

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Standar Nasional Pendidikan dijelaskan, standar proses yang menjadi kegiatan utama dalam meraih ilmu di sekolah. Proses pembelajaran diselenggarakan dengan interatif, menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk giat, serta memberi ruang yang cukup bagi peserta didik dalam menyalurkan bakat, minat dan potensi. Proses tersebut menentukan hasil belajar peserta didik.

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

Pada dasarnya pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan dan tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap kesusasteraan (Hambali, 2008: 2). Peranan bahasa Indonesia sangat penting dalam kemajuan sumber daya manusia di negara Indonesia. Bahasa Indonesia dijadikan mata pelajaran wajib yang harus dikuasai oleh seluruh warga Indonesia, karena bahasa Indonesia merupakan pusat dan perkembangan intelektual, emosional, spiritual, dan penunjang keberhasilan dalam semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah.

Mempelajari bahasa Indonesia membantu peserta didik untuk merangsang kreativitas dan potensi. Dengan belajar bahasa Indonesia peserta didik mampu mengekspresikan diri, mengemukakan gagasan, informasi, pikiran, dan perasaan serta dapat mengembangkan pengetahuan dan teknologi. Akan tetapi pada kenyataannya, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah kadang masih dilakukan secara klasik atau monoton. Dengan cara guru cerama di depan kelas dengan sistem pembelajaran yang membuat peserta didik merasa bosan serta kurang aktif. Padahal tidak menutup kemungkinan, pembelajaran bahasa Indonesia diterapkan dengan cara yang baru agar dapat memberi hasil yang lebih baik, mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Untuk mencapai hal tersebut perlu adanya kerja sama yang baik antara peserta didik dan tenaga mengajar.

Selain memiliki kualifikasi yang baik, seseorang guru juga harus memiliki keterampilan dalam mengajar atau mendidik, apalagi pada saat ini kurikulum pendidikan telah menerapkan Kurikulum 2013 yang berorientasi pada tematik integratif, tiga komponen utama pendidikan, yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Di kurikulum 2013 ditekankan pada penguatan karakter (Kemendikbud, 2013: 35). Maka untuk menyesuaikan dengan perkembangan kurikulum guru harus melakukan langkah-langkah seperti melakukan perencanaan, persiapan dan evaluasi serta memiliki strategi ataupun metode, agar pembelajaran di sekolah terasa lebih aktif dan menyenangkan. Strategi atau metode yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan serta menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

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

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

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

Tetapi perkembangan teknologi sebenarnya dapat menjadi faktor yang mengandung proses pembelajaran, terutama dalam materi bahasa Indonesia,

apabila digunakan dan dimanfaatkan dengan bijaksana dan cerdas. Sumber teknologi yang mendukung atau media yang diterapkan dalam proses pembelajaran tidak melebihi aturan standar pendidikan yang ada.

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

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

Pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam menyimak cerita rakyat di SDN 7 Panreng Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai masih kurang, pemahaman yang diberikan guru kepada peserta didik terutama kelas V belum bisa diserap dengan baik, artinya secara keseluruhan peserta didik belum antusias dalam melakukan proses pembelajaran. Mungkin karena penggunaan alat atau media yang ada di kelas masih belum dimanfaatkan

dengan maksimal, sehingga tidak membangkitkan semangat pada saat pembelajaran berlangsung.

Media audio berupa hasil rekaman yang dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran tentang cerita rakyat, sesuai dengan keadaan suasana dan kemampuan guru SDN 7 Panreng Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai yang belakangan ini sudah mampu dalam teknologi, selain itu pembelajaran menggunakan audio pada materi cerita rakyat pun belum pernah diterapkan di kelas V pada tahun ajaran ini. Dengan menggunakan media audio peserta didik dapat lebih fokus terhadap cerita rakyat yang disimak sehingga meningkatkan konsentrasi dan kreativitas berfikir peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengetahui pembelajaran peserta didik terhadap menyimak cerita rakyat, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengaruh media audio terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDNN 7 Panreng Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah media audio berpengaruh terhadap kemampuan menyimak sebuah cerita rakyat pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN 7 Panreng Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui pengaruh media audio terhadap kemampuan menyimak

sebuah cerita rakyat pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN 7 Panreng Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai .

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

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

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

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

b. Bagi Murid

Dapat meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya mata pelajaran bahasa Indonesia terutama dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat, serta dapat memberikan pengetahuan mengenai pembelajaran bahasa Indonesia yang aktif dan menyenangkan melalui pembelajaran menyimak cerita rakyat menggunakan media audio. Dengan demikian menciptakan pengalaman yang baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan prestasi peserta didik.

c. Bagi guru

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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang relevan

Penelitian yang relevan dengan kemampuan menyimak di sekolah antara lain : Andi Husni, 2010 judul: “Meningkatkan kemampuan menyimak sebuah cerita rakyat melalui penggunaan media audio visual murid kelas V SDN 97 Ungae Kab. Soppeng “Hasil penelitian ini adalah kemampuan menyimak peserta didik pada siklus I dalam kategori cukup terampil dengan rata-rata 66,4 kemudian siklus II dalam kategori terampil dengan rata-rata 70,3. Dengan demikian, kemampuan menyimak peserta didik mengalami peningkatan. Rike Ramliah, 2010 Judul: “pengaruh penggunaan media audio terhadap pembelajaran menyimak puisi di kelas 4 SMPN 8 pasang kayu tahun pelajaran 2013/2014” pada penelitian ini kemampuan menyimak peserta didik berhasil dengan nilai rata-rata awal 51. 51 menjadi 79,35 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, dengan selisih peningkatan sebesar 27,77. Dengan demikian pembelajaran menyimak peserta didik mengalami peningkatan. Rita Purbawanti, 2012, judul: Peningkatan Keterampilan Menyimak cerita rakyat Melalui Metode Quantum Learning pada siswa Kelas IV SDN 8 Maccope. “Hasil penelitian ini adalah kemampuan menyimak peserta didik pada siklus I dalam kategori cukup terampil dengan rata-rata 68,7 kemudian siklus II dalam kategori terampil dengan rata-rata 80,4. Dengan demikian, kemampuan menyimak peserta didik mengalami peningkatan.

2. Pengertian media

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

Batasan lain telah dikemukakan oleh para ahli yang sebagian diantaranya diberikan berikut ini. AECT (*association of education and communication technologi*) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator*, media menunjukkan fungsi atau perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pelajaran. Disamping itu, *mediator* dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepala peralatan yang canggih, dapat disebut media, ringkasannya,

media adalah alat yang menyampaikan atau mengantar pesan-pesan pembelajaran dengan fungsi utama adalah sebagai alat bantu mengajar yang ditata dan diciptakan.(Azhar Arsyad, 2011: 3-15)

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

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan kondusif, yang penerimannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif, sehingga terlihat pemanfaatan media dalam proses pembelajaran, yaitu untuk mengefektifkan dan mengefesiesikan proses pembelajaran itu sendiri. Media dalam konteks pembelajaran merupakan bahasa guru dalam proses pembelajaran verbal maupun nonverbal. Bahasa verbal adalah semua jenis komunikasi yang menggunakan satu kata atau lebih, sedangkan bahasa nonverbal adalah semua pesan yang disampaikan tanpa kata-kata atau selain dari kata-kata yang digunakan.(Yudhy Munadi, 2012: 7-8)

Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya memanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Adapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke

penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Arief. s Sudiman, 2007: 6-7)

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

Saiful Bahri dan Aswan Zein berpendapat apabila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dapat dipahami bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. (Saiful Bachri, 2002: 136)

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

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

pelajaran sukar untuk dicerna dan untuk dipahami oleh setiap anak didik, terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks.

Secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini, media bukan hanya alat perantara seperti televisi, radio, slide, bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, dan sebagainya yang dikondisikan untuk menambah wawasan mengubah sikap peserta didik atau menambah keterampilan peserta didik.(Wina Sanjaya, 2006: 163)

Media memiliki peran yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Media pembelajaran digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Berbagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu pembelajar untuk belajar. Jadi dapat dipahami media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga lingkungan belajar yang kondusif dapat melakukan proses pembelajaran secara efisien dan efektif.(Rayandra Asyhar, 2011: 4-8)

Media diciptakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik terbentuk suatu informasi yang didapat dari perantara tersebut. Perantara

yang digunakan telah direncanakan dengan baik sehingga dapat membantu proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan.

Media berfungsi sebagai alat yang dapat membantu tugas guru dalam mengajar. Media tersebut dapat mendukung terhadap penggunaan strategi belajar mengajar sekaligus membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Kegunaan utama media adalah sebagai media atau alat bantu untuk menunjang metode yang digunakan oleh guru saat mengajar. (Uus Ruswandi, 2003: 19)

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

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

3. Pengertian media audio

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

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

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

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

Pengelompokkan media dalam pembelajaran terbagi atas beberapa media, salah satunya adalah media audio. Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan sound effect. Jenis

media audio antara lain media radio dan media alat perekam pita magnetik. Media radio merupakan media audio yang penyampaian pesannya dilakukan melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari suatu pemancar, sedangkan alat perekam pita magnetik atau kaset tape recorder merupakan media yang menyajikan pesannya melalui proses rekaman kaset audio. (Rudi Susilana, 2009: 19-20)

Adapun pengertian media audia menurut ashyar, media audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran saja. Media audio berfungsi merekam dan memancarkan suara manusia, binatang, dan lain-lain serta untuk tujuan interview. Media audio digunakan dalam pengembangan keterampilan keterampilan mendengarkan untuk pesan-pesan lisan. Media audio merupakan media penyampaian pesannya yang hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif berupa kata-kata, musik, dan efek suara. (Rayandra Ashar, 2011: 71-72)

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

Selain itu juga menurut Arief S. Sadiman, media audio berkaitan dengan indera pendengar. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam

lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun nonverbal. Ada beberapa jenis media dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

Media audio merupakan segala media yang dapat didengar oleh indera pendengar yaitu telinga. Segala suara yang dapat didengar, baik dalam bentuk verbal berupa kata-kata yang diucapkan ataupun bentuk nonverbal seperti gerak-gerik atau tingkah laku. Adapun macam-macam media audio yang dapat dikelompokkan seperti radio, piringan hitam, dan laboratorium bahasa. (Arief s. Sadiman 1996: 6-7)

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

Dapat disimpulkan dari beberapa definisi di atas, media audio adalah media yang mengutamakan indera pendengaran sebagai penerima pesan atau informasi yang diwujudkan dalam lambang-lambang atau pesan audio. Jenis media yang dikelompokkan dalam media audio, antara lain radio, alat perekam pita magnetik atau kaset, piringan hitam, musik, cd (compact disk), laboratorium bahasa dan lain-lain. Pada penelitian yang

dilakukan media audio yang digunakan berupa rekaman cerita rakyat yang didengarkan melalui laptop dan pengeras suara.

4. Pengertian Kemampuan Menyimak

a. Pengertian Menyimak

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

Menyimak juga mempunyai peranan yang penting sekali bagi kehidupan manusia. Dengan menyimak, seorang dapat mengenal bunyi suatu bahasa. Bunyi-bunyi bahasa yang sering dan berulang-ulang disimak itu akhirnya ditiru, diucapkan dan dipraktikkan dalam kegiatan berbicara. Menyimak juga mempunyai peranan penting sebagai dasar belajar berbahasa, penunjang keterampilan berbicara, membaca, menulis, memperlancar komunikasi lisan, dan penambah informasi atau pengetahuan. Menyimak sebagai proses diawali dengan kegiatan mendengarkan, mengenal, serta menginterpretasikan lambang-lambang

lisan dan menyimak juga bermakna mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi.

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

Menyimak merupakan kegiatan mendengarkan informasi atau pesan yang disampaikan secara lisan oleh seseorang. Dengan proses menyimak seseorang dapat merespons, menilai, memaknai atau memahami suatu pesan yang didengarnya.

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

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

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

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

Dari beberapa pendapat mengenai pengertian menyimak, sejalan dengan Henry Guntur Tarigan dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah kegiatan mendengarkan suatu pesan secara lisan, baik yang berasal dari ucapan orang lain, televisi, radio dan sebagainya dengan penuh perhatian, sehingga menimbulkan pemahaman, penafsiran dan interpretasi dalam memperoleh pesan dan informasi. Selain itu

menyimak juga disampaikan guna memberi efek komunikasi yang baik untuk menghasilkan satu pemahaman yang sama.

b. Tahap-tahap Menyimak

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

- a. Menyimak berkala, yang terjadi pada saat-saat anak merasakan keterlibatan langsung dalam pembicaraan mengenai dirinya.
- b. Menyimak dengan perhatian dangkal, karena sering mendapat gangguan dengan adanya selingan-selingan perhatian kepada hal-hal di luar pembicaraan.
- c. Setengah menyimak, karena gangguan oleh kegiatan menunggu kesempatan untuk mengekspresikan isi hati serta mengutarakan sesuatu yang terpendam dalam hati.
- d. Menyimak serapan, karena sang anak keasyikan menyerap atau mengabsorpsi hal-hal yang kurang penting, hal ini merupakan penjarangan pasif yang sesungguhnya.
- e. Menyimak sekali-sekali, menyimpan sebentar-sebentar sesuatu yang disimak, perhatian secara seksama berganti dengan keasyikan lain, hanya memperhatikan kata-kata sang pembicara yang menarik hati saja.

- f. Menyimak asosiatif, hanya mengingat pengalaman-pengalaman pribadi secara konstan yang mengakibatkan sang penyimak benar-benar tidak memberikan reaksi terhadap pesan yang disampaikan pembicara.
- g. Menyimak dengan reaksi berkala, terhadap pembicara dengan membuat komentar ataupun mengajukan pertanyaan.
- h. Menyimak secara seksama, dengan sungguh-sungguh mengikuti jalan pemikiran sang pembicara.
- i. Menyimak secara aktif, untuk mendapatkan serta menemukan pikiran, pendapat, dan gagasan sang pembicara.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tahap-tahap menyimak diawali dengan menyimak berkala, menyimak dangkal, menyimak setengah, menyimak serapan, menyimak sekali-sekali, menyimak asosiatif, menyimak dengan reaksi berkala, menyimak seksama dan menyimak aktif. Dengan tahapan dalam menyimak memperlihatkan keterlibatan seseorang dalam isi pembicaraan yang dibicarakan.

c. Faktor dan Jenis Menyimak

Faktor penting dalam menyimak ialah keterlibatan penyimak dalam berinteraksi dengan pembicara. Aktivitas menyimak yang bisa dilakukan antara lain melalui sebuah percakapan. Kegiatan mendengarkan atau menyimak sebaiknya dipadukan dengan aktivitas bahasa lainnya. Aktivitas menyimak merupakan aktivitas yang fokus sehingga memerlukan konsentrasi yang penuh. Salah satu langkah penting dalam mengembangkan kemampuan menyimak peserta didik

adalah meminimumkan gangguan fisik di dalam lingkungan kelas. Terdapat jenis-jenis menyimak yang perlu diketahui oleh seorang guru, yaitu:

1. Menyimak ekstensif yaitu jenis kegiatan menyimak yang berhubungan dengan atau mengenal hal-hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu bahasa, tidak perlu bimbingan guru.
2. Menyimak intensif yaitu lebih diarahkan pada menyimak alamiah secara lebih mendalam.
3. Menyimak sosial adalah biasanya berlangsung dalam situasi-situasi sosial, tempat orang-orang mengobrol mengenai hal-hal yang menarik perhatian.
4. Menyimak sekunder adalah sejenis kegiatan menyimak secara kebetulan.
5. Menyimak estetik adalah fase terakhir dari kegiatan menyimak secara kebetulan.
6. Menyimak kritis adalah sejenis kegiatan menyimak yang di dalamnya sudah terlihat kurangnya keaslian ataupun kehadiran prasangka serta ketidak telitian yang diamati.
7. Menyimak konsentrasi merupakan sejenis telaah.
8. Menyimak kreatif adalah pembetulan atau rekontruksi seorang anak secara imajinatif terhadap bunyi, penglihatan, gerakan, serta perasaan-perasaan kinestik yang disarankan oleh apa-apa yang didengarnya.

9. Menyimak penyelidikan adalah sejenis menyimak intensif dengan maksud dan tujuan agak lebih sempit.
10. Menyimak interogatif adalah sejenis menyimak intensif yang menuntut lebih banyak konsentrasi dan seleksi, pemusatan perhatian pemilihan.
11. Menyimak pasif adalah penyerapan suatu bahasa tanpa sadar yang biasanya menyerupai upaya-upaya sadar yang biasanya menyerupai upaya-upaya kita pada saat belajar.(Novi Resmi,2007: 38-40)

Dari jenis-jenis menyimak yang sudah dijelaskan, jenis menyimak yang sesuai dengan pembelajaran menyimak cerita rakyat adalah menyimak ekstensif, menyimak intensif, menyimak estetik, karena dalam menyimak cerita rakyat berhubungan dengan hal-hal yang lebih umum dan bebas terhadap suatu bahasa. Selain itu dalam menyimak cerita rakyat diperlukan cara menyimak yang mendalam dan luas, serta berhubungan dengan keindahan atau kesenian yang dilakukan secara tidak sengaja atau kebetulan.

Dalam peristiwa menyimak ada tiga faktor dominan. Pertama, faktor kesengajaan tampak dengan jelas dan nyata. Kedua faktor pemahaman harus ada dan tampak pula dengan jelas sehingga faktor ketiga, yakni, faktor penilaian dapat muncul dengan nyata pula. Aktivitas penyimak dalam suatu peristiwa menyimak dapat digambarkan seperti berikut, penyimak mendengarkan bunyi bahasa

yang diucapkan secara langsung atau rekamannya baik melalui radio, televisi, atau kaset.

Dari ketiga faktor dominan dalam kegiatan menyimak, faktor tersebut harus dilakukan. Apabila seseorang sudah mencakup tiga faktor dalam proses menyimak maka orang tersebut sudah bisa dikatakan sebagai penyimak yang ideal. Adapun ciri-ciri penyimak ideal menurut Djago Tarigan, yaitu:

Adanya kesiapan fisik dan mental penyimak, motivasi dan kesungguhan, obyektif dan menghargai pembicaraan, menyimak secara menyeluruh namun selektif dalam mengingat atau mencatat pembicaraan, tanggapsituasi dan kenal arah pembicaraan agar dapat menyesuaikan dengan inti pembicaraan, adanya kontak dengan pembicara seperti dengan adanya anggukan kepala, merangkum isi pembicaraan dan menilai serta menanggapi hasil dari pembicaraan.(Djogo Taringan,2005: 6-10)

Dapat disimpulkan bahwa faktor terpenting dalam menyimak adalah keseriusan penyimak dalam menyimak pembicaraan. Hindari gangguan-gangguan yang sekiranya dapat menimbulkan hambatan dalam menyimak. Mengembangkan kemampuan menyimak dengan sikap fokus dan konsentrasi. Selain itu faktor dominan dalam kegiatan menyimak yaitu adanya faktor kesengajaan tampak dengan jelas nyata, faktor pemahaman, dan faktor penilaian dalam menyimak. Apabila faktor-faktor tersebut sudah terpenuhi maka tidak menutup

kemungkinan seseorang tersebut merupakan penyimak yang baik atau penyimak ideal.

d. Tujuan Menyimak

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

- a. Agar dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran pembicara dengan perkataan lain, menyimak adalah untuk belajar,
- b. Seseorang menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau yang diperdengarkan yakni menyimak untuk menikmati keindahan audial,
- c. Agar mendapat nilai sesuatu dari yang disimak, baik itu yang buruk, indah, baik, ngawur, jelek, logis dan tak logis, jadi menyimak itu untuk evaluasi,
- d. Menyimak untuk mengapresiasi materi simakan,
- e. Agar dapat mengkomunikasikan ide-ide, gagasan-gagasan, ataupun perasaan-perasaan kepada orang lain dengan lancar dan tepat,
- f. Agar dapat membedakan bunyi-bunyi yang tepat,
- g. Agar dapat memecahkan suatu masalah secara kreatif dan analisis,

- h. Menyimak juga untuk meyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang diragukan. (Henry Gintur Tarigan 2008: 60-61)

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

5. Pengertian Cerita Rakyat

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

Salah satu sarana pewarisan nilai dan konsepsi adalah cerita rakyat, yaitu kisah atau dongeng yang lahir dari imajinasi manusia, khayalan manusia tentang kehidupan mereka sehari-hari. Oleh Claude Levi-Strauss, cerita rakyat disebut mitos, yang tidak harus dipertentangkan dengan

sejarah atau kenyataan. Levi-Strauss memaknai mitos itu sebagai ekspresi atau perwujudan dari keinginan-keinginan masyarakat yang tidak disadari, yang sedikit banyak tidak konsisten, tidak sesuai, tidak klop, dengan kenyataan sehari-hari (Ahimsa-Putra, 2004: 77).

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

Masyarakat pemilik/pendukung mitos tidak mempermasalahkan apakah suatu cerita itu nyata atau tidak. Ia semata-mata dijadikan sarana komunikasi, pengembangan pengetahuan, dan pembentukan perilaku. Yang lebih penting ialah bagaimana mengartikulasikan hal-hal abstrak ke dalam bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak. Sarana yang mudah untuk menggambarkan sesuatu yang abstrak adalah benda-benda atau makhluk-makhluk di sekitar mereka sebagai metafor, supaya sebuah pesan dapat dipahami dan diterima. Penggambaran tentang perilaku dan sifat-sifat, seperti kejujuran, kesetiakawanan, cerdas, cantik, anggun, disamakan dengan fenomena alam sehari-hari di sekitar mereka. Wajah seorang putri

yang cantik, misalnya, diibaratkan rembulan, rambutnya yang panjang dan bergelombang seperti mayang terurai, matanya yang bercahaya seperti bintang timur (Taslim, 2007: 96). Penggambaran yang demikian membangun imajinasi anak-anak dan mempengaruhi cara pandang mereka terhadap kehidupan.

Pewarisan nilai dan konsepsi melalui cerita yang sudah sedemikian mapan telah menjadi budaya turun-temurun di masyarakat nusantara. Cerita tidak saja merefleksikan nilai-nilai sosial budaya masyarakat dahulu, tetapi juga mengantarkan nilai-nilai itu kepada masyarakat sekarang. Hal itu disebabkan cerita pada satu generasi diwariskan dari cerita masyarakat sebelumnya (Nurgiantoro, 2005: 117). Dengan memahami dan menceritakan kembali cerita-cerita lama kepada anak-anak, maka proses pewarisan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya akan tetap hidup, serta menumbuhkan kecintaan pada budaya sendiri kepada setiap generasi.

Penjelasan dan berbagai kutipan di atas menggambarkan peran penting cerita rakyat sebagai sarana komunikasi antargenerasi dan pengembangan pengetahuan di dalam masyarakat yang bersifat homogen. Lalu, bagaimana peran cerita rakyat itu di tengah masyarakat modern, di mana suatu sistem penyampaian pesan atau pewarisan simbol tidak lagi efektif? Dan strategi apa yang harus digunakan supaya warisan budaya ini tetap mendapatkan tempat? Dalam makalah ini, saya mencoba menjelaskan bagaimana cerita rakyat masih berperan menjaga integritas sosial di lingkungan masyarakat yang multikultur. Dalam konteks

kekinian, penghayatan nilai-nilai dalam cerita rakyat tidak hanya terbatas pada masyarakat pemilik/pendukung suatu cerita, tetapi juga oleh masyarakat lain secara lebih luas. Namun di sisi lain, era deterritorialisasi budaya yang ditandai dengan kuatnya arus teknologi informasi memaksa ‘penyesuaian-penyesuaian’ nilai dan norma dalam masyarakat yang menggiring mereka ke suatu perubahan yang bergeser dari tatanan lama. Ini adalah tantangan.

Cerita Rakyat merupakan sebagian kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki Bangsa Indonesia. Cerita-cerita rakyat adalah yang bersumber hikayat-hikayat warisan bangsa, yang diungkapkan dari satu generasi ke generasi tanpa disandarkan kepada pendirinya (Thu'aimah 1998: 202).

Cerita rakyat adalah cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang mempunyai cerita sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi. Cerita rakyat adalah cerita yang berkembang disetiap daerah dan menceritakan asal usul atau legenda yang terjadi disuatu daerah; cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat. Cerita rakyat merupakan bagian dari dongeng. Ciri-ciri cerita rakyat, yaitu :

1. Cerita rakyat disampaikan secara lisan
2. Disampaikan secara turun-temurun
3. Tidak diketahui siapa pertama kali membuat
4. Kaya nilai-nilai luhur
5. Bersifat tradisional
6. Memiliki banyak versi dan variasi

7. Mempunyai bentuk-bentuk klise dalam susunan atau cara pengungkapannya

6. Unsur-unsur cerita rakyat

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

a. Unsur instrinsik

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

a) Tema

Adalah pokok pikiran yang dipakai sebagai dasar pengarang; pokok pikiran pengarang; ide pokok permasalahan.

b) Alur

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

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

c) Latar

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

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

d) Tokoh dan Penokohan

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

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

e) Sudut Pandang

Kedudukan pengarang dalam cerita; cara pandang pengarang. Setiap pengarang memiliki sudut pandang penceritaan yang

berbeda. Ada yang menggunakan sudut pandang penceritaan orang pertama (aku atau saya); ada yang menggunakan sudut pandang penceritaan orang kedua (kamu atau kau); dan ada juga yang menggunakan sudut pandang orang ketiga (ia, dia atau nama orang).

f) Amanat

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

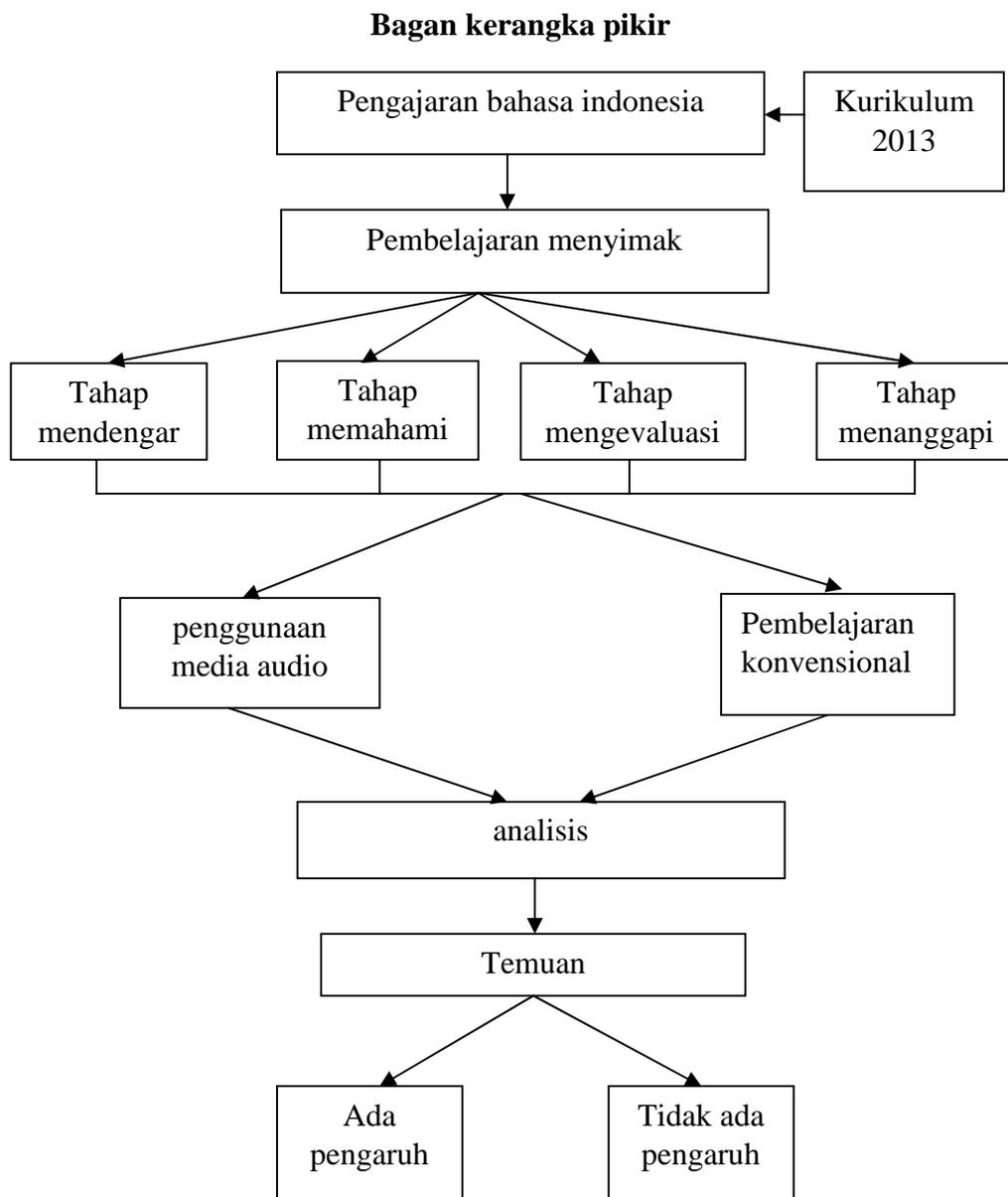
b. Unsur ekstrinsik

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

B. Kerangka Berfikir

Berdasarkan landasan teori, penulis mengemukakan hubungan antara variabel independen (yang mempengaruhi) dan dependen (yang dipengaruhi) yang bersifat sebab pengaruh. Dari judul skripsi “Pengaruh Penggunaan Media Audio terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN 7 Panreng Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai ” dapat diketahui bahwa yang menjadi variabel independen (yang memengaruhi) dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat yaitu media audio (rekaman). Dengan menggunakan media audio dapat

melatih konsentrasi serta meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar, sehingga kemungkinan dapat mempengaruhi keterampilan menyimak peserta didik dalam pembelajaran tentang cerita rakyat pada peserta didik kelas V SDN 7 Panreng Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai . Untuk lebih jelasnya perhatikan bagan kerangka pikir pada gambar 2.1 di bawah ini.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul dan sekurang-kurangnya mengandung dua variable atau lebih.

Dikatakan jawaban yang bersifat sementara karena jawaban belum didukung pengumpulan dan pengolahan data-data yang empiris. Adapun hipotesis dalam penelitian yang dilakukan yaitu

Ho : Tidak terdapat pengaruh dalam penggunaan media audio terhadap pembelajaran menyimak cerita rakyat.

Hi: Terdapat pengaruh dalam penggunaan media audio terhadap pembelajaran menyimak cerita rakyat.

Berdasarkan uraian di atas, hipotesis dalam penelitian eksperimen ini ada pengaruh positif terhadap kemampuan menyimak menggunakan media audio peserta didik kelas V SDN 7 Panreng Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai .

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode yang penulis gunakan dalam penelitian adalah metode eksperimen, yaitu suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. (Suharsimi arikunto, 2010: 9)

Adapun eksperimen yang digunakan adalah eksperimen murni, metode itu memiliki tiga karakter yaitu adanya kelompok kontrol, subjek ditarik secara random, dan ditandai untuk masing-masing kelompok, serta adanya sebuah tes awal diberikan untuk mengetahui perbedaan antar kelompok. (Zainal arifin, 2011: 74)

Dalam penelitian ini, peneliti ikut serta dalam penelitian, yaitu dengan mengajar di sekolah tersebut. Pada kelas eksperimen, pembelajarannya menggunakan media audio sedangkan dalam kelas kontrol tidak menggunakan media audio. Penelitian ini menggunakan teknik pretest dan posttest grup desain. Pada teknik ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih, lalu diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal dan posttest untuk mengetahui keadaan akhir. (Sugiono, 2013: 112)

Peneliti melakukan pretest dan posttest terhadap dua kelas. Kedua kelas penelitian ini kelas eksperimen (V_a) dan kelas kontrol (V_b). Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan, yakni menggunakan media audio, berupa rekaman cerita rakyat. Sedangkan pada kelas kontrol tidak

diberikan perlakuan. Kedua kelompok akan diukur dan dibandingkan untuk memastikan, ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media audio terhadap pembelajaran menyimak cerita rakyat pada kedua kelas tersebut. Pada saat pretest, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen diberi perlakuan yang sama dengan memberi latihan soal kepada peserta didik dalam bentuk pemahaman sebuah cerita rakyat. Selanjutnya pada saat posttest peserta didik diberikan perlakuan yang berbeda. Pada kelas kontrol, peserta didik mengerjakan soal dengan menggunakan cerita rakyat, sedangkan pada kelas eksperimen, guru menyajikan media audio, lalu peserta didik secara individu mengerjakan soal sesuai dengan cerita rakyat yang disimak.

Setelah diberi perlakuan, baik kelas kontrol maupun eksperimen, sama-sama diberi tes berupa posttest. Kemudian dilihat ada atau tidaknya perubahan hasil belajar. Selain itu dapat dikatakan pengaruh yang besar dalam penggunaan media audio tersebut, terutama di kelas eksperimen yang telah diberi perlakuan.

Rancangan Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	Variable bebas	<i>Posttest</i>
(R)e	X1	X	X2
(R)k	Y1	-	Y2

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Keterangan:

(R)e : Kelas eksperimen

(R)k : Kelas Kontrol

X : Variabel bebas atau perlakuan dengan menggunakan media audio

X1 : Hasil pretest kelas eksperimen

X2 : Hasil pretest kelas kontrol

Y1 : Hasil posttest kelas eksperimen

Y2 : Hasil posttest kelas control

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian atau populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Suharsimi Arikunto, 2010: 173)

Pada penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah semua murid kelas V SDN 7 Panreng Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai .

Tabel Populasi

No	Kelas	Jumlah peserta didik	Sampel
1	V _a	27	27
2	V _b	26	-
Jumlah		53	27

Tabel 3.2 (sumber: SDN 7 Panreng Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai)

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang diambil dari populasi tersebut. Cara pengambilan sampel (teknik sampling) dengan probability sampling (pengambilan sampling berdasarkan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Dalam probability sampling peneliti menggunakan simple random sampling yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak atau random tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Dalam pemilihan kelas peneliti memilih karena sesuai dengan kelas yang diajar oleh peneliti. Sampel yang diambil dari populasi penelitian yaitu peserta didik kelas V_a dan V_b . Kelas V_a sebagai kelas eksperimen dan V_b sebagai kelas kontrol.

C. Definisi Operasional Variabel

Margono (1997 : 30) mengemukakan bahwa “definisi operasional variabel dimaksudkan untuk membatasi ruang lingkup yang diteliti agar tidak terjadi salah penafsiran dalam penelitian dan untuk pengukuran atau pengamatan terhadap variabel yang bersangkutan serta pengembangan instrument”.

Berdasarkan berbagai pengertian yang telah diuraikan sebelumnya maka penulis merumuskan definisi operasional variabel bahwa yang dimaksud :

1. Media audio adalah media yang mengutamakan indera pendengaran sebagai penerima pesan atau informasi yang diwujudkan dalam lambang-lambang atau pesan audio.
2. Menyimak cerita rakyat adalah kegiatan mendengarkan cerita rakyat secara lisan, baik yang berasal dari ucapan orang lain, televisi, radio dan sebagainya dengan penuh perhatian, sehingga menimbulkan pemahaman, penafsiran dan interpretasi dalam memperoleh pesan dan informasi dari cerita rakyat tersebut.

D. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat diwujudkan dalam benda, misalnya angket, pedoman wawancara, lembar pengamatan, tes dan sebagainya.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian antara lain tes. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda, terdiri dari lima alternatif jawaban A, B, C, dan D. Tes disusun berdasarkan indikator pada materi pembelajaran. Skor yang dinilai pada pilihan ganda, bernilai 1 (satu) untuk jawaban yang benar dan bernilai 0 (nol) untuk jawaban yang salah. Jumlah soal sebanyak 30.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, digunakan beberapa teknik yang akan digunakan untuk mengumpulkan data. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara:

- a. Tes

Tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data atau keterangan yang diinginkan tentang

seseorang dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat. Instrumen tes dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan dasar seperti tes intelegensi, tes minat, tes bakat khusus, tes hasil belajar (Suharsimi arikunto, 2010: 26). Tes juga merupakan alat yang digunakan oleh pengajar untuk memperoleh informasi tentang keberhasilan peserta didik dalam memahami suatu materi yang telah diberikan oleh pengajar. Tes yang digunakan adalah tes awal, yang dilakukan sebelum pembelajaran (pretest), dan tes akhir yang dilakukan setelah dilaksanakan pembelajaran (posttest). Bentuk tes yang digunakan adalah objektif tes, berupa tes langsung dengan metode pilihan ganda, pelaksanaannya langsung disampaikan oleh pengajar. Soal yang dikerjakan berupa pemahaman cerita rakyat sesuai materi yang sudah dijelaskan oleh guru.

b. Perlakuan (treatment)

Pemberian perlakuan dengan cara peneliti mengajar pada kedua kelas tersebut. Pada kelas eksperimen peneliti mengajar menggunakan media audio. Pada kelas kontrol peneliti mengajar tidak menggunakan media audio. Perlakuan tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam menyimak cerita rakyat.

F. Teknik Analisis Data

Dalam analisis data rumus yang digunakan adalah uji-t. Untuk menggunakan rumus tersebut, terlebih dahulu dilakukan analisis persyaratan sebagai berikut:

1. Pengujian Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas paling sederhana adalah membuat grafik distribusi frekuensi atas skor yang ada. Mengingat kesederhanaan tersebut, maka pengujian kenormalan data sangat tergantung pada kemampuan mata dalam mencermati plotting data. Jika jumlah data cukup banyak dan penyebarannya tidak 100% normal (tidak normal sempurna), maka kesimpulan yang ditarik kemungkinan salah. Untuk menghindari kesalahan lebih baik menggunakan beberapa rumus yang telah diuji keterandalannya. (Agus Irianto, 2014: 272) Uji kenormalan yang dilakukan pada penelitian ini adalah uji liliefors. Uji liliefors adalah uji kenormalan yang sifatnya sederhana. Langkah-langkah melakukan uji liliefors sebagai berikut:

- 1) Urutkan data sampel dari yang terkecil sampai yang terbesar.
- 2) Tentukan nilai Z_i dari tiap-tiap data berikut dengan rumus

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Dengan, Z_i : skor baku \bar{X} : rata-rata

X_i : skor data S : simpangan baku

- 3) Tentukan besar peluang untuk masing-masing nilai Z_i , berdasarkan tabel Z_i dan sebut dengan $F(Z_i)$ dengan aturan:

Jika $Z_i > 0$, maka $F(Z_i) = 0.5 + \text{nilai tabel}$

Jika $Z_i < 0$, maka $F(Z_i) = 1 - (0.5 + \text{nilai tabel})$

- 4) Selanjutnya hitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i jika proporsi dinyatakan oleh $S(Z_i)$, maka $S(Z_i) = \text{Banyaknya } Z_1 Z_2, \dots, Z_n \leq Z_i$
- 5) Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
- 6) Ambil nilai terbesar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut, nilai kita namakan L_o .
- 7) Memberikan interpretasi L_o dengan membandingkan dengan L_t . L_t adalah harga yang diambil dari tabel kritis F .
- 8) Mengambil kesimpulan berdasarkan harga L_o dan L_t yang telah didapat. Apabila $L_o < L_t$ maka sampel tersebut berasal dari distribusi normal.

b. Uji Homogenitas (Uji Kesamaan Varians)

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara dua keadaan atau populasi. Uji homogenitas sangat diperlukan sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih. Uji homogenitas yang dilakukan adalah “uji Fisher.”

$$f = \frac{s_1^2}{s_2^2} \quad \text{dimana} \quad s^2 = \frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan :

F : Homogenitas

s_1^2 : varians besar

s_2^2 : varians kecil

Adapun kriteria pengujianya sebagai berikut: Terima

Ho jika harga F hitung < F table Tolak Ho jika harga F hitung >

F tabel

Keterangan:

Ho : Varians populasi homogen

Ha : Varians populasi tidak homogen

Untuk taraf keyakinan = 0.05 dan derajat bebas pembilang dk = nb-1serta derajat kebebasan penyebut dk = nk-1dengan nb merupakan ukuran sampel yang variansnya besar dan nk merupakan sampel yang ukuran sampel variansnya kecil.

2. Hipotesis

Setelah melakukan pengujian persyaratan analisis, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media audio berupa rekaman terhadap pembelajaran menyimak cerita rakyat di kelas SDN 7 Panreng Kecamatan Sinjai

Utara Kabupaten Sinjai . Langkah-langkah pengujiannya sebagai berikut:

- a. Bentuk rumusan hipotesis

H_0 = Tidak terdapat pengaruh dalam penggunaan media audio terhadap pembelajaran menyimak cerita rakyat.

H_1 = Terdapat pengaruh dalam penggunaan media audio terhadap pembelajaran menyimak cerita rakyat.

- b. Tentukan uji statistic

- 1) Jika varians populasi homogeni mana,

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_E - \bar{x}_K}{Sg \sqrt{\frac{1}{n_E} + \frac{1}{n_K}}} \text{ maka, } Sg = \sqrt{\frac{(n_E - 1)S_E^2 + (n_K - 1)S_K^2}{(n_E + n_K - 2)}}$$

- 2) Jika varians heterogen

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_E - \bar{x}_K}{\sqrt{\frac{S_E^2}{n_E} + \frac{S_K^2}{n_K}}}$$

Penjelasan :

\bar{x}_E = Rata-rata nilai posttest menyimak cerita rakyat peserta didik yang menggunakan media audio

\bar{x}_K = Rata-rata nilai posttest menyimak cerita rakyat peserta didik yang tidak menggunakan media audio

n_E = Jumlah sampel kelas eksperimen

n_K = Jumlah sampel kelas control

S_1^2 : varians besar

s^2 : varians kecil

3) Tentukan taraf signifikan

Tingkat signifikan yang diambil dalam penelitian ini adalah = 0.05 serta $dk = n_e + n_k - 2$ dengan peluang $(1 - \frac{1}{2}\alpha)$.

4) Tentukan kriteria pengujian

Kriteria pengujian pada pengolahan data dilakukan dengan operasi perhitungan, pengujiannya melihat perbandingan antara t_{hitung} dan t_{tabel} . Lakukan pengambilan kesimpulan

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$H_0 : \mu_E = \mu_k$

$H_1 : \mu_E > \mu_k$

Keterangan:

H_0 : hipotesis nol

H_1 : hipotesis alternatif

μ_E : rata-rata nilai menyimak cerita rakyat peserta didik yang menggunakan media audio.

μ_k : rata-rata nilai menyimak cerita rakyat peserta didik yang tidak menggunakan media audio.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Kegiatan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dikelas V_a dan V_b SDN 7 Panreng pada materi pembelajaran menyimak cerita rakyat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio terhadap kemampuan menyimak sebuah cerita rakyat pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN 7 Panreng. Proses pembelajaran dilakukan dengan memberikan perlakuan terhadap salah satu kelas. Kelas V_a merupakan kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media audio berupa rekaman cerita rakyat, dan kelas V_b merupakan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Sebelum melakukan penelitian di kelas eksperimen dan kelas kontrol penelitian merupakan uji validitas dan reliabilitas instrument. Reliabilitas instrument bertujuan untuk mengukur hasil belajar pada pembelajaran menyimak. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan dengan mengujikan 30 pertanyaan pilihan ganda tentang materi cerita rakyat. Cerita rakyat yang diambil adalah cerita rakyat dari Sulawesi Tenggara yang berjudul "Indara Pitaraa dan Siraapare".

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji normalitas dan homogenitas, nilai yang dilakukan untuk menghitung uji persyaratan adalah nilai ujian harian di kelas V_a dan V_b . pada uji normalitas dan homogenitas kedua kelas dinyatakan normal dan homogen, maka setelah

dinyatakan normal dan homogen, peneliti langsung melakukan penelitian pada kedua kelas tersebut.

Pada pembelajaran awal dikelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan *pretest*. Lalu setelah itu penelitian masuk pada inti pembelajaran. Di kelas eksperimen peneliti menggunakan media audio berupa rekaman cerita rakyat, cerita rakyat yang didengar sebagai contoh rekaman cerita rakyat adalah cerita rakyat dari Sumatera barat yang berjudul “maling kundang” dan sebagai evaluasi (*pretest* dan *posttest*) menggunakan cerita rakyat dari Sulawesi tenggara yang berjudul “Indara Pitaraa dan Siraapare”. Sedangkan di kelas kontrol tidak menggunakan media. Cerita rakyat disajikan dalam bentuk test yang dibaca oleh beberapa siswa secara bergantian. Pada pembelajaran pada pertemuan berikutnya peneliti memberikan *posttest* dengan soal yang sama. Kemudian skor rata-rata dari kedua kelas selanjutnya dijadikan sebagai data yang akan digunakan dan diolah sebagai hasil penelitian.

2. Deskripsi data hasil *pretest* dan *posttest* keterampilan menyimak cerita rakyat siswa kelas V SDN 7 Panreng Kecamatan Sinjai utara Kabupaten Sinjai

Tabel 4. Data Hasil *Pretest* Siswa Kelas Kontrol (V_b)

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1	Muh. Rizaldi	66
2	Nasrul	53
3	Irwandy Saputra	66

No	Nama Peserta Didik	Nilai
4	Muh. Sulfikar	63
5	Nanan Prajaya	53
6	Akhsan Taqwin	56
7	Arya Saputra	60
8	Muh.Nur Fajrin	56
9	Abd. Mukhis	46
10	Ahmad Ramadhan	46
11	Nurul Islamiah	53
12	Putri Andriani	46
13	Zahra Putri Handayani	50
14	Natasya	60
15	Nur Annisa	63
16	Sarmila	56
17	Nurfadillah	56
18	Mardiana	63
19	Ardilla	73
20	Santika Maharani	56
21	Feriska	73
22	Rahma Fadilla	50
23	Nur Alya Oktavia	46
24	Enis Said	56
25	Asmiranda	60

26	Risdnayanti	76
----	-------------	----

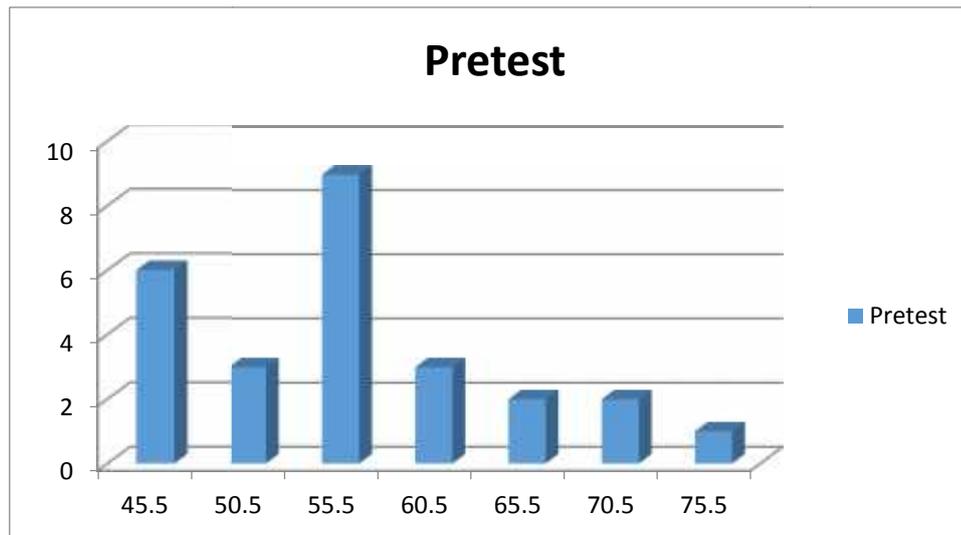
Nilai pretest yang dihasilkan oleh siswa kemudian diurutkan dari nilai rendah sampai nilai tertinggi. Adapun urutanya sebagai berikut:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi *pretest* Kelas Kontrol

No	Interval	Titik tengah	Frekuensi absolute	Frekuensi kumulatif	Frekuensi relatif (%)
1	46-50	48	6	6	23.08
2	51-55	53	3	9	11.54
3	56-60	58	9	18	34.62
4	61-65	63	3	21	11.54
5	66-70	68	2	23	7.69
6	71-75	73	2	25	7.69
7	76-80	78	1	26	3.85
Jumlah			26	110	100

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai *pretest* nilai terendah adalah 46-50 sebanyak 6 orang dan nilai tertinggi adalah 76-80 sebanyak 2 orang. Nilai mean 59.54, nilai median 57.77, nilai modus 58, nilai varians 73.23 dan standar deviasi 8.56.

Distribusi frekuensi pembelajaran menyimak cerita rakyat pada *pretest* kelas kontrol dapat disajikan pada grafik histogram dan polygon dibawah ini.



Gambar 2

Dari grafik diatas dapat dilihat frekuensi absolute tertinggi berada pada rentang 50.5 -55.5 dengan titik tengah 58 pada frekuensi 9 . frekuensi absolute terendah berada pada rentang 70.5-75.5, dengan titik tengah 78, pada frekuensi 1. Median data terletak pada 55.5 – 60.5 dengan titik tengah 53 antara 58 . Pada frekuensi 3 dan 9.

Tabel 6. Data Hasil *Posttest* Siswa Kelas Kontrol (V_b)

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1	Muh. Rizaldi	73
2	Nasrul	76
3	Irwandy Saputra	69
4	Muh. Sulfikar	66
5	Nanan Prajaya	56
6	Akhsan Taqwin	60
7	Arya Saputra	79

No	Nama Peserta Didik	Nilai
8	Muh.Nur Fajrin	69
9	Abd. Mukhis	60
10	Ahmad Ramadhan	56
11	Nurul Islamiah	73
12	Putrid Andriani	80
13	Zahra Putri Handayani	56
14	Natasya	76
15	Nur Annisa	73
16	Sarmila	63
17	Nurfadillah	76
18	Mardiana	69
19	Ardilla	63
20	Santika Maharani	60
21	Feriska	53
22	Rahma Fadilla	73
23	Nur Alya Oktavia	80
24	Enis Said	63
25	Asmiranda	66
26	Risdnayanti	80

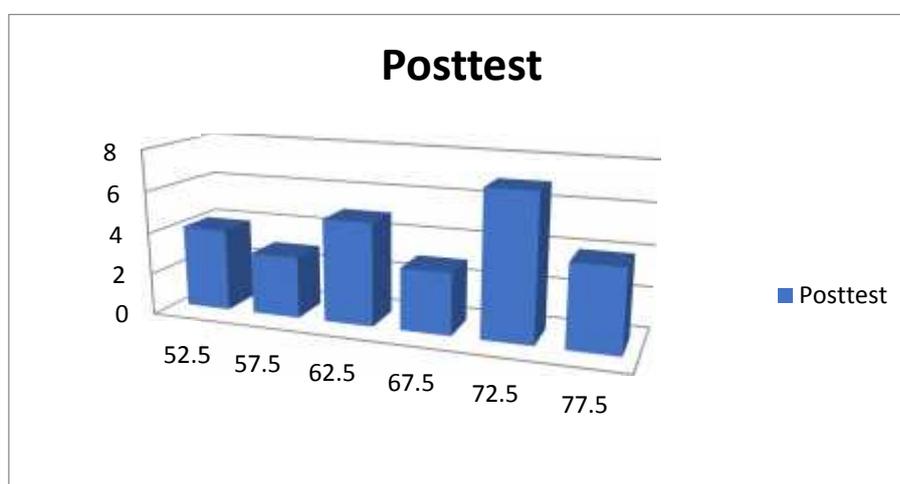
Nilai pretest yang dihasilkan oleh siswa kemudian diurutkan dari nilai rendah sampai nilai tertinggi. Adapun urutannya sebagai berikut:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi *posttest* kelas kontrol

No	Interval	Titik tengah	Frekuensi absolute	Frekuensi kumulatif	Frekuensi relatif (%)
1	53-57	55	4	4	15.38
2	58-62	60	3	7	11.54
3	63-67	65	5	12	19.23
4	68-72	70	3	15	11.54
5	73-77	75	7	22	26.92
6	78-82	80	4	26	15.38
Jumlah			26	86	100

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai *pretest* nilai terendah adalah 53-57 sebanyak 4 orang dan nilai tertinggi adalah 78-82 sebanyak 4 orang. Nilai mean 68.46, nilai median 69.15, nilai modus 73.35, nilai varians 91.08 dan standar deviasi 9.54.

Distribusi frekuensi pembelajaran menyimak cerita rakyat pada *pretest* kelas kontrol dapat disajikan pada grafik histogram dan polygon dibawah ini.



Gambar 3

Dari grafik diatas dapat dilihat frekuensi absolute tertinggi berada pada rentang 67.5-72.5, dengan titik tengah 75 pada frekuensi 7. frekuensi absolute terendah berada

pada rentang 57.5 – 62.5, dengan titik tengah 60, pada frekuensi 3. Median data terletak pada 67.6 -72.5 dengan titik tengah antara 60-70. Pada frekuensi 3 dan 7.

Tabel 8. Statistik Deskriptif Kelas Kontrol

Data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol		
Keterangan	<i>Pretest</i>	Posttest
N	26	26
Xmax	76	80
Xmin	46	53
X	59.54	68.46
S	8.56	9.54

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol. Nilai terendah yang diperoleh pada kelas kontrol mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu 46 untuk nilai *pretest* dan 53 untuk nilai terendah *posttest*, dari 46 menjadi 53, selisi 7 angka. Nilai tertinggi pun mengalami peningkatan, yaitu 76 untuk *pretest* dan 80 untuk *posttest*, selisi 4 angka. Penelitian terjadi setelah kelas kontrol melakukan pembelajaran walaupun tanpa menggunakan media. Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas kontrol menunjukkan perbedaan yang meningkat, yaitu 58.54 untuk rata-rata *pretest* dan 68.46 untuk rata-rata *posttest*. Akan tetapi pada standar devinisi atau simpangan baku *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan, yaitu dari 8.56 untuk simpangan baku *pretest*, menjadi 9.54 untuk simpangan baku *posttest*. Hasil ini menunjukkan bahwa perolehan *posttest* lebih tinggi dibanding *pretest* maka dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat di kelas kontrol terjadi peningkatan.

Tabel 9. Data Hasil *Pretest* Siswa Kelas Eksperimen (V_a)

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1	Wahyuddin	60

2	Kaharuddin	46
3	Alif	53
4	Ashabul Qapih	60
5	Ahmad Rizal	73
6	Ahmad Rifki	66
7	Azka Mahardika	46
8	Rizki	53
9	Muh. Haidir	60
10	Muh. Khairil	60
11	Zulfitra	66
12	Muh. Haris	53
13	Nur syamsiah	60
14	Andini febrianti	66
15	Sugiana	46
16	Wahyuningsi	73
17	Indah permata sari	53
18	Nuralela	60
19	Kurnia	73
20	Yuliani	66
21	Aulia	46
22	Salsabila	53
23	Nur reski	66
24	Nur Azizah	60

No	Nama Peserta Didik	Nilai
25	Aprilia	53
26	Nur Annisa	66
27	Nahdatul Gustian	46

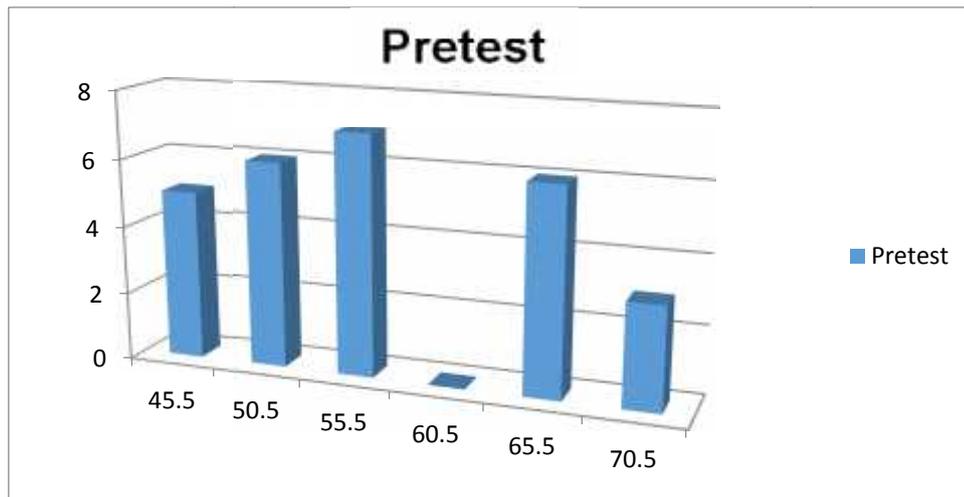
Nilai pretest yang dihasilkan oleh siswa kemudian diurutkan dari nilai rendah sampai nilai tertinggi. Adapun urutanya sebagai berikut:

Tabel 10. Distribusi Frekuensi *pretest* kelas eksperimen

No	Interval	Titik tengah	Frekuensi absolute	Frekuensi kumulatif	Frekuensi relatif (%)
1	46-50	48	5	5	18.52
2	51-55	53	6	11	22.22
3	56-60	58	7	18	25.93
4	61-65	63	0	18	0.00
5	66-70	68	6	24	22.22
6	71-75	73	3	27	11.11
Jumlah			27	103	100

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai *pretest* nilai terendah adalah 46-50 sebanyak 5 orang dan nilai tertinggi adalah 71-75 sebanyak 3 orang. Nilai mean 58.92, nilai median 57.52, nilai modus 56.13, nilai varians 73.15 dan standar deviasi 8.56.

Distribusi frekuensi pembelajaran menyimak cerita rakyat pada *pretest* kelas kontrol dapat disajikan pada grafik histogram dan polygon dibawah ini.



Gambar 4

Dari grafik diatas dapat diliat frekuensi absolute tertinggi berada pada rentang 50.5 – 55.5, dengan titik tengah 58 pada frekuensi 7 . frekuensi absolute terendah berada pada rentang 55.5-60.5, dengan titik tengah 63, pada frekuensi 0. Median data terletak pada 55.5-60.5 dengan titik tengah 53 antara 58. Pada frekuensi 6 dan 7.

Tabel 11. Data Hasil *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen (V_a)

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1	Wahyuddin	82
2	Kaharuddin	95
3	Alif	86
4	Ashabul Qapih	92
5	Ahmad Rizal	80
6	Ahmad Rifki	75
7	Azka Mahardika	82

No	Nama Peserta Didik	Nilai
8	Rizki	82
9	Muh. Haidir	75
10	Muh. Khairil	89
11	Zulfitra	92
12	Muh. Haris	92
13	Nur syamsiah	66
14	Andini febrianti	80
15	Sugiana	86
16	Wahyuningsi	95
17	Indah permata sari	100
18	Nuralela	75
19	Kurnia	75
20	Yuliani	82
21	Aulia	86
22	Salsabila	92
23	Nur reski	95
24	Nur Azizah	100
25	Aprilia	80
26	Nur Annisa	56
27	Nahdatul Gustian	95

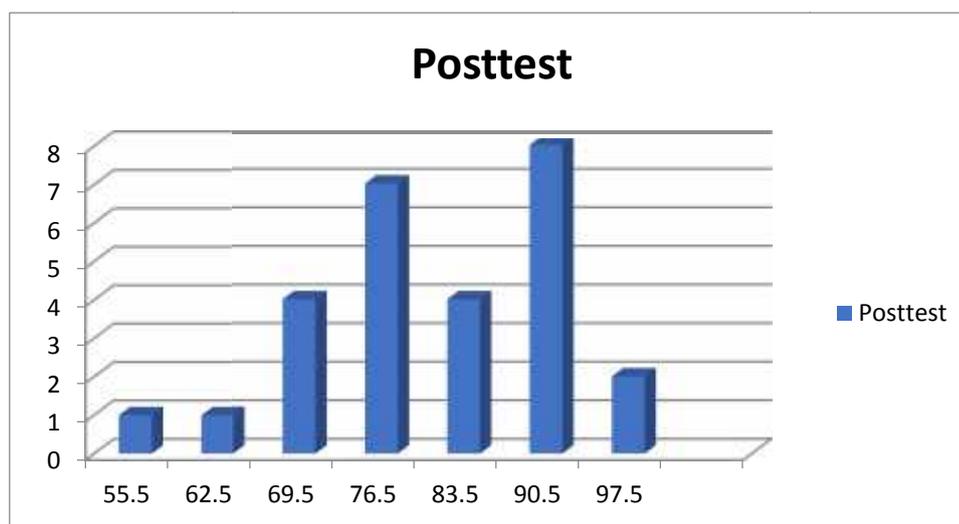
Nilai pretest yang dihasilkan oleh siswa kemudian diurutkan dari nilai rendah sampai nilai tertinggi. Adapun urutanya sebagai berikut:

Tabel 12. Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Interval	Titik tengah	Frekuensi absolute	Frekuensi kumulatif	Frekuensi relatif (%)
1	56-62	59	1	1	3.70
2	63-69	66	1	2	3.70
3	70-76	73	4	6	14.81
4	77-83	80	7	13	25.93
5	84-90	87	4	17	14.81
6	91-97	94	8	25	29.63
7	98-104	101	2	27	7.41
Jumlah			27	91	100

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai *posttest* nilai terendah adalah 56-62 sebanyak 1 orang dan nilai tertinggi adalah 98-104 sebanyak 2 orang. Nilai mean 84.41, nilai median 84.38, nilai modus 92.81, nilai varians 113.64 dan standar deviasi 10.66.

Distribusi frekuensi pembelajaran menyimak cerita rakyat pada *pretest* kelas kontrol dapat disajikan pada grafik histogram dan polygon dibawah ini.



Gambar 5

Dari grafik diatas dapat dilihat frekuensi absolute tertinggi berada pada rentang 83.5– 90.5, dengan titik tengah 94 pada frekuensi 8 . frekuensi absolute terendah berada pada rentang 55.5 – 62.5, dengan titik tengah 59, pada frekuensi 1. Median data terletak pada 83.5-90.5 dengan titik tengah 80 antara 87. Pada frekuensi 7 dan 4.

Tabel 13. Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen

Data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol		
Keterangan	<i>Pretest</i>	Posttest
N	27	27
Xmax	73	100
Xmin	46	56
X	58.92	84.41
S	8.56	10.66

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol. Nilai terendah yang diperoleh pada kelas kontrol mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu 46 untuk nilai *pretest* dan 56 untuk nilai terendah *posttest*, dari 46 menjadi 56, selisih 10 angka. Nilai tertinggi pun mengalami peningkatan, yaitu 73 untuk *pretest* dan 100 untuk *posttest*, selisih mencapai 27. Penelitian terjadi setelah kelas eksperimen melakukan pembelajaran walaupun tanpa menggunakan media. Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas kontrol menunjukkan perbedaan yang meningkat, yaitu 58.92 untuk rata-rata *pretest* dan 84.41 untuk rata-rata *posttest*. Akan tetapi pada standar deviasi atau simpangan baku *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan, yaitu dari 8.56

untuk simpang baku *pretest*, menjadi 10.66 untuk simpangan baku *posttest*. hasil ini menunjukkan bahwa perolehan *posttest* lebih tinggi dibanding *pretest* maka dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat di kelas kontrol terjadi peningkatan.

Tabel 14. Statistik Deskriptif *Posttest* Kelas Kontrol Dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol		
Keterangan	<i>posttest</i> kelas kontrol	<i>posttest</i> kelas eksperimen
N	26	27
Xmax	80	100
Xmin	53	56
X	68.46	84.41
S	9.54	10.66

Dari tabel *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat. Nilai terendah yang diperoleh siswa pada kelas kontrol 53 dan kelas eksperimen 56 dengan selisi 3. Sedangkan nilai tertinggi dibandingkan nilai yang diperoleh siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu 100 untuk kelas eksperimen dan 80 untuk kelas kontrol, dengan selisi mencapai 20. Perolehan nilai rata-rata di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan di kelas kontrol, 68.46 untuk kelas kontrol dan 84.41 untuk kelas eksperimen, dengan jumlah selisi nilai rata-rata 15.95. simpangan baku di kelas eksperimen juga lebih tinggi dibanding di kelas kontrol 9.54 untuk kelas kontrol dan 10.66 untuk kelas eksperimen, dengan selisi simpangan baku mencapai 1.12. Maka dapat disimpulkan dari

statistik deskriptif ini nilai *posttest* di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan di kelas kontrol karena pada dasarnya kelas eksperimen dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat menggunakan media audio.

B. Pengujian Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas penelitian menggunakan Liliefors yang dilakukan terhadap kedua kelompok data. Pengujian dilakukan untuk mengetahui sampel yang diteliti berdistribusi normal atau berada pada titik seimbang. Kriteria dikatakan berdistribusi normal jika harga $L_{hitung} < L_{tabel}$, sebaliknya jika harga $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data yang diperoleh tidak berdistribusi normal.

1) Uji normal data kelas eksperimen

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh L_{hitung} sebesar 0.0955680 dan L_{tabel} sebesar 0.261732 pada taraf signifikan 0.05 untuk jumlah kelas (n) adalah 27. sehingga $L_{hitung} (0.0955680) < L_{tabel} (0.261732)$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

2) Uji normal data kelas kontrol

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh L_{hitung} sebesar 0.107877 dan L_{tabel} sebesar 0.266718 pada taraf signifikan 0.05 untuk jumlah kelas (n) adalah 26. sehingga $L_{hitung} (0.107877) < L_{tabel} (0.266718)$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

Dari perhitungan di atas dapat disimpulkan berdasarkan tabel normalitas sebagai berikut:

Tabel 15 Uji Normalitas

N	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
26	0.107877	0.266718	Normal
27	0.095568	0.261732	Normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogen dilakukan dengan menghitung harga satuan. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya kesamaan variasi kelompok maka dapat dikatakan bahwa kelompok tersebut berasal dari populasi yang sama (homogen). Adapun kriteria pengujiannya sebagai berikut: terima H_0 jika harga $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ dan tolak H_0 jika harga $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan keterangan:

H_0 : varians populasi homogen

H_a : varians populasi tidak homogen

Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh dari dua kelompok kontrol dan eksperimen $F_{hitung} = 1.4957$ dan $F_{tabel} = 4.225201$ dengan taraf signifikan 0.05. Maka disimpulkan $F_{hitung} = 1.4957 \leq F_{tabel} = 4.225201$, dengan demikian bahwa variansi populasi adalah sama atau homogen.

C. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai rata-rata pembelajaran menyimak cerita rakyat siswa yang menggunakan media audio adalah 84.41, dengan varians 113.64 dan standar deviasi 10.66. Sedangkan nilai rata-rata pembelajaran menyimak siswa yang tidak menggunakan media audio adalah 68.46, dengan varians 91.08 dan standar deviasi 9.54, untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak perlu diadakan analisis lanjut.

Berdasarkan hasil pengujian persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas dan homogenitas, diketahui bahwa kedua kelas berada pada distribusi normal dan homogen, sehingga dengan melakukan uji hipotesis menggunakan uji t.

Dengan melihat hasil perhitungan rata-rata kelas eksperimen dan kontrol diperoleh $t_{hitung} = 5.768$, sedangkan pada taraf signifikan $\alpha = 0.01$ dengan derajat kebebasan (dk) = 51 bila dicocok dengan tabel t_{tabel} yaitu $(1 - \frac{1}{2} \alpha)$, jadi harga $t_{tabel} (1 - (0.5)(0.01)) t_{tabel} (0.11) = 2.406$.

Dengan diketahui $t_{hitung} = 5.768 > 2.406 t_{tabel}$, maka hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh dalam penggunaan media audio terhadap pembelajaran menyimak cerita rakyat kelas V SDN 7 Panreng Kecamatan Sinjai utara Kabupaten Sinjai. Adapun perhitungan dengan uji-t sebagai berikut:

Tabel 16 Pemerolehan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No	KELAS KONTROL			
	Pretest (Y1)	Posttest (Y2)	Y1 ²	Y2 ²
1	66	73	4356	5329
2	53	76	2809	5776
3	66	69	4356	4761

No	KELAS KONTROL			
	Pretest (Y1)	Posttest (Y2)	Y1 ²	Y2 ²
4	63	66	3969	4356
5	53	56	2809	3136
6	56	60	3136	3600
8	56	69	3136	4761
9	46	60	2116	3600
10	46	56	2116	3136
11	53	73	2809	5329
12	46	80	2116	6400
13	50	56	2500	3136
14	60	76	3600	5776
15	63	73	3969	5329
16	56	63	3136	3969
17	56	76	3136	5776
18	63	69	3969	4761
19	73	63	5329	3969
20	56	60	3136	3600
21	73	53	5329	2809
22	50	73	2500	5329
23	46	80	2116	6400
24	56	63	3136	3969
25	60	66	3600	4356
26	76	80	5776	6400
	1502	1768	88560	122004
X	56.89	68.00	34062	469253

Tabel 17. Pemerolehan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	KELAS EKSPERIMEN			
	Pretest (X1)	Posttest (X2)	X1 ²	X2 ²
1	60	82	3600	6724
2	46	95	2116	9025
3	53	86	2809	7396
4	60	92	3600	8464
5	73	80	5329	6400
6	66	75	4356	5625
7	46	82	2116	6724
8	53	82	2809	6724
9	60	75	3600	5625
10	60	89	3600	7921
11	66	92	4356	8464
12	53	92	2809	8464
13	60	66	3600	4356
14	66	80	4356	6400
15	46	86	2116	7396

No	KELAS EKSPERIMEN			
	Pretest (X1)	Posttest (X2)	XI ²	X2 ²
16	73	95	5329	9025
17	53	100	2809	10000
18	60	75	3600	5625
19	73	75	5329	5625
20	66	82	4356	6724
21	46	86	2116	7396
22	53	92	2809	8464
23	66	95	4356	9025
24	60	100	3600	10000
25	53	80	2809	6400
26	66	56	4356	3136
27	46	95	2116	9025
	1583	2285	94757	196153
X	58.63	84.63	350953	726493

1. Pengajuan hipotesis

$$H_0 : \mu_e \leq \mu_k$$

$$H_1 : \mu_e > \mu_k$$

2. Berdasarkan perhitungan yang diperoleh sebelumnya :

$$n_e : 27 \quad X_E : 84.41 \quad S_e^2 : 113.64$$

$$n_k : 26 \quad X_k : 68.46 \quad S_k^2 : 91.08$$

Dari data di atas, maka dapat didistribusikan ke dalam rumus uji t sebagai berikut :

$$T_{\text{hitung}} = \frac{X_e - X_k}{Sg \sqrt{\frac{1}{n_e} + \frac{1}{n_k}}} \quad \text{di mana, } Sg = \frac{\sqrt{(n_e - 1)S_e^2 + (n_k - 1)S_k^2}}{\sqrt{(n_e + n_k - 2)}}$$

Cari nilai Sg terlebih dahulu :

$$Sg = \frac{\sqrt{(n_e - 1)S_e^2 + (n_k - 1)S_k^2}}{\sqrt{(n_e + n_k - 2)}}$$

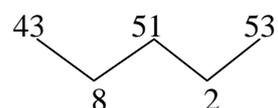
$$= \frac{\sqrt{(27 - 1)113.64 + (26 - 1)91.08}}{\sqrt{27 + 26 - 1}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\sqrt{(26)113.64 + (25)91.08}}{\sqrt{51}} \\
 &= \frac{\sqrt{2954.64 + 2277}}{\sqrt{51}} \\
 &= \frac{\sqrt{5231.64}}{\sqrt{51}} \\
 &= \frac{72.33}{7.141} = \mathbf{10.13}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 T_{\text{hitung}} &= \frac{X_e - X_k}{Sg \sqrt{\frac{1}{n_e} + \frac{1}{n_k}}} \\
 &= \frac{84.41 - 68.46}{10.13 \sqrt{\frac{1}{27} + \frac{1}{26}}} \\
 &= \frac{15.95}{10.13 \sqrt{\frac{27+26}{702}}} \\
 &= \frac{15.95}{10.13 \sqrt{0.075}} \\
 &= \frac{15.95}{10.13(0.273)} \\
 &= \frac{15.95}{2.765} = 5.768
 \end{aligned}$$

1. Taraf signifikan

Taraf signifikan yang digunakan dalam penelitian ini derajat keyakinan 95% dengan rumus $ta = (dk=nE+nK-2)$. Dengan taraf signifikan 0.01 dan $dk = 26 + 27 - 2 = 51$. Untuk memperoleh nilai t_{tabel} (0,01;51) pada distribusi t, digunakan interval tabel berikut :



Berdasarkan tabel distribusi t, diketahui $t_{(0.01;43)} = 2.41$ dan $t_{(0.01;53)} = 2.39$ sehingga nilai $t_{(0.01;51)} =$

$$t_{(0.01;51)} = = \frac{(8 \times 2.41) + (2 \times 2.39)}{8+2} = \frac{19.28+4.78}{10} = \frac{24.06}{10} = 2.406$$

2. Kriteria pengujiannya adalah terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan sebaliknya tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$.

3. Simpulan

Berdasarkan perhitungan, $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5.768 > 2.406$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media audio terhadap pembelajaran menyimak cerita rakyat kelas V SDN 7 Panreng Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan di kelas eksperimen dengan menggunakan media audio sebagai alat yang membantu dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat. Media audio yang digunakan berupa rekaman cerita rakyat yang diperdengarkan melalui laptop dan pengeras suara. Siswa menyimak rekaman yang diperdengarkan berupa cerita rakyat “indara pintara dan sirapare” cerita rakyat dari Sulawesi Tenggara. Cerita rakyat yang disimak diharapkan mempermudah siswa untuk memahami makna yang terkandung dalam sebuah cerita rakyat. Cerita rakyat yang diperdengarkan kepada siswa adalah cerita rakyat yang mudah dipahami, dengan bahasa yang tidak terlalu rumit, dan memiliki makna yang dapat menjadi inspirasi dan pembelajaran yang baik bagi kehidupan siswa.

Pada hari ketiga, pembelajaran berlangsung di kelas kontrol. Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak menggunakan media audio ketika pembelajaran menyimak cerita rakyat, lalu peneliti memberikan soal *pretest*. Masuk ke pembelajaran inti siswa diberikan contoh cerita rakyat “indara

pintara dan sirapare” dijelaskan sedikit tentang materi cerita rakyat dan menyimak, lalu setelah itu beberapa siswa maju kedepan untuk membacakan cerita rakyat sementara siswa lain menyimak cerita rakyat yang dibacakan dengan seksama. Selanjutnya peneliti memberikan soal *posttest* untuk mengetahui pemahaman siswa setelah dilakukan pembelajaran menyimak puisi.

Dikelas eksperimen, saat pembelajaran berlangsung peneliti menggunakan media audio berupa rekaman cerita rakyat yang diperdengarkan melalui laptop dengan pengeras suara, cerita rakyat yang disimak adalah “malin kundang” untuk latihan menyimak lalu peneliti memberikan soal *pretest*. Masuk ke pembelajaran inti siswa menyimak lagi rekaman cerita rakyat “indara pintara dan sirapare” setelah itu diberikan penjelasan sedikit materi tentang cerita rakyat dan menyimak. Setelah itu peneliti memberikan soal *posttest* untuk mengetahui pemahaman siswa setelah menyimak cerita rakyat.

Hasil yang didapat dari penelitian dikelas eksperimen, berdasarkan pengujian hipotesis uji-t pada taraf signifikan $= 0.01$, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media audio terhadap pembelajaran menyimak cerita rakyat di kelas V SDN 7 Panreng Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai. Berarti media yang diterapkan di kelas eksperimen berhasil. Dengan nilai rata-rata awal 68.46 menjadi 84.41 menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan selisih peningkatan 15.95 maka pemberian perlakuan di kelas eksperimen mendapatkan hasil yang sesuai dengan harapan.

Hal tersebut membuktikan dengan menggunakan media audio atau rekaman sebagai media pembelajaran disekolah dapat memberika efek yang baik pada proses dan hasil belajar siswa. Siswa semakin semangat, antusias, dan konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran menyimak cerita rakyat. Jadi, dalam proses pembelajaran, hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui bantuan media audio berupa rekaman, lagu, atau medi audio lain yang sesuai dengan materi serta indikator pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio berpengaruh terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat di kelas V SDN 7 Panreng, sesuai dengan hipotesis dan perhitungan menggunakan rumus uji-t, yaitu $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $5.768 > 2.406$. Dengan nilai rata-rata awal 68.46 menjadi 84.41 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, dengan selisih peningkatan sebesar 15.95. Maka hasil penggunaan media audio di kelas eksperimen sesuai dengan harapan, karena nilai yang dihasilkan dalam pembelajaran sudah mencapai KKM, dengan jumlah KKM 70. Dengan ini hasil penelitian dapat diterima.

B. Saran

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

1. Tingkatkan penggunaan media pada proses pembelajaran bahasa Indonesia baik itu media audio, visual dan audiovisual untuk meningkatkan semangat dan antusias siswa dalam belajar.
2. Pertahankan hasil belajar pada setiap materi pembelajaran guna meningkatkan prestasi.
3. Gunakan sebaik mungkin fasilitas yang tersedia di sekolah, karna hal tersebut dapat mendukung proses pembelajaran dengan baik sehingga siswa lebih semangat untuk belajar

4. Peneliti berharap penelitian mengenai pembelajaran menyimak cerita rakyat, dapat dikembangkan dengan metode atau media yang belum pernah digunakan sebelumnya. Sehingga banyak metode alternatif yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran cerita rakyat di sekolah khususnya untuk kelas V.