

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL MELALUI
PEMBELAJARAN DARING DENGAN MENGIDENTIFIKASI UNSUR
INTRINSIK CERITA FANTASI SISWA KELAS VII A SMP NEGERI 1
TAKALAR**



10/01/2022

1 esp
Smb! Alumni

R/0010/BI0/22 co
JUM
P'

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2021



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas Nama **JUMRIANI** Nim: **105331107617** diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 838 TAHUN 1443 H/2021 M, Tanggal 13 Desember 2021 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat tanggal 17 Desember 2021

Makassar, 16 Jumadil Awal 1443 H
20 Desember 2021 M

- PANITIA UJIAN**
1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag.
 2. Ketua : Erwin Akib, M. Pd., Ph. D.
 3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd.
 4. Penguji :
 1. Prof. Dr. H. M. Idris Said DM, M. Pd.
 2. Dr. Rosmini Madeamin, M. Pd.
 3. Dr. H. Yuddin, M. Pd.
 4. Tasrif Akib, S. Pd., M. Pd.

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : **JUMRIANI**
Nim : **105331107617**
Program Studi : **Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
Judul skripsi : **Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual melalui Pembelajaran Daring dengan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar**

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

Makassar, 20 Desember 2021

Ditetapkan oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. H. M. Ide Said DM, M. Pd.

Besse Syukroni B, S.Pd., M. Pd.

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia

Erwin Akib, M. Pd., Ph. D.

NBM: 860 934

Dr. Munirah, M. Pd.

NBM: 951576



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Jumriani

NIM : 105331107617

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Judul Skripsi: **Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual melalui Pembelajaran Daring dengan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar.**

Dengan ini saya menyatakan bahwa

Skripsi ini saya ajukan di depan TIM penguji adalah asli hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dan tidak dibuat oleh siapa pun.

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

Makassar, November 2021
Yang Membuat Pernyataan

Jumriani
NIM. 105331107617



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Jumriani

NIM : 105331107617

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Judul Skripsi: **Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual melalui Pembelajaran Daring dengan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar.**

Dengan ini saya menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Makassar, November 2021
Yang Membuat Perjanjian

Jumriani
NIM. 105331107617

MOTTO dan PERSEMBAHAN

~Teruntukmu~

Ayah dan Ibu terimakasih atas segala apa yang telah kamu lakukan untukku,
semoga di kemudian hari saya bisa membahagiakanmu...

DOAMU MAMPU,

Mengubah yang mustahil, menjadi Kenyataan

Ada seseorang yang harus kubahagiakan yaitu kedua orang tuaku
karena tanpa doanya Aku bukan siapa-siapa.



ABSTRAK

Jumriani, 2021. *Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual melalui Pembelajaran Daring dengan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar.* Dibimbing oleh M. Ide Said DM., dan Besse Syukroni Baso. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Eksperimen yang melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring dalam mengidentifikasi unsur intrinsik cerita fantasi melalui media audiovisual pada siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini mengacu pada kriteria keefektifan pembelajaran, yaitu : (1) Hasil kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran daring dengan mengidentifikasi unsur intrinsik cerita fantasi, (2) Penggunaan media audiovisual efektif digunakan dalam pembelajaran daring. Desain penelitian yang digunakan adalah *The One Group Pretest-Posttest*. Sampel eksperimennya adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar. Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar melalui kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur intrinsik cerita fantasi dan keefektifan dalam menggunakan audiovisual sebagai media pembelajaran melalui daring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Tes kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran daring dengan mengidentifikasi unsur intrinsik cerita fantasi sebelum diberi perlakuan *pretest* berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata 70,88, dan skor rata-rata *posttest* 85,55 lebih besar daripada skor rata-rata *pretest* dengan keefektifan media audiovisual. Dari hasil tersebut juga diperoleh bahwa pada *pretest* ada siswa yang mencapai ketuntasan individual. Sedangkan pada *posttest* 34 siswa atau 50% sangat baik dan baik 50% telah mencapai ketuntasan individual dan ini berarti ketuntasan klasikal telah tercapai. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan korelasi *Product Moment* diperoleh $0,599 \geq 0,339$ terdapat korelasi yang signifikan meskipun korelasinya sedang dan $5,28 \geq 3,2$ dan $n= 34$ dengan taraf signifikan 35,8% sehingga ditolak dan diterima. Artinya penggunaan media Audiovisual sangat efektif, maka semakin baik pula yang diperoleh peserta didik yang bersangkutan meskipun jika dibandingkan dengan tabel, tingkat korelasi dari keefektifan dalam penggunaan media audiovisual pada pembelajaran daring Bahasa Indonesia materi cerita fantasi di kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar adalah sedang.

Kata Kunci: *Efektivitas, Penggunaan Media Audiovisual, Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi.*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatu

Puji syukur *Alhamdulillah* penulis panjatkan ke hadirat Allah *Subuhanahu Wa Ta'ala*, yang telah melimpahkan rahmat, iman, takwa, kesehatan, kesempatan, kekuatan, dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual melalui Pembelajaran Daring dengan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar” untuk memenuhi salah satu persyaratan melanjutkan penelitian pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Maka penulis berharap dengan adanya Skripsi ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran daring dan minat baca mahasiswa maupun penulis. Memberikan informasi kepada pembaca tentang Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual melalui Pembelajaran Daring dengan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi.

Tak lupa pula kita kirimkan selawat serta salam untuk Nabi junjungan kita, yaitu Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wa sallam*, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya. Nabi yang diutus oleh Allah *Subuhanahu Wa Ta'ala* untuk seluruh umat manusia sebagai pembawa rahmat bagi sekalian alam. Nabi yang menjadi suri teladan yang kita nantikan syafaatnya di akhirat.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Skripsi ini tentunya tidak lepas dari kekurangan, baik aspek kualitas maupun aspek kuantitas dari materi yang disajikan. Semua ini didasarkan dari keterbatasan yang dimiliki penulis. Dalam penyusunan dan penulisan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati menyampaikan ucapan terima kasih kepada Pof. Dr. H. M. Ide Said DM., M. Pd. Dosen Pembimbing I dan Besse Syukroni Baso, S. Pd., M. Pd. Dosen Pembimbing II penyusunan Skripsi serta Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S. Pd., M. Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Keguruan Pendidikan Universitas

Muhammadiyah Makassar, Dr. Munirah, M. Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar.

Terima kasih kepada kedua orang tua yang sangat berjasa dalam hidup penulis yang telah melahirkan dan memberikan segala doa, motivasi, pengetahuan, kepercayaan serta dukungan, baik moral maupun material. Semoga Allah *Subuhanahu Wa Ta'ala* selalu melimpahkan rahmat, kesehatan, karunia, dan keberkahan di dunia dan di akhirat atas budi baik yang telah diberikan kepada penulis.

Penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya bagi pembaca. Penulis menyadari dalam penulisan Skripsi ini jauh dari kata sempurna dan banyak kekurangan, baik dalam metode penulisan maupun dalam pembahasan materi. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan kemampuan penulis. Sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun, mudah-mudahan di kemudian hari dapat memperbaiki segala kekurangannya.

Akhir kata, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dan berperan dalam penyusunan Skripsi ini dari awal hingga akhir. Semoga Allah *Subuhanahu Wa Ta'ala* senantiasa melindungi dan meridhoi segala urusan dan usaha kita, Aamiin.

Makassar, September 2021

Penulis

DAFTAR ISI

SAMPUL	
LEMBAR KARTU KONTROL PEMBIMBING 1	
LEMBAR KARTU KONTROL PEMBIMBING 2	
HALAMAN PENGESAHAN	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN	
SURAT PERJANJIAN	
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
1. Hasil Penelitian Relevan.....	7
2. Pengertian Efektivitas.....	9
3. Pengertian Cerita Fantasi.....	10
4. Pengertian Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi.....	14
5. Pengertian Media Audiovisual.....	18
6. Pengertian Pembelajaran Daring.....	21
B. Kerangka Pikir.....	23
C. Hipotesis Penelitian.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	27
B. Lokasi Penelitian.....	27

C. Operasional Variabel.....	28
D. Populasi dan Sampel.....	28
E. Instrumen Penilaian.....	29
F. Teknik Pengumpulan Data.....	32
G. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian.....	37
1. Deskripsi Hasil Kemampuan Siswa.....	37
2. Deskripsi Hasil Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Daring.....	42
B. Pembahasan Penelitian.....	46
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	48
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hak dasar bagi setiap warga negara, tanpa membedakan golongan, gender, usia, status sosial, maupun tempat tinggal. Artinya setiap orang mempunyai hak untuk memperoleh layanan pendidikan. Kalau sampai tidak mendapat kesempatan karena berbagai kendala, adalah kewajiban pemerintah untuk mencari sistem pendidikan yang tepat, yang dapat melayani mereka. Sistem pendidikan jarak jauh merupakan alternatif yang dapat memberikan layanan kepada setiap orang untuk mendapatkan pendidikan.

Di era revolusi industri 4.0 ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan sangat pesat dan memberikan banyak keuntungan dalam berbagai aspek kehidupan. Namun, kita harus siap menghadapi berbagai tantangan di era ini salah satu aspek pendidikan, tujuan pendidikan nasional menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 2 menyebutkan mengenai arti dari pendidikan nasional yang berbunyi. Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.”

Mengingat tidak semua kebutuhan akan pendidikan dapat dipenuhi dengan cara-cara yang konvensional. Di sisi yang lain adanya berbagai ragam karakteristik sasaran didik, kondisi sosial, ekonomi, budaya, dan geografis tidak mungkin pula memberikan pendidikan kepada seluruh orang dengan cara lama, maka perlu dikembangkan alternatif pendidikan yang dapat memberikan layanan pendidikan tersebut melalui pendidikan jarak jauh.

Pengembangan pendidikan jarak jauh untuk menyediakan akses pendidikan seluas-luasnya bagi peserta didik yang tidak memiliki

kesempatan untuk mengikuti pendidikan dengan cara tatap muka karena berbagai kendala. Pendidikan jarak jauh berfungsi untuk memberikan layanan pendidikan kepada kelompok masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka atau reguler. Berbagai kelebihan yang dimiliki oleh model pembelajaran pendidikan jarak jauh ini dapat mengatasi berbagai kendala yang menghambat sebagian orang untuk mengikuti pendidikan konvensional.

Efektivitas merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran karena menentukan tingkat keberhasilan suatu model pembelajaran yang digunakan. Menurut Nana Sudjana (1990:50). Efektivitas dapat diartikan sebagai tindakan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat membawa hasil belajar secara maksimal.

Pembelajaran daring adalah belajar dengan menggunakan *internet* yang memiliki aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kehadiran berbagai jenis interaksi pembelajaran. Dalam pembelajaran daring ada dua macam, yaitu pembelajaran sinkron dan pembelajaran asinkron. Pembelajaran sinkron adalah ketika siswa dan guru saling berpartisipasi dalam kelas melalui aplikasi web. Ini akan menciptakan ruang kelas virtual di mana siswa dapat mengajukan pertanyaan dan menjawab secara instan. Secara umum, pembelajaran sinkron memungkinkan siswa dan guru untuk berpartisipasi belajar secara langsung, dan melakukan diskusi waktu nyata.

Pembelajaran asinkron adalah pendekatan belajar mandiri untuk mendorong pembelajaran. Beberapa aktivitas pembelajaran asinkron yang umum adalah berinteraksi dengan sistem manajemen pembelajaran, berkomunikasi menggunakan email, membaca artikel, menonton video, dll. Berbagai media dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Misalnya kelas virtual menggunakan layanan *Zoom*, *Google Classroom*, *Google Meet*, dan aplikasi pesan seperti

Whats-App (So, 2016). Materi diberikan dalam bentuk PPT, video, dan bahan bacaan.

Menurut Hermawan (2007) bahwa "Media Audio Visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar". Karakteristik media Audiovisual adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar.

Penggunaan media pembelajaran melalui Audiovisual memudahkan guru dalam menyampaikan materi tersebut berhubungan dengan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi, di mana pendidik hanya menjelaskan materi melalui aplikasi *whatsapp* dengan menggunakan media audiovisual.

Mengidentifikasi unsur intrinsik pada cerita fantasi adalah materi yang menawarkan peserta didik untuk menyimak apa yang telah dilihat atau didengar yang berpengaruh juga dengan hasil pembelajaran peserta didik. Unsur intrinsik merupakan unsur-unsur dalam atau merupakan unsur utama yang membangun utuhnya sebuah cerita fantasi di antaranya yaitu tema, alur, latar, tokoh, penokohan, sudut pandang, gaya cerita, dan amanat.

Menurut Wikipedia, Fantasi adalah hal yang berhubungan dengan khayalan atau dengan sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja. Kata lain untuk fantasi adalah imajinasi.

Dari sudut pandang pendidik, dapat diketahui bahwa pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa agar mampu mengetahui unsur intrinsik dalam sebuah cerita fantasi.

Kurangnya motivasi pada model pembelajaran bersamaan dengan penggunaan alat bantu pembelajaran mengidentifikasi unsur intrinsik cerita fantasi pada siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar. Karena pada dasarnya, pembelajaran dengan alat bantu atau media yang menarik dapat membuat proses pembelajaran siswa dapat terwujud secara efektif.

Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Takalar merupakan salah satu SMP yang berada di Kota Takalar yang beralamat di Jalan Tikolla Dg Leo, Kecamatan Pattalassang, Kelurahan Pattalassang, Kabupaten Takalar. Dipilihnya SMP Negeri 1 Takalar sebagai tempat penelitian karena di samping nilai menyimak khususnya dalam mengidentifikasi unsur intrinsik pada cerita fantasi masih rendah dan selain itu SMP Negeri 1 Takalar masih kurang menggunakan media audiovisual dalam mengidentifikasi unsur intrinsik pada cerita fantasi.

Maka dari itu dapat dikatakan penelitian ini sangat tepat untuk dikaji, atas dasar pertimbangan tersebut. Peneliti tertarik dalam melakukan penelitian ini dan mengangkat penelitian ini dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual melalui Pembelajaran Daring dengan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan di atas, maka pernyataan penelitian ini adalah “Bagaimana Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual melalui Pembelajaran Daring dengan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar ?”

Adapun pertanyaan penelitian yang berkaitan dengan masalah utama di atas adalah:

1. Bagaimanakah kemampuan siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar dalam pembelajaran daring dengan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi menggunakan media Audiovisual?
2. Apakah penggunaan media Audiovisual efektif digunakan dalam pembelajaran daring dengan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah, “Untuk mengetahui deskripsi Penggunaan media audiovisual melalui pembelajaran daring dengan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar, adapun secara khusus tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan kemampuan siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar dalam pembelajaran daring dengan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi menggunakan media Audiovisual.
2. Mendeskripsikan keefektifan penggunaan media Audiovisual dalam pembelajaran daring dengan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini mampu memperkaya konsep dan metode pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, yang belum diaplikasikan sebelumnya untuk menunjang perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Takalar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian ini sebagai kontribusi positif mengenai tentang efektivitas penggunaan media audiovisual melalui pembelajaran daring dengan mengidentifikasi unsur intrinsik cerita fantasi.
- b. Bagi guru, penelitian ini digunakan sebagai acuan atau pedoman untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya penggunaan media audiovisual melalui pembelajaran daring dengan mengidentifikasi unsur intrinsik cerita fantasi.

media audiovisual melalui pembelajaran daring dengan mengidentifikasi unsur intrinsik cerita fantasi.

- c. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu menjadikan siswa cerdas dalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- d. Bagi peneliti, memberikan referensi tentang media pembelajaran berbasis audiovisual agar siswa lebih mudah memahami pelajaran.



BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang beranjak dari awal jarang ditemui, karena biasanya suatu penelitian mengacu pada penelitian lain yang dapat dijadikan sebagai titik tolak dalam penelitian selanjutnya. Oleh karena itu, peninjauan terhadap penelitian lain sangat penting, sebab bisa digunakan untuk mengetahui relevansi penelitian yang telah lampau dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian melalui daring tentang Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual melalui Pembelajaran Daring dengan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi merupakan penelitian yang menarik. Banyaknya penelitian tentang cerita fantasi dijadikan salah satu bukti bahwa yang dilihat atau didengar kemudian mengidentifikasi unsur intrinsik sangat menarik untuk diteliti. Hal ini terbukti dengan banyaknya penelitian yang telah dilakukan yang berkenaan dengan topik penelitian tentang Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual melalui Pembelajaran Daring dengan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar.

Teori sesungguhnya merupakan suatu landasan dalam penelitian. Oleh karena itu, suatu keberhasilan dalam sebuah penelitian bergantung pada sebuah teori yang melandasinya. Teori-teori pendukung dalam penelitian ini bersumber dari berbagai referensi pustaka yang erat kaitannya dengan masalah yang dibahas oleh peneliti.

Penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis sebagai berikut; Peneliti Pertama dilakukan oleh Sigit Vebrianto Susilo (2020) dengan Judul Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, penelitian ini menggunakan metode penelitian Quasi

eksperimen dengan lokasi di Sekolah Dasar Negeri Leuwikidang 1 Kecamatan Kasokandel Kabupaten Majalengka. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Leuwikidang 1, sebanyak 40 siswa yang terdiri dari 20 siswa untuk kelas A sebagai kelas kontrol dan 20 siswa untuk kelas B sebagai kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran audiovisual pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil yang lebih baik dibanding dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media audiovisual. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan skor pada tes hasil belajar (*posttest*) lebih unggul dari (*pretest*). Adapun hasil *pretest* dari kelas eksperimen yaitu memperoleh rata-rata sebesar 45,25 dan untuk kelas kontrol sebesar 41,25. Untuk hasil *posttest* dari kelas eksperimen yaitu memperoleh rata-rata sebesar 70,25 dan untuk kelas kontrol sebesar 53,65. Kesimpulan, efektivitas media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V Sekolah Dasar dapat membedakan hasil belajar siswa secara signifikan.

Penelitian kedua dilakukan oleh Slamet Triyadi (2015) dengan Judul Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keterampilan keterampilan menyimak siswa kelas X Farmasi Wirasaba Kabupaten Karawang. Pendekatan penelitian menggunakan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang terdiri dari tiga siklus (Pra-Siklus, Siklus 1, Siklus 2). Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, soal tes (*test and re-test*), pedoman wawancara, dan studi dokumentasi. Besar sampel penelitian sebesar 35 siswa kelas X SMK Farmasi Wirasaba Kabupaten Karawang. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata tes akhir menyimak setelah mendapatkan perlakuan efektivitas penggunaan media audiovisual dari

dari setiap siklusnya. Hasil penelitian diambil juga dari hasil penilaian guru mitra (*observer*) bahwa peneliti mendapati hasil yang baik dari pra-siklus sampai siklus 2 dan tidak perlu dilanjutkan penelitian ke siklus selanjutnya.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Riga Zahara Nurani, dll (2018) dengan Judul Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Antusiasme siswa dalam pembelajaran menyimak dongeng dengan menggunakan media audiovisual lebih baik daripada pembelajaran menyimak dongeng yang dibacakan langsung oleh gurunya. Hal ini terlihat dari rata-rata kemampuan menyimak dongeng siswa. Rata-rata kemampuan menyimak dongeng siswa setelah menggunakan media audiovisual adalah 84, 53, sedangkan rata-rata kemampuan menyimak dongeng sebelumnya hanya 67, 20. Selain membuat rata-rata kemampuan menyimak dongeng siswa meningkat, penggunaan media audiovisual juga membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran..

2. Pengertian Efektivitas

Efektivitas adalah berasal dari kata efektif yang mempunyai arti berhasil atau kata efek mengandung arti akibat. Efektivitas adalah kesesuaian dan ketepatan sebuah usaha yang dilakukan dengan hasil atau tujuan yang akan dicapai.

Dalam bidang guruan, efektivitas dapat dilihat dari dua segi, pertama berhubungan dengan guru, yaitu sejauh mana jenis-jenis kegiatan yang direncanakan dapat dilaksanakan dengan baik, yang kedua berhubungan dengan siswa yaitu sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran yang diinginkan telah dicapai siswa melalui kegiatan belajar mengajar yang telah dicapai.

Nilai efektivitas guru sangat erat hubungannya dengan guru sebagai guru. Adapun kriteria guru yang efektif dilihat dari guru, mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Mempunyai keterampilan berkomunikasi.
- b. Dapat menjelaskan persoalan atau topik secara jelas dan tidak berbelit-belit.
- c. Menguasai bahan pengajaran yang diberikan kepada siswanya.
- d. Mampu membuat suasana menjadi hidup dalam arti siswa tertarik dan berfikir serius tentang topik yang diberikan.

3. Pengertian Cerita Fantasi

Fantasi adalah khayalan atau lamunan. Cerita fantasi menurut Huck dkk. (1987:344) adalah cerita yang memiliki makna lebih dari sekadar yang dikisahkan. Menurut Nurgiyantoro (2013), cerita fantasi adalah cerita yang menampilkan tokoh, alur, latar, atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik menyangkut (hampir) seluruh maupun hanya sebagian cerita. Hal itu berarti bahwa dalam cerita fantasi pun terdapat berbagai aspek yang bersifat realistik sebagai halnya dalam cerita fiksi realistik, baik yang menyangkut tokoh, karakter tokoh, peristiwa yang dikisahkan, alur, latar, maupun aspek yang lain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa cerita fantasi adalah cerita yang dibuat berdasarkan produk imajinasi seseorang seakan ada dalam kehidupan sehari-hari, tetapi kenyataannya hanya dalam impian. Impian-impian dalam fantasi mengungkapkan wawasan baru dalam dunia kenyataan. Fantasi secara konsisten mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan yang universal yang melibatkan pertarungan antara kebaikan dan kejahatan, kemanusiaan seseorang, arti hidup atau mati.

a. Unsur-unsur Cerita Fantasi

Berdasarkan salah satu pengertian teks cerita fantasi, terdapat satu unsur yang disebutkan yaitu kemustahilan atau irasionalitas.

Unsur lain yang dapat ditemukan dalam cerita fantasi yakni:

- 1) Menonjolkan sisi keajaiban dan kemisteriusan
- 2) Memiliki tema cerita yang direka oleh penulis tanpa dibatasi oleh kehidupan nyata
- 3) Menggunakan gaya bahasa yang lebih ekspresif dan variatif
- 4) Memuat karakter yang dibekali dengan keahlian dan kesaktian yang mencengangkan
- 5) Menggunakan latar yang khas yang menembus dimensi ruang dan waktu
- 6) Memunculkan pesan berbobot yang dikemas dengan menarik dan bumbu fantasi
- 7) Terkadang menggabungkan antara hal yang ada di dunia nyata dan dunia khayalan penulis termasuk juga tokoh yang dimunculkan

b. Struktur Teks Cerita Fantasi

★ Cerita fantasi memiliki kerangka yang memudahkan pengarang dalam menulis. Berikut 4 struktur utama dari teks cerita fiksi:

1) Orientasi

Kerangka yang pertama disebut dengan orientasi. Ibaratnya, bagian ini adalah pintu untuk menuju dunia yang diciptakan oleh penulis. Dengan membaca orientasi, Anda akan dikenalkan dengan ide yang diangkat dalam cerita, siapa saja tokoh yang akan muncul dan sinopsis mengenai plot cerita.

2) Konflik

Selanjutnya, Anda akan diajak untuk mengetahui permasalahan yang ada di dalam cerita. Bagian konflik meliputi penyebab adanya suatu konflik, klimaks yang terjadi hingga akibat yang ditimbulkan.

3) Resolusi

Kerangka yang ketiga ini berperan sebagai jembatan menuju akhir cerita. Pengarang akan menjelaskan mengenai penyelesaian dari konflik yang terjadi. Resolusi ini nantinya akan memiliki pengaruh pada bagaimana cerita akan berakhir.

4) Penutup

Karena sudah dijembatani oleh resolusi, maka Anda akan lebih mudah memahami *ending*. Biasanya, jenis *ending* yang diterapkan adalah *happy ending*, *sad ending*, dan *open ending*. Namun, *open ending* lebih jarang dipilih untuk cerita fantasi.

c. Ciri Cerita Fantasi

Teks cerita fantasi ataupun teks narasi mempunyai ide dan tema dasar yang menjadi orientasi dalam mengembangkan cerita. Karena cerita fantasi hanya bertujuan untuk menghibur pembacanya saja, maka jarang terdapat amanat dalam sebuah cerita fantasi. Tetapi bukan berarti tidak ada, karena pengarang juga mau meletakkan amanat yang tersirat di dalam alur cerita. Bagi pembaca novel atau penikmat film, kisah seperti cerita fantasi juga kadang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Sebab film maupun novel yang banyak beredar saat ini didominasi oleh cerita yang bertemakan fantasi. Seperti jenis teks pada umumnya, yaitu cerita fantasi bisa dikatakan sebagai teks cerita fantasi apabila di dalamnya terdapat beberapa unsur. Di bawah ini adalah unsur-unsur yang menjadi ciri khas sebuah cerita fantasi, antara lain :

1) Memiliki Ide Cerita yang Terbuka

Pada umumnya, ide cerita di dalam sebuah cerita fantasi tidak terdapat batasan realita sehingga dapat dikembangkan sesuai keinginan pengarang. Ide cerita maupun temanya tidak jauh dari *futuristic*, *supranatural*, ataupun *sci-fi*.

Jika kita menemukan sebuah keanehan dalam teks cerita yang mengandung unsur mistik dan kurang logis, maka hal tersebut bisa dikategorikan sebagai ciri-ciri dari cerita fantasi. Sebab cerita fantasi sendiri memanglah cerita yang bisa membuat sesuatu yang tidak ada menjadi ada, karena tujuan awalnya adalah menciptakan sebuah realita yang menghidupkan alur cerita. Imajinasi pengarang tidak terbatas dan bisa membawa pembaca ikut dalam dunianya untuk melihat hal-hal imajinatif, seperti anjing yang mampu berbicara bahasa manusia hingga manusia yang bisa terbang dengan kecepatan suara.

2) Latar yang Tidak Terbatas

Bahkan penggunaan latar dalam cerita fantasi juga tidak terbatas, bahkan bisa menembus ruang dan waktu. Misalnya pada cerita Avenger ialah seseorang yang bisa berpindah dari suatu waktu ke waktu tertentu, dan dari planet satu ke planet lain di mana manusia tetap bisa bernafas sementara dipastikan tidak ada kandungan oksigen di planet tersebut. Akan tetapi tidak ada yang perlu dikritisi sebab sejak awal ini hanya cerita fantasi di mana segala yang tidak mungkin dapat menjadi mungkin.

3) Penokohan yang Unik

Tokoh yang ada pada teks cerita fantasi biasanya memiliki kelebihan tersendiri, dipastikan ada sesuatu yang berbeda dan unik dibandingkan tokoh yang lain. Misalnya saja pada cerita superman sebagai yang tokoh utama yang mempunyai kekuatan super. Sangat kuat, mampu terbang bahkan dapat mengeluarkan laser dari matanya. Ciri cerita fantasi yang paling umum adalah ketika tokoh utamanya memiliki kemampuan di luar nalar manusia.

4) Fiksi atau Khayalan

Ciri cerita fantasi yang berikutnya adalah bersifat fiksi, dan artinya hanyalah cerita khayalan semata. Oleh sebab itu,

cerita fantasi yang demikian tidak bisa dibandingkan dengan kehidupan di dunia nyata, karena tidak masuk dengan penalaran manusia.

5). Gaya Bahasa

Pada umumnya gaya bahasa yang digunakan dalam cerita fantasi tidaklah formal, dan menggunakan bahasa yang bervariasi. Seperti yang dituliskan sebelumnya jika tujuan awal untuk membawa pembaca terlena dalam alur cerita yang ada ketika pembaca menghayati isi cerita fantasi tersebut.

4. Pengertian Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi

Menurut KBBI, mengidentifikasi ialah menentukan atau menetapkan identitas (orang, benda, dan sebagainya), jika dikaitkan dengan unsur intrinsik cerita fantasi, maka mengidentifikasi unsur intrinsik cerita fantasi merupakan hal yang dilakukan untuk menentukan dan menetapkan dari setiap unsur intrinsik cerita fantasi tersebut.

Cerita fantasi merupakan betuk karya sastra yang tersusun dari unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur instrinsik adalah unsur yang membangun sebuah cerita fantasi berada dalam cerita fantasi itu sendiri, sedangkan unsur ekstrinsik adalah unsur yang berada di luar cerita fantasi, namun berkaitan dengan cerita fantasi tersebut. Di dalam pengertian unsur-unsur dalam intrinsik serta penjelasan yang terdapat dalam unsur-unsur intrinsik seperti alur, tema, penokohan, sudut pandang, latar, dan amanat

Adapun komponen- komponen yang membangun suatu cerita fantasi yang dikatakan sebagai unsur instrinsik ialah:

a. Judul

Judul merupakan nama suatu cerita fantasi, atau hal apapun. Dalam karya seni, judul memiliki peranan penting yang dapat menunjukkan isi cerita secara singkat. Selain itu, dengan melihat judul, kita akan mengetahui beberapa hal atau jalan cerita dari suatu

cerita fantasi. Judul dapat menunjukkan siapa tokoh utama dalam cerita fantasi tersebut, alur cerita, dan sebagainya.

b. Tema

Tema merupakan keseluruhan dari cerita yang dibuat tema adalah ide pokok yang menjadi dasar atau pokok utama dari cerita fantasi. Dapat dikatakan tema sebagai “akar” pada suatu cerita fantasi. Dengan bertolakkan dari tema, unsur-unsur instrinsik cerita fantasi dikembangkan dan dikarang sedemikian rupa mengikuti tema yang telah ditentukan, seperti alur, penokohan, latar, gaya bahasa, judul, dan lainnya.

c. Plot

Plot atau Alur disebut juga sebagai jalan cerita yang disusun sedemikian rupa dari tahapan-tahapan peristiwa sehingga membentuk rangkaian cerita. Tahapan-tahapan dalam alur meliputi :

- 1) Tahapan awal, pada tahapan awal ini merupakan tahapan pengenalan tokoh- tokoh cerita serta perwatakan, latar, dan lain-lain.
- 2) Pemunculan konflik, tahap selanjutnya penonton diajak pada pengenalan konflik. Pada tahap ini, konflik yang merupakan bumbu agar suatu cerita fantasi lebih menarik akan terjadi. Konflik- konflik ini tentunya melibatkan semua pemain (tokoh). Dalam tahap ini pula penonton akan mengenal alur dari cerita yang dibuat.
- 3) Komplikasi, tahap komplikasi atau tahap peningkatan konflik, semakin banyak insiden-insiden terjadi. Beberapa konflik pendukung akan terjadi untuk menguatkan konflik utama pada alur cerita.
- 4) Klimaks, merupakan tahapan puncak dari konflik yang ada. Di tahapan ini merupakan tahap puncak dari ketegangan yang terjadi mulai dari awal cerita.

- 5) Resolusi, merupakan tahap yang menunjukkan jalan keluar dari setiap konflik yang ada. Teka teki pada setiap konflik yang terjadi pada awal- awal cerita akan terungkap pada tahap ini. Sering kali, perwatakan yang asli dari setiap tokoh akan muncul di tahapan ini.
- 6) Akhir, pada tahap ini adalah bagian *the ending of the story*, dalam tahap ini semua konflik telah terpecahkan dan merupakan akhir dari cerita.

d. Macam-macam plot dalam suatu cerita yaitu:

- 1) Alur maju (*Progesi*), cerita berjalan maju, mulai dari masa kini ke masa yang akan datang.
- 2) Alur mundur (*Regresi*), kebalikan dari alur progesi. cerita berjalan mundur, yang mana masa kini adalah sebuah hasil dari konflik-konflik yang terjadi pada masa lalu.
- 3) Alur campuran (Maju-mundur), alur cerita yang mencampurkan masa kini dengan masa lalu dan juga dengan masa depan. Disebut juga alur bolak- balik. Cerita dengan alur ini mengungkapkan konflik yang belum selesai dari masa lalu, masa sekarang, dan penyelesaian di masa depan atau saling terkait satu sama lain.

e. Tokoh cerita/ perwatakan

Tokoh cerita merupakan individu- individu yang memainkan peran, terlibat dalam cerita atau konflik pada sebuah cerita fantasi.

Macam-macam tokoh dalam sebuah cerita:

- 1) Berdasarkan peran: tokoh utama (*central*) merupakan tokoh yang dikuatkan atau tokoh utama dalam sebuah cerita atau cerita fantasi. Sedangkan tokoh tambahan (*figuran*) merupakan tokoh yang membantu atau mendukung cerita. Dalam cerita, dapat memiliki beberapa tokoh utama, yang dapat dikenali dengan sering munculnya dalam cerita. Sedangkan tokoh figuran hanya

muncul beberapa *scene*, kehadirannya hanya untuk menunjang cerita dari tokoh utama.

- 2) Berdasarkan watak, tokoh antagonis adalah tokoh yang digambarkan sebagai sosok yang penuh kelicikan, jahat dan penyebab munculnya suatu konflik. Sedangkan tokoh protagonis, merupakan tokoh yang mengalami konflik bersama tokoh antagonis.
- 3) Berdasarkan perkembangan, tokoh statis yaitu tokoh yang relatif tetap tidak mengalami perubahan dari mulai cerita sampai akhir. Sedangkan tokoh yang berkembang ialah tokoh yang mengalami perubahan seiring dengan konflik- konflik yang terjadi pada alur cerita.

f. Dialog

Dialog merupakan serangkaian percakapan dalam cerita. Teknik dialog amat penting bagi sebuah cerita. Masing-masing tokoh sangat dikuatkan dengan dialog yang diucapkan serta gaya atau mimik wajah.

g. Latar atau *setting*

Merupakan tempat terjadinya setiap peristiwa yang berlangsung dalam alur cerita. Tak hanya itu, latar mencakup peralatan, waktu, pakaian, budaya, serta yang berhubungan dengan kehidupan para tokoh dalam cerita.

h. Amanat

Tentu dalam sebuah cerita ingin menyampaikan sebuah pesan-pesan moral kepada penonton. Amanat ini disampaikan secara tersirat artinya tidak tertulis dalam naskah namun dapat diambil hikmah dari alur, konflik cerita. Ini merupakan bagian amat penting dan tidak boleh dilupakan dalam sebuah cerita fantasi.

i. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam sebuah cerita fantasi memiliki kekhasan yang mengacu pada budaya, kehidupan sehari-hari, sosial

budaya, serta pendidikan. Bahasa digunakan untuk menghidupkan cerita, agar cerita senantiasa komunikatif.

5. Pengertian Media Audiovisual (Video)

a. Pengertian Media

Media adalah suatu organisasi terstruktur yang menjadi agen penyediaan informasi bagi masyarakat. Media memiliki peran penting dalam proses pembentukan masyarakat yang lebih dewasa dan modern. Unsur lain yang tidak kalah pentingnya adalah seberapa besar media mempengaruhi masyarakat sebagai penyimak tetap mereka. Beberapa ahli percaya, bahwa media memberikan pengaruh yang besar bagi para penontonnya.

b. Pengertian Media Audiovisual (Video)

Menurut Warsita (2011:118) media video adalah media elektronik yang memanfaatkan gambar dan suara dalam memengaruhi penontonnya. Gambar adalah kekuatan utama dan suara sebagai pelengkap atau penguat gambar yang ada dengan kedua kekuatan tersebut, media video mampu memengaruhi emosi setiap penontonnya. Informasi yang disampaikan lewat media video akan mudah dimengerti dengan jelas karena terdengar secara audio dan terlihat secara visual.

Media video merupakan gabungan dari media dengar (audio) dan media gambar (visual). Media video dapat dirancang dan digunakan untuk mengomunikasikan pesan dan informasi yang berada dalam kawasan kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan dan penghayatan), dan psikomotor (keterampilan). Menurut Tian Belawati dkk. (1999:216).

c. Fungsi Media Audiovisual

Fungsi media dalam pembelajaran dalam konteks komunikasi memiliki fungsi yang sangat luas yakni sebagai berikut :

- 1) Fungsi edukatif, memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan, mendidik siswa dan masyarakat untuk berfikir kritis, memberi pengalaman yang bermakna, serta mengembangkan dan memperluas cakrawala berpikir siswa.
- 2) Fungsi sosial, memberikan informasi autentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama pada setiap orang sehingga dapat memperluas pergaulan, pengenalan, pemahaman tentang orang, adat istiadat dan cara bergaul.
- 3) Fungsi ekonomis, dengan menggunakan media pendidikan pencapaian tujuan dapat dilakukan dengan efisien, penyampaian materi dapat menekan sedikit mungkin penggunaan biaya, tenaga, serta waktu tanpa mengurangi efektivitas dalam pencapaian tujuan.
- 4) Fungsi budaya, memberikan perubahan-perubahan dalam segi kehidupan manusia, dapat mewariskan dan meneruskan unsur-unsur budaya dan seni yang ada di masyarakat.

Menurut Winataputra (dalam Arindawati, 2004: 47-48), bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai berikut :

- a) Untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang lebih efektif
- b) Media pembelajaran sebagai bagian yang integral dari keseluruhan proses pembelajaran
- c) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran.
- d) Hiburan dan memancing perhatian siswa
- e) Untuk mempercepat proses belajar dalam menangkap tujuan dan bahan ajar secara cepat dan mudah
- f) Meningkatkan kualitas belajar mengajar.
- g) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret dalam menghindari terjadinya penyakit verbalisme.

d. Manfaat Menggunakan Media Audiovisual (Film/Video)

Beberapa manfaat menggunakan media berbasis Audiovisual (film atau video) yaitu karena kelebihan atau keuntungan dari media tersebut, di antaranya :

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

Beberapa kelebihan atau kegunaan media Audiovisual pembelajaran sama dengan pengajaran audiovisual yaitu :

- 1) Objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model.
- 2) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
- 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *tame lapse* atau *high speed photography* Kejadian atau

peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.

- 4) Objek yang terlalu kompleks (mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
- 5) Konsep yang terlalu luas (gunung merapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 6) Media audiovisual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial.

Pengajaran audiovisual juga mempunyai beberapa kelemahan yang sama dengan pengajaran visual, yaitu :

- 1) Terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangannya dan tetap memandangi materi audiovisual sebagai alat bantu guru dalam mengajar.
- 2) Media audiovisual tidak dapat digunakan di mana saja dan kapan saja, karena media audiovisual cenderung tetap di tempat.
- 3) Media audiovisual cenderung menggunakan model komunikasi satu arah.

6. Pengertian Pembelajaran Daring

Menurut Munir (2009:167) perkembangan sistem komputer semakin meningkat. *Internet* merupakan jaringan publik. Keberadaannya sangat diperlukan, baik sebagai media informasi maupun komunikasi yang dilakukan secara bebas. Salah satu pemanfaatan *internet* adalah pada sistem pembelajaran jarak jauh melalui belajar secara elektronik atau yang lebih dikenal dengan istilah *e-learning* .

Secara umum terdapat dua persepsi dasar tentang e-learning yaitu:

- a. *Electronic based learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama perangkat yang berupa elektronik. Artinya, tidak hanya *internet*, melainkan semua

perangkat elektronik seperti film, video, kaset, OHP, *slide*, LCD *projector*, tape, dan lain-lain sejauh menggunakan perangkat elektronik.

- b. *Internet based* adalah pembelajaran yang menggunakan fasilitas *internet* yang bersifat *online* sebagai instrumen utamanya. Artinya, memiliki persepsi bahwa *e-learning* haruslah menggunakan *internet* yang bersifat *online* yaitu fasilitas komputer yang terhubung dengan *internet*. Artinya pebelajar (siswa) dalam mengakses materi pembelajaran tidak terbatas jarak, ruang dan waktu, bisa di mana saja dan kapan saja (*any where and any time*)

1) Pengertian *E-learning*

Teknologi pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu *technology based learning* dan *technology based web learning*. *Technology based learning* ini terdiri atas dua teknologi informasi yaitu *audio information technologies*, seperti radio, telepon, *audio tape*, atau *voice mail*, dan *video information technologies*, seperti video tape, video text, atau *video messaging*. Dalam pelaksanaan pembelajaran terjadi kombinasi dari kedua teknologi tersebut yaitu audio/data, video/data, atau audio/video. Sedangkan, *technology based web learning* pada dasarnya adalah data *information technologies* seperti *internet* yang di dalamnya terdapat *e-mail*, *bulletin board*, atau *telecollaboration*.

2) Karakteristik dan Manfaat *E-learning*

- a. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik sehingga dapat memperoleh informasi dan melakukan komunikasi dengan cepat, baik antara pengajar dengan mudah dan cepat, baik antara pengajar dengan pebelajar, atau pebelajar dengan pebelajar.
- b. Memanfaatkan media komputer, seperti jaringan komputer (*computer networks*) atau digital media).

- b. Memanfaatkan media komputer, seperti jaringan komputer (*computer networks*) atau digital media).
- c. Menggunakan materi pembelajaran untuk dipelajari secara mandiri (*self learning materials*).

Selama pelaksanaan model daring, peserta didik memiliki keleluasaan waktu untuk belajar. Peserta didik dapat belajar kapan pun dan di mana pun, tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Peserta didik juga dapat berinteraksi dengan guru pada waktu yang bersamaan, seperti menggunakan *video call* atau *live chat*. Pembelajaran daring dapat disediakan secara elektronik menggunakan forum atau *message*.

Belajar secara daring tentu memiliki tantangannya sendiri. Siswa tidak hanya membutuhkan suasana di rumah yang mendukung untuk belajar, tetapi juga koneksi *internet* yang memadai. Namun, proses pembelajaran yang efektif juga tak kalah penting. Berikut ini tips agar siswa dapat belajar daring dengan efektif:

- 1) Komunikasi antar tenaga pengajar dan siswa harus berjalan dengan baik pada saat melakukan *video call*.
- 2) Aktif dalam berdiskusi baik dengan tenaga pengajar atau teman-teman.
- 3) Manajemen waktu bagi para siswa sangat penting. Meski belajar di rumah, pastikan siswa membuat catatan mana saja tugas yang sudah dikerjakan, dan mana tugas yang harus segera kamu selesaikan.
- 4) Jangan lupa untuk tetap bersosialisasi dengan orang lain, termasuk anggota keluarga di rumah, serta teman-teman sekelas di luar sesi *video call* untuk mengasah kemampuan bersosialisasi.

B. Kerangka Pikir

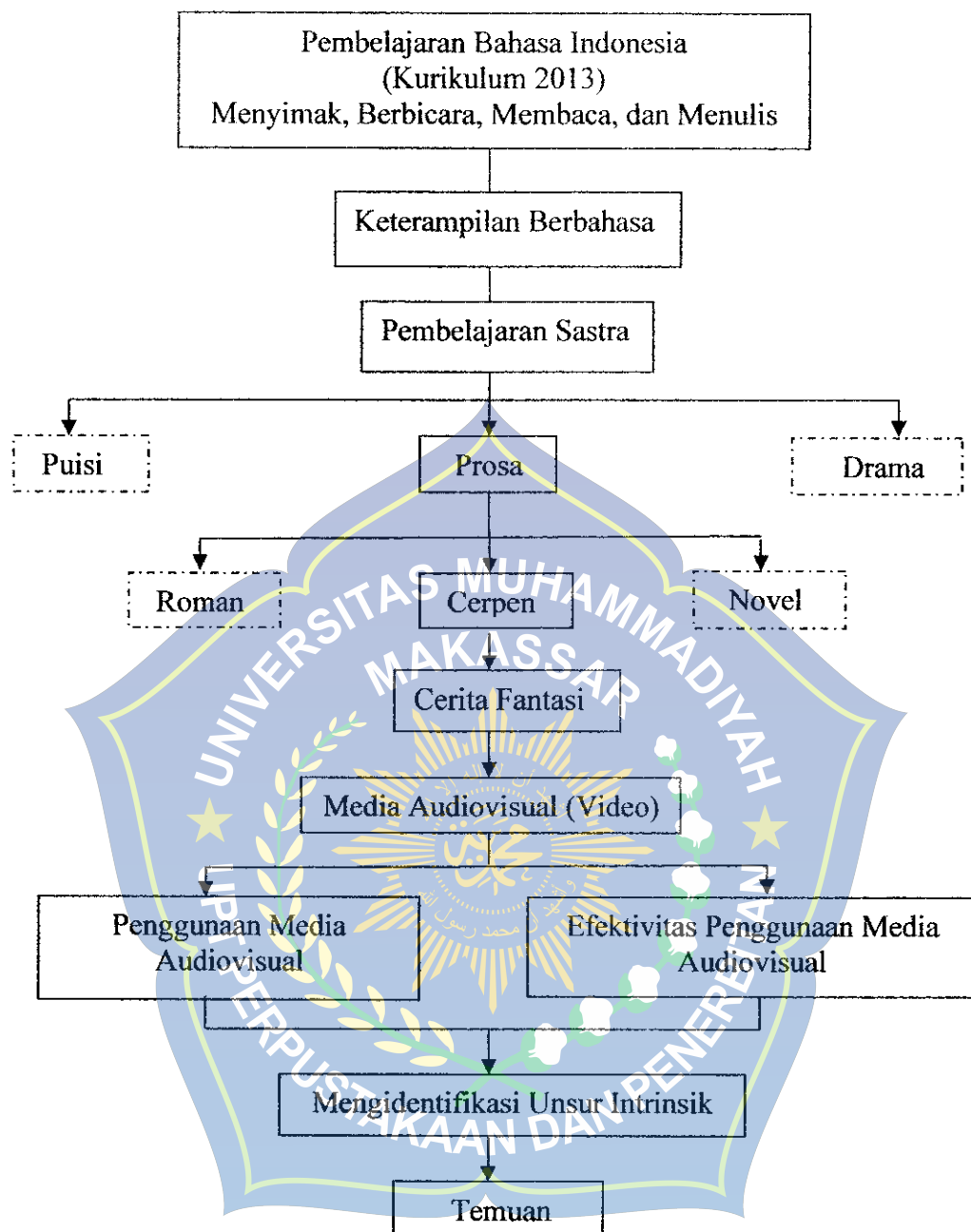
Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran dalam menyimak, baik lisan maupun tulis. Dalam hal ini relevan dengan Kurikulum 2013 bahwa kompetensi

pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan ke dalam empat aspek, yaitu menyimak, membaca, berbicara dan menulis

Berdasarkan keempat aspek tersebut, keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang membutuhkan ketekunan dalam belajar, karena dalam menyimak, seseorang harus mendapatkan informasi penting di dalam menyimak dalam bentuk bahasa tulis atau lisan.

Salah satu kegiatan yang paling penting namun sering ditinggalkan adalah keterampilan berbahasa. Hal ini sejalan dengan implementasi Kurikulum 2013 Bahasa Indonesia mendengarkan dan menyimak merupakan aspek keterampilan berbahasa, penerapan yang membantu siswa dalam pembelajaran sastra terdiri atas puisi, prosa, dan drama.

Prosa adalah sebuah tulisan atau karya sastra yang berbentuk cerita yang disampaikan menggunakan narasi. Bentuk tulisan prosa berupa tulisan bebas dan tidak terikat dengan berbagai aturan dalam menulis penerapan dalam sebuah prosa ialah cerpen lalu diterapkan dalam bentuk cerita fantasi lalu penerapan ini mengaitkan antara cerita fantasi dengan penggunaan media audiovisual dan efektivitas penggunaan media audiovisual, lalu mengidentifikasi unsur intrinsik dalam suatu cerita fantasi, Penerapan ini, siswa harus menemukan suatu temuan unsur intrinsik dalam cerita fantasi.



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian merupakan suatu alat atau wahana yang sangat penting artinya dalam suatu kajian atau penelitian. Hipotesis menurut Kerlinger (dalam Setyosari, 2016:145) memiliki

pengertian sebagai pernyataan yang bersifat dugaan (*conjectural*) tentang hubungan antara dua variabel atau lebih.

Adapun hipotesis penelitian yaitu efektif dan ada pengaruh media audiovisual melalui pembelajaran daring dengan mengidentifikasi unsur intrinsik cerita fantasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan yaitu *The One Grup Pretest Posttest* yaitu jenis penelitian eksperimen yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media audiovisual melalui pembelajaran daring dengan mengidentifikasi unsur intrinsik cerita fantasi siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar.

Pada desain ini digunakan *pretest* sebelum diberi perlakuan dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum perlakuan. Secara umum desain ini disajikan sebagai berikut:



Ket:

O1 = Hasil belajar sebelum penggunaan media audiovisual

X = Perlakuan

O2 = Hasil belajar setelah penggunaan media audiovisual Tingkat efektivitas belajar = O2-O1

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian bertempat di SMP Negeri 1 Takalar, adapun alasan peneliti memilih lokasi sekolah tersebut karena lokasinya yang mudah dijangkau dan sekiranya dapat menghemat biaya.

C. Operasional Variabel

Variabel adalah suatu besaran yang dapat diubah atau berubah sehingga memengaruhi peristiwa atau hasil penelitian. Menurut Sugiyono (2010: 2), variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut yang kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat 2 jenis variabel, yaitu variabel bebas (*independent variable*), variabel terikat (*dependent variable*) dan variabel kontrol.

Di bawah ini adalah penjelasan mengenai variabel-variabel dalam penelitian ini.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan yaitu media pembelajaran Audiovisual.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat pada penelitian ini adalah mengidentifikasi unsur intrinsik cerita fantasi siswa kelas VII A dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audiovisual.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi juga benda-benda alam yang lain (Sugiyono 2010: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII Negeri 1 Takalar yang terdiri atas lima kelas (A, B, C, D, dan E) berjumlah 250 orang siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2010: 118). Sampel merupakan bagian dari jumlah populasi di SMP Negeri 1 Takalar yang dimiliki oleh populasi. Adapun sampel dan penelitian ini adalah yaitu siswa kelas VII A berjumlah 34 yang terdiri atas 16 perempuan dan 18 laki-laki atau 20% dari 250 siswa. Sedangkan teknik pengambilan sampel adalah *random sampling*.

Teknik sampel *randomsampling* adalah teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2001:57).

E. Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian ini adalah menggunakan tes melalui pembelajaran daring untuk mengetahui kemampuan mengidentifikasi unsur intrinsik cerita fantasi yaitu berupa tugas mengidentifikasi unsur intrinsik cerita fantasi siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar.

Untuk memberikan nilai hasil kemampuan mengidentifikasi unsur intrinsik cerita fantasi, terlebih dahulu diberikan skor atau bobot penilaian pada masing-masing aspek yang dinilai. Pembobotan ini bersifat mutlak dan dapat dipertanggungjawabkan. Tiap guru dapat membuat atau memilih model yang dianggap sesuai, baik yang menyangkut pengategorian aspek-aspeknya maupun besarnya bobot masing-masing aspek tersebut. Pembobotan tersebut maksimum 100. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Tabel 3.1 Tabel Penilaian Kemampuan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi Menggunakan Media Audiovisual melalui Pembelajaran Daring.

Indikator	Subindikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Unsur-unsur Intrinsik (Cerita fantasi) Menggunakan Media Audiovisual	1. Tema Pemahaman hal-hal yang berhubungan dengan tema, baik tema tersirat maupun tema tersurat yang ada di dalam video cerita fantasi serta dapat menunjukkan buktinya.					✓
	2. Alur Pemahaman hal-hal yang berhubungan dengan alur, atau plot yaitu mengenai sebuah deretan peristiwa yang secara logis dan kronologis saling berkaitan dengan yang dialami oleh pelaku dengan menunjukkan buktinya					✓
	3. Latar Pemahaman hal-hal yang berhubungan dengan latar suatu cerita, latar sosial, latar tempat dan latar waktu dan dibuktikan dengan menunjukkan kutipan dalam teks cerita fantasi.					✓

Lanjutan Tabel 3.1					
4. Penokohan	Pemahaman hal-hal yang berhubungan dengan perwatakan atau penokohan, misalnya menentukan perwatakan antagonis, protagonis, dan tritagonis serta menunjukkan bukti dari cerita tersebut.				✓
5. Sudut pandang	Pemahaman hal-hal yang berhubungan dengan sudut pandang, misalnya sudut pandang orang pertama, kedua dan ketiga				✓
6. Amanat	Pemahaman hal-hal yang berhubungan dengan amanat atau pesan yang terdapat pada video cerita fantasi.				✓
7. Suasana	Pemahaman hal-hal yang berhubungan dengan suasana dalam cerita fantasi.				✓
Total				35	

Keterangan :

Nilai 1 = Sangat Kurang, 2 = Kurang Baik, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik.

1. Tema diberi skor 1-5
2. Alur diberi skor 1-5
3. Latar diberi skor 1-5
4. Penokohan diberi skor 1-5
5. Sudut Pandang diberi skor 1-5
6. Amanat diberi skor 1-5
7. Suasana diberi skor 1-5

Skor maksimum untuk pekerjaan yang dilakukan siswa adalah 100.

Penskoran tersebut mencerminkan tingkat pentingnya masing-masing aspek yang dinilai dalam mengidentifikasi cerita fantasi tersebut.

Keterangan: Jumlah skor tertinggi x Jumlah soal

$$= 5 \times 7$$

$$= 35$$

Skor maksimum adalah 100

$$\text{Skor Akhir oleh Guru} = \frac{\sum \text{Skor} \dots \dots \dots}{35} \times 100 = \dots \dots \dots$$

F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun tahap-tahap prosedur pengumpulan data dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan pada tahap ini merupakan tahap awal bagi peneliti sebelum melakukan penelitian langsung ke lapangan di mana pada tahap ini peneliti terlebih dahulu menyusun draft skripsi, mengurus surat izin penelitian kepada pihak- pihak yang bersangkutan, menyusun jadwal mengajar dan membuat persiapan mengajar.
2. Tahap penyusunan pada tahap ini dimaksudkan agar peneliti mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi di lapangan. Tahap penyusunan yang dilakukan berupa pembuatan instrumen penelitian yang berkaitan variabel yang diteliti.

3. Tahap pelaksanaan pada tahap ini peneliti memberikan tes untuk mengetahui hasil pembelajaran daring Bahasa Indonesia yang terdiri atas: *Pre-test* dan *Post-test*.

G. Teknik Analisis Data

Analisis merupakan kegiatan setelah data dari responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Dengan demikian, dalam penelitian ini ada dua teknik analisis data yang digunakan, yaitu:

1. Statistik Deskriptif

Adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Dalam statistik deskriptif juga dapat dilakukan mencari kuatnya hubungan antara variabel melalui analisis korelasi. Pada penelitian ini, Statistik deskriptif digunakan untuk rumusan masalah pertama dan rumusan kedua.

a. Mean Skor

Skor rata-rata atau mean dapat diartikan sebagai kelompok data dibagi dengan nilai jumlah responden. Rumus rata-rata yakni:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X= Mean

X= Frekuensi

N= Banyaknya Data

b. Standar deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N - 2}}$$

Keterangan:

SD = Standar Deviasi

 $\sum X$ = Total Skor Siswa $\sum X^2$ = Jumlah Kuadrat Total Skor Siswa

N = Populasi.

c. Kategorisasi

Adapun tabel kategorisasi skor hasil belajar peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran audiovisual setelah melalui tahap tersebut adalah:

Tabel 3.2 Standar Kategorisasi Kemampuan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik

No	Kategori	Nilai Interval Skor Kemampuan
1	Sangat Baik	85-100
2	Baik	70-84
3	Cukup	56-69
4	Kurang Baik	45-55
5	Sangat Kurang	1-44

2. Statistik Inferensial

Statistik inferensial dipergunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan analisis Korelasi *Pearson Product Moment*.

a. Pengujian Hipotesis

Untuk mengetahui ada tidaknya korelasi antara kedua macam variasi digunakan analisis korelasi *Pearson Product Moment*. Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Untuk keperluan tersebut digunakan analisis korelasi *Pearson Product Moment* (r_{xy}).

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Di mana:

r_{xy} = Koefisien Korelasi antara Variabel X dan Y

N = Jumlah Populasi

X = Skor dari Sebelum Mengajar

Y = Skor Hasil Belajar

b. Pengujian Tabel "t" (Tabel Korelasi atau Tabel r_{xy})

Untuk mengetahui tingkat korelasi serta hubungan antara kedua variabel digunakan uji "t" dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{r \sqrt{n-2}}{1-r^2}$$

Keterangan:

t = Nilai Koefisien Korelasi

r = Nilai Korelasi

n = Jumlah Sampel

1) Kaidah Pengujian yaitu:

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka tolak H_0 artinya tidak signifikan dan $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, artinya diterima.

Dengan taraf signifikan : $\alpha = 0,10$.

Untuk mengetahui berapa besar sumbangan variabel X terhadap Y dapat diperoleh dengan berpedoman pada

Untuk mengetahui berapa besar sumbangan variabel X terhadap Y dapat diperoleh dengan berpedoman pada besarnya koefisien determinan yakni r^2 yang dinyatakan dalam persen ($r^2 \times 100\%$).

Tabel 3.3 Tingkat Korelasi (Menurut Nurgiyantoro,2013)

No	Kategori	Nilai Interval Skor Kemampuan
1	Sangat Baik	85-100
2	Baik	70-84
3	Cukup	56-69
4	Kurang Baik	45-55
5	Sangat Kurang	1-44



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berikut ini akan diuraikan hasil analisis teknik analisis data statistik deskriptif dan inferensial kemampuan hasil belajar mengidentifikasi unsur intrinsik pada cerita fantasi siswa sebelum dan sesudah pembelajaran melalui penerapan media audiovisual, terhadap pembelajaran daring dengan mengidentifikasi unsur intrinsik menggunakan media audiovisual. Deskripsi kemampuan hasil belajar mengidentifikasi unsur intrinsik pada cerita fantasi melalui pembelajaran daring dengan menggunakan media audiovisual serta keefektifan penggunaan media audiovisual pembelajaran daring. Adapun observasi kemampuan mengidentifikasi dan keefektifan dalam pembelajaran tersebut mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

1. Deskripsi Hasil Kemampuan Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar dalam Pembelajaran Daring dengan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi
 - a. Data Hasil Belajar Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi Siswa Menggunakan Media Audiovisual Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pretest*)

Untuk memberikan gambaran awal tentang hasil belajar siswa pada kelas SMP Negeri 1 Takalar sebelum diberikan perlakuan (*Pre-test*) disajikan secara lengkap, berdasarkan hasil penelitian terhadap nilai hasil belajar mengidentifikasi unsur intrinsik cerita fantasi siswa sebelum diberikan perlakuan ditunjukkan seperti pada Tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Nilai Tes Sebelum Penggunaan Media Audiovisual.

No	Niss	<u>Unsur Intrinsik</u> Tema, Alur, Latar, Tokoh/Penokohan. Sudut Pandang, Amanat, dan Suasana	Kriteria
		<u>Pre-test</u>	
<u>Pertemuan 1</u>			
1	2021001	70	Baik
2	2021002	70	Baik
3	2021003	60	Cukup
4	2021004	76	Baik
5	2021005	56	Cukup
6	2021006	50	Kurang
7	2021007	75	Baik
8	2021008	60	Cukup
9	2021009	80	Baik
10	2021010	80	Baik
11	2021011	70	Baik
12	2021012	78	Cukup
13	2021013	80	Baik
14	2021014	45	Kurang
15	2021015	80	Baik
16	2021016	70	Cukup
17	2021017	68	Cukup
18	2021018	68	Cukup
19	2021019	69	Cukup

20	2021020	78	Baik
21	2021021	81	Baik
22	2021022	60	Cukup
23	2021023	75	Baik
24	2021024	60	Cukup
25	2021025	78	Baik
26	2021026	78	Baik
27	2021027	67	Cukup
28	2021028	78	Baik
29	2021029	89	Sangat Baik
30	2021030	60	Cukup
31	2021031	78	Baik
32	2021032	76	Baik
33	2021033	77	Baik
34	2021034	70	Baik
Total		2410	

Sumber: Olah Data Primer
Rata-rata (X)

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{\sum x}{N} \\
 &= \frac{2410}{34} \\
 &= 70,88
 \end{aligned}$$

- b. Data Hasil Belajar Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi Siswa Menggunakan Media Audiovisual Sesudah Diberikan Perlakuan (*Post-test*)

Untuk memberikan gambaran akhir tentang hasil belajar siswa pada kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar sebelum diberikan perlakuan (*Pre-test*) disajikan secara lengkap. berdasarkan hasil penelitian

terhadap nilai hasil belajar mengidentifikasi unsur intrinsik cerita fantasi siswa sesudah diberikan perlakuan *posttest*.

Tabel 4.2 Nilai Tes Sesudah Penggunaan Media Audiovisual

No	Niss	<u>Unsur Intrinsik</u> Tema, Alur, Latar, Tokoh/Penokohan, Sudut Pandang, Amanat, dan Suasana	Kriteria
		<u>Post-test</u>	
<u>Pertemuan 2</u>			
1	2021001	80	Baik
2	2021002	85	Sangat Baik
3	2021003	88	Sangat Baik
4	2021004	86	Sangat Baik
5	2021005	89	Sangat Baik
6	2021006	84	Baik
7	2021007	80	Baik
8	2021008	78	Baik
9	2021009	80	Baik
10	2021010	80	Baik
11	2021011	86	Baik
12	2021012	84	Baik
13	2021013	95	Sangat Baik
14	2021014	80	Baik
15	2021015	80	Baik
16	2021016	85	Sangat Baik
17	2021017	90	Sangat Baik
18	2021018	89	Sangat Baik

22	2021022	90	Sangat Baik
23	2021023	96	Sangat Baik
24	2021024	80	Baik
25	2021025	88	Sangat Baik
26	2021026	89	Sangat Baik
27	2021027	80	Baik
28	2021028	89	Sangat Baik
29	2021029	96	Sangat Baik
30	2021030	80	Baik
31	2021031	83	Baik
32	2021032	83	Baik
33	2021033	83	Baik
34	2021034	80	Baik
Total		2908	

Sumber: Olah Data Primer
Rata-rata (Y)

$$Y = \frac{\sum x}{N}$$

$$= \frac{2908}{34}$$

$$= 85,55$$

Tabel 4.3 Distribusi Responden Berdasarkan *Pretest-Posttest* Peserta Didik Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar.

No	Kategori	Nilai Interval Skor Kemampuan	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Baik	85-100	17	50%
2	Baik	70-84	17	50%
3	Cukup	56-69	0	0%
4	Kurang Baik	45-55	0	0%

3	Cukup	56-69	0	0%
4	Kurang Baik	45-55	0	0%
5	Sangat kurang	1-44	0	0%
Jumlah			34	100%

Sumber: Olah Data Primer

Karakteristik responden setelah diberi perlakuan (*posttest*) berdasarkan tabel 4.3 dapat dijelaskan bahwa kategori sangat baik dengan nilai interval 85-100 sebanyak 17 orang atau 50%, kategori baik dengan nilai interval 70-84 sebanyak 17 orang atau 50% , kategori cukup dengan nilai interval 56-69 sebanyak 0 atau 0%, kategori kurang baik dengan nilai interval 45-55 sebanyak 0 atau 0%, dan kategori sangat kurrang baik dengan nilai interval 1- 44sebanyak 0 atau 0%.

2. Deskripsi Hasil Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Daring Dengan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar.

Untuk mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan media Audiovisual terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran bahasa indonesia dengan mengidentifikasi unsur intrinsik cerita fantasi siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar, maka peneliti menggunakan rumus korelasi *Product Moment*, namun sebelumnya peneliti membuat tabel (tabulasi data) yang secara kuantitatif dan numerik menerangkan efektif atau tidaknya penggunaan media Audiovisual terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran daring mata pelajaran bahasa indonesia dengan mengidentifikasi unsur intrinsik cerita fantasi siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar. Untuk lebih jelasnya lihat tabel berikut:

Tabel 4.4 Menentukan Koefisien Korelasi *Product Moment* efektif atau tidak atau tidaknya penggunaan media gambar terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar.

No	Niss	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	2021001	70	80	5600	4900	6400
2	2021002	70	85	5950	4900	7225
3	2021003	60	88	5280	3600	7744
4	2021004	76	86	6536	5776	7396
5	2021005	56	89	4984	3136	7921
6	2021006	50	84	4200	2500	7056
7	2021007	75	80	6000	5625	6400
8	2021008	60	78	4680	3600	6084
9	2021009	80	80	6400	6400	6400
10	2021010	80	80	6400	6400	6400
11	2021011	70	86	6020	4900	7396
12	2021012	78	84	6552	6084	7056
13	2021013	80	95	7600	6400	9025
14	2021014	45	80	3600	2025	6400
15	2021015	80	80	6400	6400	6400
16	2021016	70	85	5950	4900	7225
17	2021017	68	90	6120	4624	8100
18	2021018	68	89	6052	4624	7921
19	2021019	69	87	6003	4761	7569
20	2021020	78	90	7020	6084	8100
21	2021021	81	95	7695	6561	9025
22	2021022	60	90	5400	3600	8100
23	2021023	75	96	7200	5625	9216
24	2021024	60	80	4800	3600	6400
25	2021025	78	88	6864	6084	7744

26	2021026	78	89	6942	6084	7921
27	2021027	67	80	5360	4489	6400
28	2021028	78	89	6942	6084	7921
29	2021029	89	96	8544	7921	9216
30	2021030	60	80	4800	3600	6400
31	2021031	78	83	6474	6084	6889
32	2021032	76	83	6308	5776	6889
33	2021033	77	83	6391	5929	6889
34	2021034	70	80	5600	4900	6400
Jumlah N= 34		2410	2908	206667	173976	249628

Sumber: Olah Data Primer

Berdasarkan perhitungan pada tabel diatas didapatkan hasil sebagai berikut:

$$N : 34$$

$$\sum X : 2410$$

$$\sum Y : 2908$$

$$\sum XY : 206667$$

$$\sum X^2 : 173976$$

$$\sum Y^2 : 249628$$

Nilai-nilai tersebut ditransfer ke dalam rumus korelasi *product moment*. Perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{34(206667) - (2410)(2908)}{\sqrt{34(173976 - 5808100)} \{34(249628 - 8456464)\}}$$

$$r_{xy} = \frac{7026678 - 7008280}{\sqrt{(-190968357)(-7982561)}}$$

$$r_{xy} = \frac{18.398}{\sqrt{15.240}}$$

$$r_{xy} = \underline{1.839}$$

3.070

= 0,599 (Ket. Korelasi = Sedang)

Uji signifikan korelasi *product moment* secara praktis, yang tidak perlu dihitung, tetapi langsung dikonsultasikan pada tabel r product moment bahwa, untuk $n=34$, taraf kesalahan 5%, maka harga tabel = 0,339.

Ternyata r_{xy} lebih besar r_{tabel} atau $0,599 > 0,339$. Dengan koefisien korelasi 0.599 itu signifikan. Mencari besarnya sumbangan (kontribusi) variabel X terhadap Y dengan Rumus sebagai berikut : $KP = r^2 \times 100\%$ sehingga $KP = 0,599^2 \times 100\% = 35,8\%$.

Koefisien tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual pada materi cerita fantasi pembelajaran daring serta memberikan kontribusi sebesar 35,8% terhadap hasil keefektifan belajar peserta didik di kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar.

Menguji signifikan dengan t_{hitung}

$$\begin{aligned} t_{hitung} &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\ &= \frac{0,599\sqrt{34-2}}{\sqrt{1-0,599^2}} \\ &= \frac{3,388}{0641} \end{aligned}$$

= 5,28

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka tolak H_0 artinya signifikan dan $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ terima H_0 artinya tidak signifikan berdasarkan perhitungan diatas, $\alpha = 0,10$ dan $n=34$.

Uji Dua Pihak:

$Dk = n-2 = 34-2 = 32$ sehingga di peroleh $t_{tabel} = t_{(0,10)(32)} = 0,32$ ternyata t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau $5,28 > 3,2$.

Dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka ditolak H_0 . Hal ini berarti hipotesis asli tentang adanya Efektivitas penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar peserta didik dalam mengidentifikasi unsur intrinsik cerita fantasi hubungan antara X dan Y diterima. Kesimpulannya adalah penggunaan media pembelajaran kelas VII A sangat efektif di SMP Negeri 1 Takalar. Dengan demikian dapat juga dikatakan bahwa semakin baik tingkat penggunaan media audiovisual akan lebih efektif hasil belajar daring peserta didik.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Relevansi penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah peneliti pertama dilakukan oleh Sigit Vebrianto Susilo (2020) dengan Judul Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, menggunakan metode penelitian quasi eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Leuwikidang 1, sebanyak 40 siswa yang terdiri dari 20 siswa untuk kelas A sebagai kelas kontrol dan 20 siswa untuk kelas B sebagai kelas eksperimen. Adapun hasil *pretest* dari kelas eksperimen yaitu memperoleh rata-rata sebesar 45,25 dan untuk kelas kontrol sebesar 41,25. Untuk hasil *posttest* dari kelas eksperimen yaitu memperoleh rata-rata sebesar 70,25 dan untuk kelas kontrol sebesar 53,65.

Perbedaan dengan penelitian sekarang dengan Judul Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual melalui Pembelajaran Daring dengan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar. Jenis penelitian analisis deskriptif kuantitatif, Subjek

penelitian adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar, sebanyak 34 siswa yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen dan terdapat kategori sangat baik sebanyak 17 orang atau 50% kategori baik sebanyak 50 orang atau 50%, kategori cukup sebanyak 0 orang atau 0% , kategori kurang baik 0 orang atau 0%, dan kategori sangat kurang baik 0 orang atau 0% dari hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial menggunakan korelasi *Product Moment* diperoleh $0,599 \geq 0,339$ terdapat korelasi yang signifikan meskipun korelasinya sedang dan $5,28 \geq 3,2$ dan $n= 34$ dengan taraf signifikan 35,8% sehingga ditolak dan diterima.

Persamaan dengan penelitian sekarang dengan Judul Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual melalui Pembelajaran Daring dengan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Fantasi Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Takalar. menggunakan media audiovisual dan desain penelitian yaitu *pre-test* dan *post-test*.

Penelitian kedua dilakukan oleh Slamet Triyadi (2015) dengan Judul Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa, pendekatan penelitian menggunakan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang terdiri dari tiga siklus (Pra-Siklus, Siklus 1, Siklus 2). Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, soal tes (*test and re-test*), pedoman wawancara, dan studi dokumentasi. Besar sampel penelitian sebesar 35 siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata tes akhir menyimak setelah mendapatkan perlakuan.

Perbedaan dengan penelitian sekarang yaitu menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan desain penelitian *pre-test* dan *post-test*, besar sampel 34 siswa. Persamaan dengan penelitian sekarang adalah menggunakan media audiovisual.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Riga Zahara Nurani, dll (2018) dengan Judul Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Antusiasme siswa dalam pembelajaran

menyimak dongeng dengan menggunakan media audiovisual. Rata-rata kemampuan menyimak dongeng siswa setelah menggunakan media audiovisual adalah 84, 53, sedangkan rata-rata kemampuan menyimak dongeng sebelumnya hanya 67, 20.

Perbedaan dengan penelitian sekarang yaitu menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan desain penelitian *pre-test* dan *post-test*, besar sampel 34 siswa sebelum menggunakan media audiovisual di SMP Negeri 1 Takalar termasuk kategori baik karena berada pada interval, 70-84 dengan nilai rata-rata 70,88. Hasil belajar peserta didik kelas VII A dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fantasi audiovisual di SMP Negeri 1 Takalar sesudah menggunakan media audiovisual termasuk dalam kategori sangat baik karena berada pada interval 85-100, dengan nilai rata-rata 85,55, sedangkan persamaan dengan penelitian sekarang adalah menggunakan media audiovisual.



BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat ditarik simpulan bahwa hasil belajar peserta didik kelas VII A dalam pembelajaran daring, mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fantasi sebelum menggunakan media audiovisual di SMP Negeri 1 Takalar termasuk kategori baik karena berada pada interval, 70-84 dengan nilai rata-rata 70,88. Hasil belajar peserta didik kelas VII A dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fantasi audiovisual di SMP Negeri 1 Takalar sesudah menggunakan media audiovisual termasuk dalam kategori sangat baik karena berada pada interval 85-100, dengan nilai rata-rata 85,55.

Penggunaan media audiovisual efektif digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam pembelajaran daring dengan mengidentifikasi unsur intrinsik materi cerita fantasi. Terbukti setelah dianalisis dengan menggunakan korelasi product moment diperoleh $r_{xy} = 0,599 \geq r_{tabel} = 0,339$, terdapat korelasi yang signifikan meskipun korelasinya sedang dan $t_{hitung} = 5,28 \geq t_{tabel} = 3,2$ dan $n = 34$ dengan taraf signifikan 35,8% sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dan simpulan yang telah dikemukakan di atas maka ada beberapa saran yang perlu diperhatikan:

1. Guru diharapkan memilih media pembelajaran yang tepat atau yang sesuai dengan bahan dan tujuan pembelajaran serta terampil menggunakannya.
2. Untuk memperbaiki dan mempertahankan tingkat pendidikan pada SMP Negeri 1 Takalar hal yang perlu diperhatikan adalah mengatasi

problem pendidikan terutama pendidikan Bahasa Indonesia dalam penggunaan media pembelajaran.

3. Para calon peneliti diharapkan dapat meningkatkan belajar peserta didik dengan efektif karena adanya penggunaan media pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Arindawati. (2004). *Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD*, Jakarta : Bayu Media.
- Belawati, Tian dkk (1999), *Pendidikan Jarak Jauh dan Terbuka*, Jakarta: Universits Terbuka.
- Departemen Pendidikan Nasional. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi Ketiga). Jakarta: Balai Pustaka.
- Hermawan, H. (2007). *Media Pembelajaran SD*. Bandung: Upi Press
- Huck, Charlotte S, dkk. (1987). *Children's Literatur in the Elementary School*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh*. Bandung: Alfabeta.
- Nurani, Riga Zahara. (2018). Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*. (Online). Vol 10, No 2, <https://pdfs.semanticscholar.org>, diakses 01 Februari 2021.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2013). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Badan Percetakan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Setyosari, Punaji. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- So, S. (2016). *Mobile Instant Messaging Support for Teaching and Learning in Higher Education*. *Internet and Higher Education*. [Online]. <https://doi.org/>, diakses 11 Februari 2021.
- Sudjana, Nana. (1990). *Teori-teori Belajar untuk Pengajaran*. Bandung: Fakultas Ekonomi UI.
- Sugiyono. (2001). *Metode Penelitian*. Bandung: CV Alfa Beta.
- _____. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, Vebrianto Sigit. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis*

Susilo, Vebrianto Sigit. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendus. (Online), Vol 6, No 2.* <http://jurnal.unma.ac.id/>, diakses 01 Februari 2021.

Triyadi, Slamet. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Unsika. (Online), Vol 3, No 2,* <https://journal.unsika.ac.id>, diakses 01 Februari 2021.

Warsita, Bambang. (2011). *Pendidikan Jarak Jauh*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

Wikipedia. (2009). *Fantasi*. (Online), <https://id.wikipedia.org/wiki>. diakses 20 Februari 2021.

