

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA  
INDONESIA PADA ASPEK KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS V  
**SDN MONGISIDI III MAKASSAR**



**SKRIPSI**

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

**Oleh**  
**NURAENI**  
**NIM 10540853213**

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

**2017**

**SURAT PERNYATAAN**

Nama : **NURAENI**  
NIM : 10540 8532 13  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Aspek Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V SD Negeri Mongisidi III Makassar**

Skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan ciplakan atau dibuatkan oleh orang lain.

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

Makassar, 2017

Yang Membuat Perjanjian

**NURAENI**  
10540 8532 13

### **SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertandan tangan di bawah ini:

Nama : **NURAENI**  
NIM : 10540 8532 13  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Aspek Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V SD Negeri Mongisidi III Makassar**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya yang menyusunnya sendiri (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini yang selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penciplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi saya
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya butir 1, 2 dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang ada.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 2017

Yang membuat perjanjian

**NURAENI**  
10540 8532 13

**MOTO DAN PERSEMBAHAN**

*“Hai orang-orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalatmu sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”*

*(QS. Al-Baqarah:153)*

*“Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik”*

*(Evelyn Underhill)*

Dengan segala cinta dan kasih sayang kupersembahkan karya sederhana ini untuk orang-orang yang akan selalu berharga dalam hidupku, kedua orang tuaku tercinta yang selalu berdoa untuk keberhasilanku, kakak dan adikku serta seluruh keluargaku yang selalu membuatku bersemangat untuk belajar, para pendidikku yang membimbingku sehingga dapat melihat dunia dengan ilmu, serta sahabat-sahabatku yang selalu menemani suka dan duka.

**ABSTRAK**

**NURAENI. 2017.** *Pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada aspek keterampilan menyimak siswa kelas v SD Negeri Mongisidi III Makassar.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Bahrun Amin dan Pembimbing II Tarman A. Arief.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada aspek keterampilan menyimak siswa kelas V SD Negeri Mongisidi III Makassar Tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini melibatkan populasi dan sampel sebanyak 30 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimnetal desain* dengan tipe *one group pretest-posttest*. Selanjutnya, tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data skor penelitian hasil belajar siswa yang dikumpulkan dengan menggunakan tes.

Hasil analisis statistik deskriptif penggunaan media audiovisual siswa positif, hasil belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum diterapkannya media audiovisual. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh adalah 6,61 dengan frekuensi db =  $30-1 = 29$ , pada taraf signifikan 50 % diperoleh  $t_{tabel} = 1,699$ . Jadi,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau hipotesis o ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh dalam menerapkan media audiovisual terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas V SD Negeri Mongisidi III Makassar.

**Kata kunci:** Hasil belajar bahasa Indonesia, Media audiovisual, Cerita legenda.

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah swt. Tuhan semesta Alam, yang Maha Pengasih, Maha Penyayang dan berkat Rahmat, Taufik dan Inayah-Nyalah, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Aspek Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V SD Negeri Mongisidi III Makassar” dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw yang kita nantikan syafa’atnya fi yaumul qiyamah, beserta keluarganya, sahabatnya dan kepada seluruh umat Islam di seluruh alam.

Karya tulis yang sederhana ini diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unismuh Makassar sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Dengan kerendahan hati, penulis menyadari sepenuhnya akan kemampuan dan kekurangan dalam penyusunan Skripsi ini banyak hambatan dan tantangan yang dilalui, akan tetapi berkat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak maka Skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada kedua Orang Tua, H. Manja dan Hj. Sarintang yang telah berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses mencari ilmu. Demikian pula penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi, kepada pembimbing I Dr. H. Bahrin Amin, M. Hum., dan pembimbing II Dr. Tarman A. Arief, M.Pd., yang telah memberikan

bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih kepada; Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar yaitu Dr. H. Abd. Rahman Rahim, S.E.,MM, dan Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., yang telah memberikan pelayanan akademik selama kuliah di PGSD Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar yaitu Ibu Sulfasyah, S.Pd., MA., Ph.D., serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah Gunawan, S. E, guru kelas VA Elly Rahayu S.Pd, serta staf SD Negeri Mongisidi III Makassar yang telah memberi izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat-sahabat FEND (Fitri, Eka, Nadiya, Desi), teman kelas D PGSD 2013, rekan setiaku Nurrahmayanti. A dan Muchlas yang selalu menemaniku suka dan duka, memberi motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis serta semua pihak yang telah banyak membantu penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah mendukung dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, Penulis berdo'a semoga Allah Swt senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya dalam menjalankan kehidupan di hari-hari yang akan

datang dan hanya Allah Swt yang membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis.

Makassar, Juli 2017

Penulis

PENULIS

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>SURAT PERJANJIAN</b> .....	v
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS</b> .....	8
A. Kajian Pustaka .....	8
B. Kerangka Pikir.....	28
C. Hipotesis Penelitian .....	30
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b> .....	31
A. Rancangan Penelitian .....	26
B. Variabel Penelitian .....	33
C. Populasi dan Sampel.....	33

D. Instrumen Penelitian .....	34
E. Teknik Pengumpulan Data .....	35
F. Teknik Analisis Data .....	36
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>33</b>
A. Hasil Penelitian.....	40
1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Siswa Kelas V A SDN Mongisidi III Makassar .....	40
2. Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual pada Siswa Kelas V A SDN Mongisidi III Makassar .....	44
B. Pembahasan .....	46
<b>BAB V. SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan.....	50
B. Saran .....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
Tabel.3.1	Populasi Penelitian.....	34
Tabel 3.2	Sampel Penelitian .....	34
Tabel 3.3	Standar Ketuntasan Hasil Belajar .....	37
Tabel 4.1	Distribusi Frekuensi Dan Kategori Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas V A SDN Mongisidi III Makassar Sebelum Diberikan Perlakuan ( <i>Posttest</i> ) .....	40
Tabel 4.2	Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas V A SDN Mongisidi III Makassar .....	41
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi Dan Kategori Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas V A SDN Mongisidi III Makassar Sesudah Diberikan Perlakuan ( <i>Post Test</i> ) .....	42
Tabel 4.4	Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas V A SDN Mongisidi III Makassar .....	43

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 :	Kerangka Pikir .....	30
Gambar 3.2 :	Tipe Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest</i> .....	36

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan Bab 1 Pasal 1 ayat 4 disebutkan bahwa “Standar Kompetensi lulusan adalah kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan”. Praktisi pendidikan terutama para guru dituntut untuk kerja keras mewujudkan apa yang disebutkan dalam Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 2. Proses pembelajaran di kelas menjadi tumpuan diperolehnya lulusan yang tidak hanya mampu menguasai pengetahuan, namun juga diharapkan memiliki sikap dan keterampilan yang memadai. Untuk mencapai lulusan yang berkualitas dalam berbagai hal baik sikap, pengetahuan, maupun keterampilan maka disusunlah kurikulum pada setiap jenjang pendidikan yang terdiri dari beberapa mata pelajaran dan diharapkan dapat menunjang kompetensi lulusan.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari sekian banyak mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia secara umum adalah mengembangkan keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa, baik untuk kemampuan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Salah satu kegiatan berbahasa adalah bercerita. Bercerita merupakan salah satu metode yang diyakini efektif menyampaikan pendidikan nilai. Hal ini disebabkan karena, (1) cerita dapat menciptakan emosi kasih sayang yang mengarah pada kebaikan, hasrat untuk melakukan perbuatan yang benar, (2)

cerita menyediakan kekayaan keteladanan akan kebaikan, (3) cerita dapat membiasakan remaja dengan aturan moral yang perlu mereka ketahui, dan (4) cerita dapat membantu untuk membuat pengertian kehidupan, membantu untuk menciptakan kehidupan diri sendiri sebagaimana sebuah cerita (O'Sullivan dalam Felicia 2005: 6-7). Dibutuhkan beberapa langkah dalam bercerita agar kegiatan bercerita menjadi lebih menarik, rapi dan runtut. Pembelajaran bercerita sebagai bagian dari pembelajaran menyimak dan berbicara, harus dilaksanakan sebaik mungkin agar minat dalam pembelajaran bercerita siswa lebih bersemangat.

Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki urgensi yang tinggi untuk memperoleh keterampilan-keterampilan yang lain. Keterampilan menyimak tidak dapat dipisahkan dari keterampilan berbahasa yang lain, yaitu keterampilan berbicara, membaca, dan menulis. Proses pembelajaran menyimak lebih besar jika dibandingkan dengan kegiatan keterampilan berbahasa lainnya. Hasil penelitian Burhan (2010: 82) menyatakan bahwa pada umumnya setiap hari orang menggunakan waktu komunikasinya 45% untuk mendengarkan, 30% untuk berbicara, 16% untuk membaca, dan 9% untuk menulis. Goleman (2002: 59) menyatakan bahwa Departemen Tenaga Kerja Amerika Serikat menaksir dari seluruh waktu yang disediakan untuk berkomunikasi, 22% digunakan untuk membaca dan menulis, 23% untuk bicara, dan 55% untuk mendengarkan.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa waktu yang digunakan untuk menyimak lebih banyak dibandingkan dengan waktu yang digunakan untuk berbicara, membaca, dan menulis. Hal ini membuktikan bahwa dalam kehidupan

sehari-hari, kita tidak pernah lepas dari kegiatan menyimak, baik menyimak cerita, berita, laporan, iklan, dan lain-lain.

Faktanya di berbagai sekolah dasar kondisi pembelajaran menyimak cerita masih terkesan monoton, sehingga kualitas keterampilan berbahasa siswa masih kurang. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa di kelas, tidak semua siswa dapat aktif selama kegiatan pembelajaran bercerita. Apabila anak sudah mengetahui isi dan jalan cerita, ditambah guru dalam bercerita kurang menarik akan mengakibatkan suasana kelas kurang kondusif. Selain itu, masih banyak terdapat guru yang mengambil materi pembelajaran keterampilan menyimak dari buku ajar yang sudah dimiliki siswa, baik materi tentang menyimak cerita, menyimak pidato, menyimak petunjuk, menyimak ceramah, maupun materi menyimak yang lain. Hal ini berdampak pada produksi bahasa mereka. Kemampuan dalam menuangkan ide atau gagasan melalui tulisan masih kurang, hal ini bisa dilihat dari pendeknya tulisan siswa kalau siswa disuruh menceritakan kembali isi cerita.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran menyimak cerita siswa supaya lebih efektif perlu adanya media pembelajaran yang baik. Dikalangan pendidik tradisional kata media selama ini sering terkesan sesuatu yang mahal, rumit, dan berteknologi tinggi. Akibatnya terjadi keengganan berhubungan dengan media meskipun sebenarnya di sekolah sudah terdapat sarana pembelajaran bahasa yang memadai akan tetapi tidak dimanfaatkan dengan baik dan maksimal. Perubahan paradigma dalam proses pembelajaran dari *teachercentered* ke *student centered*, dari *passive learning* ke *active learning*, penggunaan media juga merupakan alat bantu bagi guru sehingga siswa lebih mudah dalam memahami isi atau pesan yang

terkandung dalam suatu mata pelajaran, apalagi bagi anak usia sekolah dasar yang dalam perkembangannya masih berada dalam tahap operasional kongkrit. Keberadaan media pembelajaran akan sangat membantu belajar anak-anak diusia tersebut.

Menurut Akhadiyah, dkk (1991: 1) secara umum tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah (1) siswa menghargai dan membanggakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara; (2) siswa memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan; (3) siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial; (4) siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis); (5) siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; (6) siswa menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Memperhatikan pembelajaran bahasa Indonesia tersebut sebaiknya penyelenggara pembelajaran bahasa Indonesia mampu mempersiapkan pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi. Hal ini berimplikasi pada bagaimana seorang pendidik mendesain pembelajaran bahasa Indonesia di kelas. Pemilihan media dan metode yang sesuai dengan kurikulum dan potensi siswa adalah bagian lain yang harus diperhatikan oleh pendidik. Berdasarkan hasil

pengamatan dilapangan diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita belum berjalan secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari setiap pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga, siswa terlihat kurang antusias dan cenderung pasif karena proses pembelajaran bersifat monoton dan membosankan, serta guru lebih banyak mendominasi kelas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita berlangsung. Selain itu, belum maksimalnya penggunaan media oleh guru yang sudah disediakan pihak sekolah. Hal lainnya adalah materi-materi dan tugas yang diberikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung kurang menarik karena masih terpaku pada buku pegangan.

Menurut Rohani (1997: 97-98) penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran sangat memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir yang diharapkan. Kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dapat mempersiapkan sumber daya manusia melalui pendidikan yang berkualitas. Melalui media audiovisual diharapkan ada peningkatan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam hal peningkatan pembelajaran menyimak cerita dan peningkatan prestasi siswa. Atas dasar tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Aspek Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V SDN Mondisidi III Makassar”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan penelitian yang dirumuskan yaitu :“Apakah ada pengaruh media audiovisual secara signifikan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia dalam aspek keterampilan menyimak siswa kelas V SDN Mondisidi III Makassar?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut. “Untuk mengetahui pengaruh media audiovisual secara signifikan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia dalam aspek keterampilan menyimak siswa kelas V SDN Mondisidi III Makassar?”

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi pemerintah, bisa dijadikan sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.
- b. Bagi lembaga pendidikan, dijadikan sebagai sarana pendukung pelaksanaan pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia.
- c. Bagi peneliti, sebagai bahan/rujukan bagi mahasiswa peneliti dalam penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan prestasi belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, mendapat pengalaman secara langsung menggunakan media pembelajaran audiovisual.

- b. Bagi siswa, mendapat kesempatan dan pengalaman belajar dalam suasana yang menyenangkan, meningkatkan hasil belajar menggunakan media audiovisual.
- c. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan wawasan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Peneliti Relevan

- a. Mawaddah (2015) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng Pada Siswa Kelas VII Smp Islam Al-Wasatiyah Cipondoh Tahun Pelajaran 2013-2014” Pada program studi pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: bahwaterdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media audio beruparekaman dalam pembelajaran menyimak dongeng pada siswa kelas VII SMPIslam Al-Wasatiyah. Dapat dikatakan bahwa media yang diterapkan di kelasVII C berhasil. Hal ini dapat dilihat bahwa pada tes awal (*pretest*) dan tesakhir (*posttest*) yang memiliki perbedaan yang signifikan yaitu dapat dilihatdari ditolaknya  $H_0$  dan diterimanya  $H_1$ , dari pengujian hipotesis uji-t padataraf signifikan  $\alpha = 0.05$ ,  $T_{hitung}$  (2.29) dan  $T_{tabel}$  (0.68). Selain itu dapatdibuktikan dengan perubahan nilai, yaitu nilai rata-rata awal 67,33 menjadi86,23 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, dengan selisihpeningkatan sebesar 18,6 maka pemberian perlakuan di kelas VII Cmendapatkan hasil yang sesuai dengan harapan. Hal tersebut dapat

membuktikan bahwa media audio dapat memberikan perubahan yang positif terhadap hasil belajar siswa.

- b. Septiana 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” pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audiovisual terhadap efektifitas pembelajaran keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dari nilai nilai t hitung lebih besar dari pada tabel ( $12,353 > 2,042$ ), dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ).
- c. Evi Nur Eka Purnamasari (2015) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tamansari dan SD Negeri 2 Karanggude, Karanglewas, Banyumas”, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media audiovisual terhadap pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Tamansari dan SD Negeri 2 Karanggude, Karanglewas, Banyumas. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil rata-rata post test pembelajaran yang menggunakan media audiovisual memiliki hasil belajar lebih tinggi

dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media audiovisual.

## **2. Keterampilan Menyimak**

### **a. Hakikat Menyimak**

Hakikat menyimak berhubungan dengan mendengar dan mendengarkan, Subyantoro dan Hartono (2003:1–2) menyatakan bahwa mendengar adalah peristiwa tertangkapnya rangsangan bunyi oleh panca indera pendengaran yang terjadi pada waktu kita dalam keadaan sadar akan adanya rangsangan tersebut, sedangkan mendengarkan adalah kegiatan mendengar yang dilakukan dengan sengaja, penuh perhatian terhadap apa yang didengar, sementara itu menyimak pengertiannya sama dengan mendengarkan tetapi dalam menyimak intensitas perhatian terhadap apa yang disimak lebih ditekankan lagi.

Dari pengertian menyimak yang dikemukakan Subyantoro dan Hartono (2003) terlihat bahwa kegiatan mendengar dan mendengarkan tercakup dalam kegiatan menyimak. Selain itu, menyimak memiliki tingkatan lebih tinggi dari mendengar dan mendengarkan.

Hakikat menyimak dikemukakan oleh beberapa tokoh. Anderson (dalam Tarigan 1994 : 28) menyatakan bahwa menyimak adalah proses besar mendengarkan, mengenal, serta menginterpretasikan lambang– lambang lisan. Menyimak dapat pula bermakna mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi (Russell & Russell; Anderson dalam Tarigan 1994 : 28). Sedangkan Tarigan (1994 :28) menyatakan bahwa menyimak merupakan suatu proses kegiatan mendengarkan 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.

Pengertian menyimak menurut Akhadiyah (dalam Sutari, dkk. 1998:19) ialah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa mengidentifikasi, menginterpretasikan, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya. Keterampilan menyimak dapat diartikan pula sebagai koordinasi komponen-komponen keterampilan baik keterampilan mempersepsi, menganalisis maupun menyintesis.

Tarigan (1991:4) menyatakan bahwa menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1994:94) disebutkan bahwa menyimak adalah mendengarkan (memperhatikan) baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan yang dilakukan dengan sengaja, penuh perhatian disertai pemahaman, apresiasi dan interpretasi untuk memperoleh pesan, informasi, memahami makna komunikasi, dan merespons yang terkandung dalam lambang lisan yang disimak.

## **b. Tujuan Menyimak**

Menurut Logan (dalam Tarigan 1994:56) tujuan menyimak beraneka ragam antara lain sebagai berikut.

1. Menyimak untuk belajar, yaitu menyimak dengan tujuan utama agar dia dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara
2. Menyimak untuk memperoleh keindahan audial, yaitu menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau yang diperdengarkan atau dipagelarkan (terutama dalam bidang seni).
3. Menyimak untuk mengevaluasi, yaitu menyimak dengan maksud agar si penyimak dapat menilai apa-apa yang disimak itu (baik-buruk, indah-jelek, tepat-ngawur, logis-tak logis, dan lain-lain)
4. Menyimak untuk mengapresiasi simakan, yaitu menyimak dengan maksud agar si penyimak dapat menikmati serta menghargai apa-apa yang disimaknya itu (pembacaan cerita, pembacaan puisi, musik dan lagu, dialog, diskusi panel, perdebatan)
5. Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-idenya sendiri, yaitu menyimak dengan maksud agar si penyimak dapat mengkomunikasikan ide-ide, gagasan-gagasan, maupun perasaan-perasaannya kepada orang lain dengan lancar dan tepat.
6. Menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi, yaitu menyimak dengan maksud dan tujuan agar si penyimak dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat mana bunyi yang membedakan arti (distingtif) dan mana bunyi yang tidak membedakan arti. Biasanya ini terlihat nyata pada

seseorang yang sedang belajar bahasa asing yang asyik mendengarkan ujaran pembicara asli (*native speaker*)

7. Menyimak untuk memecahkan masalah secara kreatif dan analisis, sebab dari sang pembicara dia mungkin memperoleh banyak masukan berharga
8. Menyimak untuk meyakinkan, yaitu menyimak untuk meyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang selama ini diragukan oleh si penyimak ragu-ragu; dengan perkataan lain, dia menyimak secara persuasif.

Berdasarkan tujuan-tujuan menyimak, maka menyimak yang dilaksanakan dalam penelitian bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dari materi yang diperdengarkan. Selain itu, bertujuan untuk mengapresiasi materi simakan.

### **c. Manfaat Menyimak**

Menurut Setiawan (dalam Arini, 2007: 20-21) manfaat menyimak sebagai berikut:

1. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi kemanusiaan sebab menyimak memiliki nilai informatif yaitu memberikan masukan-masukan tertentu yang menjadikan kita lebih berpengalaman.
2. Meningkatkan intelektualitas serta memperdalam penghayatan keilmuan dan khazanah ilmu kita.
3. Memperkaya kosakata kita, menambah perbendaharaan ungkapan yang tepat, bermutu, dan puitis. Orang yang banyak menyimak komunikasinya menjadi lebih lancar dan kata-kata yang digunakan lebih variatif.

4. Memperluas wawasan, meningkatkan penghayatan hidup, serta membina sifat terbuka dan obyektif.
5. Meningkatkan kepekaan dan kepedulian sosial.
6. Meningkatkan citra artistik jika yang kita simak itu merupakan bahan simakan yang isinya halus dan bahasanya. Banyak menyimak dapat menumbuhkan sikap apresiatif, sikap menghargai karya atau pendapat orang lain dan kehidupan ini serta meningkatkan selera estetis kita.
7. Menggugah kreativitas dan semangat mencipta kita untuk menghasilkan ujaran–ujaran dan tulisan–tulisan yang berjati diri. Jika banyak menyimak, kita akan mendapatkan ide–ide yang cemerlang dan segar, pengalaman hidup yang berharga. Semua itu akan mendorong kita untuk giat berkarya dan kreatif.

Semua manfaat tersebut diharapkan diperoleh dalam kegiatan menyimak. Namun, dalam penelitian ini manfaat utama yang diperoleh adalah menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi kemanusiaan serta meningkatkan dan menumbuhkan sikap apresiatif. Hal ini dikarenakan menyimak yang dilaksanakan adalah menyimak cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan salah satu karya sastra yang perlu diapresiasi dan diambil nilainya.

#### **d. Keterampilan menyimak di sekolah dasar**

Terkadang orang beranggapan bahwa menyimak dengan mendengar memiliki pengertian yang sama sehingga persepsi yang demikian pada akhirnya

dalam aplikasinya di lapangan tidak sesuai dengan harapan dalam proses belajar mengajar. Kesalahan tersebut menjadikan guru berpikir sederhana dalam mengajarkan kegiatan menyimak.

Menyimak adalah proses mendengarkan dengan penuh pemahaman, apresiasi dan evaluasi. Dalam proses menyimak, diawali dengan kegiatan mendengarkan bahan simakan oleh siswa (penyimak), selanjutnya bahan simakan dipahami berdasarkan tingkat pemahaman siswa yang dimaksud, kemudian dalam proses pemahaman tersebut terjadi proses evaluasi – menghubungkan antara topik yang disimak dengan pengalaman dan/atau pengetahuan yang dimiliki siswa. Setelah proses tersebut selesai, barulah siswa memberikan respon terhadap isi bahan yang disimaknya. Jadi dapat dikatakan bahwa menyimak merupakan kegiatan yang disengaja melalui proses mendengar untuk memahami bunyi-bunyi bahasa, sedangkan mendengar adalah kegiatan yang dilakukan hanya sekedar tahu tetapi tidak memahami bunyi-bunyi bahasa yang disimak.

Teknik atau cara pengajaran menyimak di Sekolah Dasar dapat dilakukan secara variatif untuk menghindari kesan yang *monoton* terhadap strategi mengajar guru di Sekolah Dasar. Selain itu, melalui penggunaan teknik menyimak yang beragam menjadikan pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Adapun beberapa teknik menyimak yang dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar di Sekolah Dasar, di antaranya adalah sebagai berikut.

a) Teknik Ulang-Ucap (Menirukan)

Teknik ini biasa digunakan guru pada siswa yang belajar bahasa permulaan, baik belajar bahasa ibu maupun bahasa asing. Teknik ini digunakan

untuk memperkenalkan bunyi bahasa dengan dengan pengucapan atau lafal yang tepat dan jelas oleh guru.

Dengan teknik ini, pertama-tama guru mengucapkan kata-kata yang sederhana, seperti “mata”, misalnya, kemudian guru memperjelas kata tersebut dengan cara mendemonstrasikannya; guru menggunakan jari tangannya untuk menunjuk salah satu bagian wajahnya, yaitu mata. Langkah kedua, guru mengucapkan kata “mata” dengan jelas dan keras, siswa diminta menyimak dengan baik, kemudian menirukan apa yang diucapkan guru. Langkah ketiga, guru memberikan latihan ekstensif dengan mengulang kata-kata yang sudah dikenalkan, kemudian menambah kosa kata serta mengenalkan struktur kalimat kepada siswa sampai siswa dapat mengucapkan kata-kata dengan tepat, dan akhirnya menggunakan kata itu dalam struktur yang sederhana.

b) Teknik Informasi Beranting

Guru memberi informasi kepada salah seorang siswa kemudian informasi tersebut disampaikan kepada siswa di dekatnya; begitu seterusnya, informasi disampaikan secara beranting. Siswa yang menerima informasi terakhir, mengucapkan keras-keras informasi tersebut di hadapan teman-temannya. Dengan demikian, kita tahu apakah informasi itu tetap sama dengan sumber pertama atau tidak. Jika tetap sama, berarti daya simak siswa sudah cukup baik, akan tetapi, bila informasi pertama berubah setelah beranting, ini berarti daya simak siswa masih kurang.

Contoh:

Informasi: Andi membeli mie bersama Rani tadi pagi.

c) Teknik Satu Mulut Satu Kelas

Guru membacakan sebuah wacana yang dapat berupa artikel atau cerita di hadapan siswa, dan siswa diminta menyimak baik-baik. Sebelum siswa menyimak, guru memberi penjelasan tentang apa-apa yang pernah disimak. Setelah guru selesai membacakan, guru dapat meminta siswa, misalnya:

- i. menceritakan kembali isi materi yang disimaknya;
- ii. menyebutkan urutan ide pokok dari apa yang disimak;
- iii. menyebutkan tokoh atau pelaku cerita dari apa yang disimaknya;
- iv. menemukan makna yang tersurat dari apa yang disimaknya;
- v. menemukan makna yang tersirat dari apa yang disimaknya;
- vi. menemukan ciri-ciri atau gaya bahasa yang digunakan dalam wacana yang dibacakan;
- vii. menilai isi dari apa yang disimaknya.

d) Teknik Satu Rekaman Satu Kelas

Guru terlebih dahulu menyiapkan rekaman melalui kaset (*tape recorder*), CD, ataupun laptop yang berisi ceramah, pembacaan puisi, pidato, cerita/dongeng, drama, dan sebagainya. Kemudian guru memberi petunjuk-petunjuk sebelum kaset di putar tentang hal-hal yang perlu disimak. Setelah itu guru memutar rekaman yang telah disiapkan sebelumnya (dongeng, misalnya). Siswa diminta menyimak baik-baik. Rekaman dapat diputar ulang bila siswa belum dapat mengikuti tentang apa yang diputar. Kemudian siswa

diberikan tugas menjawab pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pemahamannya terhadap rekaman yang disimaknya, seperti:

- i. apa tema dari dongeng yang anak-anak simak?
- ii. siapa yang menjadi tokoh dalam dongeng tersebut?
- iii. bagaimana watak dari tokoh tersebut?
- iv. sebutkan amanat yang terdapat dalam dongeng tersebut!
- v. dan lain-lain.

e) Teknik *Group Cloze*

Dalam penggunaan teknik ini, guru membacakan sebuah wacana sekali, siswa diminta menyimak baik-baik. Kemudian, guru membacakan lagi wacana tersebut dengan cara membaca paragraf awal penuh, sedangkan paragraf berikutnya ada beberapa kata atau kelompok kata yang dihilangkan. Setelah itu, tugas siswa adalah memikirkan konteks wacana dan mengisi tempat yang kosong dengan kata-kata atau peristilahan atau kelompok kata yang asli dari wacana yang dibacakan sebelumnya.

f) Teknik Parafrase

Dalam penggunaan teknik ini, guru terlebih dahulu menyiapkan sebuah puisi untuk disimak oleh siswa. Setelah itu, guru membacakan puisi yang telah disiapkan dengan jelas. Kemudian setelah siswa selesai menyimak, siswa secara bergiliran disuruh menceritakan kembali isi puisi yang telah disimaknya dengan kata-kata sendiri.

Dalam menerapkan teknik ini, guru harus menyesuaikan dengan perkembangan kebahasaan siswa, agar dalam pelaksanaannya dapat berjalan sesuai tujuan.

g) Teknik Simak Libat Cakap

Sesuai dengan nama teknik ini, penyimak terlibat dalam pembicaraan. Dalam pelaksanaan teknik ini guru dapat menugaskan siswa mengadakan wawancara, misalnya dengan guru wali, guru pengajar bahasa Bali, budayawan. Sebelum mengadakan wawancara, siswa diminta menyiapkan apa yang perlu ditanyakan kepada orang yang diwawancarai. Tugas selanjutnya siswa menyusun hasil wawancara yang kemudian diserahkan kepada guru untuk teliti.

h) Teknik Simak Bebas Libat Cakap

Teknik ini senada dengan teknik simak libat cakap yang mementingkan keterlibatan penyimak dalam pembicaraan. Penyimak di sini hanya berlaku sebagai pemerhati yang penuh minat, tekun menyimak apa yang disampaikan oleh pembicara sehingga penyimak dapat memahami isi pembicaraan, tujuan pembicaraan, menganalisis apa yang dibicarakan, serta akhirnya menilai isi pembicaraan.

### **3. Pengertian Media Pembelajaran**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi media. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa) dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun media dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar.

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga terdorong terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian beberapa batasan tentang media di atas, berikut ciri-ciri umum yang terkandung pada tiap batasan itu.

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras) yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.

Apabila dilihat dari etimologi “kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara

atau pengantar, maksudnya sebagai perantara alat menyampaikan sesuatu” (Salahuddin, 2006: 3).

Sejalan dengan pendapat di atas, AECT (Association For Education Communication Technologi) dalam Arsyad mendefenisikan bahwa “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan informasi” (Azhar Arsyad, 2002: 11).

#### **4. Media audio visual**

##### **a. Pengertian Media Audio Visual**

Menurut Riyana (2007) media audiovisual adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Media audiovisual merupakan bahan pembelajaran yang tampak dan dengar yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak.

Menurut Rohani (1997: 97-98) media audio visual adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pendidikan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar.

Teknologi audio visual merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan pesan audio visual. Pengajaran melalui audiovisual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, radio, alat perekam magnetic, piringan hitam,

laboratorium bahasa, televisi, video dan proyektor visual yang lebar . Jadi, pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahamankata atau simbol-simbol yang serupa.

Media audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

#### **b. Bentuk-Bentuk Media Audio Visual**

Berbicara mengenai bentuk media, di sini media memiliki bentuk yang bervariasi sebagaimana dikemukakan oleh tokoh pendidikan, baik dari segi penggunaan, sifat bendanya, pengalaman belajar siswa, dan daya jangkauannya, maupun dilihat dari segi bentuk dan jenisnya.

Adapun pembagian dari media audiovisual terbagi menjadi 2 bagian yaitu:

- a) Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara, cetak suara.
- b) Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video-cassette*.

Adapun pembagian yang lain dari media audiovisual ini adalah sebagai berikut:

- a) Audiovisual murni yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti film *video-cassette*.

- b) Audiovisual tidak murni yaitu unsur suara dan unsur gambar berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya berasal dari slides proyektor dan unsur suaranya bersumber dari *tape recorder* (Sosedjawardono, 1997: 175).

Hal di atas adalah merupakan gambaran media sebagai sumber belajar, memberikan suatu alternatif dalam memilih dan menggunakan media pengajar sesuai dengan karakteristik siswa. Media sebagai alat bantu mengajar diakui sebagai alat bantu auditif, visual dan audio visual. Ketiga jenis sumber belajar ini tidak sembarangan, tetapi harus disesuaikan dengan rumusan tujuan instruksional dan tentu saja dengan guru itu sendiri.

### **c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Media Audio Visual**

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam kriteria pemilihan media pengajaran antara lain “ tujuan pengajaran yang ingin dicapai, ketepatan, kondisi siswa, ketersediaan perangkat keras dan perangkat lunak, mutu teknis, dan biaya” (Basyiruddin, 2002: 15). Oleh sebab itu, beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan sesuai dengan pendapat lain yang mengemukakan bahwa pertimbangan pemilihan media pengajaran sebagai berikut:

- a) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan atau dipertunjukkan oleh siswa seperti menghafal, melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik dan pemikiran prinsip-

prinsip seperti sebab akibat, melakukan tugas yang melibatkan pemahaman konsep-konsep atau hubungan-hubungan perubahan dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran tingkat yang lebih tinggi.

- b) Tepat untuk mendukung pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip yang generalisasi agar dapat membantu proses pengajaran secara efektif, media harus selaras dan menunjang tujuan pengajaran yang telah ditetapkan serta sesuai dengan kebutuhan tugas pengajaran dan kemampuan mental siswa.
- c) Aspek materi yang menjadi pertimbangan dianggap penting dalam memilih media sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan untuk berdampak pada hasil pengajaran siswa.
- d) Ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru.
- e) Pengelompokan sarana media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.
- f) Mutu teknis pengembangan visual, baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak

boleh terganggu oleh elemen yang berupa latar belakang (Azhar Arsyad, 2007: 72).

Dengan adanya gambaran di atas, kriteria pemilihan media audio visual memiliki kriteria yang merupakan sifat-sifat yang harus dipraktekkan oleh pemakai media, kriteria tersebut antara lain:

- a) Ketersediaan sumber setempat. Artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri.
- b) Efektifitas biaya, tujuan serta teknis media pengajaran.
- c) Harus luwes, kepraktisan, dan ketahananlamaan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama, artinya bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dijinjing dan dipindahkan. (Sadiman, 2002: 1984)

Dengan berbagai dasar pemilihan tersebut di atas, maka dapat dipahami bahwa pemilihan media harus sesuai dengan kemampuan dan karakteristik anak didik, pemilihan media audio visual dapat membantu siswa dalam menyerap isi pelajaran, media yang dipilih harus mampu memberikan motivasi dan minat siswa untuk lebih berprestasi dan termotivasi lebih giat belajar.

Sistem pendidikan yang baru menuntut faktor dan kondisi yang baru pula baik yang berkenaan dengan saran fidik maupun non fisik. Untuk itu, diperlukan tenaga pengajar yang memiliki kemampuan dan kecakapan yang memadai, kinerja, dan sikap yang baru serta memiliki peralatan yang lebih lengkap dan administrasi yang lebih teratur.

## **5. Hasil belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Syamsiah (dalam Hasriani, 2008: 28) memberikan batasan bahwa hasil belajar adalah proses berpikir menyusun hubungan-hubungan antara bagian-bagian interaksi yang telah diperoleh sebagai pengertian, karena itu orang jadi memahami dan menguasai hubungan tersebut sehingga orang itu dapat menampilkan pemahaman dan penguasaan bahan pelajaran yang dipelajari.

Berakhirnya suatu proses belajar, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar atau tindak mengajar. Dari segi guru, tindak mengajar diakhiri dengan evaluasi hasil belajar. Dari segi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai diadakan penilaian. Penilaian juga diadakan setelah siswa menyelesaikan suatu program pembelajaran dalam waktu tertentu. Lebih lanjut beliau mengatakan bahwa tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan-bahan pengajaran sesuai dengan pendidikan dan pengajaran.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kenampuan yang dimiliki sebagai hasil pembelajaran yang diamati melalui penampilan siswa (*Korner's performance*) di mana untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai diadakan penilaian, dan salah satu alat ukur yang digunakan adalah tes.

## **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik dari diri maupun dari luar diri siswa yang mempengaruhi kemampuan an hasil belajarnya di sekolah. Pengenalan terhadap faktor-faktor tersebut penting artinya dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. Di samping itu, diketahuinya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, akan dapat diidentifikasi faktor yang menyebabkan kegagalan bagi siswa sehingga dapat dilakukan antisipasi atau penanganan secara dini agar siswa tidak gagal dalam belajarnya. Hal ini menunjukkan kompleksitas faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga diperlukan pengenalan dan penanganan masalah-masalah yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Sudjana (2002: 40) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu: “bakat pelajar, waktu yang tersedia untuk belajar, waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran, kualitas pengajaran, dan kemampuan individu”. Sementara Djamarah (2002: 143) mengklarifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

- a) Faktor dari luar diri anak, meliputi: faktor lingkungan berupa alam dan sosial budaya, sedangkan faktor instrumental berupa kurikulum, program, sarana dan fasilitas serta guru.
- b) Faktor dari diri anak, meliputi: faktor fisiologis berupa kondisi fisiologis dan kondisi panca indera, sedangkan faktor psikologis berupa minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif.

Menurut Purwanto (2007: 102), faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- a) Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang disebut faktor individual (kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi).
- b) Faktor yang ada di luar individu yang disebut faktor sosial (keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang diperlukan dalam pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial).

Berdasarkan pendapat di atas, maka jelas bahwa terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar, tetapi pada intinya dapat diklasifikasikan atas faktor yang bersumber dari diri siswa dan dari luar diri siswa.

## **B. Kerangka Pikir**

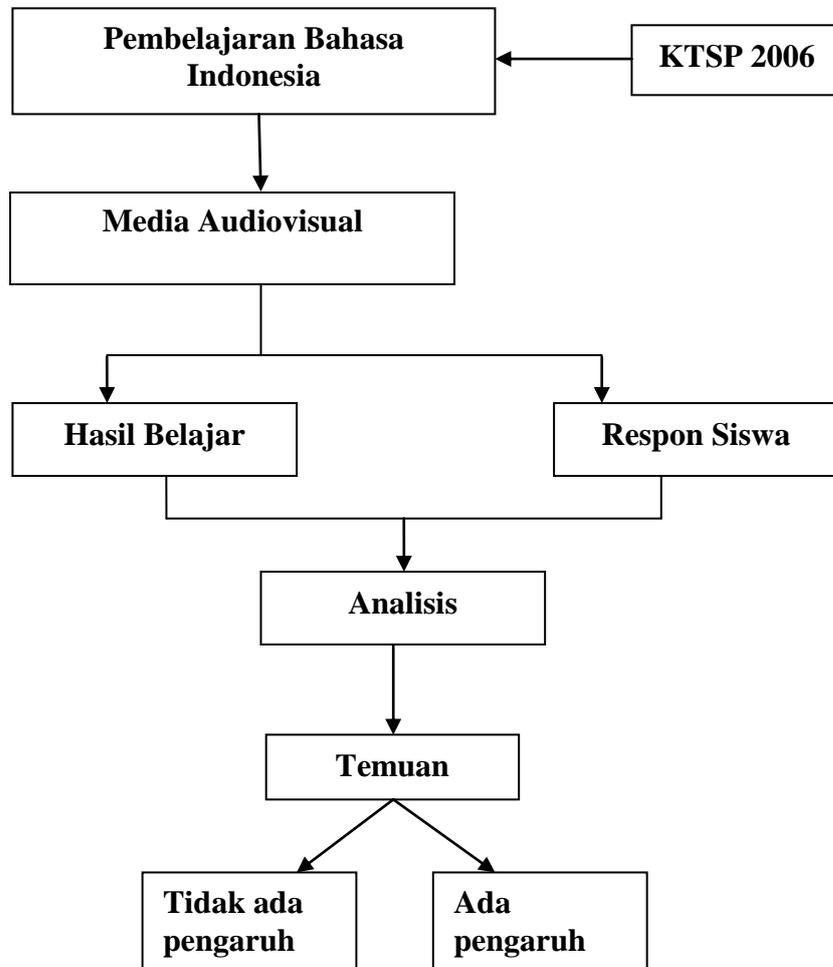
Prestasi belajar pembelajaran Bahasa Indonesia pada anak Sekolah Dasar antara individu satu dengan individu lain berbeda. Perbedaan prestasi belajar dipengaruhi oleh faktor kecerdasan dan faktor lingkungan. Faktor lain yang juga penting adalah faktor pembelajaran salah satunya pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual. Untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual dengan harapan siswa semakin paham dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran yang menggunakan media poster ataupun gambar kurang membangkitkan gairah belajar siswa, sehingga berpengaruh pada prestasi belajar Bahasa Indonesia siswa yang masih kurang. Seharusnya guru harus memiliki kemampuan memberikan inovasi dan sentuhan baru dalam pembelajaran agar

tidak terkesan membosankan bagi siswa, dalam hal ini pemanfaatan media pembelajaran.

Melalui penggunaan media video dalam pembelajaran, para siswa akan lebih muda memahami konsep-konsep materi Bahasa Indonesia. Pemanfaatan media audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini akan menyuguhkan pembelajaran yang, menyenangkan, interaktif dan tidak membosankan siswa. Hal ini berdampak besar terutama dalam hal peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Dengan demikian dapat diformulasikan bahwa penggunaan media audiovisual untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diterapkan di SDN Mondisidi III Makassar, yaitu skenario pembelajaran Bahasa Indonesia berimplikasi pada perbaikan hasil belajar Bahasa Indonesia.



**Gambar 2.1 Kerangka pikir**

### **C. Hipotesis**

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “terdapat pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN Mondisidi III Makassar”.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

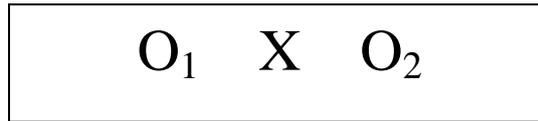
##### **a. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

##### **b. Desain Penelitian**

Peneliti menggunakan desain penelitian berupa *pre-eksperimental design* yang merupakan desain penelitian eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. (Sugiono: 2016: 109).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *pre-eksperimnetal desain* dengan tipe *one group pretest-posttest*, dikatakan demikian karena terdapat pretest, sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 3.2 Tipe Penelitian *One Group Pretest-Posttest***

**Sumber: Sugiono (2016: 111)**

Keterangan:

- O1 : Nilai Pretest, untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa kelas VA sebelum diberikan perlakuan
- X : Treatment, Pelaksanaan kegiatan pembelajaran setelah diterapkan video pembelajaran
- O2 : Nilai Posttest untuk mengukur tingkat pengetahuan yang dimiliki siswa kelas V A setelah diterapkan video pembelajaran. Dengan demikian, pengukuran dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dengan menggunakan instrumen yang sama.
- (Sugiono: 2016: 111)

**c. Prosedur Penelitian**

Adapun tahap-tahap prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Memberikan Pretest

Pretest ini dilaksanakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan murid kelas V A. Pretest diberikan kepada murid dengan metode pembelajaran klasik.

b) Perlakuan (Treatment)

Perlakuan diberikan melalui kegiatan pembelajaran dengan menerapkan video pembelajaran.

c) Posttest

Posttest adalah pengukuran pengetahuan siswa setelah diberikan perlakuan video pembelajaran. Posttest bertujuan untuk mengetahui keberhasilan dalam pelaksanaan perlakuan dan untuk mengetahui keberhasilan dalam pelaksanaan perlakuan dan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa setelah diberikan perlakuan.

**B. Variabel Penelitian**

a. Variabel Terikat

Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas V SDN Mondisidi III Makassar.

b. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan video pembelajaran pada siswa kelas V Mongisidi III Makassar.

**C. Populasi dan Sampel**

a. Populasi

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. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. (Sugiyono 2016:117).

Dalam penelitian ini populasinya adalah keseluruhan subyek/objek yang berada pada kelas V sekolah SDN Mondisidi III Makassar.

No	Nama Rombel	Jumlah Siswa		
		L	P	Jumlah
1	Kelas 5 A	14	16	30
2	Kelas 5 B	20	18	38
<b>Total</b>		<b>34</b>	<b>34</b>	<b>68</b>

**Tabel 3.1 populasi penelitian**

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). (Sugiyono 2016: 119)

Penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, yaitu mengambil dan menetapkan sampel berdasarkan kelas atau kelompok sesuai dengan kebutuhan penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah siswa kelas VA SDN Mondisidi III Makassar.

NO	Kelas 5 A		JUMLAH
	L	P	
	14	16	30 orang

**Tabel 3.2 sampel penelitian**

**D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes belajar dengan jenis pretest dan posttest. Pretest dilaksanakan sebelum video

pembelajaran diterapkan, sedangkan posttest dilaksanakan setelah siswa mengikuti pelajaran dengan menerapkan video pembelajaran.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan tes, dimana tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan untuk mengukur kemampuan siswa. Adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

a) Tes awal (pretest)

Tes awal dilakukan sebelum treatment atau sebelum menggunakan media audiovisual, pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya media audiovisual dengan guru membacakan cerita dan siswa menyimak cerita kemudian menjawab pertanyaan.

b) Tes akhir (posttest)

Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah posttest untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual dengan guru menampilkan video cerita legenda dan siswa menyimak cerita kemudian menjawab pertanyaan .

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 posttest. Dalam penelitian ini data diperoleh dari tes objektif berbentuk isian dengan indikator: mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat).

## **F. Teknik Analisis Data**

### **a. Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran tentang prestasi belajar siswa dalam pembelajaran sebelum dan sesudah perlakuan berupa penerapan video pembelajaran.

Untuk kepentingan tersebut, maka dilakukan perhitungan rata-rata tentang pengetahuan siswa selama pembelajaran. Dengan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{n} \quad (\text{Chaer, 2007: 215})$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

$\Sigma$  = Jumlah

n = Banyak subjek

Prestasi belajar sebelum dan sesudah penerapan video pembelajaran dianalisis dengan teknik analisis presentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Frekuensi yang dicari frekuensinya

N = Jumlah subjek eksperimen

Dalam analisis ini peneliti menetapkan hasil belajar siswa sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) dengan nilai KKM minimal 70 artinya nilai dibawah 70 dikatakan tidak tuntas, yaitu:

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0-50	Sangat Kurang
51-69	Kurang
70-79	Cukup
80-89	Baik
90-100	Sangat Baik

**Tabel 3.3 Standar Ketuntasan Hasil Belajar**

b. Analisis Data Statistik Inferensial

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

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

X1 = Hasil belajar sebelum perlakuan

X2 = Hasil belajar setelah perlakuan

D = Deviasi masing-masing subjek

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

N = Subyek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

a) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = Mean dan perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\Sigma d$  = Jumlah dari gain (*pretest-posttest*)

N = Subjek pada sampel

b) Mencari harga " $\Sigma x^2 d$ " dengan menggunakan rumus:

$$\Sigma x^2 d = \Sigma d - \frac{(\Sigma d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\Sigma x^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi

$\Sigma d$  = Jumlah dari gain (*pretest-posttest*)

N = Subjek pada sampel

c) Menentukan harga  $t_{\text{Hitung}}$  dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X2 = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

$\Sigma x^2 d$  = Jumlah kuadran deviasi

N = Subjek pada sampel

d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan

kaidah pengujian signifikan:

Jika  $t_{Hitung} >$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, berarti penerapan video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Mondisidi III Makassar.

e) Jika  $t_{Hitung} >$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  ditolak, berarti penerapan video pembelajaran tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Mondisidi III Makassar.

Menentukan harga  $t_{Total}$

Mencari  $t_{Total}$  dengan menggunakan tabel distribusi  $t$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $db = N-1$

f) Membuat kesimpulan apakah video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar kelas V SDN Mondisidi III Makassar.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan diuraikan paparan data berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN Mongisidi III Makassar mulai tanggal 17 Juli sampai selesai.

##### 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Siswa Kelas V A SDN Mongisidi III Makassar.

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran mengenai hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikan perlakuan berupa penggunaan media audiovisual terhadap siswa kelas V A di SDN Mongisidi III Makassar .

Berikut disajikan skor hasil belajar siswa kelas V A SDN Mongisidi III Makassar sebelum diberikan perlakuan yang diklasifikasikan dalam lima, yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi dan kategori nilai hasil belajar siswa kelas V A SDN Mongisidi III Makassar sebelum diberikan perlakuan (*posttest*)**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0-50	Sangat kurang	12	40%
2	51-69	Kurang	12	40%
3	70-79	Cukup	2	6,7%

4	80-89	Baik	2	6,7%
5	90-100	Sangat baik	2	6,7
Jumlah			30	100%

*Sumber: Hasil tes siswa kelas V A SDN Mongisidi III Makassar*

Tabel diatas menunjukkan hasil belajar siswa kelas V A di SDN Mongisidi III Makassar sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan penggunaan media audiovisual. Hasil belajar yang diperoleh siswa hanya 2 siswa (6,7%) yang berada pada kategori sangat baik, 2 siswa (6,7%) yang berada pada kategori baik, 2 siswa (6,7%) yang berada pada kategori cukup, 12 siswa (40%) yang berada pada kategori kurang, dan 12 siswa (40%) yang berada pada kategori sangat kurang.

Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas V SDN Mongisidi III Makassar sebesar 80 % yang nilai rata-rata tersebut berada pada interval 0-69 yang berarti termasuk kedalam kategori rendah. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa indonesia siswa kelas V A SDN Mongisidi III Makassar berada pada kategori rendah. Hal ini berdasarkan pada hasil yang diperoleh siswa pada mata pelajaran Bahasa indonesia sebelum diterapkannya penggunaan media audiovisual.

**Tabel 4.2 Ketuntasan Hasil Belajar siswa kelas V A SDN Mongisidi III Makassar**

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
$\leq 69$	Tidak Tuntas	24	80%
$\geq 70$	Tuntas	6	20% %
Jumlah		30	100

*Sumber: Perolehan nilai siswa kelas V A SDN Mongisidi III Makassar*

Berdasarkan data hasil belajar diatas diperoleh sebanyak 24 siswa (80%) dalam kategori tidak tuntas, sedangkan sebanyak 6 siswa (20%) dalam kategori tuntas.

Setelah dilaksanakan pretest maka selanjutnya diberikan perlakuan berupa pembelajaran dikelas dengan menggunakan media audiovisual sebanyak 4 kali pertemuan untuk memberikan pengarahan atau pemahaman berupa materi yang telah diajarkan.

Setelah seluruh proses pembelajaran selesai, maka dilanjutkan dengan melakukan uji posttest. Adapun hasil belajar siswa Kelas V A SDN Mongisidi III Makassar mengalami peningkatan dari hasil belajar sebelum diberikan perlakuan. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan kategori nilai hasil belajar siswa kelas V A SDN Mongisidi III Makassar sesudah diberikan perlakuan (*post test*)**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0-50	Sangat kurang	2	6,7%
2	51-69	Kurang	7	23,3%
3	70-79	Cukup	14	46,6%
4	80-89	Baik	0	0%
5	90-100	Sangat baik	7	23,3%
Jumlah			30	100%

*Sumber: Hasil tes siswa kelas V A SDN Mongisidi III Makassar*

Pada tabel diatas terlihat tingkat hasil belajar siswa kelas V A SDN Mongisidi III Makassar dengan penggunaan penggunaan media audiovisual yakni

berada pada kategori sebanyak 7 siswa (23,3%) pada kategori sangat baik, tidak ada siswa (0%) pada kategori baik, sebanyak 14 siswa (46,6%) pada kategori cukup, sebanyak 7 siswa (23,3%) pada kategori kurang, dan sebanyak 2 siswa (6,7%) pada kategori sangat kurang.

Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas V A SDN Mongisidi III Makassar sebesar 70 % yang nilai rata-rata tersebut berada pada interval 70-100 yang berarti termasuk kedalam kategori baik. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V A SDN Mongisidi III Makassar berada pada kategori tinggi. Hal ini berdasarkan pada hasil yang diperoleh siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah diterapkannya penggunaan media audiovisual.

**Tabel 4.4 Ketuntasan Hasil Belajar siswa kelas V A SDN Mongisidi III Makassar**

<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase(%)</b>
≤69	Tidak Tuntas	9	30%
≥70	Tuntas	21	70%
Jumlah		30	100

*Sumber: Perolehan nilai siswa kelas VA SDN Mongisidi III Makassar*

Berdasarkan data hasil belajar diatas diperoleh sebanyak 9 siswa (30,%) dalam kategori tidak tuntas, sedangkan sebanyak 21 siswa (70%) dalam kategori tuntas. Apabila tabel 1.8 dikaitkan dengan indikator Kriteria Ketuntasan hasil belajar siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM 70 sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V A SDN Mongisidi III Makassar telah

memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas mencapai 70%.

## **2. Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual pada Siswa Kelas V A SDN Mongisidi III Makassar**

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada pengaruh atau tidak ada dalam menerapkan penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar siswa kelas V A mata pelajaran Bahasa Indonesia SDN Mongisidi III Makassar”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t seperti dibawah ini dengan melihat data analisis skor *pretest* dan *posttest* pada lampiran 5:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{464}{30} \\ &= 15,47 \end{aligned}$$

2. Mencari nilai “ $\sum x^2 d$ ” dengan menggunakan rumus

$$\begin{aligned} \sum x^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 11.944 - \frac{(464)^2}{30} \\ &= 11.944 - \frac{215.296}{30} \\ &= 11.944 - 7.176,53 \\ &= 4.767,47 \end{aligned}$$

### 3. Menentukan harga t-hitung

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

$$t = \frac{15,47}{\sqrt{\frac{4.767,47}{30(30-1)}}$$

$$t = \frac{15,47}{\sqrt{\frac{4.767,47}{870}}}$$

$$t = \frac{15,47}{\sqrt{5,48}}$$

$$t = \frac{15,47}{2,34}$$

$$t = 6,61$$

### 4. Menentukan nilai $t_{tabel}$

Untuk mencari  $t_{tabel}$  peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan d.b =  $n - 1 = 30 - 1 = 29$  maka diperoleh  $t_{0,05} = 1,699$  maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $6,61 > 1,699$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti bahwa penggunaan metode pembelajaran tutor sebaya dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yakni dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas V A SDN Mongisidi III Makassar.

## **B. Pembahasan**

Setelah dilakukan penelitian, maka diperoleh data hasil penelitian berdasarkan dengan nilai pretest menunjukkan nilai rata-rata 50 yakni dengan kategori hasil belajar yang diperoleh siswa hanya 2 siswa (6,7%) yang berada pada kategori sangat baik, 2 siswa (6,7%) yang berada pada kategori baik, 2 siswa (6,7%) yang berada pada kategori cukup, 12 siswa (40%) yang berada pada kategori kurang, dan 12 siswa (40%) yang berada pada kategori sangat kurang. Maka melihat dari persentase yang ada dapat dikatakan bahwa hasil belajar bahasa indonesia sebelum diterapkan media audiovisual tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil posttest setelah diterapkannya media audiovisual adalah berada pada kategori sebanyak 7 siswa (23,3%) pada kategori sangat baik, tidak ada siswa (0%) pada kategori baik, sebanyak 14 siswa (46,6%) pada kategori cukup, sebanyak 7 siswa (23,3%) pada kategori kurang, dan sebanyak 2 siswa (6,7%) pada kategori sangat kurang. Maka melihat dari persentase yang diperoleh dari hasil belajar siswa kelas V A SD Negeri Mongisidi III Makassar sebesar 80 %. Hal ini dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media audiovisual pada mata pelajaran bahasa indonesia.

Hasil ini menggambarkan bahwa pembelajaran menggunakan media audiovisual secara signifikan lebih unggul dibandingkan pembelajaran menggunakan model konvensional. Sejalan dengan penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Evi Nur Eka Purnamasari yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam

pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tamansari dan SD Negeri 2 Karanggude, Karanglewas, Banyumas”, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media audiovisual terhadap pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Tamansari dan SD Negeri 2 Karanggude, Karanglewas, Banyumas. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil rata-rata post test pembelajaran yang menggunakan media audiovisual memiliki hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media audiovisual.

Perbedaan hasil belajar bahasa Indonesia materi cerita legenda saat menggunakan media audiovisual dengan tidak menggunakan media, dengan menggunakan media yang dapat memberikan keuntungan baik bagi siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik yang diberikan oleh guru. Media audiovisual memberikan keaktifan siswa dan dapat menarik perhatian siswa. Kondisi tersebut bertolak belakang dengan pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan oleh guru di kelas V A SD Negeri Mongisidi III Makassar di dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita anak (legenda).

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan tugas LKS menggunakan media audiovisual, siswa tidak banyak menemui kesulitan dan berhasil mengerjakan tugas dengan baik. Dengan demikian, penggunaan media audiovisual pembelajaran dapat dikatakan lebih efektif dan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih memahami materi yang disampaikan dan memperoleh hasil belajar yang lebih

optimal. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Wuri Wuryandani & Fathurrohman (2012: 77-76), yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran juga dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Sudjana & Rivai (2011: 24) juga menyatakan bahwa dengan media video pembelajaran bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

Pendapat tersebut juga sejalan dengan yang diungkapkan Daryanto (2010:87) yang menyatakan bahwa tingkat daya serap dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan, dalam hal ini adalah video pembelajaran. Dengan media audiovisual pesan yang disampaikan lebih menarik perhatian, perhatian inilah yang penting dalam proses belajar, karena adanya perhatian akan timbul rangsangan/motivasi belajar. Gambaran visual dapat mengkomunikasikan pesan dengan cepat dan nyata, oleh karena itu dapat mempercepat pemahaman pesan secara lebih komprehensif.

Pada pembelajaran model konvensional siswa kurang antusias dalam pembelajaran, karena guru hanya membacakan cerita tanpa gambar. Sehingga pada waktu mengerjakan soal latihan hanya siswa yang pandai saja yang serius mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, sedangkan yang lainnya asyik bercanda dengan teman lainnya.

Selain itu siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Sehingga ini dapat menyebabkan siswa cepat bosan dan tidak konsentrasi yang menyebabkan pembelajaran tidak efektif.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual menunjukkan nilai yang lebih baik dibandingkan dengan pengajaran model konvensional. Jadi, media audiovisual berpengaruh positif terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi cerita legenda.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar siswa kelas V A SDN Mongisidi III Makassar lebih memberikan pengaruh dibandingkan sebelum adanya penggunaan media audiovisual. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan antara hasil pretest dan posttest. Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V A SDN Mongisidi III Makassar menggunakan penggunaan media audiovisual dapat meningkat dari rata-rata nilai pretest 50 meningkat menjadi 80 dari rata-rata posttest. Secara statistik dapat dibuktikan adanya pengaruh hasil belajar siswa dengan penggunaan media audiovisual terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa Kelas V A SDN Mongisidi III Makassar selain dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, juga dapat melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran.

#### **B. Saran**

Berdasarkan simpulan di atas, ada beberapa saran dari penulis yaitu sebagai berikut:

##### 1. Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa media audiovisual pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, untuk itu disarankan

bagi guru untuk menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita anak atau cerita legenda.

2. Bagi Siswa

Siswa lebih aktif dan berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas agar dapat menciptakan kondisi belajar yang kondusif .

2. Bagi Sekolah

Sekolah lebih memberikan fasilitas dan dukungan dalam mengembangkan hasil belajar Bahasa Indonesia, bisa dengan pengadaan LCD Proyektor atau alat pendukung untuk memutar video pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Lain

Peneliti yang akan melakukan penelitian mengenai penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia, disarankan agar lebih memperhatikan siswa pada saat penelitian sehingga lebih maksimal dalam mengamati siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, Sabarti dkk. 1991. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta Erlangga.
- Arini, Dani Suci. 2011. *Pengaruh Keefektifan Media Komik terhadap Keterampilan Bercerita siswa kelas V SD N Tegalpanggung Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: FIP.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Basyiruddin. 2002. *Langkah-Langkah Mudah PTK Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Cet. VI. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Burhan Nurgiyantoro. 2010. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE UGM.
- Djamarah, Syaiful Bakri. 1995. *Motivasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Gajah Mada.
- Goleman, Daniel. 2002. *Working With Emotional Intelligence (terjemahan)*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Mawaddah. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng pada Siswa kelas VII SMP Islam Al-Wasatiyah Cipondoh Tahun Pelajaran 2013-2014*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2005. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta.
- Purnamasari, Evi Nur Eka. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tamansari dan SD Negeri 2 Karanggude Karanglewas Banyumas*. Skripsi tidak diterbitkan. Banyumas.
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Audio Visual*. Jakarta: P3AI UPI.
- Rohani. 1997. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sadiman. 2002. *Memotivasi Anak Untuk Belajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Salahuddin. 2006. *Optimalisasi Medial*. Jakarta: PT. Grasindo.

- Soedjarwono. 2006. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Cet. IV. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Subyantoro & Bambang Hartono. 2003. *Pengembangan Kemampuan Berbahasa (Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan, Berbicara, Membaca dan Menulis)*. Makalah disajikan pada Pelatihan Terintegrasi Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi Tahun 2013.
- Sudjana, Nana. 2003. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sutari, dkk. 1998. *Menyimak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tarigan, Hendry Guntur. 1994. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tim Redaksi KBBI. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Utaminigrum, 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 tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1

**IDENTITAS SISWA**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Jenis Kelamin</b>
1	Ade Carisa Putri. L	Perempuan
2	Annisa Reski Pratiwi	Perempuan
3	Astrid Febriani Agus	Perempuan
4	Bhiyas Ramadhan	Laki-laki
5	Chelsea Amelia Sunarya	Perempuan
6	Cristiano Gerand. M	Laki-laki
7	Dini Arumi Bahri. N	Perempuan
8	Fatur Rahman. B	Laki-laki
9	Fikkir Arra'uf. R	Laki-laki
10	Hardianti	Perempuan
11	Ibnu Adam Pattini	Laki-laki
12	Kayla Alafisa. F	Perempuan
13	Khanza Putri	Perempuan
14	M. Arfandi	Laki-laki
15	M. Panji Pangestu	Laki-laki
16	Marsya Fihka Tabita	Perempuan
17	Muh. Aco Rama Kadavi	Laki-laki
18	Muh. Nauval Dwi Utama	Laki-laki
19	Muh. Syahrul Hasan	Laki-laki
20	Muh. Lukman Hakim	Laki-laki
21	Muh. Aldhi Kurniawan	Laki-laki
22	Muh. Nawwaf M. A	Laki-laki
23	Muh. Rezky Perdana	Laki-laki
24	Mutiara Indah Kirani	Perempuan
25	Nadia Rajab	Perempuan
26	Nafila Nursafira. M	Perempuan
27	Nai'lah Zhafirah. A	Perempuan
28	Nailah Fajriah. Z	Perempuan
29	Nur'alfi Husna	Perempuan
30	Nur Syafiqah Ananda. R	Perempuan

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN Mongisidi III Makassar  
Kelas/Semester : V/I  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Keterampilan : Menyimak Cerita  
Alokasi Waktu : 3x35 menit

A. Standar Kompetensi

Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan.

B. Kompetensi Dasar

Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita (tokoh, tema, latar, amanat).

C. Indikator

- a. Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat)
- b. Menjelaskan amanat yang terkandung dalam cerita.
- c. Menemukan nilai-nilai dari tokoh-tokoh yang ditonton, didengarkan (film)

D. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa mampu mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat)
- b. Siswa mampu menjelaskan amanat yang terkandung dalam cerita.
- c. Siswa mampu menemukan nilai-nilai dari tokoh-tokoh yang ditonton, didengarkan (film)

E. Materi Pokok Pembelajaran

Cerita Rakyat Anak (terlampir)

F. Metode Pembelajaran

- a. Ceramah
- b. Tanya Jawab
- c. Penugasan

G. Kegiatan Pembelajaran

**a. Kegiatan Awal (15 menit)**

1. Mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing untuk mengawali pelajaran.

2. Siswa menjawab salam dari guru sebagai pembuka kegiatan belajar mengajar dan menjawab sapaan guru.
3. Siswa terkondisi untuk memulai pelajaran serta guru bertanya tentang cerita anak yang pernah dipelajari sebelumnya.
4. Siswa memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu menyimak cerita anak dan menentukan tokoh, tema, latar dan amanat cerita anak.

**b. Kegiatan Inti (75 menit)**

1. Siswa dikondisikan untuk menyimak cerita anak yang akan dibacakan
2. Siswa menyimak cerita anak yang dibacakan oleh guru
3. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru berkaitan mengenai isi cerita anak yang telah mereka simak di antaranya mengenai tokoh, tema, latar dan amanat dari cerita anak
4. Hasil pekerjaan siswa dikumpulkan.
5. Salah satu siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya didepan kelas secara bergiliran, sedangkan siswa lain dapat memberikan masukan atau sanggahan kepada siswa yang sudah menyimpulkan hasil pekerjaannya.

**c. Kegiatan Penutup (15 menit)**

1. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar.
2. Siswa diberi tugas untuk mempelajari materi yang telah mereka terima.

**H. Alat dan Sumber Bahan**

1. Alat
  - a. Alat tulis di kelas
2. Sumber Bahan
  - a. Silabus KTSP 2006
  - b. BSE Bahasa Indonesia kelas 5

## I. Penilaian

### 1. Penilaian Kognitif (Pretest dan Post test )

#### a. Teknik Penilaian

Tes essay

#### b. Rubrik Penilaian

No.	Indikator	No. Soal	Jumlah Soal	Jumlah Skor
1.	Menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan.	2,3	2	40
2.	Menentukan tema cerita anak	1	1	20
3.	Menentukan latar cerita anak	4	1	15
4.	Menentukan amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita anak	5	1	25
Jumlah				100

**CATATAN :**

*Nilai = ( Jumlah skor : jumlah skor maksimal ) X 10.*

*✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.*

**Makassar, Juli 2017**

**Peneliti**

**NURAENI**

**NIM. 10540**

**8532 13**

**Mengetahui,**

**Kepala Sekolah**

**Guru Kelas**

**GUNAWAN, S.E**

**ELLY**

**RAHAYU, S. Pd**

**NIP. 19600414 198201 1 012**

**NIP.**

## **Lampiran**

### **Pengertian Dan Unsur-Unsur Cerita Rakyat**

Cerita rakyat merupakan bentuk karya sastra lama. Cerita rakyat yang berkembang di masyarakat sering disebut dongeng. [Dongeng](#) merupakan cerita khayalan yang tidak pernah terjadi terutama tentang kejadian yang aneh pada zaman dulu. Unsur-unsur cerita rakyat adalah sebagai berikut.

#### 1. Tokoh

Tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita yang memiliki sifat, sikap tingkah laku tertentu, atau watak-watak tertentu.

#### 2. Latar

Latar merupakan segala keterangan mengenai waktu, tempat, atau ruang, dan suasana dalam cerita. Latar tempat misalnya: di desa, di kota, atau daerah tertentu. Latar waktu meliputi waktu terjadinya cerita, misalnya pagi, siang, sore atau malam. Latar suasana meliputi bagaimana peristiwa itu terjadi. Misalnya, menggembarakan, mencekam, mengerikan, atau menyedihkan.

#### 3. Alur (plot)

Alur merupakan urutan-urutan cerita yang memiliki hubungan sebab akibat. Alur juga diartikan sebagai jalannya cerita.

#### 4. Tema

Tema adalah ide pokok yang menjiwai titik tolak pengarang dalam menulis sebuah cerita. Contoh: kepahlawanan, kejujuran, dan persahabatan.

#### 5. Amanat atau pesan

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca karyanya. Pesan biasanya berisi tentang nasihat atau hikmah yang diperoleh setelah mendengarkan cerita yang didengarnya

### ***Cerita Rakyat Sumatera Utara: Asal Usul Danau Toba***

Di wilayah Sumatera hiduplah seorang petani yang sangat rajin bekerja. Ia hidup sendiri sebatang kara. Setiap hari ia bekerja menggarap lading dan mencari ikan dengan tidak mengenal lelah. Hal ini dilakukannya untuk memenuhi kebutuhannya sehari-hari.

Pada suatu hari petani tersebut pergi ke sungai di dekat tempat tinggalnya, ia bermaksud mencari ikan untuk lauknya hari ini. Dengan hanya berbekal sebuah kail, umpan dan tempat ikan, ia pun langsung menuju ke sungai. Setelah sesampainya di sungai, petani tersebut langsung melemparkan kailnya. Sambil menunggu kailnya dimakan ikan, petani tersebut berdoa, "Ya Allah, semoga aku dapat ikan banyak hari ini". Beberapa saat setelah berdoa, kail yang dilemparkannya tadi nampak bergoyang-goyang. Ia segera menarik kailnya. Petani tersebut sangat senang sekali, karena ikan yang didapatkannya sangat besar dan cantik sekali.

Setelah beberapa saat memandangi ikan hasil tangkapannya, petani itu sangat terkejut. Ternyata ikan yang ditangkapnya itu bisa berbicara. "Tolong aku jangan dimakan Pak!! Biarkan aku hidup", teriak ikan itu. Tanpa banyak Tanya, ikan tangkapannya itu langsung dikembalikan ke dalam air lagi. Setelah mengembalikan ikan ke dalam air, petani itu bertambah terkejut, karena tiba-tiba ikan tersebut berubah menjadi seorang wanita yang sangat cantik.

"Jangan takut Pak, aku tidak akan menyakiti kamu", kata si ikan. "Siapakah kamu ini? Bukankah kamu seekor ikan?", Tanya petani itu. "Aku adalah seorang putri yang dikutuk, karena melanggar aturan kerajaan", jawab wanita itu. "Terimakasih engkau sudah membebaskan aku dari kutukan itu, dan sebagai imbalannya aku bersedia kau jadikan istri", kata wanita itu. Petani itupun setuju. Maka jadilah mereka sebagai suami istri. Namun, ada satu janji yang telah disepakati, yaitu mereka tidak boleh menceritakan bahwa asal-usul Putri dari seekor ikan. Jika janji itu dilanggar maka akan terjadi petaka dahsyat.

Setelah beberapa lama mereka menikah, akhirnya kebahagiaan Petani dan istrinya bertambah, karena istri Petani melahirkan seorang bayi laki-laki. Anak mereka tumbuh menjadi anak yang sangat tampan dan kuat, tetapi ada kebiasaan

yang membuat heran semua orang. Anak tersebut selalu merasa lapar, dan tidak pernah merasa kenyang. Semua jatah makanan dilahapnya tanpa sisa.

Hingga suatu hari anak petani tersebut mendapat tugas dari ibunya untuk mengantarkan makanan dan minuman ke sawah di mana ayahnya sedang bekerja. Tetapi tugasnya tidak dipenuhinya. Semua makanan yang seharusnya untuk ayahnya dilahap habis, dan setelah itu dia tertidur di sebuah gubug. Pak tani menunggu kedatangan anaknya, sambil menahan haus dan lapar. Karena tidak tahan menahan lapar, maka ia langsung pulang ke rumah. Di tengah perjalanan pulang, pak tani melihat anaknya sedang tidur di gubug. Petani tersebut langsung membangunkannya. "Hey, bangun!, teriak petani itu.

Setelah anaknya terbangun, petani itu langsung menanyakan makanannya. "Mana makanan buat ayah?", Tanya petani. "Sudah habis kumakan", jawab si anak. Dengan nada tinggi petani itu langsung memarahi anaknya. "Anak tidak tau diuntung ! Tak tahu diri! Dasar anak ikan!," umpat si Petani tanpa sadar telah mengucapkan kata pantangan dari istrinya.

Setelah petani mengucapkan kata-kata tersebut, seketika itu juga anak dan istrinya hilang lenyap tanpa bekas dan jejak. Dari bekas injakan kakinya, tiba-tiba menyemburlah air yang sangat deras. Air meluap sangat tinggi dan luas sehingga membentuk sebuah telaga. Dan akhirnya membentuk sebuah danau. Danau itu akhirnya dikenal dengan nama Danau Toba.

Nama :

No. Absen :

Kelas :

### **Intrument pretest**

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan cerita anak yang kalian simak dengan tepat !

1. Apakah judul dan tema dari ceritanya?
2. Siapakah tokoh-tokoh yang ada dalam cerita ?
3. Bagaimanakah sifat dari tokoh-tokoh yang ada dalam cerita ?
4. Dimanakah latar cerita tersebut!
5. Apakah amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita ?

## **KUNCI JAWABAN**

1. Judul dan Tema
  - a. Judul: Asal usul danau toba
  - b. Tema: Kokar lupa akan janjinya kepada istrinya.
2. Tokoh dalam cerita
  - a. Kokar
  - b. Samosir
3. Watak tokoh dalam cerita
  - a. Rajin dan pemarah, pelupa.
  - b. Baik dan lincah menjadi nakal.
4. Latar : Rumah/sawah
5. Amanat

“ Jangan sembarang janji kepada orang lain kalau kita tidak mampu menjaganya”.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN Mongisidi III Makassar  
Kelas/Semester : V/I  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Keterampilan : Menyimak Cerita  
Alokasi Waktu : 3x35 menit

A. Standar Kompetensi

Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan.

B. Kompetensi Dasar

Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita (tokoh, tema, latar, amanat).

C. Indikator

- a. Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat)
- b. Menjelaskan amanat yang terkandung dalam cerita.
- c. Menemukan nilai-nilai dari tokoh-tokoh yang ditonton, didengarkan (film)

D. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa mampu mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat)
- b. Siswa mampu menjelaskan amanat yang terkandung dalam cerita.
- c. Siswa mampu menemukan nilai-nilai dari tokoh-tokoh yang ditonton, didengarkan (film)

E. Materi Pokok Pembelajaran

Cerita Rakyat Anak (terlampir)

F. Metode Pembelajaran

- a. Ceramah
- b. Tanya Jawab
- c. Penugasan

G. Kegiatan Pembelajaran

**a. Kegiatan Awal (15 menit)**

1. Mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing untuk mengawali pelajaran.

2. Siswa menjawab salam dari guru sebagai pembuka kegiatan belajar mengajar dan menjawab sapaan guru.
3. Siswa terkondisi untuk memulai pelajaran serta guru bertanya tentang cerita anak yang pernah dipelajari sebelumnya.
4. Siswa memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu menyimak cerita anak dan menentukan tokoh, tema, latar dan amanat cerita anak.

**b. Kegiatan Inti (75 menit)**

1. Siswa dikondisikan untuk menyimak cerita anak yang akan dibacakan
2. Siswa menyimak cerita anak yang ditampilkan oleh guru
3. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru berkaitan mengenai isi cerita anak yang telah mereka simak di antaranya mengenai tokoh, tema, latar dan amanat dari cerita anak
4. Hasil pekerjaan siswa dikumpulkan.
5. Salah satu siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya didepan kelas secara bergiliran, sedangkan siswa lain dapat memberikan masukan atau sanggahan kepada siswa yang sudah menyimpulkan hasil pekerjaannya.

**c. Kegiatan Penutup (15 menit)**

1. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar.
2. Siswa diberi tugas untuk mempelajari materi yang telah mereka terima.

**H. Alat dan Sumber Bahan**

1. Alat
  - a. LCD
  - b. Laptop
  - c. Speaker
  - d. Video
  - e. Alat tulis di kelas
  - f. Alat tulis di kelas

2. Sumber Bahan

- a. Silabus KTSP 2006
- b. BSE Bahasa Indonesia kelas 5

I. Penilaian

1. Penilaian Kognitif (Pretest dan Post test )

a. Teknik Penilaian

Tes essay

b. Rubrik Penilaian

No.	Indikator	No. Soal	Jumlah Soal	Jumlah Skor
1.	Menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan.	2,3	2	40
2.	Menentukan tema cerita anak	1	1	20
3.	Menentukan latar cerita anak	4	1	15
4.	Menentukan amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita anak	5	1	25
Jumlah				100

**CATATAN :**

*Nilai = ( Jumlah skor : jumlah skor maksimal ) X 10.*

*✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.*

**Makassar, Juli 2017**

**Peneliti**

**NURAENI**

**NIM. 10540**

**8532 13**

**Mengetahui,**

**Kepala Sekolah**

**Guru Kelas**

**GUNAWAN, S.E**

**ELLY**

**RAHAYU, S.Pd**

**NIP. 19600414 198201 1 012**

**NIP.**

## Lampiran

### Pengertian Dan Unsur-Unsur Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan bentuk karya sastra lama. Cerita rakyat yang berkembang di masyarakat sering disebut dongeng. [Dongeng](#) merupakan cerita khayalan yang tidak pernah terjadi terutama tentang kejadian yang aneh pada zaman dulu. Unsur-unsur cerita rakyat adalah sebagai berikut.

#### 1. Tokoh

Tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita yang memiliki sifat, sikap tingkah laku tertentu, atau watak-watak tertentu.

#### 2. Latar

Latar merupakan segala keterangan mengenai waktu, tempat, atau ruang, dan suasana dalam cerita. Latar tempat misalnya: di desa, di kota, atau daerah tertentu. Latar waktu meliputi waktu terjadinya cerita, misalnya pagi, siang, sore atau malam. Latar suasana meliputi bagaimana peristiwa itu terjadi. Misalnya, menggemirakan, mencekam, mengerikan, atau menyedihkan.

#### 3. Alur (plot)

Alur merupakan urutan-urutan cerita yang memiliki hubungan sebab akibat. Alur juga diartikan sebagai jalannya cerita.

#### 4. Tema

Tema adalah ide pokok yang menjiwai titik tolak pengarang dalam menulis sebuah cerita. Contoh: kepahlawanan, kejujuran, dan persahabatan.

#### 5. Amanat atau pesan

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca karyanya. Pesan biasanya berisi tentang nasihat atau hikmah yang diperoleh setelah mendengarkan cerita yang didengarnya

### ***Cerita Rakyat Sumatera Utara: Timun Mas***

Pada zaman dahulu, hiduplah sepasang suami istri petani. Mereka tinggal di sebuah desa di dekat hutan. Mereka hidup bahagia. Sayangnya mereka belum saja dikaruniai seorang anak pun.

Setiap hari mereka berdoa pada Yang Maha Kuasa. Mereka berdoa agar segera diberi seorang anak. Suatu hari seorang raksasa melewati tempat tinggal mereka. Raksasa itu mendengar doa suami istri itu. Raksasa itu kemudian memberi mereka biji mentimun. “Tanamlah biji ini. Nanti kau akan mendapatkan seorang anak perempuan,” kata Raksasa. “Terima kasih, Raksasa,” kata suami istri itu. “Tapi ada syaratnya. Pada usia 17 tahun anak itu harus kalian serahkan padaku,” sahut Raksasa. Suami istri itu sangat merindukan seorang anak. Karena itu tanpa berpikir panjang mereka setuju.

Suami istri petani itu kemudian menanam biji-biji mentimun itu. Setiap hari mereka merawat tanaman yang mulai tumbuh itu dengan sebaik mungkin. Berbulan-bulan kemudian tumbuhlah sebuah mentimun berwarna keemasan.

Buah mentimun itu semakin lama semakin besar dan berat. Ketika buah itu masak, mereka memetikinya. Dengan hati-hati mereka memotong buah itu. Betapa terkejutnya mereka, di dalam buah itu mereka menemukan bayi perempuan yang sangat cantik. Suami istri itu sangat bahagia. Mereka memberi nama bayi itu Timun Mas.

Tahun demi tahun berlalu. Timun Mas tumbuh menjadi gadis yang cantik. Kedua orang tuanya sangat bangga padanya. Tapi mereka menjadi sangat takut. Karena pada ulang tahun Timun Mas yang ke-17, sang raksasa datang kembali. Raksasa itu menangih janji untuk mengambil Timun Mas.

Petani itu mencoba tenang. “Tunggulah sebentar. Timun Mas sedang bermain. Istriku akan memanggilnya,” katanya. Petani itu segera menemui anaknya. “Anakkku, ambillah ini,” katanya sambil menyerahkan sebuah kantung kain. “Ini akan menolongmu melawan Raksasa. Sekarang larilah secepat mungkin,” katanya. Maka Timun Mas pun segera melarikan diri.

Suami istri itu sedih atas kepergian Timun Mas. Tapi mereka tidak rela kalau anaknya menjadi santapan Raksasa. Raksasa menunggu cukup lama. Ia menjadi tak sabar. Ia tahu, telah dibohongi suami istri itu. Lalu ia pun menghancurkan pondok petani itu. Lalu ia mengejar Timun Mas ke hutan.

Raksasa segera berlari mengejar Timun Mas. Raksasa semakin dekat. Timun Mas segera mengambil segenggam garam dari kantung kainnya. Lalu garam itu ditaburkan ke arah Raksasa. Tiba-tiba sebuah laut yang luas pun terhampar. Raksasa terpaksa berenang dengan susah payah.

Timun Mas berlari lagi. Tapi kemudian Raksasa hampir berhasil menyusulnya. Timun Mas kembali mengambil benda ajaib dari kantungnya. Ia mengambil segenggam cabai. Cabai itu dilemparnya ke arah raksasa. Seketika pohon dengan ranting dan duri yang tajam memerangkap Raksasa. Raksasa berteriak kesakitan. Sementara Timun Mas berlari menyelamatkan diri.

Tapi Raksasa sungguh kuat. Ia lagi-lagi hampir menangkap Timun Mas. Maka Timun Mas pun mengeluarkan benda ajaib ketiga. Ia menebarkan biji-biji mentimun ajaib. Seketika tumbuhlah kebun mentimun yang sangat luas. Raksasa sangat letih dan kelaparan. Ia pun makan mentimun-mentimun yang segar itu dengan lahap. Karena terlalu banyak makan, Raksasa tertidur.

Timun Mas kembali melarikan diri. Ia berlari sekuat tenaga. Tapi lama kelamaan tenaganya habis. Lebih celaka lagi karena Raksasa terbangun dari tidurnya. Raksasa lagi-lagi hampir menangkapnya. Timun Mas sangat ketakutan. Ia pun melemparkan senjatanya yang terakhir, segenggam terasi udang. Lagi-lagi terjadi keajaiban. Sebuah danau lumpur yang luas terhampar. Raksasa terjerembab ke dalamnya. Tangannya hampir menggapai Timun Mas. Tapi danau lumpur itu menariknya ke dasar. Raksasa panik. Ia tak bisa bernapas, lalu tenggelam.

Timun Mas lega. Ia telah selamat. Timun Mas pun kembali ke rumah orang tuanya. Ayah dan Ibu Timun Mas senang sekali melihat Timun Mas selamat. Mereka menyambutnya. “Terima Kasih, Tuhan. Kau telah menyelamatkan anakku,” kata mereka gembira. Sejak saat itu Timun Mas dapat hidup tenang bersama orang tuanya. Mereka dapat hidup bahagia tanpa ketakutan lagi.

Nama :

No. Absen :

Kelas :

### **Intrument posttest**

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan cerita anak yang kalian simak dengan tepat!

1. Apakah judul dan tema dari ceritanya?
2. Siapakah tokoh-tokoh yang ada dalam cerita ?
3. Bagaimanakah sifat dari tokoh-tokoh yang ada dalam cerita ?
4. Dimanakah latar cerita tersebut!
5. Apakah amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita ?

## **KUNCI JAWABAN**

### 1. Judul dan Tema

- a. Judul: Timun Emas
- b. Tema: kesabaran dan keberanian bisa mengalahkan angkara murka

### 2. Tokoh dalam cerita

- a. Sarni (ibu timun emas)
- b. Timun Emas
- c. Raksasa
- d. Petapa.

### 3. Watak tokoh dalam cerita

- a. Mbok Sarni sebagai orang yang sabar dan teladan berani membela apa yang disayangnya
- b. Timun Emas penurut dan berani
- c. Raksasa tokoh yang rakus
- d. Petapa adalah orang yang banyak berilmu dan menolong tanpa pamrih.

### 4. Latar : hutan dan dirumah Mbok Sarni

### 5. Amanat

“ Jangan pernah takut menghadapi hidup dengan tantangan yang besar, dan jangan pernah berjanji jika tidak mampu memenuhinya dan bersikap tanggung jawablah atas apa yang telah kita lakukan”.

Lampiran 2



**DAFTAR NILAI *PRETEST POSTTEST* MURID KELAS V A  
SD NEGERI MONGISIDI III MAKASSAR**

No	Nama Murid	Pertemuan		Keterangan
		Pretest	Posttest	
1	Ade Carisa Putri. L	50	60	
2	Annisa Reski Pratiwi	65	90	
3	Astrid Febriani Agus	55	-	
4	Bhiyas Ramadhan	70	75	
5	Chelsea Amelia Sunarya	65	70	
6	Cristiano Gerand. M	65	70	
7	Dini Arumi Bahri. N	65	90	
8	Fatur Rahman. B	60	70	
9	Fikkir Arra'uf. R	21	39	
10	Hardianti	65	70	
11	Ibnu Adam Pattini	45	60	
12	Kayla Alafisa. F	60	90	
13	Khanza Putri	65	70	
14	M. Arfandi	50	55	
15	M. Panji Pangestu	42	55	
16	Marsya Fihka Tabita	50	60	
17	Muh. Aco Rama Kadavi	50	60	
18	Muh. Nauval Dwi Utama	60	90	
19	Muh. Syahrul Hasan	50	70	
20	Muh. Lukman Hakim	32	52	
21	Muh. Aldhi Kurniawan	50	70	
22	Muh. Nawwaf M. A	90	95	
23	Muh. Rezky Perdana	65	70	
24	Mutiara Indah Kirani	75	90	
25	Nadia Rajab	21	70	
26	Nafila Nursafira. M	60	70	
27	Nai'lah Zhafirah. A	50	70	
28	Nailah Fajriah. Z	90	90	
29	Nur'alfi Husna	65	70	
30	Nur Syafiqah Ananda. R	85	70	
<b>Jumlah</b>		<b>1.500</b>	<b>2.200</b>	

## Lampiran 3

**DAFTAR NILAI *PRETEST* MURID KELAS V A SD NEGERI  
MONGISIDI III MAKASSAR**

No	Nama Murid	Skor					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Ade Carisa Putri. L	10	10	10	15	5	50
2	Annisa Reski Pratiwi	10	15	20	15	5	65
3	Astrid Febriani Agus	10	20	5	15	5	55
4	Bhiyas Ramadhan	10	10	10	15	25	70
5	Chelsea Amelia Sunarya	10	20	15	15	5	65
6	Cristiano Gerand. M	10	20	15	15	5	65
7	Dini Arumi Bahri. N	10	20	15	15	5	65
8	Fatur Rahman. B	10	20	10	15	5	60
9	Fikkir Arra'uf. R	10	2	2	2	5	21
10	Hardianti	10	20	15	15	5	65
11	Ibnu Adam Pattini	10	5	10	15	5	45
12	Kayla Alafisa. F	10	20	10	15	5	60
13	Khanza Putri	10	20	15	15	5	65
14	M. Arfandi	10	10	10	15	5	50
15	M. Panji Pangestu	10	10	2	15	5	42
16	Marsya Fihka Tabita	10	10	10	15	5	50
17	Muh. Aco Rama Kadavi	10	10	5	15	10	50
18	Muh. Nauval Dwi Utama	10	20	15	2	13	60
19	Muh. Syahrul Hasan	10	10	10	15	5	50
20	Muh. Lukman Hakim	10	10	5	2	5	32
21	Muh. Aldhi Kurniawan	10	10	10	15	5	50
22	Muh. Nawwaf M. A	10	20	20	15	25	90
23	Muh. Rezky Perdana	10	20	15	5	15	65
24	Mutiara Indah Kirani	10	20	15	5	25	75
25	Nadia Rajab	10	2	2	2	5	21
26	Nafila Nursafira. M	10	20	10	15	5	60
27	Nai'lah Zhafirah. A	10	10	10	15	5	50
28	Nailah Fajriah. Z	20	20	20	15	15	90
29	Nur'alfi Husna	10	20	15	15	5	65
30	Nur Syafiqah Ananda. R	10	20	15	15	20	85
<b>Jumlah</b>							<b>1.500</b>

Indikator penilaian:

1. Menentukan tema cerita anak : 20
2. Menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita : 20
3. Menyebutkan sifat-sifat dari tokoh yang ada dalam cerita :20
4. Menentukan latar cerita : 15
5. Menentukan pesan atau amanat yang ada dalam cerita : 25

## Lampiran 4

**DAFTAR NILAI *POSTTEST* MURID KELAS V A  
SD NEGERI MONGISIDI III MAKASSAR**

No	Nama Murid	Skor					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Ade Carisa Putri. L	10	20	10	15	5	60
2	Annisa Reski Pratiwi	10	20	20	15	25	90
3	Astrid Febriani Agus	-	-	-	-	-	-
4	Bhiyas Ramadhan	10	20	5	15	25	75
5	Chelsea Amelia Sunarya	10	20	20	15	5	70
6	Cristiano Gerand. M	10	20	20	15	5	70
7	Dini Arumi Bahri. N	10	20	20	15	25	90
8	Fatur Rahman. B	10	20	20	15	5	70
9	Fikir Arra'uf. R	10	15	10	2	2	39
10	Hardianti	10	20	20	15	5	70
11	Ibnu Adam Pattini	10	10	20	15	5	60
12	Kayla Alafisa. F	10	20	20	15	25	90
13	Khanza Putri	10	20	20	15	5	70
14	M. Arfandi	10	5	20	15	5	55
15	M. Panji Pangestu	10	20	5	15	5	55
16	Marsya Fihka Tabita	10	20	10	15	5	60
17	Muh. Aco Rama Kadavi	10	5	10	15	20	60
18	Muh. Nauval Dwi Utama	10	20	20	15	25	90
19	Muh. Syahrul Hasan	10	20	20	15	5	70
20	Muh. Lukman Hakim	10	20	2	15	5	52
21	Muh. Aldhi Kurniawan	10	20	20	15	5	70
22	Muh. Nawwaf M. A	15	20	20	15	25	95
23	Muh. Rezky Perdana	10	20	20	15	5	70
24	Mutiara Indah Kirani	10	20	20	15	25	90
25	Nadia Rajab	10	20	20	15	5	70
26	Nafila Nursafira. M	10	20	20	15	5	70
27	Nai'lah Zhafirah. A	10	20	20	15	5	70
28	Nailah Fajriah. Z	10	20	20	15	25	90
29	Nur'alfi Husna	10	20	20	15	5	70
30	Nur Syafiqah Ananda. R	10	20	20	15	5	70
<b>Jumlah</b>							<b>2.200</b>

Indikator penilaian:

1. Menentukan tema cerita anak : 20
2. Menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita : 20
3. Menyebutkan sifat-sifat dari tokoh yang ada dalam cerita :20
4. Menentukan latar cerita : 15
5. Menentukan pesan atau amanat yang ada dalam cerita : 25

## Lampiran 5

**Analisis Skor *pretest* dan *posttest***

<b>No</b>	<b>X1 (<i>pretest</i>)</b>	<b>X2 (<i>posttest</i>)</b>	<b>d = X2-X1</b>	<b>d<sup>2</sup></b>
1	50	60	10	100
2	65	90	25	625
3	55	-	55	3.025
4	70	75	5	25
5	65	70	5	25
6	65	70	5	25
7	65	90	25	625
8	60	70	10	100
9	21	39	18	324
10	65	70	5	25
11	45	60	15	225
12	60	90	30	900
13	65	70	5	25
14	50	55	5	25
15	42	55	12	144
16	50	60	10	100
17	50	60	10	100
18	60	90	30	900
19	50	70	20	400
20	32	52	20	400
21	50	70	20	400
22	90	95	5	25
23	65	70	5	25
24	75	90	15	225
25	21	70	49	2.401
26	60	70	10	100
27	50	70	20	400
28	90	90	-	-
29	65	70	5	25
30	85	70	-15	225
<b>Jumlah</b>	<b>1.736</b>	<b>2.061</b>	<b>464</b>	<b>11.944</b>

**TABEL**  
**NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t**

$\alpha$ untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
$\alpha$ untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,956	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

**KEGIATAN PEMBELAJARAN**  
*(PRETEST)*



**KEGIATAN PEMBELAJARAN**  
**(POSTTEST)**



## RIWAYAT HIDUP



**Nuraeni**, lahir di Taruttu, Kelurahan Campaga, Kecamatan Tompobulu, Kabupaten Bantaeng pada tanggal 12 Juni 1995. Anak kedua dari 3 bersaudara, Merupakan buah hati dari H. Manja dan Hj. Sarintang.

Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar (SD) pada Tahun 2001 di SD Inpres Taruttu Campaga Kecamatan Tompobulu Kabupaten Bantaeng, Provinsi Sulawesi Selatan, dan pada tahun 2007 penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 2 Tompobulu dan tamat pada tahun 2010, kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 2 Bantaeng, dan tamat pada tahun 2013. Pada tahun 2013 penulis melanjutkan pendidikan pada Program Strata Satu (S1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Muhammadiyah Makassar.