

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PENDEK SISWA KELAS IV SDN 125 MARAMBA TAHUN AJARAN 2021-2022



07/09/2021
1 exp
Smb Alumni
R/0058/PGSD/21CD
HAM
e!

**STRATA 1
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
April, 2021**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas Nama **WANDA HAMIDAH** Nim: **105401124517** diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 365 TAHUN 1443 H/2021 M, Tanggal 30 Agustus 2021 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Selasa tanggal 31 Agustus 2021.

Makassar, 21 Muharram 1443 H
 30 Agustus 2021 M

- | | |
|------------------|--|
| 1. Pengawas Umum | : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag. |
| 2. Ketua | : Erwin Akib, M. Pd., Ph. D. |
| 3. Sekretaris | : Dr. Baharullah, M. Pd. |
| 4. Penguji | : 1. Dr. Hj. Rosmini Madeamin, M.Pd.
2. Andi Adam, S.Pd., M.Pd.
3. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
4. Dr. Andi Paida, M.Pd. |



Disahkan Oleh :
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, M. Pd., Ph. D.
 NBM : 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : **WANDA HAMIDAH**
Nim : **105401124517**
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul skripsi : **Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pendek Siswa Kelas IV SDN 125 Maranba Tahun Ajaran 2021-2022**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 31 Agustus 2021

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Sitti Aida Azis, M.Pd.


Dr. Tarman A Arief, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar


Erwin Akib, M. Pd., Ph. D
NBM : 860 934


Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd
NBM: 1148913

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Kegagalan adalah awal dari

Keberhasilan yang tertunda



ABSTRAK

WANDA HAMIDAH. 2021 Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pendek Pada Siswa Kelas Iv Sdn 125 Maramba Tahun Ajaran 2021-2022. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Sitti Aida Azis, dan Tarman A Arief.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran Audio Visual terhadap keterampilan menyimak cerita pendek melalui aplikasi whatsapp pada siswa kelas IV SDN 125 Maramba kabupaten Luwu Timur. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pre-eksperimental designs dengan metode one group pre-test-post-test design. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 125 Maramba yang berjumlah 23 orang siswa. Instrumen penelitian ini berupa dokumen tes, tes berupa tes awal *pre-test* dan tes akhir *post test*, serta angket respon siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar menyimak cerita menggunakan media konvensional dengan menggunakan media audio visual. Hasil tes pengamatan terhadap keterampilan menyimak cerita pendek siswa yaitu persentase nilai rata-rata siswa kelas IV SDN 125 Maramba pada *pre test* mencapai 14% siswa yang mencapai nilai rata-rata sedangkan 86% siswa yang belum mencapai nilai rata-rata atau sebanyak 20 orang siswa, sedangkan untuk *post test* yaitu terdapat 3 orang siswa yang belum tuntas persentase 13,04 % dan 20 orang siswa yang memperoleh hasil tuntas dengan persentase 86,95%. Ini berarti ketuntasan siswa secara klasikal berada di nilai rata-rata 81,17 dan berada diatas nilai KKM ≥ 70 . Jadi hasil belajar setelah dilakukan tindakan lebih baik dari pada sebelum menggunakan tindakan. Statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t, diperoleh $t_{hitung} = 14,3$ dan $t_{tabel} = 3,792$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $14,3 > 3,792$. Ini berarti media audio visual efektif digunakan dalam keterampilan menyimak cerita pendek pada siswa kelas IV SDN 125 Maramba.

Kata Kunci : Media audio visual dan menyimak

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah swt, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pendek pada Siswa Kelas IV SDN 125 Maramba Tahun 2021-2022”. Shalawat serta salam bagi Rasulullah Muhammad SAW dan keluarganya.

Penyusunan skripsi ini adalah salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program Srata-1 di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Skripsi ini dapat diselesaikan sesuai harapan, hal ini tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain.

Penghargaan yang tertinggi dan ucapan terima kasih yang tulus ikhlas penulis ucapkan kepada Ayahanda Muhlisin dan Ibunda Dede Kurniasih yang telah menjadi penerang bagi kehidupan penulis dan yang telah mengasuh, membesarkan, mendidik, membiayai, dan memberikan semangat serta selalu mendoakan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi. Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih kepada Dr. Sitti Aida Azis, M.Pd. dan Dr. Tarman A Arief, S.Pd., M.Pd. atas bimbingan, saran dan motivasi yang diberikan dalam penyusunan skripsi ini sampai tahap penyelesaian.

Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, S.Pd, M.Pd, Ph.D, Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Aliem Bari, S. Pd., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Berserta seluruh dosen dan staf Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan pengalaman dan bekal ilmu kepada penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah SDN 125 Maramba Muhlisin S.Pd. beserta guru dan staf yang telah menerima dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di SDN 125 Maramba Kabupaten Luwu Timur.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada adik-adik Windi dan Winda beserta teman-teman perantauan (Riska, Erny, Nunu dan Uphy) terima kasih atas hati, raga, dan jiwa yang senantiasa mendoakanku serta bantuannya selama ini.

Terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis. Semoga budi baik tersebut mendapat kemuliaan dan amalan yang setimpal dari Allah swt.

Kami menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis berharap, saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikan sehingga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pihak-pihak yang berkepentingan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Billahi fii Sabilil Haq Fastabiqul Khaerat Wassalamualaikum

Warahmatullahi Wabarakatuh



Makassar, Agustus 2021

Penulis,

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
MOTO DAN PERSEMBAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II.....	7
KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Pustaka.....	7
1. Penelitian yang Relevan.....	7
2. Belajar.....	36
3. Menyimak.....	40
4. Aplikasi WhatsApp.....	46
a. Pengertian WhatsApp.....	57
b. Kelebihan Aplikasi WhatsApp.....	58
c. Kekurangan Aplikasi WhatsApp.....	59
d. Penggunaan Aplikasi WhatsApp terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pendek	59
5. Cerita Pendek.....	46
6. Media Audio Visual.....	49
7. Efektivitas Pembelajaran.....	61
B. Kerangka Pikir.....	62

C. Hipotesis Tindakan	64
BAB III.....	36
METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian	36
B. Lokasi Penelitian.....	37
C. Populasi dan Sampel	37
D. Defenisi Operasional Variabel	39
E. Instrumen Penelitian	40
F. Teknik Pengumpulan Data.....	41
G. Teknik Analisis Data.....	42
DAFTAR PUSTAKA	70



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pupulasi Penelilitian.....	38
Tabel 3. 2 Sampel Penelitian.....	39
Tabel 3. 3 Tingkat Keterampilan Menyimak.....	43
Tabel 4. 1 Distribusi Nilai, Frekuensi dan Persentase Hasil <i>Pre-test</i> Keterampilan Menyimak.....	48
Tabel 4. 2 Persentase Pencapaian Nilai Rata-rata.....	48
Tabel 4. 3 Persentase Kriteria Pengusaan Keterampilan Menyimak Cerita Pendek.....	49
Tabel 4. 4 Peningkatan Nilai Keterampilan Menyimak Cerita Pendek Siswa Kelas IV SDN 125 Maramba (<i>Pre-Test</i> dan <i>Post Test</i>).....	50
Tabel 4. 5 Distribusi Nilai, Frekuensi dan Persentase Hasil <i>Pre-test</i> Keterampilan Menyimak.....	52
Tabel 4. 6 Persentase Kriteria Pengusaan Keterampilan Menyimak Cerita Pendek.....	53
Tabel 4. 7 Persentase Pencapaian Nilai Rata-rata Keterampilan Menyimak Cerita pendek.....	54
Tabel 4. 8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar <i>Post Test</i>	54
Tabel 4. 9 <i>Mean</i> dari Perbedaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	56
Tabel 4. 10 Jumlah Kuadrat Deviasi.....	58
Tabel 4. 11 Data siswa.....	60
Tabel 4. 12 Angket Respon Kognitif Siswa.....	61
Tabel 4. 13 Angket Respon Afektif Siswa.....	62
Tabel 4. 14 Angket Respon Konatif Siswa.....	63
Tabel 4. 15 Statistik Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar <i>Pre-Test</i> dan <i>Post Test</i> . Error! Bookmark not defined.	

DAFTAR GAMBAR

Bagan 2. 1 Kerangka Pikir.....	64
Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	37
Grafik 4. 1 Nilai <i>Post- Test</i> Siswa Kelas IV SDN 125 Maramba.....	52



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, misalnya, membaca, menulis, dan sebagainya serta belajar itu akan lebih baik jika si subjek mengalami dan melakukannya (Sardiman, 2008).

Dengan demikian, sebagai calon pendidik dituntut untuk meningkatkan keterampilan siswa baik dalam hal membaca, menulis, dan menyimak.

Manusia memiliki berbagai keterampilan berbahasa salah satunya adalah Keterampilan menyimak. Menyimak sebagai keterampilan merupakan hal yang sangat penting, dengan menyimak bisa berbicara, menulis, dan membaca serta memiliki keterkaitan satu sama lain. Tanpa disadari dengan menyimak kita bisa berbicara dengan baik. Kegiatan menyimak ini adalah hal yang biasa dilakukan, maka setiap orang harus terampil dalam menyimak. Kegiatan berbicara atau bercakap-cakap, berdiskusi dalam proses pembelajaran disekolah merupakan bentuk dari proses penyampaian informasi, hal ini menuntut seseorang untuk mahir dalam menyimak. Seseorang tidak hanya dituntut untuk mahir dalam menyimak tetapi harus menguasainya dengan baik. Demikian juga dalam menyimak melalui teknologi informasi seperti radio, video, handphone, televisi dan komputer.

Peristiwa menyimak diawali dengan mendengarkan bunyi bahasa secara langsung atau melalui media teknologi informasi. Bunyi bahasa yang ditangkap oleh

telinga dapat diidentifikasi jenis dan pengelompokkannya menjadi suku kata, kata, frase, klausa, kalimat dan wacana. Jeda dan intonasi pun ikut diperhatikan oleh penyimak. Bunyi bahasa yang diterima kemudian ditafsirkan maknanya, dinilai kebenarannya agar dapat diputuskan diterima tidaknya (Mulyati, 2007:1.5). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa menyimak merupakan kegiatan mendengarkan, dan mengidentifikasi makna pada suatu wacana dalam bentuk bahasa lisan.

Menyimak adalah kegiatan awal dalam belajar berbahasa dan menyimak sebagai salah satu keterampilan berbahasa berada dalam urutan pertama sebelum keterampilan berbicara, membaca dan menulis (Junus, 2011:71:).

Kegiatan menyimak lebih sering dilakukan dibandingkan kegiatan berbicara, membaca, dan menulis. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Paul T. Rankin (dalam Junus, 2011:72) bahwa pada umumnya tiap-tiap hari menghabiskan waktunya 45% untuk perbuatan menyimak, 30% untuk berbicara, 16% untuk membaca, dan 9 % untuk menulis. Dan walaupun waktu yang dihabiskan orang sehari-hari untuk menyimak tiga kali lebih banyak dari pada untuk membaca, namun perhatian yang diberikan untuk ‘melatih bagaimana seseorang, seharusnya menyimak’ hanya sedikit sekali. Di sekolah-sekolah Detroit atau kota besar, pelajaran membaca diberikan lebih banyak (52%), sedangkan untuk pelajaran menyimak hanya diberikan sedikit sekekal (8%). Dapat simpulkan kegiatan menyimak atau keterampilan menyimak adalah hal yang sangat penting untuk dilakukan karena mempengaruhi hal lain dalam kehidupan baik dalam proses pembelajaran maupun dalam lingkungan sekitar atau masyarakat.

Siswa lebih banyak menggunakan waktunya dalam menyimak tetapi hal tersebut tidak meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Hal ini disebabkan oleh media dan metode yang digunakan guru kurang menarik. Sering kali guru menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk menyimak. Siswa juga belum mengerti bagaimana caranya menyimak yang efektif dan efisien, serta belum memahami betapa pentingnya keterampilan menyimak itu sendiri dalam memahami informasi atau materi pembelajaran. Pembelajaran cenderung pasif dan siswa kurang merespon pembelajaran, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar.

Penggunaan media teknologi yang benar akan dapat membuat aktivitas belajar dan upaya memperoleh informasi dan pengetahuan menjadi lebih efektif dan efisien (Pribadi, 2017:25). Sedangkan menurut Ngadino (2009 : 37) mengungkapkan bahwa tidak ada suatu media yang paling baik dalam menampilkan pesan dan membelajarkan siswa, dan tidak ada satu media yang harus dipakai dan meniadakan yang lain. Maka penggunaan media pembelajaran yang tepat akan sangat berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa. Jika hal ini di diabaikan berlarut-larut akan membuat keterampilan menyimak siswa tidak berkembang dan akan mempengaruhi hasil belajar siswa, serta menghambat keterampilan berbahasa lain.

Proses pembelajaran akan lebih menarik, jika menggunakan media audio visual dalam pembelajaran. Pembelajaran tersebut akan terasa lebih bermakna dan hidup. Menurut Aderson (dalam Fitria, 2014:60), media audio visual merupakan rangkaian gambar elektronik yang disertai oleh unsur suara audio juga

mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video. Penelitian ini menggunakan media audio visual berupa video pembelajaran. Media ini diaplikasi melalui aplikasi WhastApp. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi ini yang mengubah sistem pembelajaran menjadi lebih menarik dan kreatif. Melalui media audio visual yang kreatif dan variatif dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa lebih mudah untuk memahami cerita pendek yang diberikan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka penulis bermaksud mengadakan penelitian tentang :

“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pendek Melalui Aplikasi WhatsApp pada Siswa Kelas IV SDN 125 Maramba Tahun Ajaran 2020-2021.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita pendek pada siswa kelas IV SDN 125 Maramba Tahun Ajaran 2020-2021?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tujuan dalam Penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran Audio Visual terhadap keterampilan menyimak cerita pendek melalui aplikasi whatsapp pada siswa kelas IV SDN 125 Maramba kabupaten Luwu Timur.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat pada sejumlah pihak, yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Siswa dapat meningkatkan keterampilan menyimak yang dimilikinya, khususnya dalam menyimak cerita pendek dengan menggunakan media audio visual berupa video pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Dapat membantu guru menyajikan materi yang menarik dan berkualitas.
- b. Dapat menjadi salah satu media pembelajaran alternatif yang variatif yaitu menggunakan media audio visual, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

3. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian bagi sekolah yaitu sebagai referensi bagi sekolah untuk memperbaiki media pembelajaran yang digunakan dan untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita pendek menggunakan media audio visual guna mencapai tujuan pendidikan.

4. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu penelitian dapat dijadikan bahan masukan penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penggunaan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini mengenai efektifitas penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita pendek melalui aplikasi WhatsApp pada siswa kelas IV SDN 125 Maramba tahun Ajaran 2020-2021. Adapun penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam penelitian ini yaitu: *Pertama*, Utaminingrum (2015) dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V Sd Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta". Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pre-eksperimental designs dengan metode one group pre-test-post-test design. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audiovisual terhadap efektifitas pembelajaran keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Yogyakarta, dan (2) terdapat perbedaan pengaruh media audiovisual dalam pembelajaran keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD di kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta dibanding menggunakan metode konvensional yang ditunjukkan dari hasil nilai rata-rata pada posttest lebih besar dari pada pada pretest.

Kedua, Nurbayati (2009) dalam skripsinya yang berjudul “Efektivitas Penguasaan Audio Visual Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Al-Azhar 12 Cikarang-Bekasi”. Penelitian tersebut difokuskan pada masalah penggunaan audio visual media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Adapun hasilnya adalah media audio visual dapat memudahkan belajar, menarik perhatian siswa membangkitkan motivasi dan mampu memberikan stimulus.

Ketiga, penelitian Irmayanti (2020) dengan judul “Efektivitas Metode Menulis Berantai Menggunakan Media Kartu Warna Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SD Inpres Palludda Kecamatan Pujananting Kabupaten Barru” Metode penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimen dengan desain penelitian One Group Pretest-Posttest Design. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahwa efektif hasil belajar murid yang dilaksanakan sebelum penerapan metode menulis berantai menggunakan media kartu warna tergolong rendah yaitu nilai rata-rata pretest adalah 62,03, selanjutnya nilai rata-rata posttest adalah 77,59.

2. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses mengalami perubahan kelakuan. Belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi karena ada interaksi antara individu dan lingkungan. Belajar bukan hanya mengingat tetapi juga mengalami prosesnya (Hamalik, 2014:26).

Sejalan dengan pendapat diatas Djamarah dan Zain (2010:10) mengatakan belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme atau priadi.

Belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan manusia untuk memperoleh kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitude*) yang diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan Bell-Gredler (Karwono & Heni, 2018:12).

Belajar adalah aktivitas yang dilakukan agar terjadi proses perubahan dalam diri, dengan belajar siswa yang lainnya tidak mampu melakukan satu pembelajaran, menjadi mampu melakukan sesuatu (Tim pengembang MKPD: 2011:36). Belajar merupakan salah satu faktor yang menunjang dan mempengaruhi sikap serta berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu (Rusman, 2015:12).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang dilakukan seseorang secara tidak sengaja karena adanya interaksi antara lingkungan untuk mencapai hasil belajar meliputi keterampilan atau kebiasaan, pengetahuan dan sikap.

b. Hasil Belajar

Menurut Susanto (2013: 5), yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dimana seseorang berusaha

untuk memperbaiki perilaku, keterampilan, kemampuan, sehingga terbentuklah karakter dan menambah ilmu pengetahuan.

Dimiyanti dan Mudjiono (2002:3) mengemukakan bahwa :

Dengan berakhirnya suatu proses suatu hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran.

Hasil belajar adalah hasil suatu proses kegiatan yang dimana terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa berupa pengetahuan, keterampilan, kemampuan dan sikapnya. Perubahan yang terjadi pada siswa terarah dengan baik meliputi aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap (Arsyad, 2005:1). Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan (Hamalik, 2008:27).

Berdasarkan pengertian hasil belajar dan pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah keberhasilan yang diperoleh siswa dari kegiatan belajar berupa perubahan kearah lebih baik untuk mencapai tujuan pendidikan.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri siswa sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berada diluar diri siswa. Menurut Tim Pengembangan MKPD yang tergolong faktor internal dan eksternal yaitu: Faktor internal meliputi faktor fisiologis, faaktor psikologis,

faktor intelektual dan faktor non-intelektual. Sedangkan untuk faktor eksternal meliputi faktor sosial, budaya, lingkungan fisik dan faktor spiritual.

Selaras dengan pendapat di atas, menurut Slameto (2010:54) menerangkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Untuk lebih jelaskan akan diuraikan sebagai berikut :

- 1) Faktor internal meliputi :
 - a) Faktor jasmaniah terdiri dari faktor keadaan tubuh, kesehatan dan kecacatan tubuh.
 - b) Faktor psikologis terdiri kemampuan bakat, minat, kesiapan dan kematangan.
 - c) Faktor kelelahan baik kelelahan secara jasmani tetapi juga kelelahan secara rohani.
- 2) Faktor eksternal
 - a) Faktor keluarga terdiri dari cara orang tua mendidik, memberikan perhatian, keadaan keluarga meliputi keadaan ekonomi dan keadaan latar belakang orang tua.
 - b) Faktor lingkungan sekolah terdiri dari teman sebaya, metode dan model mengajar guru, kurikulum, bahan ajar, kedisiplinan sekolah, fasilitas dan sarana sekolah, standar pelajaran yang berlaku disekolah, keadaan gedung dan lingkungan sekolah, dan tugas rumah yang diberikan guru.

- c) Faktor lingkungan masyarakat terdiri dari pergaulan teman sebaya, kegiatan yang dilakukan siswa dalam masyarakat, dan keadaan lingkungan masyarakat atau bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal meliputi Faktor jasmaniah, psikologis dan kelelahan, dan faktor eksternal meliputi faktor keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

3. Hakikat Keterampilan Menyimak

a. Pengertian Menyimak

Menurut Oerwadarminta (Junus, 2011:69) menyimak adalah mendengarkan (memperhatikan) baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang dan meninjau (menyimak kembali atau memeriksa kembali). Sedangkan Loban, dkk (Suandi, 2018:171) mengatakan bahwa menyimak adalah suatu proses. Proses menyimak itu di menjadi empat tahap, yakni mendengar, memahami, menilai, dan mereaksi.

Kegiatan menyimak adalah kegiatan mendengarkan atau menangkap gelombang bunyi (suara) yang disampaikan oleh pembicara baik secara sengaja maupun tidak serta memahami ujaran yang yang didapat ((Fairuzul, 2019: 23). Menyimak merupakan proses memahami pesan yang disampaikan melalui bahasa lisan (Mulyati, 2007:1.6).

Menurut Tarigan (2008: 31) menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman,

apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Russel dan Russell (Tarigan, 2008: 30) mengungkapkan pendapat serupa bahwa menyimak adalah mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi.

Berdasarkan pengertian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan yang meliputi empat tahap yaitu mendengarkan lambing-lambang lisan, kegiatan memahami makna informasi, menilai, dan mereaksi makna yang terkandung dalam bahasa lisan.

b. Tujuan Menyimak

Kegiatan menyimak sangat penting, dengan menyimak kita bisa memiliki keterampilan berbahasa lain. Adapun tujuan melakukan kegiatan menyimak menurut Nurhayani (2010:57-58) menyimak memiliki beberapa tujuan, diantaranya :

- a. Menyimak untuk belajar. Orang yang menyimak dengan tujuan utama agar dia dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran pembicara.
- b. Menyimak untuk menikmati keindahan audial. Orang yang menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau yang diperdengarkan.
- c. Menyimak untuk mengevaluasi. Orang menyimak dengan maksud agar dia dapat menilai sesuatu yang dia simak itu.
- d. Menyimak untuk mengapresiasi materi simakan. Orang yang menyimak agar dia dapat menikmati serta menghargai sesuatu yang disimaknya itu.
- e. Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-idenya sendiri. Orang menyimak dengan maksud agar dia dapat mengkomunikasikan ide-ide, gagasan-gagasan, ataupun perasanperasaanya kepada orang lain dengan lancar dan tepat.
- f. Menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi. Orang menyimak dengan maksud dan tujuan agar dia dapat membedakan bunyi-

- bunyi dengan tepat, mana bunyi yang membedakan arti dan mana bunyi yang tidak membedakan arti.
- g. Menyimak untuk memecahkan masalah. Orang menyimak dengan maksud agar dia dapat memecahkan masalah secara kreatif dan analisis, sebab dari pembicara, dia mungkin banyak memperoleh banyak masukan berharga.
 - h. Menyimak untuk meyakinkan. Orang yang tekun menyimak pembicara untuk meyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang selama ini dia ragukan.

Sedangkan menurut Solchan et al (Tarigan, 2008: 10.23) menyebutkan tujuan menyimak diantaranya adalah: a) memperoleh informasi, b) menganalisis fakta, c) mengevaluasi fakta, d) memperoleh inspirasi, e) dapat menghibur diri, dan f) dapat meningkatkan kemampuan berbicara.

Berdasarkan tujuan menyimak dari beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan tujuan menyimak adalah memahami suatu materi atau wacana pada tahap belajar. Dan tujuan melakukan kegiatan menyimak adalah meningkatkan kemampuan dalam berbahasa, mengevaluasi fakta, mengkomunikasikan ide-ide, mendapatkan inspirasi, dan untuk menyelesaikan masalah.

c. Proses Menyimak

Kegiatan menyimak memerlukan proses melalui tahapan-tahapan penerimaan, pemahaman, penginterpretasian, pengevaluasian, dan penanggapan (Nurhayani, 2014:57). Dengan demikian, kegiatan menyimak dianggap sebagai kegiatan yang penting untuk memperoleh pemahaman terhadap ujaran atau perkataan orang dan informasi.

Proses menyimak meliputi mendengarkan ujaran yang disampaikan oleh pembicara, memahami informasi, menginterpretasi isi yang tersirat dalam

ujaran, mengevaluasi dananggapi ujaran yang disampaikan pembicara (Tarigan 2008: 63).

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Suandi, dkk. (2018:174) didalam proses menyimak, ada beberapa tahapan yang perlu dilalui oleh si penyimak.

a. Tahap mendengar (hearing)

Dalam tahap ini penyimak baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh sang pembicara dalam ujaran atau pembicaraannya.

b. Tahap memahami (understanding)

Setelah mendengar, ada keinginan penyimak untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan oleh pembicara.

c. Tahap menginterpretasi

Penyimak yang baik, yang cermat dan teleti, belum merasa puas kalau hanya mendengar atau memahami isi ujaran sang pembicara, dia ingin menafsirkan atau menginterpretasi isi, butir-butir pendapat yang terdapat dan tersirat dalam ujaran itu.

d. Tahap menilai

Setelah memahami serta dapat menafsirkan atau menginterpretasikan isi pembicaraan, sang penyimak mulai menilai atau mengevaluasi

pendapat serta gagasan sang pembicara, tentang keunggulan dan kelemahan, kebaikan dan kekurangan sang pembicara.

e. Tahap menanggapi

Tahap ini merupakan kegiatan akhir dalam kegiatan menyimak. Sang penyimak menyambut, mengecamkan, menyerap, serta menerima gagasan atau ide yang dikemukakan oleh sang pembicara dalam ujaran atau pembicaraannya.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan tahap-tahap menyimak yaitu: a) tahap mendengar, b) tahap memahami, c) tahap menginterpretasi, d) tahap menilai, dan e) tahap menanggapi.

d. Manfaat Menyimak

Salah satu keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh siswa adalah keterampilan berbahasa dengan baik terutama keterampilan menyimak. Di sekolah dasar pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi (Arief, 2018:519). Maka dari itu dengan mempelajari menyimak akan memberikan sejumlah manfaat bagi siswa.

Mulyati (2007: 2.3) melalui kegiatan menyimak kita dapat memperoleh berbagai informasi sebagai wadah menambah pengetahuan baru dan pengalaman hidup. Saat di sekolah, dengan menyimak siswa dapat menambah ilmu, menerima dan menghargai pendapat orang lain.

Senada dengan pendapat diatas, menurut Setiawan (dalam Ahmad dkk, 2018), manfaat menyimak sebagai berikut:

- a. Sebagai wadah untuk memperoleh pengetahuan baru dan pengalaman hidup yang berharga bagi meningkatkan kemampuan siswa, sebab menyimak memiliki nilai informative, menjadikan kita menjadi berpengalaman.
- b. Meningkatkan intelektualitas serta memperdalam penghayatan keilmuan dan khasanah ilmu.
- c. Memperkaya kosakata, menambah perbendaharaan ungkapan yang tepat, bermutu dan puitis.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan manfaat menyimak adalah: a) memperoleh informasi sehingga menambah wawasan dan pengalaman, b) meningkatkan intelektualitas, dan c) memperkaya kosakata dan dan menambah perbendaharaan ungkapan.

e. Edikator keterampilan menyimak

Indikator keberhasilan dalam keterampilan menyimak meliputi:

- 1) Kemampuan menyimak yang terdiri dari mendengarkan, memperhatikan, memahami dan menanggapi.
- 2) Kemampuan dalam memahami ide pokok.
- 3) Kemampuan dalam memahami maksud tersirat dan tersurat.
- 4) Kemampuan dalam menjawab pertanyaan.

4. Cerita Pendek

a. Pengertian Cerita Pendek

Cerita pendek atau biasa disebut cerpen merupakan jenis karangan narasi yang diceritakan secara sistematis dan logis. Cerpen juga tergolong kedalam jenis teks fiksi yang umumnya dibaca sekali duduk. Cerita pendek jenis karya sastra yang banyak digemari oleh banyak orang baik anak-anak maupun orang dewasa. Cerita yang ditulis dengan mengambil pemaparan dari suatu peristiwa secara lebih singkat dan pengambilan latar serta perjalanan dari suatu tokoh sebelumnya disinggung secepatnya sehingga, cerita pendek tergolong cerita yang berisi peristiwa yang sangat singkat Tahar (dalam Hartani dkk, 2018:22-23).

Menurut Poe (dalam Hartani dkk, 2018:23) mengatakan cerita pendek sebagai cerita yang dapat selesai dibaca dengan kisaran waktu dalam sekali duduk antara waktu dalam sekali duduk antara setengah sampai dua jam. Hal senada dikemukakan oleh Nurgiyantoro (2005: 287) bahwa cerita pendek adalah sebuah cerita yang dibuat dari imajinasi bukan berdasarkan fakta (cerita fiksi) yang hanya terdiri dari beberapa halaman, dan dibaca sekali duduk. Nurgiyantoro juga mengatakan karena alur ceritanya pendek, membaca sebuah cerpen dengan waktu singkat, atau bahkan beberapa buah cerpen cukup dengan sekali duduk.

Berdasarkan pengertian diatas, peneliti menyimpulkan cerita pendek adalah sebuah karya sastra yang tergolong jenis prosa fiksi, cerita singkat dan

berisikan tentang hal-hal yang sederhana dan menggunakan kalimat yang mudah untuk dipahami maksudnya.

b. Ciri-ciri Cerita Pendek

Cerita pendek mempunyai jalan cerita yang singkat berbeda dengan karya sastra yang lain seperti novel. Sayuti (dalam Hartani, 2018:23) mengemukakan bahwa cerita pendek itu berbeda dengan cerita pada umumnya dan cerpen mempunyai alur peristiwa bentuk tunggal, cerita sangat berpengaruh besar bagi tokoh, kualitas dari penjabaran tokoh yang dikembangkan dengan sederhana, penokohan dalam cerita dapat terlihat langsung dalam cerita, dimensi waktu yang terbatas.

Selaras dengan pendapat di atas, Sugiharto (2013: 37-38) menjelaskan ciri-ciri cerita pendek adalah sebagai berikut.

- 1) Alur cerita hanya mengungkapkan satu masalah tunggal, sehingga sering dikatakan berfokus pada ide yang dituangkan dalam cerita.
- 2) Hanya memusatkan perhatian pada satu tokoh pada keadaan tertentu.
- 3) Menunjukkan adanya kebulatan cerita.

Berdasarkan pendapat diatas maka peneliti menyimpulkan ciri-ciri cerita pendek adalah a) alur peristiwa hanya mengungkapkan satu masalah tunggal atau terbatas, b) penokohnya sederhana serta tidak menggambarkan semua tokoh dalam cerita, dan c) kata yang disajikan sedernana dan singkat.

c. Unsur-unsur Cerita Pendek

Cerita pendek memiliki perbedaan dengan karya sastra lain, begitu pun dalam unsur ceritanya yang berbeda dengan novel atau pun karya sastra lain. Unsur-unsur yang membentuk kesatuan cerita pendek yaitu tokoh, alur dan latar, dari ketiga unsur tersebut membentuk suatu fakta realita kehidupan yang ada dalam cerita (Stanton dalam Hartani, 2018:23).

Terdapat unsur-unsur yang membangun cerita pada umumnya (Hartani, 2018:23), antara lain:

- 1) Tema adalah ide pikiran dalam membangun cerita menjadi titik utama dalam mengutarakan permasalahan cerita yang ingin dicari solusi oleh penulis.
- 2) Alur adalah jalan cerita yang berisi berbagai peristiwa mulai dari terbentuknya cerita.
- 3) Penokohan adalah pengungkapan gambaran karakter dan sifat masing-masing tokoh yang diberikan oleh pengarang.
- 4) *Setting* (Latar) adalah tempat terjadi peristiwa dalam cerita. Biasanya pengarang menggambarkan latar disesuaikan dengan urutan atau kejadian yang berlangsung pada waktu atau keadaan tertentu.
- 5) *Point of View* atau sering disebut sudut pandang adalah cara pandang pengarang dalam memaparkan atau menceritakan cerita tokoh yang ada dalam cerita.
- 6) Gaya pengungkapan adalah teknik pengarah dalam memaparkan gagasan cerita dari terbentuknya cerita sampai akhir cerita.

menggunakan ciri-ciri tertentu yang khas oleh masing-masing pengarang.

Sedangkan menurut Kosasih (2012: 34) cerita pendek dibangun oleh unsur-unsur:

a) alur, b) penokohan, c) latar, d) tema, dan e) amanat. Sejalan dengan pendapat di atas, Nurgiyantoro (2005: 221) memaparkan unsur pembentuk cerita fiksi anak termasuk cerita pendek adalah: a) tokoh dan penokohan, b) alur, c) latar, d) tema, e) moral, f) sudut pandang, g) stile dan nada, dan h) judul.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti dapat menyimpulkan unsur-unsur cerita pendek adalah a) tema, b) alur, c) penokohan, d) latar, e) sudut pandang, dan f) amanat.

5. Media Audio Visual

a. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin, medium yang berarti perantara. Maka media diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi ataaau *receiver* (Pribadi, 2017:15).

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (Sadiman, dkk, 2012:7) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim, ke

penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media adalah salah satu komponen pembelajaran dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar (Gagne dalam buku Sadiman dkk, 2012:6). Sementara menurut Briggs (dalam Sadiman dkk, 2012:6) bahwa media adalah sebuah alat yang dapat menyajikan pesan untuk merangsang siswa untuk belajar seperti buku, film, kaset, film bingkai.

Arief (2018:521) menyatakan media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk memudahkan, memperlancar komunikasi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil dengan baik.

Pengertian media diatas selaras dengan definisi media pembelajaran atau *instructional media* yang dikemukakan oleh Heinich dan kawan-kawan (2008) dalam buku Pribadi yang berjudul *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran* yaitu sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran, memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Beragam media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung aktivitas belajar agar berlangsung efektif dan efisien.

Berdasarkan pengertian diatas, peneliti menyimpulkan media pembelajaran adalah suatu sarana menyampaikan informasi dan

pengatahuan atau secara khusus untuk menyampaikan materi pembelajaran yang bervariasi dan kreatif sehingga dapat meningkatkan keterampilan, sikap dan memperoleh wawasan baru.

2) Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Sanaky (Fitria, 2014:58) tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas.
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.
- 4) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media, baik untuk keperluan individual maupun kelompok, secara umum mempunyai beberapa tujuan, yaitu: (1) memperoleh informasi dan pengetahuan, (2) mendukung aktivitas pembelajaran dan (3) sarana persuasi dan motivasi (Pribadi, 2017:22).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan tujuan media pembelajaran adalah untuk memperoleh informasi, meningkatkan proses pembelajaran, memudahkan berkomunikasi, menangkap isi, serta memahami makna informasi yang disampaikan.

3) Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, penggunaan media untuk keperluan mengkomunikasikan pengetahuan dan informasi akan memberikan beberapa manfaat terhadap penggunaanya (Pribadi, 2017:24), yaitu:

- 1) Menyampaikan isi pesan dan pengetahuan menjadi bersifat standar.

- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif.
- 4) Penggunaan waktu dan tenaga dalam memperoleh informasi dan pengetahuan menjadi lebih efisien.
- 5) Meningkatkan kualitas proses belajar.
- 6) Proses belajar menjadi fleksibel.
- 7) Meningkatkan sikap positif terhadap isi atau materi pembelajaran.

Menurut Sanaky (Fitria, 2014:58) juga menyebutkan bahwa manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pengajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya berkomunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar (guru), siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja, tetapi juga aktifitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemostrasikan, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan manfaat dari media pembelajaran yaitu a) pembelajaran akan terasa lebih menarik, b) pembelajaran akan lebih bermakna, c) penyampaian materi terlihat jelas, dan d) dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi belajar.

4) Jenis-jenis media pembelajaran

Berdasarkan jenisnya media pembelajaran dibagi menjadi ke dalam tiga jenis pertama media audio, yaitu media hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti tape recorder. Kedua media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan dalam wujud visual. Kemudian ketiga audio visual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar (Fitria, 2014:59).

Briggs (dalam Muhson, 2010:5) mengidentifikasi tiga belas macam media pembelajaran yaitu objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film televise, dan film gambar. Gagne menyebutkan tujuh macam pengelompokkan media, yaitu benda untuk didemostrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar.

Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran bervariasi disesuaikan dengan kegunaannya dan pemakaian untuk meningkatkan proses pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dengan visual (gambar) dan audio (suara) didalamnya sehingga dapat mengatasi rasa bosan dan dapat

menarik perhatian siswa, serta dapat diatasi sikap pasif (tidak aktif) siswa dalam pembelajaran dikelas.

b. Media Audio Visual

Kata media dalam pendidikan sering disebut dengan istilah alat bantu atau media komunikasi. Hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal, apabila menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Dengan demikian media ini sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran.

Media audio visual adalah media yang berisikan unsur gambar dan unsur suara. Rohani (dalam Budiarti) media audio visual adalah sebuah media modern yang digunakan sesuai dengan perkembangan teknologi (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat, didengar, dan yang dapat dilihat dan didengar.

Menurut Djamarah dan Zain (2007: 124) menjelaskan :

Media audio visual dibagi menjadi dua, yaitu: audio visual diam dan audio visual gerak. Audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti bingkai suara (sound slide). Sedangkan audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film dan video atau VCD.

Media video tergolong kedalam media audio visual yang mampu menayangkan pesan dan informasi melalui unsur gambar dan suara yang disampaikan secara simultan. Keunggulan ini membuat media video sangat banyak digunakan dalam aktivitas belajar dan pembelajaran. Dengan keunggulan yang dimiliki sebagai media audio visual, media video mampu

memperlihatkan, objek, tempat, dan peristiwa secara komprehensif melalui gambar bergerak atau motion pictures (Pribadi, 2017:134).

Peneleitian menggunakan media audio visual berupa video. Melalui video pembelajaran yang disajikan oleh guru dapat menghidupkan suasana belajar yang menyenangkan. Warna, suara dan gerakan (animasi) dalam video mampu membangkitkan rasa semangat siswa dan menarik perhatian siswa. Menyajikan cerita lewat video mampu membuat siswa terpersona ketika ada kisah yang menarik ditampilkan dihadapan mereka. Video cerita pada umumnya memaparkan alur sebuah cerita seperti video cerita pendek "Kancil dan Buaya"

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan media audio visual adalah media yang menampilkan unsur suara dan serangkaian gambar yang bergerak (animasi) dapat disaksikan melalui video. Dengan demikian media audio visual berupa video adalah media pembelajaran yang menarik dan jelas, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui video belajar dapat dilakukan dimana pun dan kapan saja. Seperti yang diketahui keadaan sekarang ini masih dalam pembelajaran jarak jauh (daring), dengan adanya media audio visual berupa video dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran.

c. Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Media Audio

Visual

Berikut ini adalah langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran penggunaan media audio visual:

1) Langkah Persiapan

- a) Menyiapkan mental peserta didik agar dapat berperan secara aktif, sehingga paling lambat sehari sebelum rencana kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual melalui aplikasi whastapp sudah diberitahukan kepada siswa.
- b) Pastikan semua alat atau media yang digunakan dan bahan pembelajaran sudah siap.

2) Langkah Pelaksanaan

- a) Kegiatan pembelajaran dimulai dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa.
- b) Guru mengecek kehadiran siswa, guru memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan bertanya jika ada yang tidak dimengerti.
- c) Pemberian materi seputar cerita pendek untuk mengetahui unsur intrinsik cerita dan langkah-langkah dalam menyimak.
- d) Setelah pemberian materi kemudian diberikan soal pre tes dalam bentuk pilihan ganda.

3) Langkah Tindak Lanjut

- a) Setelah diketahui hasil belajar pre tes kemudian siswa diberikan perlakuan menggunakan media audio visual berupa video pembelajaran untuk melihat perbedaan sebelum perlakuan dan setelah diberikan perlakuan.

- b) Guru menampilkan video cerita yang berisikan animasi bergerak dan suara atau musik.
- c) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimak jalan cerita dalam video.
- d) Setelah proses menyimak selesai, guru memberikan post tes yang dimana soalnya sama dengan pre tes.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Kelebihan media audio visual adalah media pembelajaran yang tidak membosankan, lebih mudah untuk dimengerti dan dipahami serta informasi yang diterima lebih jelas dan konkrit. Sedangkan kelemahan audio visual adalah durasi terlalu panjang akan membuat penonton mudah bosan, video tidak menggunakan gaya bahasa yang baik akan membuat penonton tidak tertarik dan proses pembuatan video memerlukan waktu yang cukup lama dan tenaga yang digunakan cukup banyak serta biayanya relatif mahal.

6. Aplikasi WhatsApp

a. Pengertian WhatsApp

Ningrum & Pramonojati Ratnasari dkk (2020:132) Whastapp merupakan salah satu media sosial dengan kategori *messenger/chatting* yang memungkinkan penggunaanya untk mengirim pesan atau informasi secara pribadi maupun dalam suatu group dengan berbagai fitur yang lebih *user-friendly* sehingga mudah digunakan oleh berbagai kalangan dari muda hingga tua, fitur-fitur tersebut meliputi *chatting* (teks, foto, video),

panggilan telepon, video call, status Whatsapp story yang media sosial lainnya.

Tujuan utama dari Whatsapp ini adalah untuk menggantikan fungsi SMS pada penggunaan biasa dengan *mobile messenger* antar platform yang bekerja dengan berbasis pada jaringan internet, maka dari itu, Whatsapp masih membutuhkan nomor telepon untuk bertukar pesan. Sedangkan menurut Hadi dalam Ratnasari dkk (2020:132) adalah salah satu bagian dari *smatphone* yang digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi atau disebut *e-learning*.

b. Kelebihan Aplikasi WhatsApp

Menurut Rusni & Lubis dalam Ratnasari dkk (2020:132) kelebihan Whastapp yaitu (1) tidak memerlukan uang untuk memasang aplikasi Whastapp ditelefon pintar dan biaya percuma. (2) Boleh berkomunikasi dengan lebih 50 orang rekan dalam ruangan grup. (3) Penggunaan data yang kecil berbanding aplikasi-aplikasi lain.

WhatsApp Group menjadi ruang belajar secara daring, sehingga guru dan siswa tetap dapat mengikuti pembelajaran. WhatsApp Group ini memberikan banyak kelebihan, diantaranya (Saragih dan Rahma, 2020: 209):

- 1) Tidak banyak boros kuota seperti aplikasi lainnya.
- 2) Memudahkan pembelajaran selama pandemic Covid-19.

- 3) Melalui WhatsApp group, materi yang disampaikan guru dapat di akses seluruh siswa.
- 4) Bisa melakukan diskusi tentang materi pembelajaran

c. Kekurangan Aplikasi WhatsApp

Selain beberapa kelebihan yang disebutkan, ada beberapa kekurangan diantaranya (Saragih dan Rahma, 2020: 209):

- 1) Jaringan yang lemah menyulitkan mengunduh materi yang disampaikan guru.
- 2) Banyaknya pesan masuk, mengakibatkan ponsel lambat.
- 3) Apabila tes penilaian individu dikirim melalui group, siswa yang belum selesai bisa melihat hasil pengerjaan temannya.

Sedangkan Menurut Rusni & Lubis dalam Ratnasari dkk (2020:132) adapun kekurangan Whastapp yaitu (1) Tidak pilihan untuk daftar keluar. (2) Tidak boleh digunakan didalam computer atau laptop, hanya ditelepon pintar saja.

d. Penggunaan Aplikasi WhatsApp terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pendek

Indonesia pada saat ini, masih melaksanakan kegiatan pembelajaran daring. Adanya kasus wabah COVID-19 tidak menjadikan pembelajaran berhenti, pembelajaran juga harus tetap dilaksanakan. Kebijakan yang telah ditetapkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menyatakan bahwa pembelajaran tetap berjalan dirumah yaitu dengan pembelajaran daring (Hutami dan Nugraheni, 2020:127).

Pembelajaran daring yang dilakukan yaitu melalui aplikasi WhastApp Group. Aplikasi WhastApp dapat mengirim pesan teks, pesan suar, dan video, gambar atau foto, dokumen baik materi pembelajaran atau pun dekomen lain. Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran adalah pilihan dan disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya.

Aplikasi WhastApp Group digunakan oleh guru untuk memberikan pengajaran berupa materi serta cara untuk mengontrol kehadiran dan keaktifan setiap siswa digroup kelas. Dalam WhastApp Group siswa dan guru dapat berinteraksi seperti dikelas tetapi biasanya guru hanya memberikan tugas kepada siswa. Untuk aktivitas menyimak sangat jarang untuk dilakukan. Padahal kegiatan menyimak ini sangat penting untuk dilaksanakan untuk mengasah keterampilan bahasa yang lain.

Aktivitas yang dilakukan guru di WhastApp Group biasanya melakukan salam, memberikan materi dan penjelasan serta memberikan tugas. Jarang ada guru yang memberikan materi dalam bentuk video pembelajaran. Maka dari itu penelitian ini menggunakan media audio visual melalui aplikasi WhastApp Group untuk meningkatkan keterampilan siswa menyimak cerita pendek. Dengan media audio visual proses penyajian cerita atau informasi cerita pendek akan terlihat jelas, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa, perhatian siswa dan membangkitkan rasa semangat dan motivasi siswa dalam belajar.

7. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas merupakan keadaan yang membuat pembelajaran yang mengalami berbagai pengalaman baru dan terjadinya perubahan menuju titik akumulasi kompetensi yang dikehendaki. Hal atau kegiatan dikatakan efektif jika perbedaan itu membawa pengaruh kearah yang lebih baik atau adanya kemajuan, meskipun efek itu sendiri berpotensi memberikan pengaruh positif maupun negatif. Berikut ini adalah hal-hal yang perlu diperhatikan dari peserta didik agar belajar menjadi efektif.

a. Perlunya bimbingan

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Kecakapan dan ketangkasan belajar peserta didik juga berbeda-beda tergantung individual. Sebab itu, diperlukan bimbingan dan pengawasan sewaktu pembelajaran itu berlangsung. Saat evaluasi, baik secara tertulis maupun lisan, memerlukan bimbingan untuk memaksimalkan usaha belajar itu sendiri. Dengan begitu kegiatan belajar bisa berlangsung secara efektif.

b. Kondisi dan strategi belajar

Belajar yang efektif dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif tentu dibutuhkan kondisi belajar yang mendukung, baik kondisi internal maupun eksternal.

c. Metode belajar

Selain diperlukannya bimbingan, kondisi yang kondusif, diperlukan juga metode belajar yang tepat agar bisa menjadi rutinitas yang baik dalam belajar. Sebab, kebiasaan belajar akan mempengaruhi belajar itu sendiri.

Menurut Sinambela (2006) pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai tujuan yang diinginkan beberapa indikator keefektifan pembelajaran diantaranya:

- a. Ketercapaian ketuntasan hasil belajar
- b. Ketercapaian keefektifan aktivitas siswa
- c. Ketercapaian aefektivitas kemampuan guru mengelola pembelajaran, serta respon siswa terhadap pembelajaran yang kognitif.

Jika guru sebagai pelajar telah mengetahui tujuan utama mengenai apa yang hendak disampaikan dalam pembelajaran, dari situ ia dapat menentukan langkah seperti apa yang tepat untuk mencapai tujuannya.

B. Kerangka Pikir

Kegiatan menyimak adalah keterampilan yang penting untuk dilakukan karena akan mempengaruhi keterampilan berbahasa lainnya. Dalam kegiatan sehari-hari kegiatan menyimak berada di urutan pertama yang paling sering dilakukan dan sebelum keterampilan berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan menyimak ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa, menilai dan menangkap informasi.

Pembelajaran menyimak cerita pendek disekolah kurang menarik perhatian siswa karena metode atau media yang digunakan guru kurang menarik.

Sering guru menggunakan metode ceramah dalam pemberian materi dan langsung saja memberikan tugas kepada siswa setelah proses pemberian materi. Pembelajaran cenderung pasif dan siswa kurang merespon pembelajaran, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Siswa juga belum mengerti bagaimana caranya menyimak yang efektif dan efisien, serta belum memahami betapa pentingnya keterampilan menyimak itu sendiri dalam memahami informasi atau materi pembelajaran.

Media audio visual berupa video adalah media yang sangat cocok dan tepat digunakan, apa lagi pada masa pandemi Covid-19 saat ini, pembelajaran dilakukan dirumah atau pembelajaran jarak jauh berbasis daring melalui aplikasi WhastApp Group memudahkan siswa mengakses dimana saja dan kapanpun. Melalui pembelajaran daring, siswa dapat mengakses materi dan tugas yang diberikan oleh guru melalui aplikasi WhastApp, namun hal tersebut membuat siswa merasa jenuh dengan metode pemberian materi dan terbebani oleh tugas. Maka dari itu, berdasarkan asumsi sementara ada kecenderungan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media audiovisual pada pembelajaran menyimak cerita pendek lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain.

Pembelajaran keterampilan menyimak dengan media audio visual melalui aplikasi WhastApp, peneliti berharap agar pembelajaran terasa lebih menarik, memotivasi siswa untuk semangat belajar dalam penggunaan media yang bervariasi. Serta diharapkan melalui video cerita pendek siswa merasa senang mengikuti pelajaran menyimak cerita pendek

Dengan demikian, pembelajaran menyimak menggunakan media audio visual berupa video melalui aplikasi WhastApp diharapkan dapat mengatasi masalah yang berhubungan keterampilan menyimak cerita pendek. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan berikut ini.



Bagan 2. 1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori, hipotesis dalam hasil penelitian yang relevan dan kerangka pikir seperti tersebut di atas, maka peneliti merumuskan sebuah hipotesis penelitian yaitu :

H_0 : Penggunaan media audio visual tidak efektif terhadap keterampilan menyimak cerita pendek siswa kelas IV SDN 125 Maramba Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur Tahun Ajaran 2020-2021.”

H_1 : Terdapat efektivitas penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita pendek siswa kelas IV SDN 125 Maramba Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur Tahun Ajaran 2020-2021.”



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pre-eksperimental designs dengan metode one group pre-test-post-test design (Sugiyono, 2009: 74), alasan peneliti memilih penelitian eksperimen karena peneliti ingin mengetahui apakah efektivitas penggunaan media pembelajaran audiovisual terhadap keterampilan menyimak cerita pendek melalui aplikasi WhastApp siswa kelas IV SDN 125 Maramba kabupaten Luwu Timur. Alasan pemilihan metode one group pre-test-post-test design, karena jumlah populasi yang terdapat pada kelas kelas IV SDN 125 Maramba Kecamatan Wotu Luwu Timur terbatas, sehingga tidak memungkinkan membagi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan sehingga tidak memungkinkan membagi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam rancangan ini digunakan satu kelompok subyek, pertama-tama dilakukan pengukur (pre-test), lalu dilakukan perlakuan (treatment), kemudian dilakukan pengukuran kembali (post-test). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Dalam penelitian ini sampel pertama-tama kelas diberikan pre-test terlebih dahulu, lalu diberi perlakuan dengan menggunakan media audiovisual dan setelah

diberikan post-test. Kemudian dianalisis apakah ada pengaruh penggunaan media audiovisual dan keefektifannya dibandingkan menggunakan media konvensional. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Keterangan :

O1 = Pre-Test

X = Treatment menggunakan media audiovisual

O2 = Post-Test

Dengan menggunakan metode pre-eksperimen diharapkan dapat membantu pembelajaran bahasa Indonesia dalam keterampilan menyimak pada siswa kelas IV SDN 125 Maramba kecamatan Wotu kabupaten Luwu Timur.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di pada tahun ajaran 2020/2021. Sementara kelas yang akan dijadikan objek penelitian adalah kelas IV.

C. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2018 : 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 obyek/subyek itu.

Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV di SDN 125 Maramba Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur. Untuk lebih jelasnya diperhatikan tabel berikut ini.

Tabel 3. 1 Pupolasi Penelitian

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki	Perempuan	
1	IV	7	16	23
Jumlah		7	16	23

b. Sampel

Menurut Sugiyono (2016:81) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh poulasi. 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 yag diambil dari populasi itu. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu teknik *sampling jenuh*. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel

(Sugiyono,2016:85). Dengan demikian sampel pada penelitian ini dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 3. 2 Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
I	IV	Laki	Perempuan	
		7	16	23
	Jumlah	7	16	23

D. Defenisi Operasional Variabel

Variabel penelitian merupakan atribut, nilai dan sifat dari objek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga dapat ditarik kesimpulan. Variabel utama pada penelitian ini terdiri atas dua macam yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Sugiyono (2017: 60).

Menurut Sugiyono (2015: 61) variabel independent (bebas) merupakan variabel yang dapat mempengaruhi atau mampu menjadi sebab perubahan timbulnya variabel dependent (terikat). Sedangkan variabel terikat (dependent) ialah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (independent).

Berikut rincian variabel yang terdapat dalam penelitian ini:

1. Variabel bebas, yaitu media audio visual (X)

2. Variabel terikat, keterampilan menyimak cerita pendek(Y)

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut :

1. Media audio adalah media yang mengutamakan indra pendengaran sebagai penerima pesan atau informasi yang diwujudkan dalam lambang-lambang atau pesan auditori.
2. Menyimak adalah proses kegiatan mendengarkan yang disertai oleh kegiatan mental lainnya, yakni memahami, menginterpretasikan, serta mengapresiasi sehingga memunculkan pemahaman terhadap makna ungkapan-ungkapan yang didengarnya.

E. Instrumen Penelitian

Dalam pengumpulan data, diperlukan instrumen yang tepat agar data yang berhubungan dengan masalah dan tujuan penelitian dapat dikumpulkan secara lengkap. Berikut ini prosedur pengumpulan data yaitu:

1. Dokumentasi Sekolah

Data hasil ujian semesteran bahasa Indonesia siswa dapat diperoleh dari sekolah, dikumpulkan apa adanya. Nilai tersebut akan dianalisa kesamaannya.

2. Tes

Metode tes adalah cara untuk mengetahui hasil dari pelajaran yang diberikan dalam jangka waktu tertentu. Dalam penelitian ini, tes menjadi metode utama yang

terdiri dari pertanyaan/pernyataan yang harus dijawab. Penelitian dengan metode tes digunakan untuk memperoleh data tentang peningkatan keterampilan menyimak yang diterapkan pada pre test dan post test. Dalam penelitian ini data diperoleh dari tes objektif berbentuk pilihan ganda dengan indikator: menentukan unsur intrinsik meliputi tema, tokoh atau penokohan, latar, alur atau plot, sudut pandang, dan amanat. Soal berbentuk pilihan ganda berjumlah 15 (lima belas) soal, bobot persoaal adalah 1 apabila siswa menjawab benar. Untuk mendapatkan nilai 100, skor dibagi 15 kemudian dikali 100, maka nilai tinggi yang diperoleh siswa adalah 100. (contoh $\frac{15}{15} \times 100 = 100$)

3. Angket

Sugiyono (2016: 193) menyebutkan bahwa kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran audio visual dalam keterampilan menyimak cerita pendek.

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data penelitian diperlukan teknik pengumpulan data yang tepat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes awal (pre-test) dan tes akhir (pos-test), observasi, dan dokumentasi.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan hasil belajar siswa adalah dengan memberikan tes yaitu:

a. Pretest

Pretest dilakukan sebelum bahan pelajaran diberikan kepada siswa. Pretest ini dilakukan pada kelas eksperimen untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa mengenai pelajaran yang akan disampaikan.

b. Posttest

Posttest (tes akhir) dilakukan setelah proses pembelajaran menyimak berlangsung. Soal tes akhir dibuat sama dengan soal tes awal. Sehingga nantinya dapat diketahui apakah tes akhir (Posttest) lebih baik, sama, atau lebih jelek daripada hasil tes awal (Pretest). Jika hasil tes akhir ternyata lebih baik dari pada tes awal, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengajaran telah berjalan dan berhasil dengan sebaik-baiknya.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini diolah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Melalui analisis data ini, dapat diketahui bahwa faktor kebahasaan dan faktor nonkebahasaan dapat berpengaruh terhadap berbicara murid yang merupakan focus dari penelitian ini.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran tentang hasil tes belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Dalam hal ini digunakan tabel frekuensi skor rata-rata, standar revisi, skor minimum dan skor maksimal, dapat dianalisis dengan teknik analisis presentase dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan

P : Persentase

F : Frekuensi yang dicari persentasenya

N : Jumlah subjek eksperimen

Kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori hasil belajar menyimak cerita pendek di SDN 125 Madani yaitu:

Tabel 3. 3 Tingkat Keterampilan Menyimak

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0-49	Sangat kurang
51-69	Kurang
70-80	Cukup
81-90	Baik
91-100	Sangat Baik

2. Analisis Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistic inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \quad \text{Sugiyono (2016:56)}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan pretest dan posttest X_1

X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (pretest)

X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (posttest)

d = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 125 Maramba Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur pada tanggal 30 Juni sampai 07 Agustus 2021. Dipimpin oleh satu kepala sekolah, 16 guru, 4 staf dan keseluruhan jumlah siswa yaitu 252. SDN 125 Maramba memiliki fasilitas yang cukup lengkap yaitu enam kelas, satu kantor, satu perpustakaan, dan satu musholah.

Kurikulum yang digunakan oleh SDN 125 Maramba adalah kurikulum 2013. Proses pembelajaran yang dilakukan saat ini adalah luring dan daring. Aktivitas pembelajaran didominasi oleh guru yang aktif memberikan materi pembelajaran. Pembelajaran konvensional sangat terasa mengakibatkan rendahnya minat siswa dalam belajar.

2. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini menggunakan *pre-eksperimental designs* dengan metode one group pre-test-post-test design yang dilakukan terhadap 23 siswa kelas IV SDN 125 Maramba. Bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita pendek melalui aplikasi WhastApp pada siswa kelas IV. Dalam penelitian ini sampel pertama-tama kelas diberikan *pre-test* terlebih dahulu, lalu diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio visual dan setelahnya diberikan *post-test*.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Deskripsi Keterampilan Menyimak Cerita pada Siswa Kelas IV SDN 125 Maramba sebelum menggunakan Media Audio Visual (*Pre Test*)

Penelitian ini dilakukan dikelas IV SDN 125 Maramba. Jenis penelitian ini menggunakan *pre-eksperimental desigus* sebelum menerapkan penelitian ini, peneliti terlebih dahulu mengantarkan surat perizinan meneliti ke pihak sekolah serta melihat situasi dan kondisi sekolah.

Peneliti mengamati situasi dan kondisi siswa serta proses pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran daring, dimasa pandemi ini pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan salah satu alternatif untuk mencegah penularan virus Covid-19. Ada juga yang menerapkan pembelajaran luring (luar jaringan) tetapi tidak semua kelas menerapkan karena tergantung kondisi tempat yang bisa digunakan.

Pembelajaran daring ini memanfaatkan aplikasi WhastApp sebagai wadah untuk pembelajaran. Aplikasi WhastApp group digunakan guru untuk memberikan pembelajaran berupa materi dan tugas serta cara untuk mengontrol kehadiran dan keaktifan setiap siswa dalam group kelas. Pada awal kegiatan belajar guru mengucapkan Salam, mengajak siswa untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran, guru mengecek kehadiran dengan mengarahkan siswa untuk list namanya, kegiatan pembelajaran dimulai pukul delapan pagi. Setelah mengecek kehadiran siswa guru memberikan materi berupa foto yang berisikan materi biasa dari buku pembelajaran dan memberikan tugas kepada siswa.

Peneliti mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan metode *one group pre-test-post-test* design yang akan diterapkan dikelas IV SDN 125 Maramba. Sebelumnya guru belum pernah menggunakan media audiovisual dalam proses pembelajaran. Dari hasil pengamatan yang dilakukan, siswa masih belum menyerap dengan baik materi yang diberikan karena ini adalah baru pertama kalinya menggunakan media audio visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas IV tersebut.

Awal kegiatan pembelajaran dimulai dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa. Guru mengecek kehadiran siswa, kemudian memberikan materi pembelajaran kepada siswa, guru memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan bertanya jika ada yang tidak dimengerti. Selain pemberian materi guru menyampaikan langkah-langkah dalam menyimak. Setelah pemberian materi, selanjutnya pemberian soal yang telah disediakan dalam bentuk foto dan file kepada siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini, siswa mulai memahami materi yang diberikan, walaupun awalnya sulit tapi lama-kelamaan dapat memahami langkah-langkah dalam menyimak. Pembelajaran melalui WhastApp ini, siswa mulai aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, sebelumnya pembelajaran ini pasif. Namun, ada juga berbagai kendala yang dihadapi dalam mempelajari daring ini salah satunya karena masalah jelek jaringan dan terbatasnya kuota siswa.

Berdasarkan analisis soal atau *pre-test* pada siswa kelas IV SDN 125 Maramba, maka diperoleh data-data yang terkumpul melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar berupa nilai.

Tabel 4. 1 Distribusi Nilai, Frekuensi dan Persentase Hasil *Pre-test* Keterampilan Menyimak

No.	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1.	40	2	8,70
2.	47	4	17,39
3.	54	4	13,04
4.	60	4	17,39
5.	67	7	26,08
6.	74	3	30,43
Jumlah			100

Berdasarkan Tabel 4.1 dapat diketahui frekuensi nilai siswa kelas IV SDN 125 Maramba antara lain yaitu siswa yang memperoleh nilai 40 sebanyak 2 orang siswa, nilai 47 sebanyak 4 orang siswa, nilai 54 sebanyak 3 orang siswa, nilai 60 sebanyak 4 orang siswa, nilai 67 sebanyak 7 orang siswa dan nilai 74 sebanyak 3 orang siswa. Pernyataan diatas digambarkan dalam bentuk grafik seperti dibawah ini:

Tabel 4. 2 Persentase Pencapaian Nilai Rata-rata

No.	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1.	Siswa yang mencapai nilai rata-rata	3	14%
2.	Siswa yang belum mencapai nilai rata-rata	20	86%
Nilai Rata-rata			59,17

Berdasarkan Tabel. 4.2 dapat diketahui persentase nilai rata-rata siswa kelas IV SDN 125 Maramba pada *pre test* mencapai 14% siswa yang mencapai nilai rata-rata sedangkan 86% siswa yang belum mencapai nilai rata-rata atau sebanyak 20 sorang siswa. Siswa dikatakan tuntas jika nilai yang dicapai diatas nilai KKM yaitu 70.

Tabel 4. 3 Persentase Kriteria Pengusaan Keterampilan Menyimak Cerita Pendek

Interval Nilai	Kriteria Nilai	Keterangan	Jumlah Murid	Persentase %
90-100	A	Sangat Baik	-	-
81-90	B	Baik	-	-
70-80	C	Cukup	3	13,04
51-69	D	Kurang	14	60,86
0-49	E	Sangat Kurang	6	26,08

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui tingkat penguasaan terhadap keterampilan menyimak cerita pendek pada siswa kelas IV SDN 125 Maramba yaitu tidak ada siswa yang bisa mencapai kriteria nilai Sangat Baik (A) dan nilai Baik (B), 3 orang siswa memperoleh kriteria cukup dengan persentase 13,04%, 14 orang siswa mendapatkan kriteria kurang (D) dengan persentase 60,86% dan 6 orang siswa mendapatkan kriteria nilai sangat kurang (E). Dengan demikian dapat dikatakan sebelum menggunakan media audio visual dalam proses pembelajaran menyimak cerita pendek hasil belajar belum tuntas dengan baik karena siswa belum mencapai

nilai kriteria yang baik yaitu kriteria tertinggi hanya pada kriteria nilai cukup 13,04% atau 3 orang siswa.

2. Deskripsi Keterampilan Menyimak Cerita pada Siswa Kelas IV SDN 125 Maramba setelah menggunakan Media Audio Visual (*Post Test*)

Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD melalui penggunaan media audio visual adalah hal baru yang sebelumnya jarang digunakan di SDN 125 Maramba. Maka penggunaan media ini untuk kelas IV SDN 125 Maramba memberikan pengalaman yang baru untuk siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa antusias karena bisa menonton video yang berisikan gambar bergerak atau animasi dan suara sehingga siswa menyimak jalan ceritanya. Melalui media audio visual ini membuat pembelajaran tidak membosankan, lebih mudah dimengerti dan dipahami.

Selama penelitian yang dilakukan terjadi peningkatan atau perubahan nilai keterampilan menyimak siswa kelas IV setelah diberikan perlakuan atau Treatment menggunakan media audio visual. Peningkatan nilai tersebut merupakan hasil belajar setelah pemberian soal *Post Test*, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada data berikut ini:

Tabel 4. 4 Peningkatan Nilai Keterampilan Menyimak Cerita Pendek Siswa Kelas IV SDN 125 Maramba (*Pre-Test* dan *Post Test*)

No	Kode	Nilai		Peningkatan Pre-Test dan Post-Test	Ketuntasan	
		Pre Test	Post Test		Pre- Test	Post- Test
1.	001	60	86	26		✓

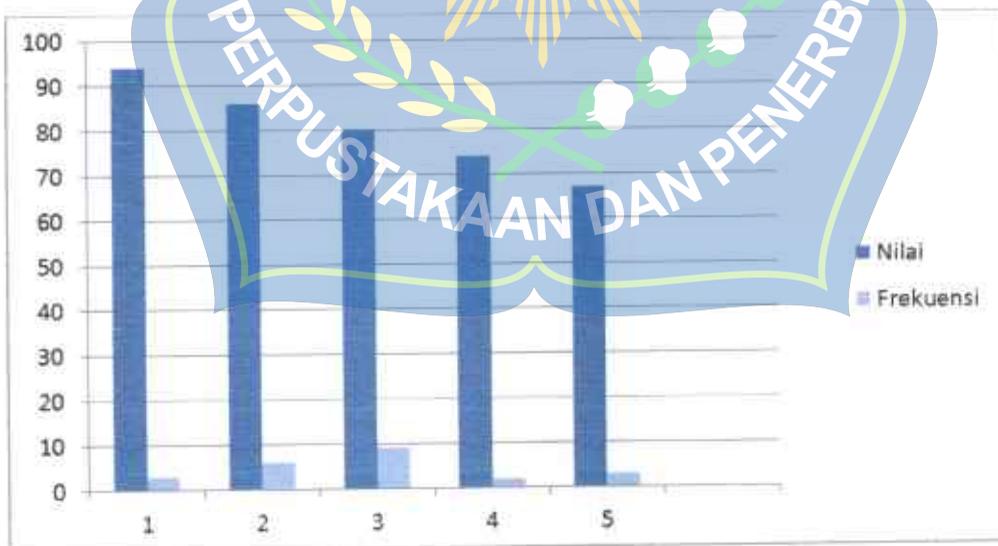
Lanjutan Tabel

2.	002	74	80	6	✓	✓
3.	003	67	80	13		✓
4.	004	67	74	7		✓
5.	005	47	67	20		
6.	006	54	89	26		✓
7.	007	54	86	32		✓
8.	008	47	80	33		✓
9.	009	67	86	19		✓
10.	010	74	94	20	✓	✓
11.	011	60	80	20		✓
12.	012	40	67	27		
13.	013	67	80	13		✓
14.	014	60	86	26		✓
15.	015	47	74	27		✓
16.	016	47	80	33		✓
17.	017	40	67	27		
18.	018	74	94	20	✓	✓
19.	019	60	80	20		✓
20.	020	54	80	26		✓
21.	021	67	86	19		✓
22.	022	67	94	27		✓
23.	023	67	86	19		✓
Jumlah		1.361	1.867	506		
Nilai Rata-rata		59,17	81,17	22		

Berdasarkan data rekapitulasi di atas, maka dapat diketahui perbandingan nilai siswa yang yang memenuhi kriteria ketuntasan pada soal *Pre-Test* dan *Post-Test* yaitu untuk *pre-test* sebanyak 3 orang siswa dan *post-test* sebanyak 20 orang siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan.

Tabel 4. 5 Distribusi Nilai, Frekuensi dan Persentase Hasil *Pre-test* Keterampilan Menyimak

No.	Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	67	3	13,04
2.	74	2	8,69
3.	80	9	39,14
4.	86	6	26,08
5.	94	3	13,04



Grafik 4. 1 Nilai *Post- Test* Siswa Kelas IV SDN 125 Maramba

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, maka tampak jelas perolehan nilai pada rentang angka 67 sampai dengan 94 yang diperoleh siswa. Dari uraian data tersebut maka

dapat diketahui tingkat penguasaan keterampilan menyimak cerita pendek pada siswa kelas IV SDN 125 Maramba dengan melihat tabel data diberikut ini:

Tabel 4. 6 Persentase Kriteria Penguasaan Keterampilan Menyimak Cerita Pendek

Interval Nilai	Kriteria Nilai	Keterangan	Jumlah Murid	Persentase %
90-100	A	Sangat Baik	3	13,04
81-90	B	Baik	6	26,08
70-80	C	Cukup	12	52,18
51-69	D	Kurang	2	8,69
0-49	E	Sangat Kurang	-	-

Berdasarkan uraian data di atas, maka dapat disimpulkan kriteria tingkat penguasaan keterampilan menyimak cerita pendek siswa kelas IV SDN 125 Maramba yaitu 3 orang siswa dalam kategori sangat baik (A) dengan persentase 13,04%, 6 orang siswa dalam kategori baik (B) dengan persentase 26,08%, 12 orang siswa dengan kategori cukup (C) dengan persentase 52,18, 2 orang siswa kriteria kurang (D) dengan persentase 8,69, sedangkan untuk kategori sangat kurang hasil belajar *post tes* ini tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sangat kurang dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan atau *pre tes*, hal ini menunjukkan adanya peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan media audio visual.

Siswa yang mencapai kriteria ketuntasan sangat baik adalah siswa yang menjawab soal *post tes* dengan baik. Menyimak cerita melalui video yang berisikan animasi bergerak dan suara, membuat siswa tertarik untuk mengikuti jalan ceritanya.

Siswa lebih senang menonton cerita melalui youtube, tidak jauh berbeda dengan pembelajaran melalui WhastApp ini video dibagikan dalam WhastApp group kemudian siswa dapat menyaksikannya.

Tabel 4. 7 Persentase Pencapaian Nilai Rata-rata Keterampilan Menyimak Cerita pendek

No.	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1.	Siswa yang mencapai nilai rata-rata	20	86%
2.	Siswa yang belum mencapai nilai rata-rata	3	14%
Nilai Rata-rata			81,17

Berdasarkan Tabel. 4.7 dapat diketahui persentase nilai rata-rata siswa kelas IV SDN 125 Maramba pada *prot tes* mencapai 86% siswa yang mencapai nilai rata-rata sedangkan 14% siswa yang belum mencapai nilai rata-rata atau sebanyak 20 sorang siswa. Siswa dikatakan tuntas jika nilai yang dicapai di atas nilai KKM yaitu 70. Untuk lebih jelas dan rinci lihat pada tabel data dibawah ini :

Tabel 4. 8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Post Test

Persentase Nilai	Kriteria/Kategori	Frekuensi	Persentase %
< 70	Tidak Tuntas	3	13,04
≥ 70	Tuntas	20	86,95
Jumlah		23	100

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dikelas IV SDN 125 yaitu terdapat 3 orang siswa yang belum tuntas hasil belajarnya dengan persentase 13,04 % dan 20 orang siswa yang memperoleh ketuntasan hasil belajar dengan persentase 86,95%. Ini berarti ketuntasan siswa secara klasikal berada di nilai rata-rata 81,17 dan berada diatas nilai KKM ≥ 70 . Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil belajar menyimak cerita pendek pada siswa kelas IV SDN 125 Maramba setelah diberikan perlakuan menggunakan media audio visual mengalami peningkatan artinya sudah memadai karena 20 orang siswa sudah mencapai kategori yang ketuntasan yang ditetapkan dan ada 3 orang murid yang belum mencapai kriteria yaitu dibawah nilai KKM 70.

3. Deskripsi Efektif Tidaknya Penggunaan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pendek pada Siswa Kelas IV SDN 12 Maramba

Pada penelitian ini menggunakan analisis statistik inferensial dengan teknik statistik t (uji-t) untuk menguji hipotesis. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu : "media audio visual melalui aplikasi WhastApp efektif digunakan terhadap keterampilan menyimak cerita pendek siswa kelas IV SDN 125 Maramba Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur Tahun Ajaran 2020-2021." Maka dari itu teknik yang digunakan adalah teknik statistik t (uji-t).

Untuk menuji signifikansi perbedaan rata-rata nilai *pre-test* (X1) dan *post-test* (X2) digunakan rumus hitung ui-t sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$
 Sugiyono (2016:56)

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan pretest dan posttest X_1

X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (pretest)

X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (posttest)

d = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

Phitungan dalam tabel disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.9 Mean dari Perbedaan Pretest dan Posttest

No.	Kode	X1 (Pre Test)	X2 (Post Test)	d=(X2-X1)	d ²
1.	001	60	86	26	676
2.	002	74	80	6	36
3.	003	67	80	13	169
4.	004	67	74	7	49
5.	005	47	67	20	400
6.	006	54	80	26	676
7.	007	54	86	32	1.024
8.	008	47	80	33	1.089
9.	009	67	86	19	361
10.	010	74	94	20	400
11.	011	60	80	20	400
12.	012	40	67	27	729

Lanjutan Tabel

13.	013	67	80	13	169
14.	014	60	86	26	676
15.	015	47	74	27	729
16.	016	47	80	33	1.089
17.	017	40	67	27	729
18.	018	74	94	20	400
19.	019	60	80	20	400
20.	020	54	80	26	676
21.	021	67	86	19	361
22.	022	67	94	27	729
23.	023	67	86	19	361
Jumlah		1.361	1.867	506	12.328
Nilai Rata-rata		59,17	81,17	22	536

Untuk mengetahui deviasi masing-masing subjek, maka terlebih dahulu dicari mean dari perbedaan *pre-test* dan *post-test* dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{506}{23} \\
 &= 22
 \end{aligned}$$

Dari uraian di atas, maka diketahui mean dari *pre-test* dan *post-test* yaitu 22, kemudian dicari jumlah kuadrat deviasi masing-masing subjek ($\sum X^2d$) yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 10 Jumlah Kuadrat Deviasi

Sampel	d	$X_d=(d-M_d)$	X^2d
1.	26	4	16
2.	6	-16	256
3.	13	-9	81
4.	7	-15	225
5.	20	-2	4
6.	26	4	16
7.	32	10	100
8.	33	11	121
9.	19	-3	9
10.	20	-2	4
11.	20	-2	4
12.	27	5	25
13.	13	-9	81
14.	26	4	16
15.	27	5	25
16.	33	11	121
17.	27	5	25
18.	20	-2	4
19.	20	-2	4
20.	26	4	16
21.	19	-3	9
22.	27	5	25
23.	19	-3	9
Jumlah	$\Sigma d = 506$		$\Sigma X^2d = 1.196$

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui data yaitu sebagai berikut:

$$N = 23 \quad \sum d = 506 \quad Md = 22 \quad \sum X^2 d = 1.196 \quad df = 23 - 1 = 22$$

Jadi nilai t adalah :

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \\ &= \frac{22}{\sqrt{\frac{1.196}{23(23-1)}}} \\ &= \frac{22}{\sqrt{\frac{1.196}{23(22)}}} \\ &= \frac{22}{\sqrt{\frac{1.196}{506}}} \\ &= \frac{22}{\sqrt{2,36}} \\ &= 14,3 \end{aligned}$$

Cara mencari t_{tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $df = N - 1 = 23 - 1 = 22$ maka diperoleh $t_{tabel} = 3,792$ (signifikansi 0,05).

Setelah diperoleh $t_{hitung} = 14,3$ dan $t_{tabel} = 3,792$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $14,3 > 3,792$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1

diterima. Ini berarti penggunaan media audio visual efektif terhadap keterampilan menyimak cerita pendek pada siswa kelas IV SDN 125 Maramba.

4. Data Respon Belajar siswa menggunakan Media Audio Visual terhadap keterampilan Menyimak Cerita Pendek

Respon siswa diperoleh melalui angket google form. Angket respon ini diberikan setelah siswa melakukan pembelajaran menggunakan media audio visual. Angket google form ini dapat diakses melalui handphone sehingga dapat memudahkan siswa dan guru. Angket ini memiliki kategori positif dan negatif. Angket bermakna positif yaitu pernyataan-pernyataan yang disajikan berkaitan tentang minat siswa menggunakan media audio visual selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan untuk angket bermakna negatif yaitu pernyataan-pernyataan yang disajikan menunjukkan kurangnya minat siswa dalam menggunakan media audio visual dalam proses pembelajaran. Namun, untuk pengelolannya random disesuaikan dengan dimensi respon agar mempermudah data untuk diolah. Berikut ini adalah data hasil angket respon siswa kelas IV SDN 125 Maramba yang diperoleh dari google form:

Tabel 4. 11 Data siswa

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki	Perempuan	
I	IV	7	16	23
Jumlah		7	16	23

Tabel 4. 12 Angket Respon Kognitif Siswa

NO	Pernyataan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Cerita dalam video pembelajaran mudah dipahami	8,7%	91,3%		
2.	Bahasa yang digunakan dalam video mudah dipahami	4,3%	95,7%		
3.	Informasi dalam video sulit dipahami		8,7%	8,7%	4,3%
4.	Setelah video selesai ditonton saya sulit untuk memahami isi cerita		8,7%	91,3%	
5.	Durasi video yang ditampilkan kecil/kurang tepat sehingga saya sulit untuk memahami isi cerita	4,3%	17,4%	82,6%	
6.	Suara yang terdapat dalam video cukup jelas sehingga saya dapat menyimak cerita dengan baik		95,7%	4,3%	
	Jumlah	17,3%	317,5%	186,9%	4,3%
	Rata-rata	2,8%	52,9%	31,1%	0,7%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui persentase respon kognitif siswa dari 6 pernyataan yang disajikan yaitu 2,8% sangat setuju, 52,9% setuju, 31,1% tidak setuju dan 0,2% sangat tidak setuju. Maka hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa memahami isi cerita pendek melalui media audio visual.

Tabel 4. 13 Angket Respon Afektif Siswa

No.	Pernyataan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Tampilan animasi dan musik dalam video membuat saya senang belajar		100%		
2.	Setelah melihat tampilan video saya tidak termotivasi menyimaknya			100%	
3.	Cerita yang ditampilkan sangat menarik untuk ditonton	4,3%	95,7%	4,3%	
4.	Melalui media audio visual berupa video menambah rasa ingin tahu saya untuk menyimak cerita pendek		100%		
5.	Media Audio Visual berupa video ini memotivasi saya untuk memahami isi cerita secara mendalam		87%	13%	
6.	Melalui media audio visual ini saya dapat mengetahui unsur-unsur intrinsik cerita		73,9%	26,1%	
	Jumlah	4,3%	456,6%	143,4%	
	Rata-rata	0,7%	76,1%	23,9%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui persentase respon afektif siswa dari 6 pernyataan yang disajikan yaitu 0,7% sangat setuju, 76,1% setuju, 23,9% tidak setuju dan untuk sangat tidak setuju siswa tidak memberikan responnya. Maka hal ini menunjukkan siswa senang dan termotivasi untuk belajar karena menggunakan media audio visual yang berisikan animasi bergerak dan suara atau musik yang menyenangkan.

Tabel 4. 14 Angket Respon Konatif Siswa

No.	Pernyataan	Respon			
		SS	S	TS	STS
1.	Media audio visul berupa video pembelajaran membuat saya aktif untuk bertanya jika terdapat hal yang belum dipahami dalam cerita		73,9%	26,1%	
2.	Menonton video pembelajaran melalui Whastapp sangat menyenangkan		87%	13%	4,3%
3.	Melalui aplikasi Whastapp memudahkan saya untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru		91,8%	8,7%	
4.	Jika ada pertanyaan dari guru saya tidak merespon		8,7%	91,3%	
5.	Menonton video pembelajaran melalui whastapp sangat tidak menyenangkan		21,7%	78,3%	
6.	Melalui aplikasi Whastapp saya pasif untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru		52,2%	47,8%	
	Jumlah		334,8%	265,2%	4,3%
	Rata-rata		55,8%	44,2%	0,7%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui persentase respon konatif siswa dari 6 pernyataan yang disajikan yaitu 52,9% setuju, 31,1% tidak setuju dan 0,2% sangat tidak setuju. Maka, hal ini menunjukkan penggunaan media audio visual ini membuat pembelajaran terasa menyenangkan dan siswa dengan mudah dapat memahami materi dan isi cerita. Selain itu siswa menonton video melalui WhastApp membuat siswa

antusias dan aktif dalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan Penggunaan media audio visual ini membuat pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

C. Pembahasan

Pada pembahasan diuraikan hasil pengamatan yang didapatkan dari analisis data penelitian. Dan dapat dikatakan sebagai kesimpulan yang diperoleh dari data penelitian yang terkumpul dan analisis data yang dilaksanakan. Hasil analisis data efektivitas penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita pendek siswa kelas IV SDN 125 Maramba.

Pada penelitian ini, pertama-tama kelas diberikan pre test terlebih dahulu, kemudian diberikan perlakuan atau treatment menggunakan media audio visual dan setelah itu diberikan post test. Kemudian dianalisis apakah ada pengaruh penggunaan media audio visual dan keefektifannya dibandingkan menggunakan media konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar menyimak cerita menggunakan media konvensional dengan menggunakan media audio visual. Hasil belajar menggunakan media audio visual dalam menyimak cerita pendek lebih tinggi atau lebih baik dibandingkan dengan sebelum menggunakan media audio visual.

Berdasarkan data statistik dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar menyimak cerita pendek setelah diberikan perlakuan menggunakan media audio visual. Hal ini terlihat pada hasil nilai *pre-test* atau sebelum menggunakan media audio visual yaitu dari 23 orang siswa terdapat 20 orang siswa dengan kriteria nilai rendah dengan persentase 86%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum baik atau belum maksimal karena dibawah nilai KKM < 70.

Sedangkan hasil belajar atau persentase hasil belajar mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberikan perlakuan menggunakan media audio visual. Hal ini terlihat dari 23 orang siswa terdapat 20 siswa dengan kriteria tuntas dan sudah memenuhi KKM > 70 yang telah ditentukan.

Selain hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan, respon siswa terhadap penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran yaitu baik. Siswa antusias belajar menggunakan video pembelajaran yang berisikan animasi bergerak dan suara atau musik. Pembelajaran menggunakan media audio visual ini memberikan kesan menarik untuk ditonton.

Dari hal tersebut, dapat disimpulkan media audio visual efektif digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran menyimak cerita pendek kelas IV SDN 125 Maramba. Hal tersebut diperkuat dan didukung berdasarkan perhitungan statistik inferensial dengan teknik statistic t (Uji-t). yaitu menggunakan t_{tabel} atau tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $df = N-1 = 23-1 = 22$ maka diperoleh $t_{tabel} = 3,792$ (signifikansi 0,05). Setelah diperoleh $t_{hitung} = 14,3$ dan $t_{tabel} = 3,792$

maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $14,3 > 3,792$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti penggunaan media audio visual efektif terhadap keterampilan menyimak cerita pendek pada siswa kelas IV SDN 125 Maramba.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan sebelumnya maka dapat disimpulkan yaitu :

1. Terdapat pengaruh efektivitas penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita pendek pada siswa kelas IV SDN 125 Maramba, serta memberikan pengaruh terhadap perkembangan pembelajaran menyimak cerita pendek Bahasa Indonesia siswa kelas IV.
2. Hasil tes pengamatan terhadap keterampilan menyimak cerita pendek siswa yaitu persentase nilai rata-rata siswa kelas IV SDN 125 Maramba pada *pre test* mencapai 14% siswa yang mencapai nilai rata-rata sedangkan 86% siswa yang belum mencapai nilai rata-rata atau sebanyak 20 orang siswa. Sedangkan untuk *post test* yaitu terdapat 3 orang siswa yang belum tuntas hasil belajarnya dengan persentase 15,04 % dan 20 orang siswa yang memperoleh tuntas hasil belajarnya dengan persentase 86,95%. Ini berarti ketuntasan siswa secara klasikal berada di nilai rata-rata 81,17 dan berada diatas nilai KKM ≥ 70 .
3. Respon siswa terhadap penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran yaitu siswa antusias belajar menggunakan video pembelajaran yang berisikan animasi bergerak dan suara atau musik serta memberikan kesan menyenangkan dan menarik untuk ditonton.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian efektivitas penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita pendek pada siswa kelas IV SDN 125 Maramba, maka dikemukakan beberapa saran untuk meningkatkan mutu pendidikan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi para siswa hendaknya mampu mengembangkan keterampilan menyimak cerita pendek melalui penggunaan media audiovisual pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta pandai-pandai memanfaatkan media teknologi sebagai tambahan memperoleh ilmu pengetahuan.
2. Bagi para guru hendaknya mampu menggunakan media-media yang lebih kreatif dan menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar serta dapat meningkatkan mutu pendidikan. Dan menggunakan media audio visual sebagai alternatif dalam proses pembelajaran menyimak cerita pendek.
3. Bagi sekolah hendaknya dijadikan referensi untuk memperbaiki media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita pendek menggunakan media audio visual guna mencapai tujuan pendidikan.
4. Bagi calon peneliti hendaknya mampu mengembangkan penelitian menggunakan media audio visual dan menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, Tarman A dkk. *Pengaruh Penggunaan media poster dalam Menulis Karangan Narasi terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takallar*. (<http://dx.doi.org/10.26618/jkpd.v3i2.1418>). *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* Vol. 3. No.2.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Indonesia.
- Dimiyanti, Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. & Zaini, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitria Ningtias Rahmawati. 2014. *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Video Pembelajaran dalam Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Hamalik Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- _____. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartani, Anisa & Erfai Fathurohman. 2014 *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Menyimak Cerita Melalui Model Picture And Picture Berbantuan Media Cd Cerita Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. (<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/article/view/2576>). *Jurnal Kredo* Vol. 2 No. 1.
- Hasan, Hasmiana. 2016. *Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasanbelajar Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 20 Banda Aceh*. (<http://www.e-repository.unsyiah.ac.id/PEAR/article/view/7538>). *Jurnal Pesona Dasar* Vol. 3 No.
- Hutami, Medya Setya & Nugraheni aninditya Sri. 2020. *Metode Pembelajaran melalui Aplikasi WhastApp Group Sebagai Partisipasi Penyebaran Covid-19 pada Aud di TK Aba Kotagede*. (<https://doi.org/1026877/paudi.v9i1.6107>). *Jurnal Penelitian Anak Paud Usia Dini*. Vol.9 No. 1.
- Irmayanti. 2020. *Efektivitas Metode Menulis Berantai menggunakan Media Kartu Warna terhadap Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V Sd Inpres Palludda Kecamatan Pujananting Kabupaten Barru*. Skripsi: Unismuh Makassar.

- Junus, H Andi Muhammad & Andi Fatimah Junus. 2011. *Keterampilan Berbahasa Lisan*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Karwono & Heni, Mularsih. 2018. *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Kemendikbud. 2014. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kemendikbud. 2016. *Buku Guru Tematik Kelas IV*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2016. *Buku Siswa Tematik Kelas IV*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kosasih, E. (2012). *Dasar-dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.
- Mawadah Esti Nur. 2019. *Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Melalui Media Wayang Kartun Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Kelas Ii Mi Darussalam Kec Bancak Kab.Semarang*. Skripsi : Iainsalatiga.
- Muhson, Ali. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/949>). Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol. VIII. No. 2.
- Mulyati, Yeti dkk. 2007. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ngadino. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Surakarta: pendidikan Profesi Guru FKIP UNS Surakarta.
- Nugraheni, Surya Fatria. 2014. *Keterampilan Menyimak Cerita Melalui Teknik Paired Strotelling Dengan Media Audiovisual Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Soka 3 Mrir Srage*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Nurbayati. 2009. *Efektivitas Penggunaan Audio Visual Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Al-Azhar 12 Cikarang-Bekasi*. Skripsi Lembaga Pendidikan YAI. Bekasi.
- Nurgiyantoro, B. (2005). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurhayani, Isma. 2015. *Pengaruh Penggunaan Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. (<http://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/36>) Jurnal Pendidikan Universitas Garut Vol. 04 No. 01.

- Pribadi, Benny. 2019. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratnasari, Devi dkk. 2020. *Penerapan Aplikasi Whatsapp terhadap Minat dan Prestasi Peserta Didik*. (<https://www.jurnal.una.ac.id/index.php/semnasmudi/article/view/1257>) JES-MT, Vol 6 No.2.
- Rusman, 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu, Teori Praktik dan Penilaian*. Grafindo: Jakarta.
- Sadiman, Arif S, dkk. 2008. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Saragih Eva Margaretha & Rahma Yunita Ansi. 2020. *Efektivitas Penggunaan WhastAPP Group Selama Pandemi Covid-19 Bagi Pelaku Pendidik*. (<https://www.jurnal.una.ac.id/index.php/semnasmudi/article/view/1527>) Jurnal Universitas Asahan.
- Sardiman AM. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV Rajawali.
- Sinambela, Lijan Poltak. 2006. *Reformasi Pelayanan Publik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suandi, I Nengah dkk. 2018. *Keterampilan Berbahasa Indonesia Berorientasi Integrasi Nasional dan Harmoni Sosial*. Depok: Rajawali Pers.
- Sugiharto, E. (2013). *Cara Mudah Menulis Pantun, Puisi, dan Cerpen*. Yogyakarta: Khitah Publishing.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tarigan, D., et al. (2008). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Tim Pengembangan MKPD. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Utamingrum, Septiana. 2015. *Pengaruh Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V Sd Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta*. Skripsi: UNY.





**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL
TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PENDEK SISWA
KELAS IV SDN 125 MARAMBA TAHUN AJARAN 2021-2022**

PEDOMAN OBSERVASI

1. Situasi dan kondisi sekolah.
2. Situasi dan kondisi siswa.
3. Situasi dan kondisi lingkungan sekolah.
4. Mengamati proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita pendek siswa kelas IV SDN 125 Maramba tanpa menggunakan audiovisual.
5. Mengamati dampak penggunaan media audiovisual pada proses pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita pendek siswa kelas IV SDN 125 Maramba tanpa menggunakan audiovisual.
6. Mengamati penggunaan media audiovisual pada proses pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita pendek siswa kelas IV SDN 125 Maramba tanpa menggunakan audiovisual.

TIGA WANITA PENENUN

Pada zaman dahulu kala, hidup seorang gadis yang pemalas bernama Nora. Dia hanya tinggal bersama ibunya.

Setiap hari, ibunya selalu membujuknya untuk membantu menenun. Tapi, Nora itu tetap tidak mau. Kerjanya hanya duduk, bermalas-malasan dan melukis. Hal itu membuat sang ibu amat marah.

Semua orang melihat kemarahan sang ibu. Ratu pun menemui sang ibu untuk mencari tahu penyebab kemarahan sang ibu.

“Sebenarnya apa yang terjadi? Mengapa engkau memarahi putrimu?” tanya Ratu.

“Aku tak bisa menghentikan dia untuk menenun. Sayangnya, aku amat kekurangan, sehingga tidak dapat menyediakan rami untuknya,” jawab sang ibu dengan berbohong.

“Jika memang benar, aku akan mengajak putrimu ke istana sekarang juga,” kata Ratu.

Sang ibu menyetujui tawaran dari Ratu. Dibawalah si gadis ke istana. Sesampainya di istana, Ratu menunjukkan ruangan-ruangan yang terisi oleh rami dan bahan tenun.



“Aku bersedih, karena sebenarnya aku tidak bisa menenun sama sekali. Tetapi, Ratu menyuruhku untuk menyelesaikan pekerjaan ini besok. Apakah engkau mau membantuku?” tanya si gadis dengan penuh harap.

“Baiklah, aku akan membantumu. Tapi, engkau harus berjanji. Saat pernikahanmu nanti, engkau akan mengundang kami dan mengakui kami sebagai saudaramu,” ujar salah satu wanita penenun.

“Baiklah, aku berjanji,” ucap si gadis, menyanggupi permintaan wanita penenun.

Tiga wanita penenun itu pun segera memulai pekerjaannya. Wah, mereka bekerja dengan sangat cepat. Tak perlu waktu lama, tenunan yang indah dan sangat

“Jika engkau mampu menyelesaikan semua ini, maka engkau akan kunikahkan dengan salah satu putraku,” ujar Ratu.

Nora kebingungan. Selama ini dia tidak pernah menenun. Olala, tiba-tiba dia menangis tersedu-sedu. Ratu yang melihat tangisan si gadis menjadi bingung.

“Mengapa engkau menangis, gadis manis?” tanya Ratu.

“Aku hanya bersedih, karena sekarang aku tidak tinggal bersama Ibu lagi,” jawab si gadis.

“Baiklah, aku mengerti. Tetapi, aku mau besok pekerjaanmu sudah selesai,” sahut Ratu yang kemudian pergi meninggalkan si gadis.

Perintah Ratu tersebut membuat Nora makin bersedih dan khawatir ia benar-benar tidak tau cara menenun. Dengan inurung, ia duduk di dekat jendela. Tiba-tiba, datang tiga wanita penenun menghampiri si gadis.

“Apa yang membuatmu bersedih?” tanya wanita penenun.

rapi sudah jadi. Setelah pekerjaan mereka selesai, tiga wanita itu pergi dan berpeson kepada si gadis untuk memenuhi janjinya.

Alangkah senangnya Ratu saat melihat hasil tenunan yang begitu indah. Ratu pun segera mengatur pernikahan si gadis dengan putranya. Putra Ratu juga tak kalah bahagia karena calon istrinya adalah orang yang pandai dan rajin.

Sebelum pesta pernikahan berlangsung, si gadis berkata kepada Ratu bahwa dia memiliki tiga sepupu yang baik. Dia berharap ketiga sepupunya itu diperbolehkan hadir di acara tersebut. Ratu pun memenuhi permintaan sang gadis.

Saat acara dimulai, ketiga wanita penenun datang dengan menyembunyikan wajah mereka. Mereka senang karena si gadis telah menepati janjinya.

“Hai saudaraku, selamat datang di pesta pernikahanku,” sambut si gadis sambil memeluk ketiga wanita penenun.

“Oh, ini saudaramu?” tanya si pangeran dengan ramah. “Selamat datang di istana kami. Silakan, kalian bisa menikmati hidangan yang telah tersedia.”

Tiga wanita penenun kemudian bercerita kepada sang gadis, bahwa wajah dan tubuh mereka tidak seperti orang pada umumnya. Wanita pertama memiliki kaki yang lebar dan rata, karena sering menapakkan kakinya pada alas tenun.

Wanita kedua mempunyai bibir yang tergantung turun sampai ke dagu karena sering menjilat benang. Sedangkan wanita ketiga memiliki ibu jari tangan yang sangat lebar karena sering memilin benang.

Berikut ini unsur-unsur intrinsik cerpen.

1. Tema adalah gagasan pokok yang mendasari sebuah cerita.
2. Alur (Plot) Alur adalah jalan cerita sebuah karya sastra. Secara garis besar urutan tahapan alur dalam sebuah cerita antara lain: pengenalan – pemunculan masalah (konflik) – peningkatan masalah – puncak masalah (klimaks) – penurunan masalah (peleraian) – penyelesaian.
3. Latar (setting) Jika membahas tentang latar atau setting ini berarti menyangkut tentang tempat, waktu, dan suasana dalam sebuah cerita.
4. Tokoh Tokoh adalah pelaku dalam sebuah cerita. Dalam sebuah cerita kita mengenal tokoh baik (protagonis) dan tokoh jahat (antagonis) serta tokoh utama dan tokoh tambahan atau sampingan.
5. Penokohan Penokohan ialah penggambaran watak tokoh yang ada di dalam sebuah cerita.
6. Sudut Pandang (Point of View) adalah cara pengarang atau penulis cerita menentukan elemen dalam suatu penulisan cerita. Sudut pandang ini ada berbagai macam. Ada sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga.

7. Amanat Amanat ialah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca.



SOAL PILIHAN GANDA

(Lembar Pre Test dan Post Test)

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Jawablah soal-soal berikut ini dengan benar berikan tanda (X) pada jawaban yang benar!

1. Apa judul cerita pendek tersebut....
 - a. Putri yang Cantik
 - b. Putri yang Buruk Rupa
 - c. Tiga Wanita Cantik
 - d. Tiga Wanita Penenun
2. Tema yang berkaitan dengan cerita tiga wanita penenun adalah.....
 - a. Kedurhakaan
 - b. Penghinaan
 - c. Kekeluargaan
 - d. Menepati janji
3. Apa yang tiga penenun lakukan pada gadis pemalas.....
 - a. Merawatnya yang sakit
 - b. Membantunya mengintal rami
 - c. Tidak membantunya
 - d. Menenangkannya disaat sedih
4. Lengkapi kalimat rumpang dibawah ini! Sebelum pesta pernikahan berlangsung, si gadis berkata kepada Ratu bahwa dia memiliki yang baik.
 - a. Tiga teman
 - b. Ibu
 - c. Tiga Sepupu
 - d. Pembantu
5. Mengapa Nora sedih dan khawatir....
 - a. Karena takut mengecewakan ratu
 - b. Karena tidak bisa menepati janji
 - c. Karena tidak bisa mengintal rami
 - d. Karena terluka

6. Siapakah yang menolong Nora...
- a. Tiga Wanita tua
 - b. Tiga wanita pelayan
 - c. tiga wanita muda
 - d. tiga wanita penenun
7. Pada kutipan cerpen tersebut tiga wanita memiliki sikap....
- a. Sembong
 - b. Pemalas
 - c. Suka menolong
 - d. pemberani
8. Latar tempat pada kutipan cerita tersebut adalah....
- a. Hutan, laut, dan danau
 - b. Lereng Pegunungan, istana dan danau
 - c. Istana, taman, dan laut.
 - d. Rumah, taman, dan Istana
9. Watak tokoh/karakter Nora pada cerita diatas adalah...
- a. Gadis yang baik
 - b. Gadis yang pandai
 - c. Gadis yang rajin
 - d. Gadis pemalas
10. Pesan moral yang terdapat dalam kutipan tersebut adalah...
- a. Kita harus menghormati orang tua, menyayangi mereka dan merawat mereka.
 - b. Jadilah anak yang pandai menabung, serta jadilah anak yang suka berbohong.
 - c. Jadilah anak yang pandai dan rajin, anak yang menepati janji dan jangan berbohong karena suatu saat kebohongan pasti akan diketahui.
 - d. Jadilah anak yang pandai dan rajin, anak yang tidak menepati janji dan suka berbohong.
11. Tokoh-tokoh yang ada dalam cerita tersebut, kecuali.....
- a. Pengrajin
 - b. Ayah
 - c. Ibu
 - d. Kakak

- b. Nora
d. Pangeran
12. Alur apa yang digunakan pada cerita tersebut
- Alur maju
 - Alur mundur
 - Alur campuran
 - Alur terbalik
13. Mengapa tiga wanita penenun dikatakan buruk rupa?
- Karena selama hidupnya mereka bekerja keras dengan menenun sehingga lupa merawat diri.
 - Karena terlahir dari keluarga yang miskin.
 - Karena dikutuk oleh penyihir.
 - Karena dia benci.
14. Kutipan cerpen diatas memiliki sudut pandang....
- Orang pertama
 - Orang kedua
 - Orang ketiga
 - Orang keempat
15. Mengapa tiga wanita penenun mau membantu Nora?
- Nora memberikan imbalan berupa uang.
 - Nora berjanji akan mengundang tiga wanita penenun keacara pernikahannya.
 - Nora berjanji akan memberikan hadiah rumah kepada tiga wanita penenun.
 - Jika tiga wanita penenun tidak membantu Nora mereka akan dihukum.

KUNCI JAWABAN

1. D
2. D
3. B
4. C
5. C
6. D
7. C
8. D
9. D
10. C
11. A
12. A
13. A
14. C
15. B



ANGKET RESPON SISWA KELAS IV
SDN 125 MARAMBA KABUPATEN LUWU TIMUR

Nama :

Kelas :

Petunjuk

- Berdasarkan penilaian anda, berilah tanda (✓) pada salah satu kolom respon yang tersedia dengan memperhatikan keterangan dibawah ini!
 SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju
- Jika terdapat saran atau komentar yang ingin disampaikan, tulishlah pada kolom komentar dan saran yang disediakan.

Dimensi Respon	NO	Pernyataan	Respon			
			SS	S	TS	STS
Kognitif	1.	Cerita dalam video pembelajaran mudah dipahami				
	2.	Bahasa yang digunakan dalam video mudah dipahami				

	3	Informasi dalam video sulit dipahami				
	4.	Setelah video selesai ditonton saya sulit untuk memahami isi cerita				
	5	Durasi video yang ditampilkan kecil/kurang tepat sehingga saya sulit untuk memahami isi cerita				
	6.	Suara yang terdapat dalam video cukup jelas sehingga saya dapat menyimak cerita dengan baik				
Afektif	1.	Tampilan animasi dan musik dalam video membuat saya senang belajar				
	2.	Setelah melihat tampilan video saya tidak termotivasi menyimaknya				
	3.	Cerita yang ditampilkan sangat menarik untuk ditonton				

	4.	Melalui media audio visual berupa video menambah rasa ingin tahu saya untuk menyimak cerita pendek				
	5.	Media Audio Visual berupa video ini memotivasi saya untuk memahami isi cerita secara mendalam				
	6.	Melalui media audio visual ini saya dapat mengetahui unsur-unsur intrinsik cerita				
Konatif	1.	Media audio visul berupa video pembelajaran membuat saya aktif untuk bertanya jika terdapat hal yang belum dipahami dalam cerita				
	2.	Menonton video pembelajaran melalui Whastapp sangat menyenangkan				
	3.	Melalui aplikasi Whastapp memudahkan saya untuk				

	bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru				
4.	Jika ada pertanyaan dari guru saya tidak merespon				
5.	Menonton video pembelajaran melalui Whastapp sangat tidak menyenangkan				
6.	Melalui aplikasi Whastapp saya pasif untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru				

Komentar Saya :

.....

.....

.....

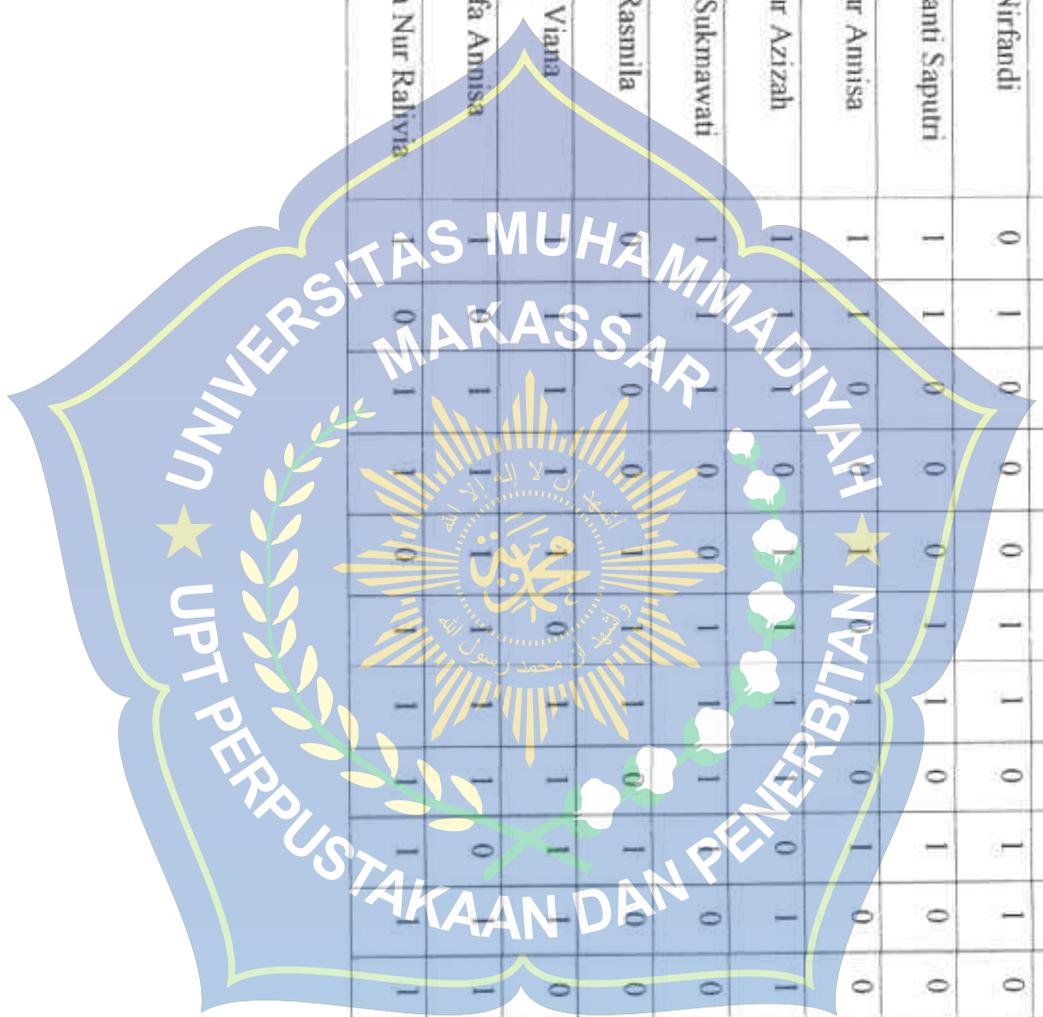
Wotu, Juni 2021

Siswa

Lembar Penilaian Keterampilan Menyimak Cerita Pendek (Pre-Test)

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jumlah Skor	Nilai
1.	Ahmad Rayhan	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	9	60
2.	Aisya Zarah	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	11	74
3.	Andy Indah	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	10	67
4.	Ananda Putri	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	10	67
5.	Cici Aulia	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	7	47
6.	Fajri	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	8	54
7.	Galang	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	8	54
8.	Gesya Diyanti	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	7	47
9.	Kasmiati Kamaluddin	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	10	67
10.	Mariany	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	11	74
11.	Muhammad Iqbal	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	9	60
12.	Muhammad Fadli	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	6	40
13.	Muhammad Yahya	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	10	67

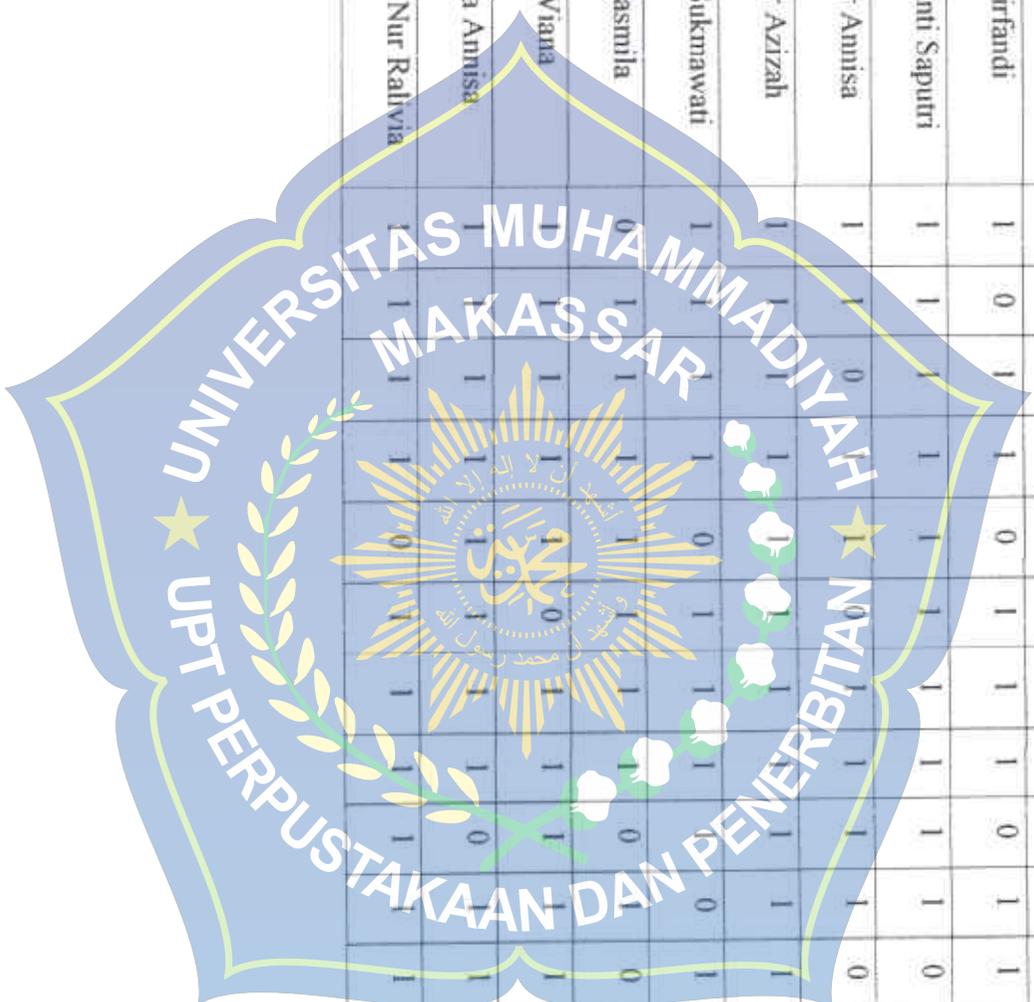
14.	Natasya Thamrin	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	9	60
15.	Nirfandi	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	7	47
16.	Novianti Saputri	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	7	47
17.	Nur Annisa	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	6	40
18.	Nur Azizah	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	11	74
19.	Nur Sukmawati	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	9	60
20.	Rasmila	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	8	54
21.	Viana	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	10	67
22.	Zafā Annisa	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	10	67
23.	Zahira Nur Rahyia	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	10	67



Lembar Penilaian Keterampilan Menyimak Cerita Pendek (Post-Test)

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jumlah Skor	Nilai
1.	Ahmad Rayhan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	13	86
2.	Aisya Zarah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	12	80
3.	Andi Indah	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	12	80
4.	Ananda Putri	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	11	74
5.	Cici Aulia	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	10	67
6.	Fajri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	12	80
7.	Galang	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13	86
8.	Gesya Diyanti	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	12	80
9.	Kasmiati Kamaluddin	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	86
10.	Mariany	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14	94
11.	Muhammad Iqbal	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	12	80
12.	Muhammad Fadil	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	10	67
13.	Muhammad Yahya	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	12	80

14.	Natasya Thamrin	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	86
15.	Nirfandi	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11	74
16.	Novianti Saputri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	12	80
17.	Nur Annisa	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	10	67
18.	Nur Azizah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	94	
19.	Nur Sukmawati	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	12	80	
20.	Rasmila	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	12	80	
21.	Viana	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13	86	
22.	Zafa Annisa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	94	
23.	Zahira Nur Ralvia	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13	86	



DOKUMENTASI



Keterangan : Foto Observasi Situasi dan Kondisi Sekolah



Keterangan : Foto Tugas Siswa Pre Tes



Keterangan : Foto Tugas Siswa Post Tes



Keterangan : Foto Tugas Siswa Pos Tes



Keterangan : Foto Proses Pengumpulan Tugas Siswa