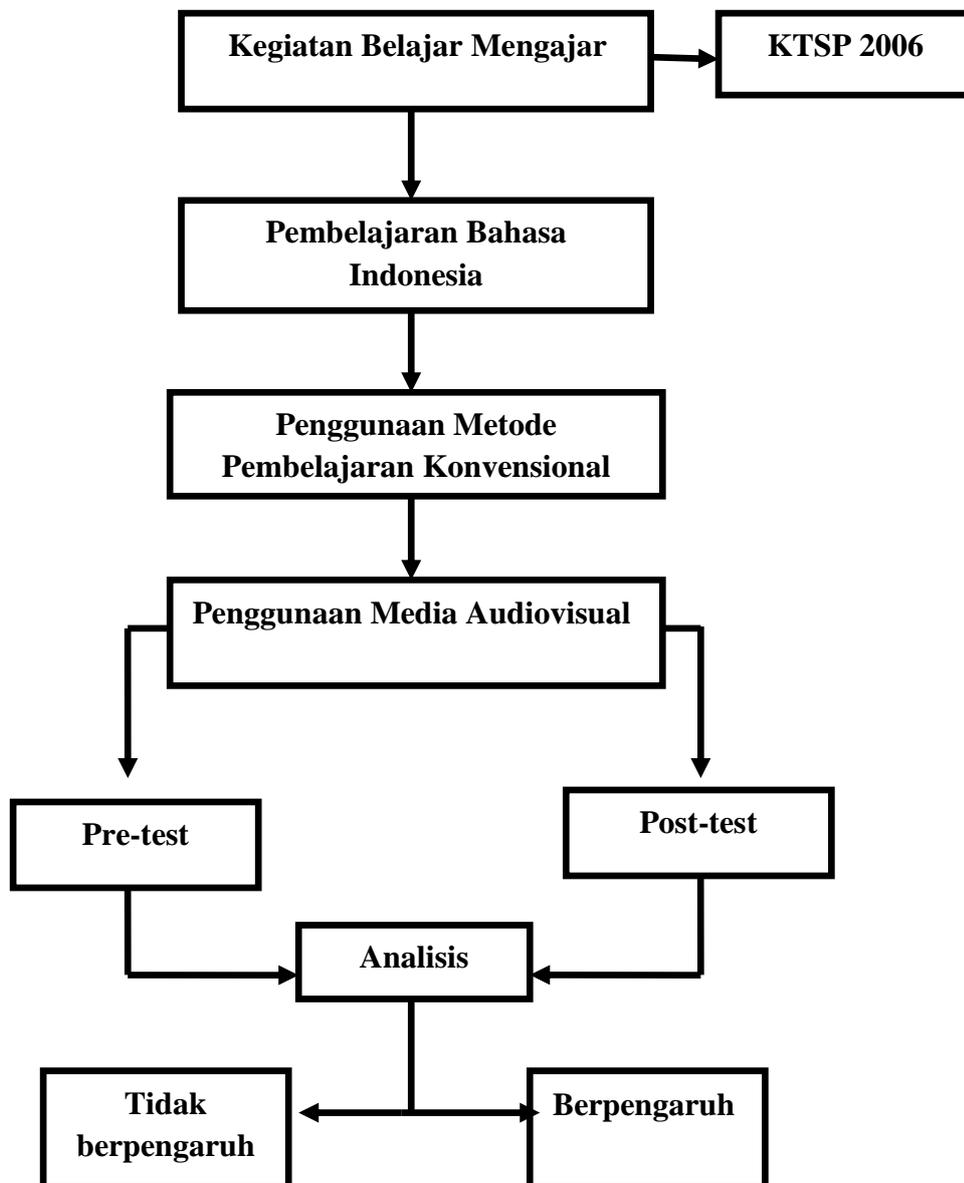
Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dalam BSNP (2006) di jabarkan menjadi beberapa tujuan. Tujuan bagi siswa adalah untuk mengembangkan kemampuan sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya.

B. Kerangka pikir

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori yang dipaparkan diatas, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar khususnya di kelas V SDN 146 Inpres Bontokanang masih terdapat kekeliruan guru dalam proses belajar, mengajar, dalam hal ini guru tidak mampu membuat siswa belajar aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar dan tujuan pembelajar tidak tercapai oleh siswa, karena siswa belajar untuk mencapai hasil yang diharapkan (mencapai ketuntasan yang ditetapkan). Dengan pembelajaran yang setiap hari hanya menggunakan medote ceramah saja membuat siswa menjadi bosan karena guru

kurang memperhatikan apa kebutuhan siswanya agar pembelajaran yang di ajarkan bisa mereka ketahui. Dengan menggunakan metode pembelajaran seperti metode ceramah saja apabila dalam materi dongeng, jika tidak menggunakan sebuah media siswa akan hanya berangan-angan saja. Sebagai seorang guru haruslah juga pandai-pandai dalam memilih media pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan media audiovisual, dengan menggunakan media audiovisual diprediksi akan mempengaruhi keaktifan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Peneliti dalam hal ini akan melakukan penelitian untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media audiovisual. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan 2.1 berikut ini:



C. Hipotesis

Hipotesis dapat dipandang sebagai dugaan yang bersifat sementara yang masih memerlukan pembuktian benar tidaknya. Menurut Sugiyono (2009: 64) bahwa hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Berdasarkan rumusan kajian pustaka di atas, maka peneliti mengemukakan hipotesis sebagai berikut :

H₀ = Media Audiovisual Dongeng Tidak Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V SDN 146 Inpres Bontokanang.

H_a = Media Audiovisual dongeng berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 146 Inpres Bontokanang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pra- eksperimen atau pre-experiment yaitu rancangan penelitian eksperimen yang hanya menggunakan kelompok eksperimen saja, tanpa kelompok kontrol (pembanding) sampel subyek dipilih seadanya tanpa mempergunakan randomisasi. Rancangan yang digunakan adalah “*One Group Pretest-Posttest Design*”. Dengan model rancangan ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Dimana pembelajaran diukur sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Desain penelitian eksperimen semu :

	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelompok Eksperimen	01	X	02

Keterangan :

01 : Pengukuran pertama sebelum pemberian reward (*pretes*)

X : Perlakuan atau eksperimen (Pemberian reward)

02 : Pengukuran kedua setelah pemberian reward (*post test*)

B. Defenisi Operasional Penelitian

1. Variabel Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:118) variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian penelitian. Dalam penelitian ini, variabel bebas dan variabel terikatnya adalah:

a. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang memberikan pengaruh kepada variabel lainnya. Sebagai Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Pengaruh Media Audiovisual. Karena digunakannya media audiovisual akan mempengaruhi kemampuan bercerita siswa.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat yaitu variabel yang diobservasi sebagai akibat dari variabel bebas. Sebagai variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar Bahasa Indonesia dalam Materi Dongeng'.

2. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, variabel bebas yaitu pengaruh media audiovisual yang disimbolkan oleh (X), dan variabel terikat yaitu hasil belajar Bahasa Indonesia yang disimbolkan oleh (Y). Desain penelitian ini dapat dirancang sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2015:117) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 146 Bontokanang, yang terdiri dari 27 siswa.

Tabel 3.1 Sampel SDN 146 Bontokanang

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
V	14	13	27 orang

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2015 : 118) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis proporsional sampling. Teknik sampling yang dilakukan dengan memberikan peluang atau kesempatan kepada seluruh anggota

populasi untuk menjadi sampel. Dengan demikian sampel yang di peroleh harus representatif(mewakili).

Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 di SDN 146 Inpres Bontokanang, yang berjumlah 27 orang dengan jumlah laki-laki sebanyak 14 orang dan perempuan sebanyak 13 orang.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes berbentuk soal pertanyaan yang digunakan untuk pengukur pencapaian siswa setelah proses pembelajaran yang dilakukan akhir tindakan pada kelas eksperimen.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian adalah observasi dan instrument berupa teks berbentuk soal pertanyaan.

Adapun langkah-langkah (prosedur) pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

1. Peneliti melakukan observasi lapangan untuk mengetahui jumlah dan keadaan siswa.
2. Peneliti memberikan tindakan berupa penerapan media audiovisual pada kelas V SDN 146 Inpres Bontokanang.

F. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan

antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen dengan *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

Analisis Data Statistik Inferensial

Analisis statistika inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Menurut Tripalupi dan Kadek Rai Suwena (2014 : 32-34) menyatakan bahwa pengujian uji “t” sebagai salah satu teknik analisa komporasional bivariat harus disesuaikan dengan keadaan sampel yang kita selidiki. Berdasarkan keadaan sampelnya, pada umumnya para ahli statistik test “t” menjadi dua macam yaitu :

- 1) Uji “t” untuk sampel kecil (N kurang dari 30). Uji “t” untuk sampel ini dibedakan menjadi dua golongan, yaitu :
 - a. Uji “t” untuk sampel kecil yang kedua sampelnya satu sama lain mempunyai hubungan.
 - b. Uji “t” untuk sampel yang kedua sampelnya satu sama lain tidak ada hubungannya.
- 2) Uji “t” untuk sampel besar (N sama dengan atau lebih dari 30). Uji “t” untuk sampel besar juga dibedakan menjadi dua golongan, yakni :
 - a. Uji “t” untuk sampel besar yang kedua sampelnya satu sama lain mempunyai hubungan.

- b. Uji “t” untuk sampel besar yang kedua sampelnya satu sama lain tidak ada hubungan.

Karena sampel dari penelitian ini hanya berjumlah 27 siswa, maka jenis uji “t” yang diambil adalah uji “t” untuk sampel kecil yang kedua sampelnya satu sama lain mempunyai hubungan. Adapun rumus untuk mencari uji “t” jenis ini adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

M_D = *Mean of Difference* + nilai rata-rata hitung dari beda/selisih antara skor variable I dan skor variable II yang dapat diperoleh dengan rumus :

$$M_D = \frac{\Sigma D}{N}$$

ΣD = Jumlah beda/selisih skor variable I (variable X) dan skor variable II (variable Y), dan D dapat diperoleh dengan rumus :

$$D = X - Y$$

N = *Number of Cases* (jumlah sampel yang kita teliti)

SE_{MD} = Standart Error (standar kesalahan) dari *Mean of Difference* yang dapat diperoleh dengan rumus :

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N}}$$

SD_D = Deviasi standart dari perbedaan antara skor variable I dan skor variable II, yang diperoleh dengan rumus :

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{(N)}}$$

1. Memberikan interpretasi terhadap t dengan prosedur kerja sebagai berikut:
 - a. Merumuskan terlebih dahulu H_1 dan H_0 .
 - b. Menguji signifikansi t , dengan cara membandingkan besarnya t (t-observasi) dengan t_t (t-tabel) dengan terlebih dahulu menetapkan derajat kebebasannya (db), yang diperoleh dengan rumus $db = N - 1$
 - c. Mencari harga kritik “ t ” yang tercantum pada tabel nilai “ t ” dengan berpedoman pada db yang diperoleh, baik pada signifikansi 5 % atau 1 %
 - d. Melakukan perbandingan antara t dengan t_t , dengan patokan sebagai berikut :
 - 1) Jika t hitung lebih besar atau sama dengan t tabel, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berarti antara kedua variabel yang sedang kita selidiki perbedaannya secara media audiovisual signifikan memang terdapat perbedaan. Berarti penggunaan media memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.
 - 2) Jika t hitung lebih kecil atau sama dengan t tabel, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Berarti antara kedua variabel yang sedang kita selidiki perbedaannya secara signifikan memang tidak terdapat perbedaan. Berarti penggunaan media

audiovisual tidak memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.