

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP
KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA MURID KELAS V SD NEGERI 102
BISOLI KECAMATAN BANGKALA BARAT
KABUPATEN JENEPONTO**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

PATTA LUNITA

NIM :10540952714

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2018**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **PATTA LUNITA**
NIM : 10540 9527 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Cerita pada Hasil Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas V SD Negeri 102 Bisoli Kecamatan Bangualu Barat Kabupaten Jeneponto**

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

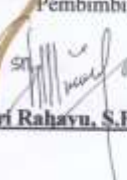
Makassar, Agustus 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I


Pembimbing II


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


Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar


Eren Akh, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 934

Ketua Prodi PGSD


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



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **PATTA LUNITA**, NIM **10540 9527 14** dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 160/Tahun 1439 H/2018 M, tanggal 14 Dzulhijjah 1439 H/27 Agustus 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat tanggal 31 Agustus 2018.

Makassar, 19 Dzulhijjah 1439 H
31 Agustus 2018 M

Panitia Ujian :

- | | | |
|--------------------|---------------------------------------|---------|
| 1. Pengawas Umum : | Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M. | (.....) |
| 2. Ketua : | Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. | (.....) |
| 3. Sekretaris : | Dr. Baharullah, M.Pd. | (.....) |
| 4. Dosen Penguji | 1. Dr. Hj. Andi Tenri Ampa, M.Hum | (.....) |
| | 2. Andi Adam, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | 3. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | 4. Ummu Khaltsun, S.Pd., M.Pd. | (.....) |

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


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

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
SURAT PERNYATAAN	v
SURAT PERJANJIAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	8
A. Kajian Pustaka.....	8
1. Penelitian yang Relevan	8

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	9
3. Menyimak.....	11
4. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
5. Hasil Belajar	28
B. Kerangka Pikir.	30
C. Hipotesis Penelitian.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	34
1. Jenis Penelitian.....	34
2. Desain Penelitian.....	34
B. Populasi dan Sampel	36
C. Definisi Operasional Variabel	37
D. Instrument Penelitian.	39
E. Teknik Pengumpulan Data.....	41
F. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Hasil Penelitian	46
1. Penyajian Data Hasil Penelitian.....	47
2. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual	57
B. Pembahasan.....	61
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	64
A. Simpulan	64
B. Saran.....	65

DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	70
RIWAYAT HIDUP	98

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
3.1	Tabel Daftar Siswa Kelas V	36
3.2	Tabel Kisi-Kisi Instrumen	40
3.3	Tabel Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia	46
4.1	Tabel Skor Nilai Pre- Test	47
4.2	Tabel Perhitungan untuk Mencari Mean nilai pre-test	49
4.3	Tabel Distribusi Data <i>Pretest</i>	51
4.4	Tabel Skor Nilai Post- Test	52
4.5	Tabel Perhitungan Mencari Mean Nilai Post- Test	54
4.6	Tabel Distribusi Data <i>Posttest</i>	56
4.7	Tabel Analisis Skor Pre-tes dan Post-test	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Gambar Kerangka Pikir	32
3.1 Gambar Desain One Group Pre Test- Post Test Design	35
3.2 Gambar Pengaruh antar Variabel X dan Y	38
4.1. Gambar Diagram Batang Hasil Analisis Nilai Pretest	51
4.2. Gambar Diagram Batang Hasil Analisis Nilai Post-test	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Judul	Halaman
1.	Daftar t Tabel.....	71
2.	Nama Siswa.....	72
3.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	74
4.	Cerita Rakyat.....	82
5.	<i>Instrumen penelitian</i>	84
6.	Dokumentasi.....	94
7.	Lampiran Persuratan.....	97

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Patta Lunita
NIM : 10540952714
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Audio Visual*
Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita pada Hasil
Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas V SD Negeri 102
Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya sendiri dan bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 2018

Yang Membuat Pernyataan

PATTA LUNITA
NIM. 10540952714

MOTO

“Barangsiapa melepaskan seorang mukmin dari suatu kesulitan dunia, maka Allah akan melepaskannya dari suatu kesulitan pada hari kiamat”

(HR. Muslim)

Tetap berpikir positif, karena Allah menurut prasangka hamba-Nya

(Patta Lunita)

Kuikhlassian karya ini sebagai bentuk dedikasi pribadi dalam dunia pendidikan yang berdayaguna bagi masyarakat

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya tulis ini untuk ayah dan ibunda yang senantiasa memberikan kasih sayang, dukungan, serta bimbingan. serta segenap keluarga yang telah mengarahkan dan membantu dengan penuh keikhlasan.

ABSTRAK

Patta Lunita, 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Cerita pada Hasil Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas V SD Negeri 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto.* Dibimbing oleh Dr. Tarman A. Arief, S.Pd., M. Pd. Dan Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penelitian ini menelaah pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VSD Negeri 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Apakah penggunaan media pembelajaran audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VSD Negeri 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VSD Negeri 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto. Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Experimental* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas VSD Negeri 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto. dengan sampel penelitian yaitu siswa kelas V sebanyak 35 siswa sesuai dengan teknik *sampling total* yang dilakukan. Pengumpulan data yang dilakukan dengan tes. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil yang diperoleh dari analisis deskriptif, ialah: (1) penggunaan media pembelajaran *audio visual* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, dibuktikan dengan skor hasil pengamatan di setiap pertemuan mengalami peningkatan; (2) hasil belajar siswa pada tes awal (*pretest*) berada pada kategori sedang, sedangkan hasil belajar siswa pada akhir pembelajaran (*posttest*) berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *audio visual* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VSD Negeri 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto.

Kata Kunci : Media Audio Visual, Keterampilan Menyimak Cerita, dan Pembelajaran Bahasa Indonesia.

KATA PENGANTAR

Syukur penulis panjatkan kepada Allah yang telah melimpahkan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa selama penyusunan skripsi ini, tidak sedikit bantuan yang diterima dari berbagai pihak, baik langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Ayahanda Rajamuddin, Ibundaku Pattasugi, dan Saudara-saudariku yang senantiasa mendampingi penulis selama kuliah sampai penyusunan skripsi ini dan tak lupa pula rasa terima kasih kepada Pembimbing I Dr. Tarman A. Arief, S.Pd.,M.Pd. dan Sri Rahayu, S. Pd., M.Pd pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktunya dan membimbing penulis mulai dari penyusunan proposal hingga penyusunan skripsi. Tak lupa pula penulis menghaturkan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

Dr. H. Abd. Rahman Rahim, MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, M. Pd., Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Jurusan Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan ilmu selama dalam pendidikan.

Semoga Allah membalas jasa atas segala bantuan dan dorongan yang telah penulis dapatkan dari pihak-pihak yang tersebut di atas. Penulis menyadari bahwa manusia tidak akan lepas dari segala kehilafan serta segala keterbatasan.

Terima kasih atas kritikan pembaca, semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan diri pribadi penulis. Akhirnya penulis berharap semoga aktivitas keseharian kita senantiasa bernilai ibadah di sisi-Nya. Amin

Makassar, 2018

Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penyelenggaraan pembelajaran merupakan tugas dan tanggung jawab utama seorang guru yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman kepada siswa dalam rangka mencapai tujuan dan fungsi pendidikan. Tujuan dan fungsi pendidikan yang diselenggarakan di sekolah tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 sebagai berikut:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi murid agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Secara etimologi, pendidikan dapat dirumuskan sebagai tuntunan pertumbuhan manusia sejak lahir hingga tercapai kedewasaan jasmani dan rohani dalam interaksi dengan alam dan lingkungan masyarakat melalui tiga aspek yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor. Pendidikan dasar merupakan pembentukan awal atau tahap dasar dalam upaya meningkatkan mutu sumber daya manusia (SDM) sebagai generasi penerus bangsa. Proses pembelajaran dikelas menjadi tumpuan diperolehnya lulusan yang tidak hanya mampu menguasai pengetahuan, namun juga diharapkan memiliki sikap dan keterampilan yang memadai.

Bahasa Indonesia adalah salah satu dari sekian banyak mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia secara umum adalah mengembangkan keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa, baik untuk kemampuan menyimak, berbicara, mendengarkan maupun menulis. Salah satu kegiatan berbahasa adalah bercerita.

Faktanya diberbagai sekolah dasar kondisi pembelajaran menyimak cerita masih terkesan monoton, sehingga kualitas keterampilan berbahasa siswa masih kurang. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa dikelas, 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 dimiliki siswa, baik materi menyimak cerita, menyimak pidato, menyimak petunjuk, menyimak ceramah, maupun materi menyimak lainnya. 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 apabila disuruh menceritakan kembali isi cerita.

Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan yang dilakukan peneliti pada saat melaksanakan proses kegiatan Magang 2 di Sekolah Dasar Negeri 102 Bisoli Kecamatan Bnagkala Barat Kabupeten Jeneponto. diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada kerampilan menyimak cerita belum berjalan secara optimal yang dilakukan guru dikelas V pada saat mengajar dengan pembelajaran yang masih dominan mendengarkan penjelasan guru

dikelas, mencatat atau meringkas pembelajaran yang hanya menggunakan buku guru dan buku siswa. 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 secara langsung. 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.

Salah satu usaha agar proses pembelajaran berjalan secara efektif adalah penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keberhasilan dalam menerima informasi. Media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik pada proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran tidak terkesan membosankan bagi siswa, karena siswa tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru tetapi dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih tertarik dengan pelajaran yang disampaikan dan siswa akan terdorong motivasi belajarnya serta memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah media pembelajaran *audio visual*.

Media pembelajaran *Audio Visual* merupakan alat peraga yang bersifat dapat didengar dan dapat dilihat yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas atau mempermudah dalam memahami bahasa yang sedang dipelajari. Media pembelajaran juga merupakan sarana dan prasarana untuk menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran serta menunjang pendidikan dan pelatihan tentunya perlu mendapat perhatian sendiri. Keberadaan media tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan tanpa adanya media pembelajaran, pelaksanaan pendidikan tidak akan berjalan dengan baik termasuk dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia, sehingga dengan adanya media pembelajaran *audio visual* diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.

Hasil belajar merupakan perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan tersebut menyangkut domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibanding dengan sebelumnya. Hasil belajar ini dapat dilakukan dengan mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian. Dalam proses perubahan ini siswa mempunyai peranan penting dalam perubahan tingkah lakunya, sebab guru sebagai pendidik hanya berusaha bagaimana siswanya mengalami perubahan baik tingkah laku maupun dari sisi intelektualitasnya.

Rusman (2013: 173) mengatakan bahwa:

Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang dan hanya 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi indera lainnya.

Jika pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar digabungkan maka akan menghasilkan hasil belajar yang memuaskan. Melalui media audio visual berupa video pembelajaran maka dapat meningkatkan pembelajaran siswa. Kemudahan siswa dalam menerima materi akan lebih mudah mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Septiana Utaminingrum dengan judul Pengaruh Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SD Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Berdasarkan hasil penelitian tersebut terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran Audio Visual terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SD Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Andi Alvira dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Dongeng Fabel pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Perumnas Kota Makassar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa Penggunaan media audio visual berpengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.

Berkaitan dengan hal itu, Peneliti berpendapat bahwa melalui media audio visual diharapkan ada peningkatan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Atas dasar hasil observasi awal yang telah peneliti jelaskan sebelumnya dan melihat kelebihan dari media pembelajaran audio visual maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitaian tentang “ Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita pada Hasil Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas V SD Negeri 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah penggunaan media pembelajaran *audio visual* berpengaruh terhadap Keterampilan Menyimak Cerita pada Hasil Belajar Bahasa Indonesia Murid kelas V SD Negeri Negeri 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto?

C. Tujuan Penelitian

Dari permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *audio visual* terhadap Keterampilan Menyimak Cerita pada Hasil Belajar Bahasa Indonesia Murid

Kelas V SD Negeri 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian diharapkan yaitu:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Bagi akademisi, sebagai acuan teoritis tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio visual* terhadap hasil belajar siswa.
 - b. Bagi peneliti, sebagai pengalaman yang bersifat ilmiah, dan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru, sebagai alternatif bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang variatif, sehingga siswa termotivasi dalam belajar dan dengan penggunaan media ini, diharapkan guru dapat mengetahui kemampuan masing-masing peserta didik.
 - b. Bagi siswa, dapat mengembangkan pemahaman konsep pelajaran, yang pada akhirnya memperoleh hasil belajar yang optimal.
 - c. Bagi sekolah, adalah penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan ini bertujuan untuk membuktikan hasil penelitian terdahulu dan membuktikan hasil penelitian saat ini. Adapun penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam penelitian ini yaitu :

- a. Utamingrum (2015) dengan judul Pengaruh Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SD Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Berdasarkan hasil penelitian tersebut terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran Audio Visual terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SD Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.
- b. Alvira (2016) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Dongeng Fabel pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Perumnas Kota Makassar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa Penggunaan media audio visual berpengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa yang mempengaruhi terjadinya proses belajar-mengajar, tidak selamanya berada di luar diri pembelajar, tetapi juga berada di dalam diri pembelajar

Menurut Keraf dalam dalam Smarapradhipa (2005:1) menyatakan “bahasa sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa symbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia”. Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar berkomunikasi oleh karena itu pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pembelajar dalam berkomunikasi baik lisan maupun tulis. Bahasa Indonesia adalah bahasa yang digunakan oleh warga Indonesia dan sebagai bahasa persatuan antar warga.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu materi pembelajaran yang sangat penting di sekolah. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman siswa.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya sedangkan bagi guru adalah untuk mengembangkan potensi bahasa Indonesia serta lebih mandiri dalam menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswa.

Tujuan umum pembelajaran sebuah bahasa adalah memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Dengan pembelajaran bahasa memungkinkan manusia saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain untuk memungkinkan manusia meningkatkan kemampuan intelektual.

Pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Dengan pembelajaran bahasa Indonesia siswa diharapkan memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Siswa diharapkan mampu menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar serta dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien secara lisan maupun tulis sesuai dengan etika yang berlaku.
- b. Siswa bangga dan menghargai bahasa Indonesia sebagai bahasa Negara dan bahasa pemersatu bangsa Indonesia.
- c. Siswa mampu memahami bahasa Indonesia serta dapat menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d. Siswa mampu menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan social.
- e. Siswa dapat membaca dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f. Siswa diharapkan dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia serta menghargai dan bangga terhadap sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual Indonesia.

Para siswa harus benar-benar mengetahui dan memahami kemampuan-kemampuan tersebut agar pembelajaran Bahasa Indonesia tersebut dapat berhasil.

3. Menyimak

a. Pengertian Menyimak

Dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia, pembelajaran menyimak kurang dapat perhatian sebagaimana keterampilan berbahasa yang lain. Belum tentu guru bahasa secara khusus mengajarkan sekaligus menguji kemampuan menyimak siswa, walaupun sebenarnya kemampuan itu sangat diperlukan untuk mengikuti kemampuan pembelajaran selanjutnya.

Menurut Tarigan (2008 :24) menyimak diartikan sebagai kemampuan menangkap dan memahami bahasa lisan. Bahan yang sesuai berupa wacana yang memuat informasi. Untuk mengukur kemampuan siswa menangkap dan memahami informasi yang terkandung dalam wacana yang diterima melalui saluran pendengaran.

Menyimak merupakan proses untuk mengorganisasikan apa yang didengar dan menempatkan pesan suara-suara didengar ditangkap menjadi makna yang dapat diterima. Proses menyimak terdiri dari tiga langkah yaitu : (1) menerima masukan yang didengar, (2) melibatkan diri terhadap masukan yang didengar, dan (3) menginterpretasikan dan berinteraksi dengan masukan yang didengar.

b. Tujuan Menyimak

Adapun tujuan menyimak antara lain sebagai berikut:

- 1) Untuk Mendapatkan Fakta

Banyak cara yang dapat dipenuhi oleh seseorang untuk memperoleh fakta. Cara yang pertama adalah dengan mengadakan eksperimen, penelitian, membaca buku, surat kabar, majalah, dan sebagainya. Cara yang kedua adalah dengan mendengarkan radio, melihat televisi, berdiskusi, menghadiri seminar, dan sebagainya. Dari uraian diatas, maka menyimak merupakan sesuatu media untuk mendapatkan fakta dan informasi.

2) Untuk Menganalisis Fakta

Menganalisis fakta adalah proses menaksir kata-kata atau informasi sampai pada tingkat unsur-unsurnya yang menaksir sebab akibat yang terkandung dalam fakta-fakta tersebut.

3) Untuk Mengevaluasi Fakta

Setelah menganalisis fakta, dalam benak penyimak yang kritis akan muncul beberapa pertanyaan sehubungan dengan hasil analisisnya terhadap suatu bahansimakan. Dalam mengevaluasi fakta, penyimak perlu mempertimbangkan bahan simakan dengan menggunakan segala pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya.

4) Untuk Mendapatkan Inspirasi

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia sering dihadapkan pada beberapa masalah dalam hidup mereka. Kadang-kadang, kegiatan menyimak dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah-masalah tersebut dengan cara mencari

inspirasi. Kegiatan menyimak yang dapat menimbulkan inspirasi adalah seperti menyimak pengajian, seminar, dan sebagainya.

5) Untuk Mendapatkan Hiburan

Pada dasarnya, manusia dalam hidup ini memerlukan hiburan. Hiburan dapat diperoleh melalui berbagai kegiatan, salah satunya adalah kegiatan menyimak. Manusia jaman sekarang sering menyimak radio, televisi, film, dan sebagainya untuk memperoleh hiburan.

6) Untuk Memperbaiki Kemampuan Berbicara

Tujuan menyimak yang terakhir adalah memperbaiki kemampuan berbicara. Dengan menyimak pembicaraan yang terpilih, kita dapat memperbaiki kemampuan berbicara.

d. Tes Keterampilan Menyimak

Sasaran utama tes kemampuan menyimak adalah kemampuan peserta tes untuk memahami isi wacana yang dikomunikasikan secara lisan langsung oleh pembicara, atau sekedar rekaman audio atau video (Soenardi Djiwandono, 2008: 114). Selanjutnya Soenardi mengatakan pemahaman tersebut dapat mengacu kepada pemahaman secara umum seperti topik yang dibahas atau sekedar garis besar isinya, atau bagian-bagian yang lebih terinci termasuk pelaku, lokasi, waktu, dan beberapa aspek yang menonjol. Pemahaman lewat menyimak dapat pula berkaitan dengan hal-hal yang lebih bersifat mendalam, yang tidak terbatas pada hal-hal yang secara tegas dan langsung terungkapkan.

Penetapan jenis sasaran kemampuan yang dijadikan fokus tes disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta tes. Untuk tingkat pemula dapat digunakan butir-butir tes yang jawabannya memerlukan sekedar pemahaman tentang hal-hal yang secara langsung, konkrit, dan harfiah termuat dalam wacana. Pertanyaan-pertanyaan yang kurang langsung sifatnya, termasuk kaitan antara berbagai bagian wacana, menemukan implikasi dan menarik kesimpulan, sampai dengan menentukan sikap dan melakukan evaluasi terhadap isi wacana, lebih sesuai bagi peserta tes yang tingkat kemampuan bahasanya lebih tinggi.

Disamping tentang identifikasi dan rincian kemampuan tes menyimak, bagian penting lain adalah pemilihan wacana untuk dipahami dengan memperdengarkannya kepada peserta tes. Dari wacana itulah nantinya sejumlah pertanyaan harus dijawab oleh peserta tes sesuai dengan pemahamannya terhadap isi wacana. Tes menyimak sebaiknya tidak merupakan sesuatu yang asing dalam berbagai aspek, kecuali isi wacananya yang pemahamannya merupakan sasaran pokok dari tes menyimak.

4. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Arsyad (2013: 3) dalam bahasa Arab, “media yang artinya perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Sejalan dengan pendapat di atas Heinich (Arsyad, 2013: 4) mengemukakan bahwa “media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima”.

Pendapat tersebut diperkuat dengan pendapat dari Miarso (Musfiqon, 2012: 26) yang menyatakan bahwa “media adalah wadah dari materi yang ingin disampaikan oleh pengajar dengan tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar”.

Media pembelajaran sebagai suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri keberadaannya. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sulit dimengerti dan dipahami oleh siswa, terutama pembelajaran yang sangat rumit dan kompleks. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, dan mendatakan informasi.

Winkel (Susanto, 2013) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan seyogyanya adalah media yang dapat menumbuhkan motivasi siswa agar dapat mengingat pelajaran dengan mudah. Selain itu, dengan penggunaan media dapat menyediakan stimulus belajar, aktif dalam merespon, memberi umpan balik dengan cepat, dan menghindari kebosanan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat perantara terjadinya proses pembelajaran

dan memberikan rangsangan sehingga terjadinya proses interaksi belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.

a. Media Pembelajaran *Audio Visual*

Terdapat banyak media pembelajaran, mulai dari yang sangat sederhana hingga ke kompleks, mulai dari yang hanya menggunakan indera mata hingga perpaduan lebih dari satu indera. Dari yang harganya murah dan tidak memerlukan listrik hingga yang mahal dan sangat tergantung pada perangkat keras. Seiring berkembangnya teknologi, muncullah berbagai macam bahan ajar baru yang semakin canggih, mulai dari berkembangnya bahan ajar cetak, lalu merambah ke bahan ajar audio, hingga bahan ajar *audio-visual*. Ini semua menunjukkan bahwa bentuk bahan ajar selalu mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan.

Media pembelajaran *audio visual* merupakan alat peraga yang bersifat dapat didengar dan dapat dilihat yang dapat membantu siswa dalam belajar mengajar yang berfungsi memperjelas atau mempermudah dalam memahami bahasa yang sedang dipelajari. Konsep pengajaran *audio visual* berkembang sejak tahun 1940. Istilah bermakna sejauh peralatan yang dipakai oleh para guru yang dalam menyampaikan konsep, gagasan, dan pengalaman yang ditangkap oleh indra pandang dan pendengar, penekanan utama dalam pengajaran *audio visual* adalah pada nilai belajar yang diperoleh melalui pengalaman kongkrit, tidak hanya didasarkan atas kata belaka, selanjutnya pengajaran dengan media pembelajaran *audio visual* dapat berarti bila dipergunakan sebagai bagian dari proses

pengajaran, peralatan *audio visual* tidak harus digolongkan sebagai pengalaman belajar yang diperoleh dari pengindraan pandang dan dengar, tetapi sebagai alat teknologi yang bisa memperkaya serta memberikan pengalaman kongkrit kepada siswa.

Media pembelajaran *audio visual* terdiri dari tiga kunci utama yaitu media, audio, dan visual. Media adalah perantara atau alat peraga, audio berarti suara, sedangkan visual berarti gambar yang dapat dilihat. Arsyad (Rusman, 2013) memberikan pengertian media pembelajaran *audio visual* sebagai serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *audio visual* adalah media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak dengan berbagai bentuk animasi atau media yang melibatkan pendengaran dan penglihatan dalam satu kegiatan proses pembelajaran.

b. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran *Audio Visual* dalam Pembelajaran

Media pada mulanya dikenal sebagai alat peraga atau alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni yang memberikan pengalaman visual pada anak dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, dan mudah dipahami.

Media pembelajaran *audio visual* khususnya dalam bentuk video memiliki beberapa macam manfaat. Manfaat video menurut Arsyad (2013: 50), antara lain:

- 1) Melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain;
- 2) suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan berulang-ulang jika dipandang perlu;
- 3) mendorong dan meningkatkan motivasi serta menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya;
- 4) mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa;
- 5) video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas;
- 6) video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.

Menurut Lucas (2011) “waktu belajar yang lebih efektif dan bisa mengingat dengan baik adalah saat kita menggunakan lebih dari satu indera”. Cara ini sangat mudah terjadi pada bagian *neocortex* otak, sehingga detail-detail informasi baik lisan maupun gambar akan terindra dengan kuat pada bagian terkecil *neo-cortex* otak (*sub long term memory*).

Berdasarkan penjelasan di atas, keberadaan media pembelajaran *audiovisual* sangat tidak dipungkiri lagi di dalam kelas. Media pembelajaran *audio visual* dapat membangkitkan semangat belajar siswa dan pemahaman siswa terhadap materi akan terasa lebih mudah. Pembelajaran dengan

menggunakan media pembelajaran *audio visual* akan berpengaruh kepada hasil belajar siswa.

Adapun tujuan pemakaian media audiovisual, dalam hal ini yang dimaksud secara umum dalam proses pembelajaran adalah :

1) Untuk Tujuan Kognitif

Dengan menggunakan video, mitra kognitif dapat dikembangkan yakni yang menyangkut kemampuan mengenal kembali kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak yang serasi. Misalnya : pengamatan benda terhadap kecepatan relatif suatu objek atau benda yang bergerak, penyimpangan dalam gerak interaksi antara objek dan benda. Dengan video dapat pula dipertunjukan serangkaian gambar diam maupun untuk menunjukkan contoh-contoh bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi manusiawi, sehingga dapat dimungkinkan mengoreksi langsung terhadap penampilan yang tidak memenuhi syarat.

2) Untuk Tujuan Psikomotor

Video merupakan media yang paling tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak, karena dapat diperjelas dengan cara dipercepat atau diperlambat.

3) Untuk Tujuan Afektif

Dengan menggunakan dengan berbagai teknik dan efek, video dapat menjadi media yang sangat ampuh untuk mempengaruhi sikap dan emosi.

c. Macam-Macam Media Pembelajaran *Audio Visual*

Media merupakan sarana dan prasarana untuk menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran serta menunjang pendidikan dan pelatihan dan tentunya

perlu mendapat perhatian tersendiri. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media tidak dapat diabaikan begitu saja. Hal ini dikarenakan tanpa adanya media pembelajaran, maka pelaksanaan pendidikan tidak akan berjalan dengan baik, termasuk dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pengajaran melalui pembelajaran *audio visual* adalah penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada kata-kata symbol yang serupa. Sehingga dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas atau mempermudah dalam memahami bahasa yang sedang dipelajari.

Jenis media pembelajaran *audio visual* ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Djamarah (2007) mengemukakan macam-macam media pembelajaran *audio visual* sebagai berikut:

1) Film

Film adalah serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar pada kecepatan tertentu sehingga menjadikan urutan tingkatan yang berjalan terus sehingga menggambarkan pergerakan yang nampak normal.

Menurut Musfiqon (2012) film pada hakekatnya merupakan penemuan baru dalam interaksi belajar mengajar yang dikombinasikan dua macam indera pada saat yang sama. Sejalan dengan pendapat tersebut, Indriana (Setiawati, 2012) mengemukakan bahwa film merupakan serangkaian gambar diam yang

meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak.

Banyak hal yang dapat di jelaskan melalui film, antara lain tentang proses yang terjadi dalam tubuh kita atau yang terjadi dalam satu industry, kejadian-kejadian alam, tata cara kehidupan, mengajarkan suatu ketrampilan, sejarah-sejarah kehidupan zaman dahulu dan sebagainya. Film merupakan salah satu media yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan film siswa dapat melengkapipengalaman-pengalaman dasar, memancing inspirasi baru, menarik perhatian, menjelaskan hal-hal yang abstrak dengan memperlihatkan perlakuan objek yang sebenarnya.

Berdasarkan pengertian tersebut, peneliti menegaskan bahwa film merupakan media yang menyajikan pesan berupa audio, visual, dan gerak sehingga tercipta kesan yang lebih interaktif bagi penikmatnya. Media film disajikan sebagai media pembelajaran yang dalam alur ceritanya menyelipkan beberapa pesan moral yang dapat dijadikan pembelajaran.

2) Video

Video merupakan salah satu jenis media *audio visual*. Pemanfaatan penggunaan media video bukan sesuatu yang asing lagi digunakan di sekolah-sekolah. Saat ini telah banyak sekolah yang memanfaatkan penggunaan media video pembelajaran di sekolah, sebagai media *audio visual* yang mudah diperoleh dan juga menarik. Video pembelajaran merupakan video yang mengabungkan unsur suara dan gambar sekaligus.

Menurut Setiawati (2012) “Video adalah media *audio visual* yang dapat menampilkan suara, gambar dan gerak sekaligus, sehingga media ini efektif untuk menyajikan berbagai topik pelajaran yang sulit disampaikan melalui informasi verbal”. Sekarang, media video mudah diperoleh karena dikemas dalam bentuk VCD (*Video Compact Disk*). Media video ini layak kita jadikan salah satu pilihan untuk dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran disekolah.

Adriani (2016) dalam skripsinya mengemukakan bahwa kelebihan video pembelajaran dalam mengkomunikasikan informasi adalah:

- a) Video dapat menayangkan gambar gerak.
- b) Video dapat memperlihatkan berlangsungnya suatu proses secara bertahap.
- c) Video dapat digunakan sebagai medium observasi yang aman.
- d) Dramatisasi yang terdapat dalam sebuah program video, dapat menggugah emosi audien, karena itu medium video dapat berperan membentuk sikap individu dan sikap sosial.

3) Televisi

Televisi juga merupakan media yang dapat menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara *audio visual* dengan disertai unsur gerak. Rusman (2013: 184) mengemukakan “Televisi berasal dari tele dan vise, tele artinya jauh dan vise artinya pengelihatan, jadi televisi adalah pengelihatan jarak jauh atau penyiaran gambar-gambar melalui gelombang radio”.

Televisi juga merupakan salah satu media yang mudah ditemui seperti dirumah, disekolah maupun ditempat umum lainnya. Selain itu televisi juga

menjadi sumber informasi yang tidak hanya menyiarkan tentang pembelajaran namun juga hiburan, dan berita.

4) Animasi

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Pada proses pembuatannya sang pembuat animasi atau yang lebih dikenal dengan animator harus menggunakan logika berfikir untuk menentukan alur gerak suatu objek dari keadaan awal hingga keadaan akhir objek tersebut. Perencanaan yang matang dalam perumusan alur gerak berdasarkan logika yang tepat akan menghasilkan animasi yang menarik untuk disaksikan.

Harrison dan Hummell (Rahmatullah, 2011: 2) menyatakan bahwa “film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar”. Bogiages dan Hitt (Rahmatullah, 2011: 3) menyatakan, “peningkatan minat, pemahaman, dan keterampilan bekerja dalam kelompok merupakan bagian dari nilai tambah pemanfaatan animasi dalam pembelajaran”.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya kelebihan dari media *audio visual* terletak kepada kemampuannya untuk menampilkan hal-hal yang dapat menarik perhatian melalui gambar yang disajikan serta yang tidak kalah pentingnya adalah kemampuannya dalam

mengkonkretkan sesuatu yang bersifat abstrak sehingga siswa tidak verbalisme. Sedangkan secara umum kekurangannya hanya bertolak kepada pada masalah teknis terhadap pengadaanya yang dianggap cukup mahal, tetapi untuk pengadaannya di zaman sekarang dapat diatasi dengan cara mendownload di situs-situs video tertentu. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media video pembelajaran dan proyektor untuk memperjelas.

d. Film Sebagai Media Pembelajaran

1) Pengertian Film

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam *frame* dimana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. (Arsyad, 2004: 49)

Pada umumnya film digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Media ini dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa film sebagai media audio visual merupakan sederetan gambar dengan ilusi gerak, sehingga terlihat hidup dalam *frame* yang diproyeksikan melalui proyektor dan diproduksi secara mekanis sehingga dapat dilihat dan didengar.

2) Film Animasi

Menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 53) animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian

tulisan atau gambar yang digerakkan secara mekanis elektronik sehingga tampak di layar menjadi gerak.

Dari definisi di atas, tampak bahwa animasi sebenarnya merupakan teknik dan proses memberikan gerakan yang tampak pada objek mati. Animasi sering dihasilkan dari seni bentuk yang berurutan. Gerak gambar animasi dihasilkan dari suatu rangkaian gambar tak hidup yang tersusun dengan urutan dalam perbedaan gerak yang minim pada setiap *frame*. *Frame* adalah struktur gambar dasar pada suatu gerakan animasi atau gambar-gambar berkesinambungan sehingga menghasilkan gerak yang baik di dalam film maupun video. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media film animasi adalah media audio visual berupa rangkaian gambar tak hidup yang berurutan pada *frame* yang diproyeksikan secara mekanis elektronik sehingga tampak hidup pada layar.

e. Media Film Animasi

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses penyampaian informasi atau perantara untuk menyampaikan pesan, informasi, materi ajar kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minatnya dalam suatu proses pembelajaran yang dilakukan.

Film sebagai media audio visual merupakan sederetan gambar dengan ilusi gerak, sehingga terlihat hidup dalam *frame* yang diproyeksikan melalui proyektor dan diproduksi secara mekanis sehingga dapat dilihat dan didengar.

Animasi dihasilkan dari suatu rangkaian gambar tak hidup yang tersusun dengan urutan dalam perbedaan gerak yang minim pada setiap *frame*. *Frame* adalah struktur gambar dasar pada suatu gerakan animasi atau gambar-gambar

berkesinambungan sehingga menghasilkan gerak yang baik di dalam film maupun video.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media film animasi adalah suatu perantara audio visual untuk menyampaikan pesan, informasi, materi ajar kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minatnya dalam suatu proses pembelajaran yang dilakukan yang tersusun dari rangkaian gambar tak hidup yang berurutan pada *frame* yang diproyeksikan secara mekanis elektronis sehingga tampak hidup pada layar.

f. Pembelajaran Menyimak Cerita dengan Media Audio visual (Film Animasi)

Langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media film animasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1). Guru dan peneliti menyiapkan laptop, LCD proyektor, layar proyektor, dan CD/VCD cerita anak.
- 2). Siswa diminta untuk mengkondisikan diri dengan duduk rapih.
- 3). Siswa ditayangkan film animasi cerita anak sebanyak satu kali.
- 4). Siswa diminta untuk mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerita seperti penokohan, tema, latar, dan amanat cerita.
- 5). Salah satu siswa diminta untuk membacakan hasil dari tugas yang diberikan oleh guru di depan kelas.

- 6). Beberapa siswa diminta dengan sukarela untuk menceritakan kembali tayangan film yang sudah diputar.

g. Hasil Belajar

Di dalam literatur dijumpai sejumlah pengertian belajar yang dikemukakan oleh para ahli. Menurut Jackson (Rusman, 2015: 147), “Belajar merupakan proses membangun pengetahuan melalui transformasi pengalaman”. Sejalan dengan pendapat tersebut, Aunurrahman (2014: 35) mengungkapkan bahwa “Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya”. Komara (2014: 13) mengungkapkan “Belajar merupakan proses terbentuknya tingkah laku baru yang disebabkan individu mengontrol lingkungannya, melalui pengalaman pribadi yang tidak termasuk kematangan, pertumbuhan atau insting”.

Mappasoro (2008: 2) mengemukakan pengertian belajar sebagai berikut:

Belajar adalah aktivitas mental (psikhis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek: kognitif, psikomotor, dan afektif. Perubahan tersebut dapat berupa sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan/ peningkatan dari hasil belajar yang telah diperoleh sebelumnya.

Hasil belajar merupakan perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan tersebut menyangkut domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar yang dimaksud yaitu hasil yang diperoleh siswa sebagai akibat proses belajar yang

dilaksanakan oleh siswa. Makin tinggi proses belajar yang dilakukan oleh siswa, diharapkan semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai. Hasil Belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Hasil belajar dapat berupa hasil utama pengajaran (*instructional effect*) dan hasil sampingan pengiring (*nurturant effect*). Hasil utama pengajaran adalah kemampuan hasil belajar yang memang direncanakan untuk diwujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran. Sedangkan hasil pengiring adalah hasil belajar yang dicapai namun tidak direncanakan untuk dicapai. Misalnya setelah mengikuti pelajaran siswa menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia yang semula tidak disukai karena siswa senang dengan cara mengajar guru.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan atau kemampuan seseorang yang terjadi karena adanya interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif.

Sejalan dengan uraian tersebut, belajar memiliki hasil yang dicapai yang disebut dengan hasil belajar. Bundu (2008: 66) berpendapat bahwa “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah

lakunya”. Pendapat tersebut diperkuat oleh Supriyono (2012: 5) bahwa “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan-keterampilan”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan proses yang dicapai seseorang setelah belajar yang mengakibatkan perubahan tingkah laku dalam diri individu.

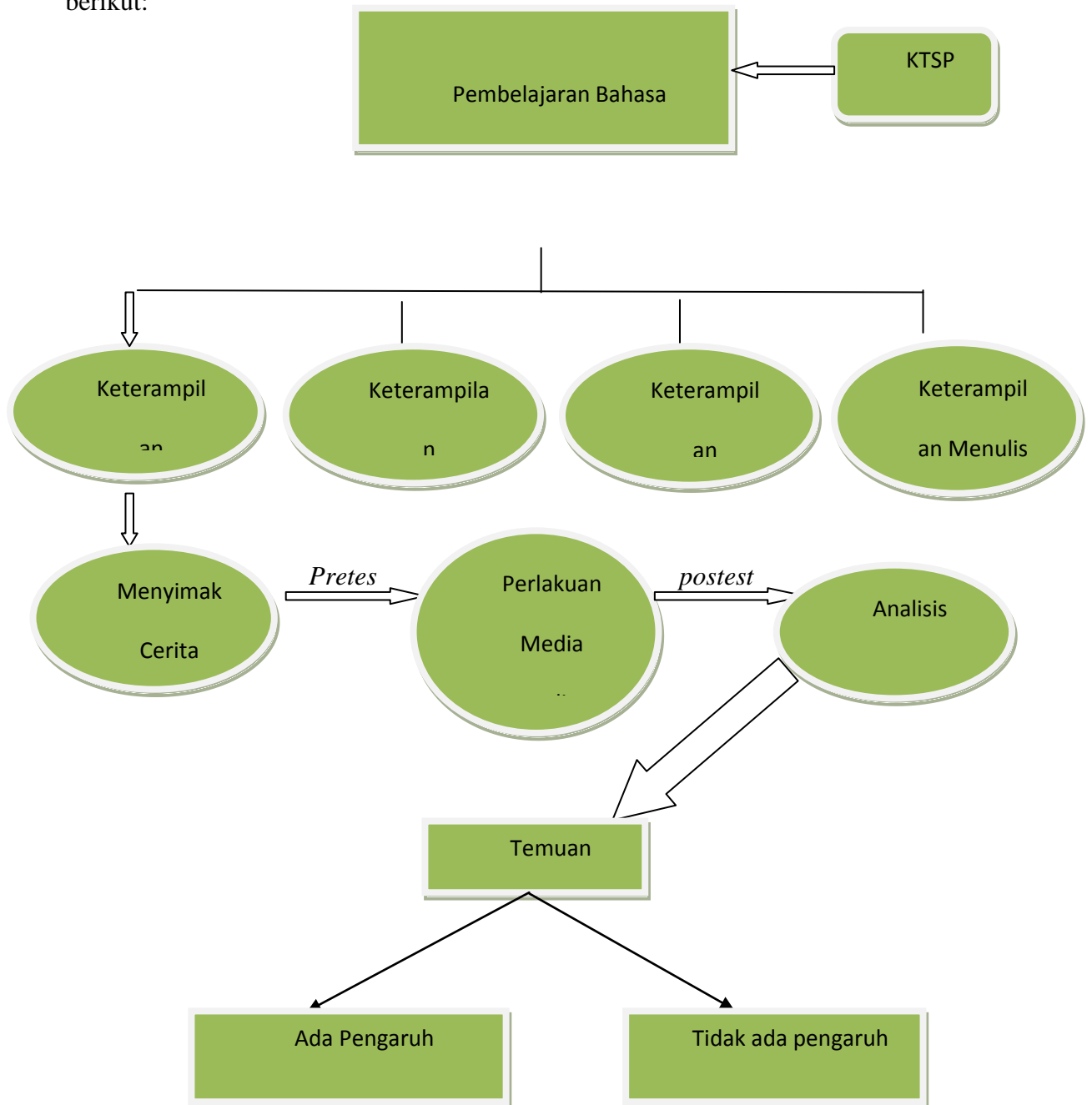
B. Kerangka Pikir

Peran seorang pendidik dalam membantu siswa mengoptimalkan dan mengaktualisasikan potensi sangat tinggi. Pendidik bertugas mengemas proses pembelajaran termasuk dalam hal ini menciptakan kondisi belajar yang kondusif, menyenangkan, membangkitkan motivasi dan menggairahkan tentu menjadi sebuah keniscayaan. Dalam mata pembelajaran bahasa Indonesia misalnya, karena bahasa Indonesia bukanlah merupakan suatu ilmu pasti seperti matematika, maka pendidik yang cenderung menggunakan metode ceramah atau hafalan yang menjadikan siswa cenderung bosan, ditambah lagi dengan tidak adanya upaya untuk mengoptimalkan pemanfaatan media belajar. Kebosanan ini menimbulkan rendahnya minat dan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran (aktivitas belajar). Jika kedua hal tersebut terus menerus terjadi, maka bukan tidak mungkin prestasi siswa juga ikut turun, dan tujuan pembelajaran yang tertuang dalam standar kompetensi kelulusan tidak terpenuhi.

Adapun pengamatan awal yang dilakukan peneliti di kelas V disimpulkan ternyata ada beberapa permasalahan yang ditemukan peneliti, diantaranya

pembelajarannya masih dominan mendengarkan penjelasan guru di kelas, mencatat atau meringkas pelajaran dan hanya menggunakan buku guru dan buku siswa. Peneliti belum menemukan adanya penggunaan media dalam pembelajaran. Hal ini membuat siswa merasa bosan, menunjukkan sikap kurang semangat belajar dan kurang tertarik dengan materi pembelajaran, bahkan ada yang asyik bermain sendiri. Kondisi proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru tersebut menyebabkan siswa kurang mampu memperoleh pengalaman belajar yang berimplikasi pada rendahnya hasil belajar siswa.

Adapun gambaran kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Bagan 2.1. Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tinjauan pustaka, dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Audio Visual* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 102 Bisoli Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Pre-experimental Design*. Indrawan dan Yaniawati (2014) mengemukakan bahwa penelitian ini menerapkan kepada subjek penelitian tanpa adanya kelompok kontrol dan fokus pada dampak perubahan dari perlakuan subjek. Jenis ini dipilih karena peneliti akan mengamati perubahan yang akan terjadi atas perlakuan yang telah dilakukan.

2. Desain Penelitian

Penelitian eksperimen dibagi menjadi empat jenis penelitian. Keempat jenis penelitian itu adalah “*pre-eksperimental design, true eksperimental design, factorial design dan eksperimental design*” (Sugiyono 2015:109). Peneliti menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimental design* dengan jenis *one group pre test-post test design*. Desain ini melakukan dua kali pengukuran terhadap kemampuan siswa dengan Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita pada Hasil Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas V SD Negeri 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto.

Pengukuran pertama (*pre test*) dilakukan untuk melihat kondisi sampel sebelum diberikan perlakuan, yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media audio visual pada murid kelas V pengukuran kedua (*post test*) dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media Audio Visual pada murid kelas V SDNegeri 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto oleh peneliti. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian *one group pre test-post test design*

keterangan:

O_1 : *Pre test*, untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media Audio Visual pada murid kelas V.

X : Treatment, pelaksanaan kegiatan pembelajaran telah ditetapkan dengan menggunakan media Audio Visual

O_2 : *post test*, untuk mengetahui hasil belajar siswa pada murid kelas V setelah ditetapkan media Audio Visual. Dengan demikian pengukuran dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah pemberian perlakuan (Sugiyono, 2015: 110-111).

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan memberikan dua kali tes, yaitu *pre test* (sebelum eksperimen) dan *pos test* (setelah eksperimen).

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Sugiyono (2013: 117) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 102 Bisoli tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 35 siswa, dimana terdiri dari 15 orang laki-laki dan 20 orang perempuan.

Tabel 3.1. Daftar Siswa Kelas V

Kelas V	
Laki-Laki	15 orang
Perempuan	20 orang
Total	35orang

Sumber: SD Negeri 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten

Jeneponto

2. Sampel Penelitian

Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampling total. Menurut Sugiyono (2016: 124) Sampling total adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini terdiri atas semua jumlah populasi yaitu kelas V dengan jumlah 35siswa.

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan batasan-batasan yang digunakan untuk menghindari interpretasi terhadap variabel yang diteliti dan

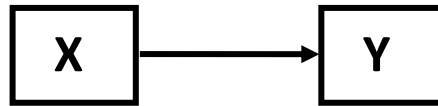
sekaligus menyamakan persepsi tentang variabel yang dikaji maka dikemukakan definisi operasional variabel penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *audio visual* adalah alat bantu mengajar yang dapat dilihat dan sekaligus dapat didengar penjelasannya, yang dapat menolong siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Hasil belajar yang akan dilihat dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang telah dicapai siswa dalam melakukan kegiatan belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas dengan melihat tingkat penguasaan berupa pengetahuan kognitif, afektif dan psikomotorik setelah diberikan lembar evaluasi, melalui penggunaan media pembelajaran *audio visual* guna mengetahui adanya pengaruh pada hasil belajar siswa atau tidak.

Variabel independen merupakan “variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen” (Sugiyono 2015:61). Sehingga variabel ini dapat dikatakan sebagai variabel bebas (X). Sedangkan variabel dependen merupakan “variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat Karena adanya variabel bebas” (Sugiyono 2015:61).

Variabel ini juga disebut sebagai variabel terikat (Y) dimana perubahan variabel ini disebabkan oleh variabel independen. Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan media *Audio Visual* sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas V SD Negeri 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten

Jenepono. Pengaruh antara variabel dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2 Pengaruh antar variabel X dan Y

Keterangan:

X : Penggunaan Media Audio Visual

Y : Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 102 Bisoli

Adapun tujuan pemakaian media audiovisual, dalam hal ini yang dimaksud secara umum dalam proses pembelajaran adalah :

a. Untuk Tujuan Kognitif

Dengan menggunakan video, mitra kognitif dapat dikembangkan yakni yang menyangkut kemampuan mengenal kembali kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak yang serasi. Misalnya : pengamatan benda terhadap kecepatan relatif suatu objek atau benda yang bergerak, penyimpangan dalam gerak interaksi antara objek dan benda. Dengan video dapat pula dipertunjukkan serangkaian gambar diam maupun untuk menunjukkan contoh-contoh bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi manusiawi, sehingga dapat dimungkinkan mengoreksi langsung terhadap penampilan yang tidak memenuhi syarat

b. Untuk Tujuan Psikomotor

Video merupakan media yang paling tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak, karena dapat diperjelas dengan cara dipercepat atau diperlambat.

c. Untuk Tujuan Afektif

Dengan menggunakan dengan berbagai teknik dan efek, video dapat menjadi media yang sangat ampuh untuk mempengaruhi sikap dan emosi.

D. Intrumen Penelitian

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

Metode tes adalah cara untuk mengetahui hasil dari pelajaran yang diberikan dalam jangka waktu tertentu. Dalam penelitian ini tes menjadi metode utama yang terdiri dari pertanyaan/pernyataan yang harus dijawab. Penelitian dengan metode tes digunakan untuk memperoleh data tentang peningkatan keterampilan menyimak yang diterapkan pada *pre test* dan *posttest*. Dalam penelitian ini data diperoleh dari tes objektif berbentuk Essay dengan indikator: keruntutan cerita, hubungan antar informasi, ketepatan struktur dan kata-kata, kewajaran urutan wacana, kelancaran dalam menceritakan kembali. Sedangkan secara ringkas, dapat disajikan dalam bentuk kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen

Variabel	Devenisi Operasional	Indikator Penilaian
<p>Kemampuan menyimak cerita Malin Kundang sebelum menggunakan media audio visual (Konvensional) (X)</p>	<p>Metode menyimak yang lebih terfokus sumber informasi yang diterima oleh siswa hanya dari guru, siswa pasif hanya menerima, dan menganggap sesama siswa adalah competitor yang harus dikalahkan.</p>	<p>1.Mengidentifikasi nama-nama tokoh 2. Menulis watak tokoh 3. Menentukan latar cerita dengan mengutip kalimat atau paragraph yang mendukung. 4. Menentukan unsur-unsur dalam cerita: alur, amanat/pesan moral dan tema</p>
<p>Kemampuan menyimak cerita maling Kundang sesudah menggunakan media audio visual (Y)</p>	<p>Metode menyimak dimana siswa diposisikan sebagai subjek, aktif dalam merespon media audio visual sebagai media pembelajaran, dan siswa dapat ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran tersebut</p>	<p>5. Siswa mengetahui mampu menceritakan isi cerita 6. Memberikan pendapat atau saran (komentar) dengan alasan yang logis dan memperhatikan pilihan kata dan bahasa yang santun.</p>

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah tes. Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan atau alat lainnya yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensia, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Bundu: 2012). Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dalam bentuk *pilihan ganda*. Jenis data yang akan dikumpulkan dengan tes adalah data tentang hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V setelah penggunaan media pembelajaran *audio visual*.

F. Teknik Analisis Data

Menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan, “apakah ada perbedaan nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Posttest*?”. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif.

Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

- a. Rata-rata (*Mean*)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

- b. Persentase (%) nilai rata-rata

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

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Kriteriayang digunakan untuk menentukan kategori hasil belajar BahasaIndonesia murid di kelas V SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar yaitu:

Tabel 3.3 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Interval Nilai (angka 100)	Pengkategorian
86 -100	Sangat Tinggi
76 – 85	Tinggi
70 – 75	Sedang
0 – 69	Rendah

Sumber: (Penilaian belajar murid di kelas V SD Negeri 102 Bisoli)

2. Analisis Data Statistik Inferensial

- a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

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

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = Subjek pada sampel.

b. Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

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

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = Subjek pada sampel

c. Menentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

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

X₁ = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = Deviasi masing-masing subjek

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

N = Subjek pada sampel

d. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan

Kaidah pengujian signifikan :

1) Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka hipotesis diterima, berarti penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas V SD Negeri 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto. Menentukan harga t_{Tabel} dengan Mencari t_{Tabel} menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$.

e. Membuat kesimpulan apakah penggunaan Media Audio Visual berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada murid kelas V SD Negeri 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan proses pengolahan data menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Pengolahan statistik deskriptif digunakan untuk menunjukkan distribusi data *pretest* dan *posttest* dan pengolahan statistik inferensial sebagai pengujian hipotesis.

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio visual* terhadap keterampilan menyimak cerita pada hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas V SDN 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto akan dipaparkan pada bagian ini. Dalam proses penelitian, langkah awal yang dilakukan oleh penulis adalah mempersilahkan guru kelas V membacakan sebuah cerita melalui metode konvensional sebelum membagikan soal *pretest*, selanjutnya pemberian *treatment* penggunaan media pembelajaran *audio visual* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio visual* tersebut dengan hasil belajar Bahasa Indonesia murid.

Penelitian ini telah dilakukan selama 5 kali pertemuan. Pertemuan pertama pemberian *pretest*, pertemuan ke 2-4 adalah pemberian *treatment*, pertemuan ke 5 adalah pemberian *posttest*. Proses pembelajaran dilakukan dengan pemberian *treatment* berupa penggunaan media pembelajaran *audio visual* pada kelas V SDN 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto.

1. Penyajian Data Hasil Penelitian

Subjek penelitian dalam proses penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 35 siswa yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 20 orang perempuan. Data hasil belajar Bahasa Indonesia siswa melalui pemberian *pretest* sebelum pemberian *treatment* akan dibandingkan dengan data *posttest* setelah pemberian *treatment*.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam proses penelitian ini ada 2 yaitu *pretest* dan *posttest* untuk hasil belajar Bahasa Indonesia Murid. Soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada subjek penelitian merupakan soal Bahasa Indonesia berbentuk *Pilihan Ganda*. Adapun hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif untuk menyatakan distribusi frekuensi skor siswa dan pengolahan statistik inferensial sebagai pengujian hipotesis. Analisis statistik deskriptif dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Data hasil belajar *pretest*

Data hasil belajar murid kelas V SD Negeri 102 Bisoli Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto sebelum menggunakan media audio visual dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 2,090$ sedangkan nilai dari N sendiri adalah 35. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) adalah 59,71

Apabila nilai hasil *pretest* murid kelas V SD Negeri 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto, sebelum menggunakan media Audio Visual dikelompokkan dalam lima kategori, maka akan diperoleh distribusi dan presentase seperti pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Distribusi data *pretest*

NO.	KATEGORI	INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE
1.	Sangat Tinggi	91 – 100	0	0%
2.	Tinggi	81– 90	1	2,85%
3.	Sedang	70 – 80	13	37,14%
4.	Rendah	41-69	12	34,28%
5.	Sangat Rendah	0≤40	9	25,71%
JU ML AH			35	100%

Berdasarkan Tabel 4.4 menunjukkan bahwa dari hasil belajar *pretest* tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat tinggi. Pada kategori tinggi memiliki persentase 2,85% dengan jumlah responden 1, pada kategori sedang memiliki persentase 37,14% dengan responden 13, pada kategori rendah memiliki persentase 34,28% dengan responden 12, dan pada kategori sangat rendah memiliki persentase 25,71% dengan responden 9.

b) Posttest

Selama penelitian berlangsung, terjadi perubahan terhadap hasil belajar murid kelas V SD Negeri 102 Bisoli Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto. setelah diberikan perlakuan.

Dari data hasil post-test, diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 2,715$ dan nilai dari N sendiri adalah 35. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) adalah 77.57

Apabila nilai hasil *post-test* murid kelas V SD Negeri 102 Bisoli Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto setelah menggunakan media Audio Visual dikelompokkan dalam lima kategori, maka akan diperoleh distribusi dan presentase seperti pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Distribusi data *Posttest*

NO.	KATEGORI	INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE
1.	Sangat Tinggi	91 – 100	5	14,28%
2.	Tinggi	81– 90	7	20%
3.	Sedang	70 – 80	15	42,85%
4.	Rendah	41 – 69	8	22,85%
5.	Sangat Rendah	0≤40	0	0%
JU ML AH			35	100%

Berdasarkan Tabel 4.5. menunjukkan bahwa dari hasil belajar *posttest* setelah diberikan perlakuan, kategori sangat tinggi memiliki presentase 14,28% dengan jumlah responden 5, pada kategori tinggi memiliki persentase 20% dengan jumlah responden 7, pada kategori sedang memiliki persentase 42,85% dengan jumlah responden 15, pada kategori rendah memiliki persentase 22,85% dengan jumlah responden 8 dan tidak ada responden pada kategori sangat rendah. Hal ini dapat pula dilihat pada Gambar 4.2. Diagram Hasil Analisis nilai *posttest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* berdasarkan data yang telah diolah berada dalam kategori tinggi.

2. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita pada Murid Kelas V SDN 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “Jika diterapkan media audio visual, maka terdapat pengaruh positif dalam peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas V SDN 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik deskriptif dengan menggunakan uji-t.

1. Menentukan harga “Md” , Dari hasil data yang telah diperoleh bahwa harga Md adalah 18.28
2. Menentukan harga “ $\sum X^2d$ ” adalah 4,148
3. Harga t_{Hitung} adalah 7.46
4. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.f = N - 1 = 35 - 1 = 34$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,690$.

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 7,46$ dan $t_{Tabel} = 1,690$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $7.46 > 1,690$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Audio Visual terhadap keterampilan menyimak cerita berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas V SD Negeri 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto.

B. Pembahasan

Pada penelitian pra-eksperimental ini, peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas V SDN 102 Bisoli sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 35 orang yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 20 orang perempuan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*, yang hanya melibatkan satu kelompok yaitu kelompok eksperimen, dimana diberikan tes awal berupa *pretest* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dan pada akhir pembelajaran diberikan (tes akhir) berupa *posttest*.

Penelitian ini telah dilakukan selama 5 kali pertemuan. Pertemuan pertama pemberian *pretest*, pertemuan ke 2 sampai ke empat adalah pemberian *treatment*, dan pertemuan kelima yaitu pemberian *posttest*. Proses pembelajaran dilakukan dengan pemberian *treatment* berupa penggunaan media pembelajaran *audio visual* dalam hal ini Film animasi pada kelas V di SDN102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto.

Pada pertemuan pertama peneliti memperkenalkan diri sebagai seorang peneliti, setelah itu guru kelas V membacakan sebuah cerita dengan menggunakan metode konvensional setelah itu peneliti membacakan petunjuk umum pengisian *pretest*, setelah itu peneliti kemudian membagikan lembar *pretest* pada siswa kelas V di SDN 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto. dengan 20 butir soal pilihan ganda, yang dibagikan kepada 35 orang siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan dengan alokasi waktu 60 menit..

Pada pertemuan kedua, peneliti melakukan proses pembelajaran sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat, proses ini

diawali dengan pembacaan KD, Indikator dan tujuan pembelajaran, dan melakukan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari pembuka, inti dan penutup. Proses pembelajaran pada pertemuan ini adalah pemberian treatment pada siswa kelas V di SDN 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto. Berupa Film Animasi dengan judul Maling Kundang, semua siswa terlihat bersemangat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Setelah siswa mengamati film tersebut, guru kemudian memberikan penjelasan mengenai isi dari film tersebut, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya, kegiatan terakhir adalah pemberian post test berupa Lembar Kerja Siswa (LKS).

Berdasarkan Tabel 4.3 menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto pada tes awal (*pretest*) berada pada kategori sedang dengan persentase 37,14% (12 dari 35 siswa) sedangkan pada akhir pembelajaran (*posttest*) berada pada kategori tinggi dengan persentase 37,14% (13 dari 35 siswa).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa media pembelajaran *audio visual* dapat mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto yang dapat dilihat dari perbandingan tes hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Tes hasil belajar yang didapatkan siswa pada saat *pretest*, paling banyak berada pada kategori sedang dengan persentase 37,14% dan kategori rendah dengan persentase 34,28%. Saat *posttest* paling banyak berada pada kategori tinggi dengan persentase 37,14%, dan kategori sedang dengan persentase

25,71%. Dari hasil ini disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *audio visual* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa: Penggunaan media pembelajaran *audio visual* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dikatakan baik, hal ini terlihat dari semangat dan keaktifan siswa pada saat guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas V SDN 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto pada tes awal (*pretest*) berada pada kategori sedang, sedangkan pada akhir pembelajaran (*posstest*) berada pada kategori tinggi. Penggunaan media pembelajaran *audio visual* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas V SDN 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto. Hal ini ditandai dengan lebih besarnya peningkatan hasil belajar siswa pada saat setelah diberikan perlakuan (*posttest*) dibandingkan sebelum diberikan perlakuan (*pretest*).

B. Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Sebagai bahan masukan bagi sekolah agar mempertimbangkan pemanfaatan media film animasi pembelajaran sebagai salah satu penunjang dalam mengatasi masalah belajar siswa yang tidak tuntas pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru untuk mempertimbangkan penggunaan media film animasi pembelajaran yang cocok dengan pembelajaran di sekolah dan kondisi siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Sebagai bahan bacaan bagi peneliti selanjutnya agar melakukan variasi dalam penelitian yang juga memanfaatkan media film animasi dalam memberikan solusi untuk perbaikan hasil belajar murid pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, Ria. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar. *Skripsi*. Makassar: UNM PGSD
- Alvira, Andi. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Dongeng Fabel pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Perumnas Kota Makassar. *Skripsi*. Makassar. UNM PGSD.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: RinekaCipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bundu, Patta. 2012. *Asesmen Pembelajaran*. Padang: Hayfa Press.
- Darmodjo dkk. 1993. *Pendidikan IPA 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Degeng. 1999. *Media Pendidikan*: Malang. Rajawali Pers.
- Indrawan dkk. 2014. *Metodologi Penelitian*. Bandung: RefikaAditama.
- Karim, Abdul. 2007. *Media Pembelajaran*. Makassar: BadanPenerbit UNM Makassar.

Kasmadidan Nia. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Komara, Endang. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama.

Lucas, Bill. 2011. *Senam Otak Kanan*. Jakarta: Jabal.

Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.

Mappasoro. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: FIP UNM.

Rahmatullah, Muhammad. 2011. Pengaruh Pemanfaatan Video Pembelajaran Animasi terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian*. (Online). Diakses (16 Januari 2017)

Rusman, 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.

Rusmandkk .2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.

Sadiman, Arief S. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Setiawati, Imas. 2012. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MI Al- Bahri Kebon Nanas Jakarta. *Skripsi*. (Online). Diakses (7 Februari 2016)

Siregar, Syofian. 2012. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara

Sisdiknas. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II, Pasal2. Jakarta. Sinar Grafika.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana

LAMPIRAN

Lampiran 1

Pr df	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
1	1.00000	3.0776 8	6.3137 5	12.70620	31.82052	63.6567 4	318.30884
2	0.81650	1.8856 2	2.9199 9	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.6377 4	2.3533 6	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.5332 1	2.1318 5	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.4758 8	2.0150 5	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.4397 6	1.9431 8	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.4149 2	1.8945 8	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.3968 2	1.8595 5	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.3830 3	1.8331 1	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.3721 8	1.8124 6	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.3634 3	1.7958 8	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.3562 2	1.7822 9	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.3501 7	1.7709 3	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.3450 3	1.7613 1	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.3406 1	1.7530 5	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.3367 6	1.7458 8	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.3333 8	1.7396 1	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.3303	1.7340	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048

		9	6				
19	0.68762	1.3277 3	1.7291 3	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.3253 4	1.7247 2	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.3231 9	1.7207 4	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.3212 4	1.7171 4	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.3194 6	1.7138 7	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.3178 4	1.7108 8	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.3163 5	1.7081 4	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.3149 7	1.7056 2	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.3137 0	1.7032 9	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.3125 3	1.7011 3	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.3114 3	1.6991 3	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.3104 2	1.6972 6	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.3094 6	1.6955 2	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.3085 7	1.6938 9	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.3077 4	1.6923 6	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.3069 5	1.6909 2	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.3062 1	1.6895 7	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.3055 1	1.6883 0	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.3048 5	1.6870 9	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.3042 3	1.6859 5	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.3036 4	1.6848 8	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.3030 8	1.6838 5	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Lampiran 2

Daftar Nama Siswa

No	NAMA	Nilai (<i>Pre-test</i>)	Nilai(<i>Post-test</i>)
1	RESKI	70	95
2	IRSAN	70	90
3	ARYA DINATA	80	95
4	INDRA GUNAWAN	60	85
5	AHMAD DHANI	65	85
6	MUHAMMAD ASBAR	40	70
7	ANDI SARIA RESKI	65	90
8	NUR AISYAH	40	60
9	FISKA AMELIA	75	100
10	JELITA PUTRI	30	55
11	NADIA PUTRI	35	65
12	A. PIARA AGUNG	75	95
13	JUMRIANI. S	60	85
14	NUR FADILA	65	75
15	NUR AZIZAH	70	90
16	RAHMA WATI	80	95
17	ANDI MAGFIRA	25	65

18	FITRIANI	65	90
19	AWALUDDIN	30	70
20	ZUL FIKAR	35	65
21	NUR ANNISA	70	90
22	JABAL NUR	70	90
23	AHMAD	20	70
24	ARISKA	35	75
25	ANDI TAUFAN	85	100
26	ANUGRAH PUTRA	60	75
27	ARMAN MAULANA	60	80
28	ILHAM	60	75
29	INDAH SARI	70	95
30	ISMI HANDAYANI	70	90
31	AINI PUTRI	75	95
32	NUR ASRI	65	90
33	YUNITA ANSHARI	70	90
34	RATIH	60	75
35	FINA	65	85
Jumlah		2,065	2,895

Lampiran 3

Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	Sampel	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d²
1	01	70	75	5	25
2	02	70	80	10	100
3	03	80	80	0	0
4	04	60	95	35	225
5	05	65	70	15	225
6	06	40	65	25	625
7	07	65	65	0	0
8	08	40	55	15	225
9	09	75	80	5	25
10	10	30	75	45	625
11	11	35	60	25	900
12	12	75	100	25	400
13	13	60	90	30	625
14	14	65	75	10	100
15	15	70	80	10	400
16	16	80	100	20	225
17	17	25	50	25	1600
18	18	65	75	10	625

19	19	30	65	35	1600
20	20	35	70	35	900
21	21	70	85	15	400
22	22	70	75	5	400
23	23	20	50	30	2500
24	24	35	60	25	1600
25	25	85	100	15	225
26	26	60	75	15	226
27	27	60	70	10	400
28	28	60	70	10	225
29	29	70	85	15	625
30	30	70	85	15	400
31	31	75	90	15	400
32	32	65	90	25	625
33	33	70	90	20	400
34	34	60	70	15	225
35	35	65	85	20	400
Jumlah		2,065	2,715	640	18,850

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

5. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{640}{35}
 \end{aligned}$$

$$= 18,28$$

6. Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}\sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} = 18,850 - \frac{(640)^2}{35} \\ &= 18,850 - \frac{409600}{35} \\ &= 18,850 - 11,702 \\ &= 7,148\end{aligned}$$

7. Menentukan harga t_{Hitung}

$$\begin{aligned}t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \\ t &= \frac{18,28}{\sqrt{\frac{7,148}{35(35-1)}}} \\ t &= \frac{18,28}{\sqrt{1,190}} \\ t &= \frac{18,28}{\sqrt{6,006}} \\ t &= \frac{18,28}{2,45} \\ &= 7,46\end{aligned}$$

8. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.b = N - 1 = 35 - 1 = 34$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,690$. Setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 7,46$ dan $t_{\text{Tabel}} = 1,690$ maka diperoleh $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $7,46 > 1,690$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Ausio Visual terhadap keterampilan menyimak cerita berpengaruh

positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas V SD Negeri 102
Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP Pre Test)

Sekolah : SD Negeri 102 Bisoli
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : V/2
Materi Pokok : Menyimak Cerita
Waktu : 2 x 45 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

1. Kognitif

a. Produk

- Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat)
- Menjelaskan amanat yang terkandung dalam cerita

b. Afektif

- Menghargai pendapat teman dengan baik

c. Psikomotorik

- Mencatat hal-hal penting

D. Tujuan Pembelajaran :**

- Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat)
- Menjelaskan amanat yang terkandung dalam cerita.
- Menemukan nilai-nilai dari tokoh-tokoh cerita yang didengar.

E. Materi Essensial

Cerita Rakyat Anak (cerita pendek)




F. Media Belajar

- Teks Cerita

G. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Tanya Jawab
- Penugasan

H. Rincian Kegiatan Pembelajaran Siswa

<p>1. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none">a. Guru mengucapkan salam dan berdoa bersamab. Guru melakukan presensic. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapaid. Apersepsi : Guru menghubungkan pengetahuan dengan memberikan beberapa pertanyaan sebelum memulai pembelajaran.	(5 menit)
<p>2. Kegiatan Inti</p> <p> Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none">a. Guru membacakan cerita rakyat kepada siswab. Guru memberikan soal pretes kepada siswac. Guru menjelaskan unsur-unsur intrinsik dalam cerita <p> Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none">a. Siswa mencatat hal-hal penting yang ada dalam ceritab. Guru menjelaskan amanat yang terkandung dalam cerita <p> Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none">a. Guru memberikan penekanan yang belum dimengerti siswab. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya kepada guru	(50 menit)
<p>3. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none">a. Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari	(5)

b. Guru memberikan pesan moral untuk siswa	menit)
c. Guru mengucapkan salam	

I. Alat dan Sumber Bahan :

- a. Silabus KTSP 2006
- b. Buku Bahasa Indonesia Kelas V SD

J. Penilaian:

1. Penilaian Kognitif (*pre test*)

- a. Teknik Penilaian
Tes Pilihan Ganda
- b. Rubrik Penilaian

No.	Soal	Skor
1.	Soal Ke 1	1
2.	Soal Ke 2	1
3.	Soal Ke 3	1
4.	Soal Ke 4	1
5.	Soal Ke 5	1
6.	Soal Ke 6	1
7.	Soal Ke 7	1
8.	Soal Ke 8	1
9.	Soal Ke 9	1
10.	Soal Ke 10	1
11.	Soal Ke 11	1
12.	Soal Ke 12	1
13.	Soal Ke 13	1
14.	Soal Ke 14	1
15.	Soal Ke 15	1
16.	Soal Ke 16	1
17.	Soal Ke 17	1

18.	Soal Ke 18	1
19.	Soal Ke 19	1
20.	Soal Ke 20	1

$$\text{nilaiakhir} = \frac{\text{skorperolehan}}{\text{skormaksimal}} \times 100$$

2. Kriteria Ketuntasan Minimal

Kriteria ketuntasan yang harus dicapai siswa minimal ≥ 70

Jenepono, 27 mei 2018

Mengetahui,

Guru Kelas V

Mahasiswa

(St. Hasniah, S.pd.)

(Patta Lunita)

NIP. 196902141993052002

Nim.10540952714

Kepala Sekolah

(Basse Benteng, S.Pd.)

Nip. 19700105 199212 2 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP Post Test)

Sekolah : SD Negeri 102 Bisoli
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : V/2
Materi Pokok : Menyimak Cerita
Waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi :

- Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan melalui film animasi.

B. Kompetensi Dasar

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

C. Indikator

2. Kognitif

d. Produk

- Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat)
- Menjelaskan amanat yang terkandung dalam cerita
- Menemukan nilai-nilai yang ditonton, didengar (film)

e. Afektif

- Menghargai pendapat teman dengan baik

f. Psikomotorik

- Mencatat hal-hal penting

D. Tujuan Pembelajaran :**

- Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat)
- Menjelaskan amanat yang terkandung dalam cerita.

E. Materi Essensial

Cerita Rakyat Anak (cerita pendek)




F. Media Belajar

- Audio Visual

G. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Tanya Jawab
- Penugasan

H. Rincian Kegiatan Pembelajaran Siswa

<p>1. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none">e. Guru mengucapkan salam dan berdoa bersamaf. Guru melakukan presensig. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapaih. Apersepsi : Guru menghubungkan pengetahuan dengan memberikan beberapa pertanyaan sebelum memulai pembelajaran.	(5 menit)
<p>4. Kegiatan Inti</p> <p> Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none">c. Guru memberikan soal pretes kepada siswad. Guru menjelaskan unsur-unsur intrinsik dalam ceritae. Guru menyiapkan LCD, Laptop dan Speakerf. Siswa menyimak pemutaran film cerita rakyat. <p> Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none">a. Siswa mencatat hal-hal penting yang ada dalam ceritab. Guru menjelaskan amanat yang terkandung dalam cerita <p> Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none">c. Guru memberikan penekanan yang belum dimengerti siswad. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya kepada guru	(50 menit)

<p>5. Penutup</p> <p>d. Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari</p> <p>e. Guru memberikan soal post test</p> <p>f. Siswa mengerjakan soal post test</p> <p>g. Guru memberikan pesan moral untuk siswa</p> <p>h. Guru mengucapkan salam</p>	(5 menit)
---	--------------

I. Alat dan Sumber Bahan

1. Alat
 - g. LCD
 - h. Laptop
 - i. Speaker
 - j. Vidio CD
2. Sumber Bahan
 - a. Silabus KTSP 2006
 - b. Buku Bahasa Indonesia Kelas V SD

J. Penilaian:

1. Penilaian Kognitif (*post test*)
 - k. Teknik Penilaian
Tes Pilihan Ganda
 - l. Rubrik Penilaian

No.	Soal	Skor
1.	Soal Ke 1	1
2.	Soal Ke 2	1
3.	Soal Ke 3	1
4.	Soal Ke 4	1
5.	Soal Ke 5	1
6.	Soal Ke 6	1
7.	Soal Ke 7	1

8.	Soal Ke 8	1
9.	Soal Ke 9	1
10.	Soal Ke 10	1
11.	Soal Ke 11	1
12.	Soal Ke 12	1
13.	Soal Ke 13	1
14.	Soal Ke 14	1
15.	Soal Ke 15	1
16.	Soal Ke 16	1
17.	Soal Ke 17	1
18.	Soal Ke 18	1
19.	Soal Ke 19	1
20.	Soal Ke 20	1

$$nilaiakhir = \frac{skorperolehan}{skormaksimal} \times 100$$

2. Kriteria Ketuntasan Minimal

Kriteria ketuntasan yang harus dicapai siswa minimal ≥ 70

Jenepono, 27 mei
2018

Mengetahui,

Guru Kelas V

Mahasiswa

(St. Hasniah, S.pd.)

(Patta Lunita)

NIP. 196902141993052002

Nim.10540952714

Kepala Sekolah

(Basse Benteng, S.Pd.)

Nip. 19700105 199212 2 001

Lampiran 4

“MALIN KUNDANG”

Dahulu kala, hiduplah sebuah keluarga nelayan di pesisir pantai wilayah Sumatra Barat tepatnya di desa air manis. Keluarga tersebut terdiri dari ayah, ibu, dan seorang anak laki-laki yang diberi nama Malin Kundang. Karena kondisi keuangan keluarga yang memprihatinkan, sang ayah memutuskan untuk mencari nafkah di negeri seberang dengan mengarungi lautan yang luas. Maka tinggallah si Malin dan ibunya di gubug mereka. Seminggu, dua minggu, sebulan, dua bulan bahkan sudah 1 tahun lebih lamanya, ayah Malin tidak juga kembali ke kampung halamannya. Sehingga ibunya harus menggantikan posisi ayah Malin untuk mencari nafkah. Malin kecil termasuk anak yang cerdas, aktif, dan suka membantu ibunya meski terkadang Malin masih bersikap manja. Suatu hari ketika Malin pergi ke hutan bersama ibunya untuk mencari ranting kayu tiba-tiba Malin bertemu dengan seekor monyet dan burung, mereka bersepakat untuk berteman. Malin memberi nama si monyetnya cerdas dan burungnya si beo. Malin, cerdas, dan beo sering bermain-main bersama. Suatu hari ketika Malin akan membantu ibunya, ia tersandung dan terbentur pelipis kepalanya (kening) terkena batu. Luka tersebut menjadi berbekas di pelipis kepalanya dan tidak bisa hilang. Setelah beranjak dewasa, Malin kundang merasa kasihan dengan ibunya yang banting tulang mencari nafkah untuk membesarkan dirinya. Ia berpikir untuk mencari nafkah di negeri seberang dengan harapan nantinya ketika kembali ke kampung halaman, ia sudah menjadi seorang yang kaya raya. Malin tertarik dengan ajakan Rahmat seorang perantau yang dulunya miskin sekarang sudah menjadi saudagar kaya. Malin Kundang mengutarakan maksudnya kepada ibunya. Ibunya semula kurang setuju dengan maksud Malin, tetapi karena ia terus mendesak ibu akhirnya beliau menyetujuinya walau dengan berat hati. Setelah mempersiapkan bekal dan perlengkapan secukupnya, Malin segera menuju ke dermaga dengan diantar oleh ibu, cerdas, dan beo. Malin memutuskan untuk mengajak si beo sedangkan si cerdas menemani ibunya. “Anakku, jika engkau sudah berhasil

dan menjadi orang yang berkecukupan, jangan kau lupa dengan ibumu dan kampung halamanmu ini, nak”, ujar ibu Malin sambil berlinang air mata. Kapal yang dinaiki Malin semakin lama semakin jauh dengan diiringi lambaian tangan sang ibu. Selama berada di kapal, Malin banyak belajar tentang ilmu pelayaran pada anak buah kapal yang sudah berpengalaman. Di tengah perjalanan, tiba-tiba kapal yang dinaiki Malin terserang badai laut kapalnya tenggelam, beruntung Malin bisa selamat dan terdampar di sebuah pantai. Malin bertemu dengan saudagar kaya dan putrinya yang cantik, dia diajak bekerja untuk si saudagar kaya tersebut. Pada suatu hari saudagar kaya tersebut jatuh sakit dan meninggal, akhirnya Malin menikah dengan putrinya yang cantik dan mewarisi kekayaan ayahnya. Malin hidup bahagia dengan putri cantik sedangkan ibunya hidup bersusah payah. Pada suatu ketika Malin dan istrinya melakukan pengiriman barang dengan menaiki kapal besar dan bagus ke suatu desa terpencil yang tak lain adalah kampung halamannya. Setelah sampai di dermaga ia pun turun dari kapalnya. Ibu Malin juga melihatnya, setelah cukup dekat, ibunya melihat bekas luka di pelipis tersebut, semakin yakinlah ibunya bahwa yang ia dekati adalah Malin Kundang. Malin tidak mau mengakui anak dari ibu yang miskin dan tua renta, ia mendorong ibunya hingga terjatuh. Ibunya sangat bersedih dan sakit hati karena Malin menjadi sombong dan takabur, dan akhirnya ibunya mengutuk Malin menjadi batu.

Lampiran 5

INSTRUMEN PENELITIAN *PRETEST*

Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas / Semester	: V / 2
Tahun Ajaran	: 2017 / 2018
Sekolah	: SD Negeri 102 Bisoli
Waktu	: 60 menit

Instrumen ini digunakan pada siswa kelas V SD Negeri 102 Bisoli, dengan judul penelitian: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Audio Visual* terhadap keterampilan menyimak cerita pada hasil belajar bahasa Indonesia murid kelas V SD Negeri 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto.

A. Petunjuk Umum

1. Tulislah identitas Anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap soal dengan baik sebelum menjawabnya.
3. Tulislah jawaban Anda pada tempat yang telah disediakan.
4. Setelah pekerjaan selesai periksalah jawaban secara teliti agar tidak terjadi kekeliruan.

B. Identitas Siswa

1. Nama :
2. Kelas :
Soal Pilihan Ganda

Pilihlah A, B, C atau D untuk jawaban yang benar!

1. Cerita rakyat Malin Kundang berasal dari daerah

- A. Sumatera utara C. Sumatera barat
B. Sumatera selatan D. Sulawesi barat

2. Pekerjaan ayah Malin adalah

- A. Petani C. Pedagang
- B. Nelayan D. Nahkoda
3. Ayah, ibu, dan Malin tinggal di desa yang bernama
- A. Air manis C. Anggur manis
- B. Arum manis D. Lenggang manis
4. Biasanya ibu dan malin pergi ke hutan untuk mencari
- A. Ilalang C. Jamur
- B. Kelapa D. Ranting kayu
5. Saat Malin dan ibunya pergi ke hutan, Malin bertemu dengan
- A. Kelinci dan katak C. Ayam dan kelinci
- B. Monyet dan burung D. Buaya dan ayam
6. Malin memberi nama monyet kesayangannya adalah
- A. Koko C. Cerdas
- B. Ulung D. Pandai
7. Pada saat Malin membantu ibunya, ia terjatuh dan terbentur di bagian
- A. Kening (pelipis kepala) C. Daggu
- B. Lengan D. Pipi
8. Malin ingin pergi merantau karena ajakan dari seorang perantau yang miskin dan menjadi kaya.
- A. Razaq C. Rizki
- B. Rahmat D. Roby

9. Dari salah satu temannya Malin memilih untuk menemaninya merantau.

- A. Si Beo
- B. Si Cerdas
- C. Ibu Malin
- D. Ayah Malin

10. Pada akhir cerita Malin dikutuk menjadi

- A. Monyet
- B. Kayu
- C. Pasir
- D. Batu

11. Lawan kata miskin adalah

- A. Sombong
- B. Kikir
- C. Kaya
- D. Sopan

12. Malin tidak mau mengakui anak dari ibu yang miskin dan tua renta, ia
. ibunya hingga terjatuh.

- A. Menggendong
- B. Memeluk
- C. Memukul
- D. Mendorong

13. Malin bisa menjadi kaya karena bertemu dengan

- A. Rahmat
- B. Ayahnya
- C. Saudagar Kaya
- D. Nahkoda kapal

14. Lengkapi kalimat rumpang dibawah ini!

Setelah sampai di ia pun turun dari kapalnya.

- A. Dermaga
- B. Pantai
- C. Kota
- D. Desa

15. Ibu malin mempunyai sifatkecuali

- A. Jahat
- C. Rajin

B. Ramah D. Penyayang

16. Tokoh antagonis dalam cerita “Malin Kundang” adalah

A. Ibu Malin C. Beo

B. Malin D. Si Cerdas

17. Tokoh utama dalam cerita rakyat “Malin Kundang” adalah

A. Ibu Malin C. Malin

B. Beo D. Rahmat

18. Pernyataan berikut ini yang sesuai dengan isi cerita “Malin Kundang” adalah

A. Malin Kundang adalah anak yang jujur dan tidak sombong.

B. Ibu Malin tidak mau menemui anaknya.

C. Sebenarnya Malin orang yang baik, tetapi ia jadi lupa diri setelah memiliki harta yang banyak.

D. Karena merasa senang setelah bertemu anaknya, Ibu Malin pulang dengan perasaan bahagia.

19. Cerita Malin Kundang bertema tentang

A. Moral C. Pendidikan

B. Ekonomi D. Pahlawan

20. Ide atau gagasan pokok yang menjadi dasar pengembangan cerita disebut . .

.

A. Amanat C. Latar

B. Alur D. Tema

Kunci Jawaban (soal pretest)

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

INSTRUMEN PENELITIAN POST TEST

Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas / Semester	: V / 2
Tahun Ajaran	: 2017 / 2018
Sekolah	: SD Negeri 102 Bisoli
Waktu	: 60 menit

Instrumen ini digunakan pada siswa kelas V SD Negeri 102 Bisoli, dengan judul penelitian: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Audio Visual* terhadap keterampilan menyimak cerita pada hasil belajar bahasa indonesia murid kelas V SD Negeri 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto.

Pilihlah A, B, C atau D untuk jawaban yang benar!

1. Judul dari cerita adalah...
 - a. Sangkuriang
 - b. Tungkuban Perahu
 - c. Dayang Sumbi
 - d. Maling Kundang
2. Kegiatan sangkuriang setiap hari adalah...
 - a. Berburu
 - b. Mencari ikan
 - c. Bekerja
 - d. Membantu ibu
3. Nama anjing kesayangan sangkuriang adalah...
 - a. Tuning
 - b. Tatang
 - c. Tumming
 - d. Tumang
4. Ayah sangkuriang adalah seekor
 - a. Anjing
 - b. Babi
 - c. Harimau
 - d. Singa
5. Sangkuriang memukul tumang hingga mati karena....
 - a. Tidak mematuhi perintah sangkuriang
 - b. Melanggar aturan
 - c. Tumang nakal
 - d. Mematuhi Perintah sangkuriang

6. Hal yang dilakukan sangkuriang setelah tumang meninggal adalah....
 - a. Membuang tumang kesungai
 - b. Meninggalkan tumang dihutan
 - c. Membelah dada dan mengambil hatinya
 - d. Membawa tumang pulang kerumah
7. Hal yang dilakukan dayang sumbi setelah mengetahui bahwa sangkuriang membunuh tumang adalah...
 - a. Memarahi sangkuriang
 - b. Mengusir sangkuriang
 - c. Memukul sangkuriang
 - d. Memarahi dan memukul sangkuriang
8. Luka sangkuriang berada pada bagian....
 - a. Kepala
 - b. Leher
 - c. Pipi
 - d. Kaki
9. Apa yang dirasakan dayang sumbi setelah mengusir sangkuriang
 - a. Bahagia
 - b. Bersedih
 - c. Menyesal
 - d. Baik-baik saja
10. Hal yang terjadi pada dayang sumbi setelah bersemedi adalah...
 - a. Mendapatkan kecantikan yang abadi
 - b. Menjadi wanita yang lebih baik dari sesumanya
 - c. Mendapatkan sangkuriang kembali
 - d. mendapatkan harta yang banyak
11. Apa yang terjadi setelah dayang sumbi dan sangkuriang bertemu kembali
 - a. Sangkuriang bahagia setelah bertemu kembali dengan ibunya
 - b. Sangkuriang dan dayang sumbi saling jatuh cinta
 - c. Tidak saling mengenali
 - d. Dayang sumbi marah karena bertemu kembali dengan sangkuriang
12. Dayang sumbi melihat luka dikepala sangkuriang pada saat....
 - a. Jalan bersama
 - b. Duduk bersama
 - c. Berbulan madu kasih
 - d. Ngobrol bersama
13. Tokoh utama dari cerita tungkubang perahu adalah...

- a. Sangkuriang
b. Dayang sumbi
- c. Tumang
d. Raja
14. Alur dari cerita tungkubang perahu adalah....
- a. Maju
b. Mundur
- c. Campuran
d. Tak beralur
15. Sudut pandang dari cerita tersebut adalah...
- a. Sudut pandang orang pertama
b. Sudut pandang orang ketiga
- c. Sudut pandang campuran
d. Sudut pandang orang kedua
16. Watak sangkuriang adalah...
- a. Baik
b. Jahat
- c. Egois
d. Ramah
17. Tantangan yang diajukan dayang sumbi kepada sangkuriang adalah...
- a. Membuat istana yang megah
b. Membuat menara yang tinggi
c. Membuat bendungan sungai citarum dan kapal besar
d. Membuat rumah yang cantik
18. Yang membantu sangkuriang menyelesaikan tantangan dari dayang sumbi adalah...
- a. Para sahabat
b. Masyarakat
- c. Rekan kerja
d. Segerombolan jin
19. Sungai citarum akhirnya berubah menjadi...
- a. Gunung Manglayang
b. Sungai Manglayang
- c. Danau manglayang
d. Pulau Manglayang
20. Perahu yang ditendang sangkuriang berubah menjadi
- a. Gunung tangkubang perahu
b. Sungai tangkubang perahu
c. Laut tangkubang perahu
d. Danau tangkubang perahu

KUNCI JAWABAN

1. B

2. A

3. D

4. A

5. A

6. C

7. D

8. A

9. C

10. A

11. B

12. C

13. A

14. A

15. B

16. C

17. C

18. D

19. A

20. A

Lampiran 6

Dokumentasi



Gambar 2. Guru Mengawasi Siswa dalam Mengerjakan *Pretest*



Gambar 3. Pemberian *Treatment*



Gambar 4. Pemberian *Treatment*



Gambar 5. Pemberian *Treatment*



PERSURATAN



PEMERINTAH KABUPATEN JENEPONTO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA KEC.
BANGKALA BARAT SDN NO.102 BISOLI

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN
NOMOR :

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : **Basse Benteng, S.Pd**
2. N I P : 19700105 199212 2 001
3. Pangkat / Gol . Ruang : Pembina, IV / a
4. Jabatan / Pekerjaan : Kepala Sekolah SDN 102 Bisoli

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

1. Nama : **Patta Lunita**
2. NIM : 10540 9527 14
3. Program Studi : PGSD
4. Pekerjaan : Mahasiswa
5. Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259, Makassar

Benar telah melaksanakan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 102 Bisoli dengan judul *"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Cerita pada Hasil Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas V SD Negeri 102 Bisoli, Kecamatan Bangkala Barat, Kabupaten Jeneponto"* yang dilaksanakan dari tanggal 12 Mei s/d 12 Juli 2018 .

Demikian surat keterangan ini dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya .

Jeneponto, 27 Mei 2018





بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Nomor : 925/Izn-5/C.4-VIII/V/37/2018
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian
Kepada Yth,
Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
Cq. Kepala UPT P2T BKPMD Prov. Sul-Sel
di -
Makassar

29 Sya'ban 1439 H
15 May 2018 M

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 0304/TKIP/A.I-II/V/1439/2018 tanggal 15 Mei 2018, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : PATA LUNITA
No. Stambuk : 10540 9527 14
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar
Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Cerita pada Hasil Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas V SD Negeri 102 Bisoli Kecamatan Bangkala Barat Kabupaten Jeneponto"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 12 Mei 2018 s/d 12 Juli 2018.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.
Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khseran katziraa.

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Ketua LP3M,

Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.
NBM 101 7716



PEMERINTAH KABUPATEN JENEPONTO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP
Jl. Lingkar Nomor 30 Bontosunggu, Tlp: 0419-2410044 Jeneponto

Nomor : 0138/IPT/DPMP/PTSP/VII/2018
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

Jeneponto, 02 Juli 2018
Kepada :
Yth.
Dl.
Tempat

Berdasarkan Surat KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN No. Surat 6269/S.01/PTSP/2018, Tanggal 16 Mei 2018, Perihal Permohonan Permintaan Izin Melaksanakan Penelitian, maka dengan ini disampaikan kepada Bapak/Saudara bahwa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : PATTI LUNITA
Jenis Kelamin : Perempuan
Nomor Pokok : 10540952714
Program Studi : PGSD
Lembaga : Mahasiswa(S1)
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259, MAKASSAR

Bermaksud melakukan Penelitian dan pengambilan data awal di daerah/kantor saudara sebagai syarat penyusunan Skripsi dengan Judul :

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA
HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI MURID KELAS V SD NEGERI 102 BISOLI KECAMATAN
BANGKALA BARAT KABUPATEN JENEPONTO**

yang berlangsung tanggal 16 Mei 2018 s/d 12 Juli 2018

Sehubungan hal tersebut di atas, pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan penelitian, kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bapak Bupati Jeneponto Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kabupaten Jeneponto.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Menaati semua Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku, serta mengindahkan adat istiadat setempat.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil "Laporan Kegiatan" kepada Bapak Bupati Jeneponto Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kabupaten Jeneponto.
5. Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak menaati ketentuan di atas.

Demikian disampaikan untuk dimaklumi, dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Terbilasan disampaikan kepada Yth:

1. Bapak Bupati Jeneponto (dikirim sebagai laporan)
2. Ketua LP3M UNISMUH MAKASSAR DI MAKASSAR
3. Pemohon yang bersangkutan
4. Arsip



Rp. 0,00

RIWAYAT HIDUP



PATTA LUNITA, lahir di Makassar, pada tanggal 18 juni 1996 di Kota Makassar Sulawesi Selatan, anak kelima dari lima bersaudara, dari pasangan Ayahanda Rajamuddin dan Ibunda Patta Sugi. Penulis memasuki pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2002 ditempuh di SD Negeri 102 Bisoli, Kabupaten Jeneponto dan tamat pada tahun 2008, melanjutkan pendidikan pada Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) di SMP Negeri 2 Bangkala Barat dan tamat pada tahun 2011, kemudian melanjutkan pendidikan pada Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 1 Bangkala Barat dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun 2014, penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar (UNISMUH), FakultasKeguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) S-1.