

**KEEFEKTIFAN PERMAINAN TEBAK KATA DAN MEDIA
VIDEO DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MENYIMAK SISWA KELAS IV SDN 63 SAMBUEJA
KECAMATAN SIMBANG KABUPATEN MAROS**

**THE EFFECTIVENESS OF WORD GUESSING GAMES AND
VIDEO MEDIA IN IMPROVING THE SKILLS OF IV GRADE
STUDENTS OF SDN 63 SAMBUEJA, MAROS DISTRICT**



**PROGRAM PASCASARJANA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASAN DAN SAstra INDONESIA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
MAKASSAR 2020**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tesis : KEEFEKTIFAN PERMAINAN TEBAK KATA DAN MEDIA VIDEO DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV SDN 63 SAMBUEJA KECAMATAN SIMBANG KABUPATEN MAROS

Nama Mahasiswa : SURKATIKA INDRYANI, S.

Nim : 105105041401719

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diuji dan dipertahankan di depan Panitia Ujian Proposal pada tanggal 5 Maret 2021 dan telah diperiksa serta diteliti sudah memenuhi persyaratan dan layak untuk diseminarkan pada Ujian Hasil.

Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. H. Andi Sukri, M.Hum.

Dr. Abd. Rahman Rahim, M.Hum.

Mengetahui,

Direktur Program Pascasarjana
Unismuh Makassar

Ketua Prodi
Magister Bahasa dan Sastra
Indonesia

Dr. H. Darwis Muhdina, M.Ag.
NBM : 483 523

Dr. Abd. Rahman Rahim, M.Hum
NBM : 922 699

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : SURKATIKA INDRYANI S.

Nim : 105041401719

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indonesia

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, Mei 2021

SURKATIKA INDRYANI S.

ABSTRAK

SURKATIKA INDRYANI S. 2021. Tesis. “Keefektifan Permainan Tebak Kata Dan Media Video Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Simbang Kabupaten Maros” dibimbing oleh Abd. Rahman Rahim sebagai pembimbing I dan A. Sukri Syamsuri sebagai pembimbing II.

Tujuan penelitian ini adalah memperoleh, menganalisis, dan mendeskripsikan data (1) Tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Simbang Kabupaten Maros menggunakan media video dan permainan tebak kata. (2) Tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Simbang Kabupaten Maros menggunakan metode konvensional. (3) Keefektifan media video dan permainan tebak kata efektif dalam meningkatkan tingkat keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Simbang Kabupaten Maros.

Jenis penelitian ini adalah penelitian survei dengan teknik eksperimen semu. Adapun populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Simbang Kabupaten Maros tahun pelajaran 2020/2021. Populasi tersebut berjumlah 48 orang yang terbagi dalam dua kelas, yaitu kelas IV A dan kelas IV B dengan teknik pengambilan sampel adalah total sampling.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan media video dan permainan tebak kata berada pada kategori memadai. Tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan konvensional berada pada kategori sedang. Media video dan permainan tebak kata efektif dalam pembelajaran menyimak siswa SD terutama bagi siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros.

Kata kunci: Tebak Kata, Media Video, dan Pembelajaran Menyimak.

ABSTRACT

SURKATIKA INDRYANI S. 2021. Thesis. "The Effectiveness of Word Guessing Games and Video Media in Improving the Listening Skills of Class IV SDN 63 Sambueja Students, Simbang District, Maros Regency" supervised by Abd. Rahman Rahim as supervisor I and A. Sukri Syamsuri as mentor II.

The purpose of this study was to obtain, analyze, and describe the data (1) The level of listening ability of the fourth grade students of SDN 63 Sambueja, Simbang District, Maros Regency using video media and word guessing games. (2) The level of listening ability of the fourth grade students of SDN 63 Sambueja, Simbang District, Maros Regency, using conventional methods. (3) The effectiveness of video media and word guessing games are effective in increasing the level of listening skills of the fourth grade students of SDN 63 Sambueja, Simbang District, Maros Regency.

This type of research is a survey research with quasi-experimental techniques. The study population was all fourth grade students of SDN 63 Sambueja, Simbang District, Maros Regency, 2020/2021 school year. The population consisted of 48 people who were divided into two classes, namely class IV A and class IV B. The sampling technique was total sampling.

The results of this study indicate that the level of listening ability of the fourth grade students of SDN 63 Sambueja, Bantimurung District, Maros Regency using video media and word guessing games are in the adequate category. The level of listening ability of grade IV SDN 63 Sambueja, Bantimurung District, Maros Regency uses conventional bearada in the medium category. Video media and word guessing games are effective in learning listening to elementary school students, especially for fourth grade students of SDN 63 Sambueja, Bantimurung District, Maros Regency.

Keywords: Guess Words, Video Media, and Listening Learning

PRAKATA

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Puji syukur, penulis panjatkan ke hadirat Allah subhanahu wa taala atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga proposal penelitian ini dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Proposal tesis ini berjudul: **“Keefektifan Permainan Tebak Kata Dan Media Video Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Simbang Kabupaten Maros”**. Banyak kendala dan tantangan yang penulis hadapi selama masa studi dan penyusunan proposal penelitian ini, namun atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya studi tersebut dapat teratasi hingga proposal tesis ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak **Dr. H. Andi Sukri, M.Hum.** pembimbing I dan Bapak **Dr. Abd. Rahman Rahim, M.Hum** pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan kepada penulis.

Ucapan terima kasih kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, Ketua Program Studi Pendidikan Pendidikan Bahasa Indonesia Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, dan semua Dosen serta para karyawan Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

DAFTAR ISI

		Halaman
HALAMAN JUDUL		i
HALAMAN PENGESAHAN		ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TESIS		iii
ABSTRAK		iv
ABSTRACT		v
PRAKATA		vi
DAFTAR ISI		vii
DAFTAR TABEL		viii
DAFTAR LAMPIRAN		ix
BAB I PENDAHULUAN		
A. Latar Belakang		1
B. Rumusan Masalah		9
C. Tujuan Penelitian		10
D. Manfaat Penelitian		11
BAB II KAJIAN PUSTAKA		
A. Konsep Menyimak		12
B. Konsep Media Video dan Permainan Tebak Kata		42
C. Hipotesis		63
BAB III METODE PENELITIAN		
A. Metode Penelitian		64
B. Variabel Penelitian		64
C. Populasi dan Sampel		65
D. Teknik Pengumpulan Data		66
E. Teknik Analisis Data		67
F. Jadwal Kegiatan Penelitian		68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
A. Hasil Penelitian		69
B. Pembahasan		79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
A. Kesimpulan		82
B. Saran		83
DAFTAR PUSTAKA		84
LAMPIRAN-LAMPIRAN		87
IZIN PENELITIAN		
RIWAYAT HIDUP		

DAFTAR TABEL

No	Deskripsi table	Halaman
1	<i>Deskripsi Keadaan populasi</i>	65
2	Deskripsi Keadaan sampel	66
3	Tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan media video dan permainan tebak kata	71
4	Tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan metode konvensional	73
5	Tabel Kerja Uji t	77
6	Skor mentah kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan media video dan permainan tebak kata	99
7	Skor mentah kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan metode konvensional	100

DAFTAR LAMPIRAN

No		Halaman
1	Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) kelas eksperimen (dairng)	87
2	Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) kelas kontrol (daring)	90
3	Instrumen tes menyimak	92
4	Skor mentah kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan media video dan permainan tebak kata.....	99
5	Skor mentah kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan metode komvensional.....	100
6	Tabel Uji-T	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu fenomena yang selalu menjadi sorotan mendasar dalam pembelajaran di sekolah akhir-akhir ini adalah pola rutinitas guru yang 'mengejar target kompetensi yang tertuang dalam indikator dan tujuan-tujuan khusus, sehingga kreativitas siswa terpasung, beban pekerjaan rumah yang banyak, hafalan yang bertumpuk, dan kegiatan lainnya yang membuat siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan ide-ide, mengasah pikiran analitik kritis, kreatif, bereksplorasi, bereksperimen, membuat laporan, dan berbagai kegiatan kreativitas lainnya. Siswa dikejar oleh kegiatan-kegiatan yang berkisar mengerjakan soal-soal latihan yang muaranya hanya belajar untuk ujian/ulangan. Hal ini menjadi suatu pola pengajaran monoton yang dilakukan sepanjang tahun sehingga sekolah tidak ubahnya sebagai tempat bagi siswa membuka buku paket, tugas latihan, ulangan, pekerjaan rumah, menghafal, dan paling fatal adalah duduk mendengarkan ceramah guru yang dipersiapkan untuk ujian dan mendapat nilai tinggi sebagai tuntutan sistem penilaian apalagi terhadap Ujian Nasional.

Sementara itu, dalam peraturan pemerintah Nomor 41 Tahun 2006 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah dinyatakan, "Pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran untuk

mencapai KD yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Proses melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip alam takambang jadi guru dan belajar dari aneka sumber; menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain; memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya; melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan. (PP No. 41 Thn 2007)

Salah satu mata pelajaran yang tidak luput dengan fenomena di atas adalah pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia yang mempunyai tujuan cukup ideal, yakni agar siswa mampu berkomunikasi dengan baik dalam berbagai bentuk, menjadi sangat monoton karena terpasung oleh kekakuan sistem yang berlaku. Ujian yang dirancang dengan menekankan pada

ranah kognitif, pola mengajar guru yang kejar target nilai ujian, membuat esensi pembelajaran bahasa Indonesia menjadi kurang efektif. Siswa hanya mampu memahami berbagai kaidah kebahasaan atau menjawab berbagai pertanyaan yang dirancang kurang komunikatif dan apresiatif, tetapi tidak mampu melakukan kegiatan berbahasa. Siswa memperoleh nilai baik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai pengetahuan, akan tetapi tidak terampil melakukan kegiatan berbahasa. Jadi wajar jika ada sinyalir bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia beberapa dasawarsa dianggap kurang berhasil (Sahnan, 2003).

Demikian halnya materi pembelajaran bahasa Indonesia bukan hanya sekadar mentransfer kadar keilmuan kepada peserta melainkan yang lebih penting adalah kemampuan siswa menyerap materi-materi yang disajikan dalam setiap proses pembelajaran bahasa Indonesia sebagai sebuah keterampilan. Salah keterampilan dalam bahasa Indonesia adaah keterampilan menyimak. Pengembangan keterampilan menyimak inilah merupakan titik nadir yang senantiasa dilatih dan mendapatkan perhatian dari seorang pendidik agar tujuan akhir dari seluruh proses pembelajaran dapat terwujudkan.

Menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Di era yang serba cepat ini, kegiatan menyimak lebih banyak dilakukan manusia sebagai bentuk penyerapan informasi daripada keterampilan berbahasa lainnya.

Begitu pentingnya kegiatan menyimak dalam era informasi ini, Alvin Tofler seorang futurist mengemukakan bahwa jika tidak menyerap informasi dengan cepat maka kita akan digilas oleh informasi itu sendiri. (*Majalah PAS* Oktober 2002). Hal ini disadari karena maraknya informasi melalui media elektronik membutuhkan kecepatan, kecermatan menyimak, dan mengolahnya serta menyikapinya dalam kehidupan sehingga tidak tertinggal dari berbagai perkembangan yang serba kompleks. Sejalan dengan itu, laporan penelitian E. Bried dalam Arifin (1999:162) mengemukakan dalam proses aktivitas pemahaman terhadap segala aspek dalam kehidupan manusia 52% dilakukan dengan cara menyimak, 25% dengan membaca, 15% dengan menulis, dan selebihnya dilakukan dengan berbicara.

Beberapa penelitian menyimpulkan, Burhan (1971:83) menyatakan bahwa "Pada umumnya orang setiap hari menggunakan waktu komunikasinya 45% untuk mendengarkan, 30% untuk berbicara, 16% untuk membaca, dan 9% untuk menulis." Tompkins dan Hoskisson (1991:121) menyatakan bahwa "Seseorang menggunakan waktu komunikasinya 50% untuk mendengarkan dan 50% untuk berbicara, membaca, dan menulis." Goleman (2001:224) mengatakan bahwa "Departemen Tenaga Kerja Amerika Serikat menaksir dari seluruh waktu yang disediakan untuk berkomunikasi, 22 % digunakan untuk membaca dan menulis, 23 % untuk bicara, dan 55 % untuk mendengarkan" Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa waktu yang digunakan untuk

berkomunikasi 50% untuk mendengarkan. Waktu yang digunakan untuk menyimak lebih banyak apabila dibandingkan dengan waktu yang digunakan untuk berbicara, membaca, dan menulis.

Peranan kemampuan mendengarkan yang baik dalam berbagai kehidupan nyata sangat penting. Burhan (1971:82) menjelaskan, "Kepandaian mendengarkan penting sekali peranannya dalam kehidupan manusia. Dalam lapangan apapun kita bekerja dan perbuatan kita sehari-hari akan lebih banyak ditentukan oleh apa yang kita dengar daripada yang kita lihat dan kita rasakan." Selanjutnya dijelaskan oleh Burhan (1971) bahwa "Seorang buruh yang tidak pandai mendengarkan petunjuk dari majikannya akan merugikan perusahaan. Pengusaha yang tidak pandai menyimak perkembangan perekonomian akan sukar untuk maju."

Dalam proses pembelajaran di sekolah ternyata peranan menyimak juga sangat penting. Hasil penelitian Rachim (2001) terhadap siswa sekolah dasar Kecamatan Rappocini Makassar melaporkan bahwa kemampuan menyimak siswa berkorelasi positif dengan prestasi belajarnya. Atau dengan kata lain, kemampuan menyimak siswa sangat mempengaruhi prestasi belajarnya. Demikian pula hasil penelitian yang dilaporkan Majid (2002) bahwa siswa yang mempunyai kemampuan menyimak tinggi cenderung mempunyai prestasi belajar yang tinggi pula.

Uraian di atas dapat dipahami bahwa keterampilan menyimak sangat dibutuhkan dan perlu dipelajari/dilatihkan sejak dini mulai sekolah dasar. Oleh karena itu, dalam kurikulum mulai sekolah

dasar hingga sekolah lanjutan atas, aspek menyimak mendapat porsi yang cukup banyak dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Di sekolah dasar misalnya, berdasarkan hasil analisis standar isi, aspek menyimak menduduki porsi paling banyak dibanding dengan keterampilan berbicara, menulis, dan membaca yaitu sekitar 41,21%, karena hampir setiap aspek membutuhkan keterampilan menyimak (BSNP, 2006).

Demikian urgennya pembelajaran menyimak, maka seorang pendidik tidak dibenarkan memiliki pemahaman bahwa kemampuan menyimak merupakan kemampuan alamiah belaka. Sebab kemampuan meningkatkan menyimak merupakan salah satu alasan mengapa kemudian banyak siswa yang tidak faham terhadap materi yang dibawakan oleh gurunya, indikator yang terdekat adalah mengajar guru dengan metode seremonial.

Siswa yang tidak memiliki kemampuan mendengarkan yang efektif akan salah memahami atau menafsirkan informasi tersebut. Akibatnya siswa akan memperoleh dan memiliki pengetahuan yang salah. Burhan (1971:83) menjelaskan bahwa "Kemampuan mendengarkan sangat penting dalam kehidupan anak di masyarakat dalam jabatan apapun dia bekerja." Itulah sebabnya, kemampuan mendengarkan yang baik mutlak dimiliki oleh siswa sebagai kemampuan dasar untuk mempelajari berbagai pengetahuan. Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mendengarkan yang efektif mutlak diperlukan oleh manusia dalam menjalani kehidupannya.

Namun, disayangkan karena kondisi kemampuan menyimak siswa dewasa ini masih sangat kurang. Laporan Suardi (1998) dalam hasil penelitiannya terhadap siswa di beberapa SD unggulan di Sulsel menyatakan bahwa kemampuan menyimak siswa belum memadai. Menurut Suardi, hal ini disebabkan anatar lain kurang kreatifnya guru dalam menyajikan pembelajaran menyimak di sekolah. Demikian pula laporan Ahyani (2001) dalam penelitiannya terhadap siswa SMP 2 di Kabupaten Gowa menunjukkan bahwa kemampuan menyimak siswa masih sangat kurang karena teknik penyajian pembelajaran menyimak masih sangat konvensional.

Tentu saja kondisi di atas tidak dapat dibiarkan berlarut-larut, tetapi perlu disikapi dengan serius. Oleh karena itu, tidak ada jalan lain kecuali guru harus menempuh proses kreatif dalam melakukan pembelajaran menyimak yang efektif, kreatif, dan menyenangkan siswa sehingga dapat bermakna dalam upaya pengembangan keterampilan menyimak siswa.

Menyimak, berbicara, membaca, dan menulis merupakan komponen yang saling memiliki keterkaitan. Keterampilan menyimak mendahului keterampilan berbicara dan keterampilan berbicara mendahului keterampilan membaca dan keterampilan membaca mendahului keterampilan menulis.

Proses pembelajaran yang baik adalah jika keempat komponen tersebut dapat dijadikan acuan untuk dapat meningkatkan kemampuan menyimak. Menyimak, berbicara dan membaca

ketiganya merupakan sarana untuk menerima informasi dalam kegiatan komunikasi, menyimak juga berhubungan dengan komunikasi lisan sedangkan membaca berhubungan dengan komunikasi tulisan. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia keterampilan berbahasa terbagi dalam empat aspek yakni keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. bahasa sebagai alat komunikasi. Menyimak harus dikaitkan dengan berbicara. Kedua kegiatan ini merupakan proses interaksi antarwarga dalam masyarakat yang ditopang oleh alat komunikasi yang disebut bahasa yang dimiliki dan dipahami bersama. Komunikasi dengan menggunakan bahasa sebagai alatnya disebut komunikasi verbal. Ada pula komunikasi lain dengan menggunakan gerak-gerik, isyarat atau bendera sebagai alatnya. Kegiatan komunikasi dengan menggunakan alat bukan bahasa seperti itu dinamakan komunikasi nonverbal. Pada kenyataannya, komunikasi verbal itulah yang kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari. Komunikasi verbal itulah yang kita ajarkan di sekolah-sekolah. Di antara keempat aspek keterampilan berbahasa yang menarik untuk dikaji adalah keterampilan menyimak karena kadangkala disepelkan oleh guru karena tidak mendapat porsi dalam ujian nasional misalnya.

Keterampilan menyimak yang baik bagi siswa dapat menyerap informasi yang aktual sehingga siswa berpengetahuan luas, dengan model dasar tersebut siswa tidak akan memperoleh kendala yang

berarti baik dalam menempuh pendidikan maupun dalam masyarakat, termasuk cerita pendek.

Peristiwa menyimak selalu diawali dengan mendengarkan bunyi bahasa, baik secara langsung maupun melalui rekaman radio, televisi dan lain-lainya. Bunyi bahasa yang ditangkap oleh telinga diidentifikasi bunyinya. Pengelompokannya menjadi suku kata, frasa, klausa, kalimat dan wawancara. Akan tetapi hakikatnya adalah menyimak konsep atau isi yang terdapat dalam materi yang disimak sebagaimana membaca. (Sumarmo, 1989).

Berdasarkan uraian di atas, penulis terdorong untuk mengadakan penelitian mengenai efektivitas media video dan permainan tebak kata dalam pembelajaran menyimak siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian yang dimaksud adalah dengan judul "Keefektifan Permainan Tebak Kata dan Media Vidio dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Simbang Kabupaten Maros. Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu masukan bagi guru di sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan pembelajaram menyimak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang dibahas dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Simbang Kabupaten Maros menggunakan media video dan permainan tebak kata?
2. Bagaimanakah tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Simbang Kabupaten Maros menggunakan metode konvensional?
3. Apakah media video dan permainan tebak kata efektif dalam meningkatkan tingkat keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Simbang Kabupaten Maros?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh, menganalisis, dan mendeskripsikan data sebagai berikut:

1. Tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Simbang Kabupaten Maros menggunakan media video dan permainan tebak kata.
2. Tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Simbang Kabupaten Maros menggunakan metode konvensional.
3. Keefektifan media video dan permainan tebak kata efektif dalam meningkatkan tingkat keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Simbang Kabupaten Maros.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Memberi sumbangan pemikiran mengenai hasil penelitian pembelajaran menyimak di sekolah dasar.
- b. Sebagai penelitian lanjutan guna mengembangkan metode jenis lainnya dalam pembelajaran menyimak di sekolah dasar
- c. Menambah khasanah kepustakaan mengenai penelitian pembelajaran menyimak

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai bahan perbandingan bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran menyimak menyimak yang menarik dan efektif lainnya.
- b. Sebagai sumbangan pemikiran untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran menyimak di sekolah.
- c. Salah satu alternatif bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar menyimak siswa di sekolah dasar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Menyimak

1. Hakikat menyimak

Menyimak tidak semudah yang sering disangkakan banyak orang. Kegagalan dalam menerima dan memahami pesan dapat berakibat gagalnya sebuah proses komunikasi. Begitu pula sebaliknya, keberhasilan dalam menerima dan memahami pesan dapat mendatangkan keuntungan. Oleh sebab itu, jika kita dapat menjadi seorang penyimak yang baik, maka kita akan memperbaiki produktivitas kita, dapat menghindari konflik dan salah paham, dapat memengaruhi dan meyakinkan orang lain. Singkatnya, keterampilan dalam menyimak dapat mengantarkan kita kepada kesuksesan.

Begitu pentingnya menyimak maka kegiatan tersebut diserukan dalam Alquran. Firman Allah dalam surat Al-A'raaf ayat 204 berbunyi:

وَإِذَا قُرِئَ الْقُرْآنُ فَاسْتَمِعُوا لَهُ وَأَنْصِتُوا لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

Terjemahannya: Dan apabila dibacakan Al Qur-aan, maka dengarkanlah ia (baik-baik), dan perhatikanlah dengan tenang... agar kamu mendapat rahmat. (al-a'raaf: 204). (<http://www.quran30.net>)

Makna ayat di atas oleh Imam Ibnu Katsir menafsirkan setelah menjelaskan bahwa Al-Qur'an adalah bukti bagi manusia dan sebagai penunjuk serta rahmat, Allah Swt memerintahkan untuk diam ketika

dibacakan Al-Qur'an sebagai penghormatan dan penghargaan kepadanya (Zuhry, 2014).

Manusia merasa senang dan dapat menikmati sesuatu yang digemari sekaligus berguna bagi dirinya, menyegarkan pikiran dan enak didengar. Semua kelebihan ini hanya terdapat pada Al-Quran. Al-Quran membuat jiwa senang ketika kita mendengarkan ayat-ayat Al-Quran tentang surga dibacakan, tentang apa yang Allah siapkan buat orang-orang beriman. Al-Quran juga bisa memancing rasa takut dan ngeri pembacanya manakala membaca ayat-ayat tentang neraka dan berbagai bentuk sanksi di Neraka Jahanam. Imajinasi pendengar Al-Quran juga dapat melayang begitu diberikan ayat tentang kisah-kisah. Pendengar juga akan bersiap mempraktekkan tuntutannya begitu, misalnya mendengar, perintah tentang kewarisan (*faraidh*) dan bersiap meninggalkan apa-apa yang dilarang oleh ayat-ayatnya (Begawan, 2015)

Menyimak termasuk unsur yang sangat penting dan mendasar dalam interaksi belajar mengajar, sebab dengan menyimak anak didik dapat memahami yang diungkapkan oleh pembicara. Menurut Russel dalam Tarigan (1995:28) "menyimak bermakna mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian secara apresiasi.

Menurut Achmad (2006:89) mengungkapkan pengertian menyimak adalah suatu rangkaian proses kognitif mulai dari proses identifikasi tingkat fonologis, morfologis, sintaksis dan semantik sampai keterampilan aktif alat panca indera, khususnya alat pendengaran.

Selanjutnya Tarigan (1995:28) mengemukakan pengertian menyimak sebagai berikut :

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi dan interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan

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

Sejalan dengan itu Akhaadiah(1992: 23) menyatakan "menyimak ialah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasikan, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya."

Berdasarkan pengertian di atas, dapat dinyatakan bahwa menyimak adalah mendengarkan dengan penuh pemahaman, perhatian, apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi pesan yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

2. Tahap-tahap Menyimak

Tarigan (1995) menyimpulkan ada sembilan tahap menyimak mulai dari yang tidak berketentuan sampai pada yang amat bersungguh-sungguh. Kesembilan tahap itu adalah sebagai berikut :

- a). Menyimak berkala, yang terjadi pada saat-saat sang anak merasakan keterlibatan langsung dalam pembicaraan mengenai dirinya.
- b). Menyimak dengan perhatian dangkal, karena sering mendapat gangguan dengan adanya selingan-selingan perhatian kepada hal-hal di luar pembicaraan.
- c). Setengah menyimak, karena terganggu oleh kegiatan menunggu kesempatan untuk mengapresiasi isi hati mengutarakan apa yang terpendam dalam hati sang anak.
- d). Menyimak serapan, karena sang anak keasyikan menyerap hal-hal kurang penting jadi merupakan penyaringan pasif yang sesungguhnya.
- e). Menyimak sekali-kali, menyimak sebentar-sebentar apa yang disimak memperhatikan kata-kata sang pembicara menarik hatinya saja.
- f). Menyimak asosiatif, hanya mengingat pengalaman-pengalaman pribadi secara konstan yang mengakibatkan sang penyimak benar-benar tidak memberikan reaksi terhadap kesan yang di sampaikan pembicara.

- g). Menyimak dengan reaksi berkala terhadap pembicara dengan membuat komentar atau pengajuan pertanyaan.
- h). Menyimak secara seksama, dengan sungguh-sungguh mengikuti jalan pikiran sang pembicara.
- i). Menyimak secara aktif untuk mendapatkan dan menemukan pikiran pendapat, gagasan sang pembicara.

Perbedaan tahap-tahap menyimak sebenarnya mencerminkan perbedaan taraf keterlibatan seseorang terhadap isi pembicaraan yang disajikan sang pembicara.

3. Tujuan Menyimak

Tujuan orang menyimak sesuatu itu beraneka ragam. Shrope dalam (Tarigan, 1995) mengemukakan bahwa tujuan menyimak antara lain :

- a) Ada orang menyimak dengan tujuan utama agar seseorang memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara dengan kata lain seseorang menyimak untuk belajar.
- b) Ada orang menyimak dengan penekanan pada penikmatan tentang suatu materi yang diujarkan atau diperdengarkan, dipergelarkan, untuk menikmati keindahan audial.
- c) Ada orang menyimak agar ia dapat menikmati serta menghargai apa yang disimak itu, (baik- buruk, indah-jorok, tepat- ngawur, logis tidak logis dan lain-lain).

- d) Ada orang menyimak agar ia dapat menikmati serta menghargai apa yang disimak itu, dengan kata lain orang itu menyimak untuk mengapresiasi materi simakan.
- e) Ada orang menyimak dengan maksud agar ia dapat mengkomunikasikan ide-ide gagasan-gagasan maupun perasaan kepada orang lain dengan lancar.
- f) Ada pula orang menyimak dengan maksud dan tujuan agar ia dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat.
- g) Ada pula orang menyimak dengan maksud agar dia dapat memecahkan masalah secara kreatif dan analisis.
- h) Ada orang menyimak untuk menyakinkan diri terhadap suatu masalah yang diragukan.

Jika ditinjau dari tujuan utama menyimak adalah menangkap memahami atau menghayati pesan, ide, gagasan, yang tersirat dalam bahan simakan atau menyimak bertujuan untuk melatih siswa dalam menganalisis dan mengetahui tekanan kata, nada, kalimat, makna kalimat, dalam sebuah cerita yang didengarnya. Hal ini memudahkan agar siswa mampu menafsirkan melalui unsur bunyi dan dapat menangkap arti yang tersirat dalam cerita pendek tersebut serta memiliki sikap positif dalam mendengarkannya.

Tujuan yang bersifat umum itu dapat dipecah-pecah menjadi beberapa bagian sesuai dengan aspek tertentu yang ditekankan. Perbedaan dalam tujuan menyebabkan perbedaan dalam aktivitas menyimak yang bersangkutan. Salah satu klasifikasi tujuan menyimak

adalah seperti pembagian berikut menurut Handini (2013:54) yaitu: "menyimak untuk tujuan (1) mendapatkan fakta, (2) menganalisis fakta, (2) mengevaluasi fakta, (3) mendapatkan inspirasi, (4) menghibur diri, (5) meningkatkan kemampuan berbicara."

Berikut dikemukakan kelima klasifikasi tujuan menyimak secara rinci tersebut berikut.

a. Mendapatkan fakta

Pengumpulan fakta dapat dilakukan dengan berbagai cara. Para peneliti mengumpulkan atau mendapatkan fakta melalui kegiatan penelitian, riset atau eksperimen. Pengumpulan fakta seperti cara ini hanya dapat dilakukan oleh orang-orang terpelajar. Bagi rakyat biasa hal itu jarang atau hampir-hampir tidak dapat dilakukan. Cara lain yang dapat dilakukan dalam pengumpulan fakta ialah melalui membaca. Orang-orang terpelajar sering mendapatkan fakta melalui kegiatan membaca seperti membaca buku-buku ilmu pengetahuan, laporan penelitian, makalah hasil seminar, majalah ilmiah, dan populer, surat kabar, dsb. Hal yang seperti ini pun jarang dilakukan oleh rakyat biasa.

Dalam masyarakat tradisional pengumpulan fakta melalui menyimak tersebut banyak sekali digunakan. Dalam masyarakat modern pun pengumpulan fakta melalui menyimak itu masih banyak digunakan. Kegiatan pengumpulan fakta atau informasi melalui menyimak dapat berwujud dalam berbagai variasi. Misalnya mendengarkan radio, televisi, penyampaian makalah dalam seminar, pidato ilmiah, percakapan dalam

keluarga, percakapan dengan tetangga, percakapan dengan teman sekerja, sekelas dan sebagainya.

Kegiatan pengumpulan fakta atau informasi ini di kalangan pelajar dan mahasiswa banyak sekali dilakukan melalui menyimak. Fakta yang diperoleh melalui kegiatan menyimak ini kemudian dilengkapi dengan kegiatan membaca atau mengadakan eksperimen.

b. Menganalisis fakta

Fakta atau informasi yang telah terkumpul perlu dianalisis. Harus jelas kaitan antarunsur fakta, sebab dan akibat apa yang terkandung di dalamnya. Apa yang disampaikan pembicara harus dikaitkan dengan pengetahuan atau pengalaman menyimak dalam bidang yang relevan. Proses analisis fakta ini harus berlangsung secara konsisten dari saat-ke-saat selama proses menyimak berlangsung. Waktu untuk menganalisis fakta itu cukup tersedia asal penyimak dapat menggunakan waktu ekstra. Yang dimaksud waktu ekstra adalah selisih kecepatan pembicaraan 120 – 150 kata per menit dengan kecepatan berpikir menyimak sekitar 300 – 500 kata per menit. Analisis kata sangat penting dan merupakan landasan bagi penilaian fakta. Penilaian akan jitu bila hasil analisis itu benar.

c. Mengevaluasi fakta

Tujuan ketiga dalam suatu proses menyimak adalah mengevaluasi fakta-fakta yang disampaikan pembicara. Dalam situasi ini penyimak sering mengajukan sejumlah pertanyaan seperti antara lain :

1. Benarkah fakta yang diajukan?
2. Relevankah fakta yang diajukan?

3. Akuratkah fakta yang disampaikan?

Apabila fakta yang disampaikan pembicara sesuai dengan kenyataan, pengalaman dan pengetahuan penyimak maka fakta itu dapat diterima. Sebaliknya bila fakta yang disampaikan kurang akurat atau kurang relevan, atau kurang meyakinkan kebenarannya maka penyimak pantas meragukan fakta tersebut. Hasil pengevaluasian fakta-fakta ini akan berpengaruh kepada kredibilitas isi pembicaraan dan pembicaranya. Setelah selesai mengevaluasi biasanya penyimak akan mengambil simpulan apa isi pembicaraan pantas diterima atau ditolak.

d. Mendapatkan inspirasi

Adakalanya orang menghadiri suatu konvensi, pertemuan ilmiah atau jamuan tertentu, bukan untuk mencari atau mendapatkan fakta. Mereka menyimak pembicaraan orang lain semata-mata untuk tujuan mencari ilham. Penyimak seperti ini biasanya orang yang tidak memerlukan fakta baru. Yang mereka perlukan adalah sugesti, dorongan, suntikan semangat, atau inspirasi guna pemecahan masalah yang sedang mereka hadapi. Mereka ini sangat mengharapkan pembicara yang inspiratif, sugestif dan penuh gagasan orisinal. Pembicaraan yang semacam ini dapat muncul dari tokoh-tokoh yang disegani, dari direktur perusahaan, orator ulung, tokoh periklanan, salesman dsb.

e. Menghibur diri

Sejumlah penyimak datang menghadiri pertunjukan seperti bioskop, sandiwara, atau percakapan untuk menghibur diri. Mereka ini adalah orang-orang yang sudah lelah letih dan jenuh. Mereka perlu penyegaran

fisik dan mental agar kondisinya pulih. Karena itulah mereka menyimak untuk tujuan menghibur diri. Sasaran yang mereka pilih pun tertentu, misalnya menyimak pembicaraan cerita-cerita lucu, banyol percakapan pelawak, menonton pertunjukan yang kocak seperti yang dibawakan Grup Srimulat.

f. Meningkatkan kemampuan berbicara

Tujuan menyimak yang lain yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Dalam hal ini penyimak memperhatikan seseorang pembicara pada segi:

- 1) cara mengorganisasikan bahan pembicaraan
- 2) cara penyampaian bahan pembicaraan
- 3) cara memikat perhatian pendengar
- 4) cara mengarahkan perhatian pendengar
- 5) cara menggunakan alat-alat bantu seperti mikrofon, alat peraga dsb.
- 6) cara memulai dan mengakhiri pembicaraan

Semua hal tersebut diperhatikan oleh penyimak dan kemudian dipraktikkan. Menyimak yang seperti inilah yang disebut menyimak untuk tujuan peningkatan kemampuan berbicara. Cara menyimak untuk tujuan peningkatan kemampuan berbicara biasanya dilakukan oleh mereka yang baru belajar menjadi orator dan mereka yang mau menjadi profesional dalam membawa acara atau *master ceremony*.

4. Jenis-jenis Menyimak

Menyimak dapat pula didasarkan kepada cara penyimakan bahan simakan. Cara menyimak isi bahan simakan mempengaruhi ke dalaman dan keluasan hasil simakan. Berdasarkan cara penyimakan dikenal dua jenis menyimak yaitu:

a. Menyimak ekstensif

Menyimak ekstensif adalah jenis kegiatan menyimak mengenai hal-hal yang lebih umum, tidak perlu di bawah bimbingan langsung dari seorang guru. Menyimak ekstensif memberi kesempatan dan kebebasan kepada para siswa mendengar dan menyimak butir-butir kosa kata dalam struktur yang masih asing atau baru baginya. Menyimak ekstensif meliputi menyimak sosial, menyimak sekunder, menyimak estetik dan menyimak pasif.

- 1). Menyimak sosial (*social listening*) biasanya berlangsung dalam situasi sosial, tempat orang-orang ngobrol atau bercengkrama mengenai hal-hal yang menarik perhatian semua orang yang hadir dan saling mendengarkan respon satu sama lain untuk membuat responsi-responsi yang wajar, mengikuti hal-hal yang menarik dan memperlihatkan perhatian yang wajar terhadap apa yang dikemukakan.
- 2). Menyimak sekunder (*secondery listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak secara kebetulan (*causal listening*) dan secara ekstensif. Contohnya menyimak pada musik yang mengiringi ritma atau tarian-tarian rakyat di sekolah dan pada cara-acara yang terdengar

sayup-sayup sementara penyimak menulis surat pada seorang teman di rumah.

- 3). Menyimak Estetik (*esthetic listening*) adalah fase dari kegiatan menyimak kebetulan dan termasuk ke dalam menyimak ekstensif, mencakup menyimak musik, puisi, pembacaan dan menikmati cerita yang dibacakan diceritakan oleh guru maupun siswa.
- 4). Menyimak pasif adalah penyerapan suatu ujaran tanpa upaya sadar yang biasanya menandai upaya seseorang pada saat belajar dengan kurang teliti, terges-gesa, menghafal di luar kepala, berlatih santai, serta menguasai suatu bahasa (Suharni, 2003).

b. Menyimak Intensif

Menyimak intensif lebih diarahkan pada kegiatan menyimak secara lebih bebas dan lebih umum serta tidak perlu di bawah bimbingan langsung para guru, maka menyimak intensif diarahkan pada suatu kegiatan yang jauh lebih diawasi, dikontrol terhadap suatu hal tertentu. Menyimak intensif mencakup menyimak kritis, menyimak konsentratif, menyimak kreatif, menyimak eksploratif, menyimak interogatif dan menyimak selektif.

5. Faktor-faktor yang Memengaruhi Kemampuan Murid Menyimak di Sekolah Dasar

Menurut Tarigan (1985: 48) bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi keefektifan kemampuan menyimak antara lain: "(1) faktor keterbatasan sarana, (2) faktor kebahasaan, (3) faktor biologis, (4) faktor

lingkungan, (5) faktor guru, (6) faktor metodologi, (7) faktor kurikulum, dan (8) faktor-faktor tambahan.”

a. Keterbatasan sarana

Keterbatasan sarana yang dimaksudkan di sini adalah belum tersedianya buku-buku dan alat-alat lainnya yang memadai, kondisi ruangan belajar yang belum kondusif turut pula mempengaruhi pengajaran menyimak dan jumlah murid yang terlalu banyak di kelas serta masih kurangnya sekolah yang memiliki laboratorium bahasa.

b. Kebahasaan

Kendala utama di dalam pengajaran menyimak adalah faktor yang bersifat kebahasaan yaitu mulai dari mengenal bunyi di tingkat fonologis, kata, kalimat, dan ujaran wacana sampai kepada menangkap, menyimpan isi ujaran serta kemampuan menyimpan hasil simakan. Di samping faktor-faktor ini masih ada faktor lain misalnya tanda baca serta tanda-tanda suprasegmental antara lain; tekanan, aksen, jeda, dan intonasi yang juga merupakan masalah bagi siswa, terutama di dalam mempelajari bahasa asing, bahkan ada juga yang ditemukan dalam bahasa Indonesia untuk penutur tertentu.

c. Biologis

Murid yang pendengarannya kurang baik, karena mungkin ada organ-organ pendengarannya tidak berfungsi dengan baik, sudah pasti akan mengalami kesulitan dalam menyimak.

Dengan demikian dalam pengelolaan kelas seorang guru harus jeli memerhatikan keadaan muridnya. Murid yang kurang tajam

pendengarannya, sebaiknya didudukkan di bangku paling depan atau murid yang kurang baik pendengarannya di sebelah kiri jangan di tempatkan paling kanan ruangan kelas, demikian pula sebaliknya.

d. Lingkungan

Lingkungan yang dimaksud di sini adalah di mana sekolah itu berada. Kalau lingkungan sekolah atau kelas itu penuh dengan suara kegaduhan, kebisingan, kehiruh-pikukan bunyi kendaraan lalu lintas di sekelilingnya, maka sudah pasti hasilnya tidak akan sebaik apabila pengajaran menyimak itu dilaksanakan di dalam suasana kondusif atau lingkungan yang tenang.

e. Guru

Guru yang penampilannya simpatik, terampil menyajikan materi pengajaran dan menguasai bahan pengajaran akan lebih berhasil di dalam mengajar menyimak daripada guru yang mempunyai sifat-sifat yang berlawanan dari sifat-sifat yang dikemukakan di atas. Jelasnya kemampuan professional berupa penguasaan bidang pengajaran yang disajikan, kemampuan personal berupa sikap mental atau akhlak pribadi yang terpuji, misalnya suka membantu murid, membimbing murid, memuji keberhasilan murid, menghargai hasil karya murid, bersifat bersahabat dengan murid serta mempunyai kemampuan sosial berupa pendekatan secara kemasyarakatan baik kepada murid-murid, maupun terhadap guru-guru lain dan juga orangtua murid. Kesemuanya ini akan turut menentukan keberhasilan pengajaran menyimak khususnya dan pengajaran-pengajaran lainnya di sekolah.

f. Metodologi yang digunakan

Guru yang kurang menguasai sesuatu metode yang digunakannya pasti kurang berhasil di dalam mengajar, demikian pula guru yang hanya mengetahui dan menggunakan hanya satu metode, sudah barang tentu hasilnya akan kurang dibandingkan dengan guru yang menguasai dan menggunakan banyak metode mengajar menyimak yang lebih baik.

g. Kurikulum

Kurikulum yang disusun dengan baik dan jelas, akan sangat membantu guru-guru dalam mengajar menyimak. Materi menyimak di dalam kurikulum yang tidak terlalu padat atau berbelit-belit dan diorganisasikan dengan baik akan memudahkan guru mengajar menyimak. Begitu pula tingkat kesulitan bahan pengajaran menyimak dalam kurikulum hendaknya disesuaikan dengan perkembangan murid, baik perkembangan kebahasaan maupun perkembangan kematangan psikologis. Bahan pengajaran yang terlalu sukar dapat memprustasikan murid dan sebaliknya bahan pengajaran yang terlalu mudah dapat membosankan murid. Tingkat kesukaran materi penyajian sebaiknya berada pada tingkat yang biasa, disebut *teacheable* (tingkat dapat diajarkan), artinya tingkat kesukaran dan kemudahannya sesuai dengan perkembangan kebahasaan dan psikologis murid. Dengan demikian pengajaran menyimak akan berhasil dengan baik.

h. Faktor-faktor tambahan

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi variabel-variabel yang dapat berpengaruh terhadap pemahaman dari hasil pendengaran (*listening comprehension*). faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

1. Faktor kurang seringnya diadakan penelitian-penelitian yang terkontrol secara ilmiah;
2. Tak banyak mengenal validitas dan reliabilitas tes mendengar yang diterapkan dalam penelitian;
3. Karena sebagian besar penelitian belum terkoordinasi dengan baik.

Menurut pendapat di atas bahwa faktor lain yang bisa mempengaruhi upaya guru meningkatkan kemampuan murid menyimak di sekolah dasar, yaitu faktor kurang seringnya diadakan penelitian-penelitian yang terkontrol secara ilmiah; tak banyak mengenal validitas dan reliabilitas tes mendengar yang diterapkan dalam penelitian; dan karena sebagian besar penelitian belum terkoordinir dengan baik.

Kelebihan media gambar adalah ; (1) Sifatnya konkrit, lebih realistis dibandingkan media verbal; (2) Gambar dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; (3) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan; (4) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan usia berapa saja; dan (5) Murah dan mudah membuat dan menggunakannya (Susilana, 2007:15) Keunggulan penggunaan media gambar dalam pembelajaran juga dikemukakan Hasan (2003) Informasi yang dimiliki seseorang diperoleh melalui penglihatan sebanyak 83%, melalui pendengaran 11%, penciuman 3,5%, perabaan 1,5% dan rasa

1%. Sejalan dengan hal tersebut, Sucahyono dan Haryono, (2008.) menuliskan “sekitar 65% peserta didik memiliki kecenderungan menggunakan gaya belajar visual. Informasi diolah dengan melihat, membaca, dan memperhatikan”.

Media gambar /gambar yang yang dikembangkan adalah media gambar /gambar fenomena lingkungan. Media gambar fenomena lingkungan adalah media gambar yang mewakili gambaran sesungguhnya dari suatu peristiwa/konteks atau gambar objek realitas lingkungan. Dengan menggunakan media gambar fenomena lingkungan maka peserta didik akan memiliki persepsi fenomena lingkungan. Fenomena ini bisa sebagai sebuah pencemaran atau pengrusakan bisa juga sebagai lingkungan yang asri, bersih tertata dengan apik, dengan keindahan yang luar biasa, serta selalu terjaga. Persepsi fenomena lingkungan memungkinkan peserta didik memvisualisasikan, melahirkan ide, dan memahami atau meyakini sesuatu serta mengapresiasi untuk menentukan pilihan bijak sebagai suatu sikap yang patut ditumbuhkan. Peserta didik menggunakan intuisi, daya intelektual, dan imajinasi, serta pikiran kreatif untuk menentukan pilihan penyelesaian masalah (Sucahyono dan Haryono, 2008.). Dengan menggunakan imajinasi dari rangsangan gambar maka, peserta didik mampu mengubah kalimat-kalimat yang kering menjadi deskripsi yang menakjubkan sebagai pemikiran brilian.(DePorter dan Mike Hernacki, 2004: 191).

Bila dihubungkan dengan perkembangan peserta didik, penggunaan media gambar fenomena lingkungan sesuai perkembangan peserta didik

yang dikemukakan oleh Piaget (dalam Hartinah, 2008:5), pada usia 12-18 tahun merupakan *period of formal operation*. Pada usia ini, yang berkembang pada peserta didik adalah kemampuan berpikir secara simbolis dan bisa memahami sesuatu secara bermakna (*meaning fully*) tanpa memerlukan objek yang konkrit. Peserta didik telah memahami hal-hal yang bersifat imajinatif.

6. Konsep Pembelajaran Menyimak

a. Hakikat Pembelajaran menyimak

Departemen Pendidikan Nasional (2002b:13) menjelaskan bahwa kompetensi dasar merupakan uraian yang memadai atas kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa dalam berkomunikasi lisan (menyimak dan berbicara) dan berkomunikasi tertulis (membaca dan menulis). Kompetensi ini harus dimiliki dan dikembangkan secara berkelanjutan seiring dengan perkembangan siswa untuk mahir berkomunikasi dan memecahkan masalah. Kompetensi dasar ini dicapai melalui proses pemahiran yang dilatihkan dan dialami.

Uraian di atas dapat dijelaskan bahwa kompetensi dasar pembelajaran menyimak adalah kompetensi berkomunikasi menerima informasi yang harus dikuasai oleh siswa. Proses penguasaan dan pengembangan kompetensi dasar pembelajaran menyimak tersebut dilakukan oleh siswa secara terus-menerus dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran menyimak yang dilakukan oleh siswa harus merupakan proses pemahiran menyimak yang dilatihkan dan dialami. Ini berarti bahwa konsep pembelajaran menyimak yang dilakukan oleh

siswa merupakan kegiatan menyimak sebagaimana yang dialami oleh siswa dalam kehidupan nyata di masyarakat.

Departemen Pendidikan Nasional (2002c:3-5) menjelaskan bahwa pembelajaran hendaknya dirancang mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan aktif siswa dalam membangun pemahamannya. Karena itu tanggung jawab belajar berada pada diri siswa. Guru bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang mampu mendorong prakarsa, motivasi, dan tanggung jawab siswa untuk belajar sepanjang hayat. Oleh karena itu konsep pembelajaran menyimak harus memberikan pengalaman nyata kehidupan sehari-hari dan dunia kerja yang terkait dengan penerapan konsep, kaidah, dan prinsip ilmu yang dipelajari.

Selanjutnya dijelaskan bahwa pembelajaran secara berkelompok akan mendorong siswa untuk berinteraksi dengan siswa sekelompoknya atau kelompok lain. Mereka saling mengkomunikasikan gagasannya yang dapat mempertajam, memperdalam, dan memantapkan gagasannya. Pembelajaran secara berkelompok memungkinkan siswa bersosialisasi mau menghargai perbedaan pendapat, sikap, dan kemampuan, serta melatih kerjasama dan berkomunikasi secara empati. Oleh karena itu, *konsep pembelajaran menyimak haruslah dilakukan secara berkelompok.*

Badan Standar Nasional Pendidikan (2006:3) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan tertentu ini meliputi tujuan pendidikan nasional serta kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan

pendidikan dan peserta didik. Oleh karena itu, konsep pembelajaran menyimak harus disesuaikan dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dijelaskan bahwa konsep pembelajaran menyimak dapat disusun sebagai berikut.

1. Konsep pembelajaran menyimak yang dilakukan oleh siswa merupakan kegiatan menyimak sebagaimana yang dialami oleh siswa dalam kehidupan nyata di masyarakat.
2. Konsep pembelajaran menyimak harus memberikan pengalaman nyata kehidupan sehari-hari dan dunia kerja yang terkait dengan penerapan konsep, kaidah, dan prinsip ilmu yang dipelajari.
3. Konsep pembelajaran menyimak haruslah dilakukan secara berkelompok.
4. Konsep pembelajaran menyimak harus disesuaikan dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik.

b. Karakteristik pembelajaran menyimak

Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa, yaitu belajar berbahasa adalah belajar berkomunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran menyimak diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi, lisan. Pembelajaran berkomunikasi secara lisan adalah pembelajaran berbicara dan pembelajaran menyimak. Sedangkan berkomunikasi secara tertulis adalah pembelajaran menulis dan pembelajaran membaca.

Pembelajaran berkomunikasi bila dilihat dari keaktifan berbahasanya diperoleh dua jenis pembelajaran berkomunikasi yaitu pembelajaran menerima informasi dan pembelajaran menyampaikan informasi. Pembelajaran menerima informasi terdiri atas dua pembelajaran yaitu pembelajaran menyimak dan pembelajaran membaca disebut pembelajaran bahasa pasip. Pembelajaran menyampaikan informasi terdiri atas dua pembelajaran yaitu pembelajaran berbicara dan pembelajaran menulis disebut pembelajaran bahasa aktif.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa karakteristik pembelajaran menyimak adalah pembelajaran bahasa lisan yang bersifat menerima informasi/ pembelajaran berbahasa pasip. Pembelajaran berbahasa pasip itu meliputi menyimak berita, petunjuk, pengumuman, perintah, bunyi atau suara, bunyi bahasa, lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman, serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menyimak hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan menonton drama anak.

c. bahan pembelajaran menyimak

Departemen Pendidikan Nasional (2002c:3-5) menjelaskan bahwa siswa akan termotivasi untuk belajar jika disediakan materi baru atau gagasan yang asli atau baru dan berbeda dengan yang telah dimilikinya. Keaslian atau kebaruan ini akan mempengaruhi prestasi belajar. Tugas

yang menantang akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Tugas yang menantang adalah tugas yang sedikit melebihi kemampuan siswa. Sebaliknya, jika tugas terlalu sulit (jauh dari kemampuan siswa) akan menimbulkan kecemasan, dan bila terlalu mudah (di bawah kemampuan siswa) akan menimbulkan kebosanan. Siswa akan termotivasi untuk belajar, jika materi yang dipelajarinya disampaikan secara terstruktur sesuai dengan tingkat perkembangan kognitifnya, sehingga pembelajaran dapat dinilai dengan tepat.

Dalam kutipan di atas terdapat pernyataan yang dapat digunakan sebagai kriteria pemilihan dan atau penyusunan bahan pelajaran menyimak .

Pernyataan-pernyataan tersebut adalah sebagai berikut. Siswa akan termotivasi untuk belajar jika disediakan materi baru atau gagasan yang asli atau baru dan berbeda dengan yang telah dimilikinya. Ini berarti bahwa bahan pembelajaran menyimak merupakan informasi terbaru atau informasi yang up to date yang berbeda dengan informasi-informasi yang telah dipelajarinya. Keaslian atau kebaruan ini akan mempengaruhi prestasi belajar.

Tugas yang menantang akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Tugas yang menantang adalah tugas yang sedikit melebihi kemampuan siswa. Ini berarti bahwa bahan pembelajaran menyimak haruslah berupa informasi yang berupa masalah yang sedikit melebihi kemampuan siswa. Siswa akan termotivasi untuk belajar, jika materi yang dipelajarinya disampaikan secara terstruktur sesuai dengan tingkat perkembangan

kognitifnya. Ini berarti bahwa bahan pembelajaran menyimak haruslah dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.

Departemen Pendidikan Nasional (2002a:5) menjelaskan bahwa model pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang mengaitkan materi yang dipelajari oleh siswa dengan situasi dunia nyata siswa. Ini berarti bahwa bahan pembelajaran menyimak haruslah berupa informasi dunia nyata siswa atau pengalaman nyata siswa.

Badan Standar Nasional Pendidikan,(2006:3) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan tertentu ini meliputi tujuan pendidikan nasional serta kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik. Oleh sebab itu kurikulum disusun oleh satuan pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah. Ini berarti bahwa bahan pembelajaran menyimak haruslah disesuaikan dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bahan pembelajaran menyimak harus memiliki kriteria sebagai berikut.

1. Bahan pembelajaran menyimak merupakan informasi terbaru atau informasi yang up to date yang berbeda dengan informasi-informasi yang telah dipelajarinya.
2. Bahan pembelajaran menyimak merupakan informasi yang berupa masalah yang sedikit melebihi kemampuan siswa.

3. Bahan pembelajaran menyimak haruslah setaraf dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.
4. Bahan pembelajaran menyimak haruslah berupa informasi dunia nyata siswa atau pengalaman nyata siswa.
5. Bahan pembelajaran menyimak haruslah disesuaikan dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik.

d. Metode pembelajaran menyimak

Badan Standar Nasional Pendidikan (2006:3) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan tertentu ini meliputi tujuan pendidikan nasional serta kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik. Oleh sebab itu kurikulum disusun oleh satuan pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah.

Tujuan pendidikan nasional dapat dicapai melalui kompetensi dasar dari Standar Isi. Sedangkan, kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik dapat dicapai dengan cara mengintegrasikannya ke dalam kompetensi dasar Standar Isi. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik (misalnya membuat tape) dan kompetensi dasar dari Standar Isinya adalah menyimak penjelasan tentang petunjuk, maka kompetensi dasar

yang disusun oleh satuan pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerahnya menjadi sebagai berikut.

Kompetensi Dasar

Menyimak penjelasan tentang petunjuk membuat tape.

Selanjutnya, kompetensi dasar tersebut dikembangkan menjadi indikator.

Indikator

1. Mencatat pokok-pokok petunjuk membuat tape sesuai dengan yang didengar.
2. Menuliskan isi petunjuk membuat tape ke dalam beberapa kalimat.
3. Menyampaikan isi petunjuk membuat tape dengan tepat kepada orang lain

Berdasarkan penjelasan di atas, maka kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh siswa adalah pertama siswa harus mampu mencatat pokok-pokok petunjuk membuat tape sesuai dengan yang didengar. Kemudian, siswa diminta untuk menuliskan isi petunjuk membuat tape ke dalam beberapa kalimat. Selanjutnya, siswa ditugasi untuk menyampaikan isi petunjuk membuat tape dengan tepat kepada orang lain. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa tersebut adalah teknik pembelajaran. Rangkaian dari teknik pembelajaran tersebut merupakan metode. Metode yang terdapat dalam rangkaian teknik tersebut adalah metode penemuan atau inkuiri.

Mengapa metode inkuiri? Sekarang kita perhatikan penjelasan berikut ini.

Ketika siswa mencatat pokok-pokok petunjuk membuat tape sesuai dengan yang didengar, maka siswa dituntut untuk menemukan pokok-pokok petunjuk. Selanjutnya, temuan siswa tersebut yaitu pokok-pokok petunjuk membuat tape sesuai dengan yang didengar, selanjutnya siswa menguji temuannya itu melalui indikator kedua yaitu menuliskan isi petunjuk membuat tape ke dalam beberapa kalimat. Bila pengujian tersebut dinyatakan benar, selanjutnya siswa ditugasi mengerjakan indikator yang ketiga yaitu untuk menyampaikan isi petunjuk membuat tape dengan tepat kepada orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas siswa sedang melakukan proses penemuan pokok-pokok petunjuk membuat tape sesuai dengan yang didengar. Selanjutnya, pokok-pokok petunjuk membuat tape diujinya melalui kegiatan yang tertulis pada indikator kedua. Setelah hasil pengujian terhadap penemuan itu dinyatakan benar, selanjutnya, siswa melakukan kegiatan yang tertulis pada indikator ketiga yaitu menyampaikan isi petunjuk membuat tape dengan tepat kepada orang lain. Dengan demikian, maka metode yang digunakan untuk mencapai kompetensi dasar di atas adalah metode inkuiri atau metode penemuan.

e. Penentuan media pembelajaran menyimak

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk mempermudah proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan urutan kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa untuk menguasai kompetensi dasar. Oleh karena itu, penentuan media pembelajaran selalu berkaitan dengan kompetensi dasar.

Untuk itu, berikut ini penulis akan mengutipkan kembali kompetensi dasar di atas sebagai berikut. Kompetensi dasar “Menyimak penjelasan tentang petunjuk membuat tape”. Dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar tersebut guru memperdengarkan lebih dahulu petunjuk membuat tape. Media yang digunakan untuk memperdengarkan petunjuk membuat tape dapat melalui pembacaan langsung oleh guru atau melalui tape rekorder.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat ditentukan bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk menguasai kompetensi dasar tersebut adalah guru yang bersangkutan atau tape rekorder. Begitulah cara yang kita gunakan untuk menentukan media pembelajar.

Karakteristik pembelajaran menyimak adalah pembelajaran berbahasa lisan yang bersifat pasip atau menerima informasi. Media yang dapat digunakan untuk itu adalah alat ucap guru atau siswa atau rekaman yang dibuat oleh guru untuk kepentingan pembelajaran tersebut.

f. Kriteria penilaian pembelajaran menyimak

Depdiknas, (2003b:13) menjelaskan bahwa “Indikator merupakan uraian kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam berkomunikasi secara spesifik yang dialami oleh siswa dan dapat dijadikan ukuran untuk menilai ketercapaian hasil belajar.” Dalam penjelasan di atas terdapat dua hal yang sangat penting yaitu pertama Indikator merupakan uraian kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam berkomunikasi secara spesifik yang dialami oleh siswa Kedua, Indikator dapat dijadikan ukuran untuk menilai ketercapaian hasil belajar. Oleh karena itu, penilaian

pembelajaran menyimak haruslah merupakan kegiatan berkomunikasi sebagaimana yang dialami oleh siswa dalam kehidupan nyata di masyarakat dan sesuai dengan indikator. Oleh karena itu, *alat penilaian yang dibuat oleh guru merupakan kegiatan menyimak sebagaimana yang dialami oleh siswa dalam kehidupan nyata di masyarakat dan relevan dengan indikator.*

Berdasarkan penjelasan di atas dapat kita tentukan kriteria penilaian pembelajaran menyimak sebagai berikut.

1. Alat penilaian harus merupakan kegiatan menyimak sebagaimana yang dialami oleh siswa dalam kehidupan nyata di masyarakat.
2. Alat penilaian harus mengukur indikator

Permendiknas, Nomor 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian menjelaskan bahwa penilaian pendidikan adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik. Penilaian proses adalah penilaian yang dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengetahui kemajuan belajar siswa dan kelancaran proses pembelajaran Guru dapat dengan segera mengetahui siswa yang mengalami kemacetan belajar dan memberikan bantuan agar siswa yang bersangkutan dapat mengatasinya. Karena itulah, penilaian proses merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran. Depdiknas (2002a: 19) menjelaskan, "Pembelajaran yang benar, memang seharusnya ditekankan pada upaya membantu siswa agar mampu mempelajari, bukan ditekankan pada sebanyak mungkin informasi yang diperoleh pada akhir pembelajaran,"

Penilaian proses dilakukan untuk memperoleh informasi yang benar dan akurat tentang apa yang telah diketahui dan dapat dilakukan oleh siswa serta untuk menjelaskan manfaatnya dalam konteks kehidupan nyata. Hymes (dalam Depdiknas, 2003c:25) menjelaskan, "Penilaian proses memungkinkan siswa dapat mendemonstrasikan kemampuannya untuk menyelesaikan tugas-tugas, menyelesaikan/memecahkan masalah, atau mengekspresikan pengetahuannya dengan cara mensimulasikan situasi di dalam dunia nyata, seperti tempat kerja." Sehubungan dengan pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa penilaian proses lebih menekankan pada apa yang dapat dilakukan oleh siswa (keterampilan) dan manfaatnya dalam dunia kerja daripada pengetahuan.

Pernyataan di atas sejalan dengan pendapat Taylor (dalam Moesa, 1982:97) yang menyatakan, bahwa "Pengetahuan merupakan alat untuk mencapai tujuan, bukan tujuan. Sebab pendidikan bukanlah kumpulan pengetahuan, melainkan rangkaian sikap, perasaan, persepsi, pandangan, dan kemampuan berpikir secara bebas dan jelas." Selanjutnya dijelaskan, bahwa "Siswa tidak akan memiliki pengetahuan, jika tidak secara aktif mengambil bagian dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan pengetahuan tersebut. Cara memperoleh pengetahuan lebih penting dari pengetahuan itu sendiri."

Penilaian proses lebih menekankan pada apa yang dapat dilakukan oleh siswa (keterampilan) dan manfaatnya dalam dunia kerja daripada pengetahuan. Sehubungan dengan pernyataan tersebut,

Depdiknas, (2003b:13) menjelaskan bahwa “Indikator merupakan uraian kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam berkomunikasi secara spesifik yang dapat dijadikan ukuran untuk menilai ketercapaian hasil belajar.” Dalam penjelasan tersebut dinyatakan bahwa indikator dapat dijadikan ukuran untuk menilai ketercapaian hasil belajar.

Dengan kata lain, bahwa untuk menilai atau mengukur ketercapaian hasil belajar adalah indikator. Ini berarti bahwa alat tes yang dibuat oleh guru harus relevan dengan indikator dan dilaksanakan untuk mengukur ketercapaian hasil belajar selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, alat tesnya harus relevan dengan atau mengukur indikator.

Berikut ini, dikutipkan kompetensi dasar dan indikator di atas sebagai cara bagi guru untuk menyusun alat tes sebagai berikut.

Kompetensi Dasar

Menyimak penjelasan tentang petunjuk membuat tape.

Indikator

- 1) Mencatat pokok-pokok petunjuk membuat tape sesuai dengan yang didengar.
- 2) Menuliskan isi petunjuk membuat tape ke dalam beberapa kalimat.
- 3) Menyampaikan isi petunjuk membuat tape dengan tepat kepada orang lain.

Alat tes yang dibuat guru untuk mengukur ketercapaian indikator adalah sebagai berikut.

- 1) Catat pokok-pokok petunjuk membuat tape sesuai dengan yang didengar.

- 2) Tuliskan isi petunjuk membuat tape ke dalam beberapa kalimat.
- 3) Sampaikan isi petunjuk membuat tape dengan tepat kepada orang lain.

B. Konsep Media Video dan Permainan Tebak Kata

1. Konsep Media

a. Pengertian media pembelajaran

Hakikat media pembelajaran sebaiknya didefinisikan secara harfiah dari kata media dan pembelajaran. Selain itu, didefinisikan pula secara teoritis berdasarkan pendapat dari berbagai ahli sebagaimana uraian berikut.

Media berasal dari bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Sardiman (1990) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Syaidiman (2008) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad Ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi

dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

Moeliono (2001: 726) menyatakan “media berarti sarana komunikasi, perantara atau penghubung.” Selain itu, Sardiman (1990: 6) mengemukakan, “media adalah segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.” Berdasarkan kedua pendapat itu, media dapat diartikan sebagai perantara pesan dari pengirim kepada penerima.

Untuk memperjelas pengertian di atas dikemukakan batasan media pembelajaran dari berbagai referensi. Sulaiman (1995: 2) mengemukakan pengertian media pembelajaran “Media pembelajaran adalah perangkat lunak dan perangkat keras yang berfungsi sebagai alat belajar dan alat bantu belajar.” Sejalan dengan pengertian tersebut, Syafiie dan Machfudz (1992: 20) mengemukakan, bahwa “Media pembelajaran adalah segala alat yang berfungsi memperjelas materi pelajaran dalam proses belajar mengajar.” Demikian pula yang dikemukakan oleh Rudi. (2007: 49) mengenai pengertian media pembelajaran, yaitu “Segala sesuatu yang diperlukan sebagai alat bantu

menyampaikan pesan dari pengirim pesan (guru) kepada penerima (murid) untuk merangsang motivasi dalam belajar.”

Berdasarkan ketiga pengertian yang telah dikemukakan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala yang dapat digunakan dalam melakukan penyampaian materi pelajaran atau bahan ajar dalam suatu proses pembelajaran.

b. Nilai praktis media pembelajaran

Berdasarkan pengertian media pembelajaran yang telah diuraikan di atas, maka nilai praktis sebuah media dalam pembelajaran di kelas dapat diketahui. Berdasarkan pendapat Sardiman (1990:27) dikemukakan beberapa nilai praktis media yaitu:

1. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan pengalaman pribadi murid, misalnya murid yang berasal dari golongan yang mampu tidak akan sama pengalamannya sehari-hari dengan murid dari golongan kurang mampu.
2. Media pembelajaran dapat mengatasi batas-batas ruang kelas, misalnya benda yang akan diajarkan terlalu besar untuk dibawa langsung ke ruang kelas.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi apabila suatu benda secara langsung tidak dapat diamati karena terlalu kecil seperti molekul, sel, atom.

4. Media pembelajaran dapat mengatasi apabila secara langsung benda itu terlalu lambat gerakannya atau terlalu cepat, sedangkan gerakan itu yang menjadi pusat perhatian murid.
5. Media pembelajaran dapat mengatasi apabila hal itu terlalu kompleks untuk dapat diamati seperti sistem elektronik pada pesawat terbang atau isi tubuh binatang.
6. Media pembelajaran dapat mengatasi apabila suara terlalu halus untuk didengar secara biasa.
7. Media pembelajaran dapat mengatasi hal-hal seperti peristiwa alam, misalnya tiupan angin, mekarnya bunga, letusan gunung, api, dsb.
8. Media pembelajaran memberi kesamaan dalam pengamatan terhadap sesuatu yang pada mulanya pengalaman-pengalaman murid itu bermacam-macam atau berbeda-beda.
9. Media pembelajaran membangkitkan minat belajar yang baru dan membangkitkan motivasi serta merangsang kegiatan belajar.

Berkaitan dengan media pembelajaran, Bovee (dalam Sardiman, 1990:12) mengemukakan, "Media pembelajaran meskipun sederhana akan sangat membantu mengefektifkan komunikasi pembelajaran." Hal ini ditegaskan oleh Thorn (dalam Sulaiman, 1995:21), "Media merupakan alat yang diperlukan

untuk memberikan motivasi kepada peserta didik sekaligus membantu. Pemanfaatan media tidak akan berhasil guna jika tidak dikreasi perancangannya dengan baik dan didesain proses pembelajarannya secara menarik. Menurut Wyatt & Looper (1999:33) pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pebelajar, pengajar, dan bahan ajar yang tidak akan berjalan tanpa bantuan media sekecil apapun itu..

c. Kriteria pemilihan media

Menentukan media pembelajaran yang akan digunakan harus memenuhi kriteria pemilihan media yang baik. Apabila salah dalam menentukan pilihan terhadap media yang akan digunakan, maka kemungkinan bisa mengalami kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Memilih media hendaknya dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu. Tidak semua media cocok dan efektif pada setiap pembelajaran, meskipun relevan. Oleh sebab itu, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran. Berkaitan dengan karakteristik pemilihan media, Sujana dan Ahmad (1989:5) mengemukakan:

Dalam memilih media dalam pembelajaran sebaiknya mempertimbangkan kriteria-kriteria berikut.

1. Ketepatan dengan tujuan pembelajaran
2. Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran
3. Kemudahan memperoleh media

4. Keterampilan guru dalam memanfaatkannya
5. Ketersediaan waktu dalam menggunakan
6. Kesesuaian taraf berpikir murid.

Sejalan hal di atas, Abidin (1981: 2) mengemukakan, “untuk menggunakan media dalam proses belajar mengajar maka perlu dipertimbangkan beberapa faktor, yaitu faktor tujuan, faktor ketepatangunaan, faktor murid, faktor biaya, faktor ketersediaan dan faktor mutu teknis.” Faktor-faktor tersebut diuraikan secara rinci oleh Abidin, sebagai berikut.

1) Faktor tujuan

Memilih media dalam pembelajaran harus benar-benar menunjang tujuan pembelajaran. Hal ini berarti bahan ajar atau materi yang disajikan melalui media harus mengarah kepada tujuan tersebut. Tujuan adalah pertimbangan pokok pemilihan media pembelajaran.

2) Faktor ketepatangunaan

Ketepatangunaan merupakan salah satu pertimbangan dalam menentukan pilihan terhadap media pembelajaran

Contoh: Untuk pembelajaran intonasi/kosakata dan percakapan maka media yang tepat digunakan adalah media audio berupa laboratorium bahasa.

3) Faktor murid

Murid harus menjadi pertimbangan dalam pemilihan media. Media yang dipilih hendaknya benar-benar sesuai dengan

tingkat kemampuan murid, pengetahuan, kosakatanya, dan sebagainya, dan karakteristik murid lainnya

4) Faktor biaya

Media hendaknya mempertimbangkan perbandingan biaya yang dikeluarkan dengan hasil yang diharapkan. Keefektifan media tidak selamanya ditentukan oleh mahalnya alat yang digunakan. Oleh karena itu, selalau memperhitungkan efisiensi biaya yang digunakan. Untuk mengajarkan sistem pencernaan makanan binatang memamalia misalnya, tentu tidak perlu memotong seekor kerbau, tetapi cukup dengan menggunakan gambar atau torso.

5) Faktor ketersediaan

Kesesuaian media yang akan digunakan dengan faktor lain jika tidak tersedia, juga tidak mungkin digunakan. Oleh karena itu, sebelum diputuskan untuk menggunakan media tertentu dalam pembelajaran hendaknya diketahui apakah media tersebut tersedia atau tidak.

6) Faktor mutu teknis

Memilih media harus pula mempertimbangkan mutu secara teknis bermutu. Menggunakan media yang justru dapat mengganggu proses belajar mengajar akan mengurangi keefektifan penggunaan media pembelajaran. Untuk itu, pembelajaran yang akan dilaksanakan hendaknya disesuaikan dengan mutu teknis media tersebut.

Berkaitan dengan karakteristik pemilihan media sebagaimana uraian di atas, Rasdiana (1988: 50) mengemukakan sebagai berikut:

Untuk memilih media yang tepat untuk situasi tertentu, kriteria berikut perlu dipertimbangkan oleh guru, yaitu:

1. Apakah alat/materi yang dibutuhkan tersedia?
2. Apakah diperlukan biaya untuk persiapan?
3. Apakah diperlukan biaya untuk penggandaan?
4. Berapa lama waktu yang akan diperlukan untuk mempersiapkan alat tersebut?
5. Apakah diperlukan tenaga teknis/fasilitas untuk persiapan?
6. Apakah mutu media lebih sesuai dari yang lain?
7. Apakah ada masalah yang akan muncul menyangkut fasilitas, waktu, dan suasana kelas?

d. Jenis-jenis media

Media pembelajaran, sebagaimana pendapat Rasdiana (1988) antara lain media grafis, media gambar/fotografi, media proyeksi, media audio, dan media tiga dimensi. Berikut diuraikan secara ringkas jenis media berdasarkan pendapat Rasdiana tersebut.

1). Media grafis

Media grafis dibedakan atas beberapa macam, antara lain bagan, diagram, grafik, poster, kartun, dan komik. Untuk lebih jelasnya secara ringkas diuraikan sebagai berikut.

- a) Bagan adalah kombinasi dari berbagai media grafis dan media gambar yang dirancang untuk memvisualisasikan hubungan antara fakta-fakta pokok atau gagasan-gagasan pokok dengan cara teratur dan logis. Bentuk-bentuk yang khas misalnya bagan pohon, bagan arus, dan bagan tabel.
- b) Diagram merupakan penggambaran yang disederhanakan dirancang untuk mempertunjukkan hubungan timbal-balik terutama dalam arti garis-garis dan lambang-lambang.
- c) Diagram tingkat abstraksinya lebih tinggi dan mempunyai paling sedikit rincian. Oleh sebab itu, diperlukan latar belakang informasi sebelum dapat dipergunakan secara efektif.
- d) Grafik merupakan penyajian visual dari berangka, memperlihatkan hubungan kuantitatif yang lebih efektif daripada medium lain, akan tetapi sebagaimana halnya dengan diagram, grafik juga memerlukan latar belakang pengalaman serta informasi supaya menjadi efektif sebagai alat pembelajaran. Bentuk-bentuk khususnya adalah grafik garis, grafik batang, dan grafik gambar.

- e) Poster adalah ilustrasi gambar yang disederhanakan di dalam ukuran besar dirancang untuk menarik perhatian pada gagasan pokok, fakta atau peristiwa. Poster merupakan perpaduan antara keserhanaan dan dinamis. Fungsi utamanya adalah untuk membangkitkan motivasi, minat, ingatan atau iklan.
- f) Kartun merupakan penyajian gambar atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang dirancang guna mempengaruhi opini masyarakat. Kartun politik salah satunya merupakan sumber-sumber informasi dengan suatu dampak visual yang kuat didasarkan pada lelucon, penggambaran yang tajam serta kompak. Ada beberapa bukti bahwa kartun sangat berharga dipergunakan dalam pembelajaran pada tahapan menengah daripada di tahap dasar, disebabkan karena kartun-kartun komersial dipersiapkan khusus untuk orang dewasa.
- g) Komik merupakan bentuk kartun di mana perwatakan sama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dirancang untuk menghibur para pembacanya. Walaupun komik telah mencapai popularitas secara luas terutama sebagai medium hiburan, beberapa materi tertentu dalam penggolongannya ini memiliki nilai edukatif yang tidak diragukan. Pemakaiannya yang luas dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang diringkas,

dengan perwatakan orangnya yang realistik menarik semua murid dari berbagai tingka usai. Buku-buku komik dapat dipergunakan secara efektif oleh guru-guru dalam usaha membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca, serta untuk memperluas minat baca.

Selain konsep sederhana seperti uraian di atas media gambar seri termasuk jenis media grafis, terutama berfungsi sebagai pengembangan imajinasi murid dalam mengarang.

2) Gambar/Fotografi

Gambar merupakan media dua dimensi maka perlu diketahui beberapa karakteristiknya guna memperoleh keuntungan dalam mengefektifkan proses belajar mengajar. Beberapa karakteristik dari gambar fotografis yang diramu dari berbagai sumber antara lain:

1. Bersifat dua dimensi, sehingga perlu penambahan dampak tiga dimensional kepada bentuk dan kesan kedalaman yang jelas.
2. Bersifat diam (*still picture*), sehingga amat sesuai untuk mengungkapkan fakta dan peristiwa yang bersifat aktual.
3. Bersifat rekaman fakta, sehingga cocok sekali untuk tujuan pembelajaran yang mengungkapkan rincian fotografis yang memerlukan kecermatan pengamatan atau penelitian.

4. Bersifat *still-life*, berkesan hidup, dengan demikian media ini memerlukan sentuhan artistik seperti komposisi, keseimbangan, titik perhatian, perwarnaan serta kualitas teknik yang memadai.

3). Media proyeksi

Media proyeksi dibedakan atas dua jenis, yaitu overhead projektor yang lebih dikenal dengan istilah OHP dan slide.

Manfaat media overhead projector dalam pembelajaran antara lain adalah mempertahankan komunikasi tatap muka sehingga guru mudah mengontrol murid selama dia mengajar. Mudah dipergunakan dan praktis, karena dapat dipakai ditempat yang terang, cocok untuk semua ukuran kelas, mempunyai variasi teknik penyajian yang tidak membosankan serta mudah sekali dioperasikan oleh setiap pemakai.

Namun demikian, media jenis ini mempunyai kelemahan, misalnya untuk memproyeksikan pesan atau isi pelajaran di transparans diperlukan perangkat keras khusus yaitu overhead projector. Diperlukan juga keterampilan menuliskan pesan yang ringkas dan jelas, dan menuntut penataan ruangan yang baik.

Media slides dan strips sangat berfaedah dipakai dalam pembelajaran, karena beberapa keuntungan yang dimilikinya misalnya dapat membangkitkan motivasi belajar, merangsang minat murid dalam meneliti bahan pelajaran lebih jauh. Media ini sangat baik untuk tujuan mengembangkan pengertian konsep

abstrak menjadi lebih kongkret, membantu mengingat isi materi pelajaran yang bersifat verbal. Itulah mengapa media ini cocok dipakai dalam drill bercakap-cakap bahasa asing. Namun demikian media ini mempunyai keterbatasan karena tidak mampu menampilkan gerak, memerlukan tape recorder sebagai pelengkap suara. Yang perlu diperhatikan oleh guru dalam pemakaian slide dan strips adalah, relevansi materi slides terhadap materi pelajaran, hendaknya dapat merangsang diskusi dan gambar-gambarnya harus cukup tajam dan kontras.

2. Media Video

Bovee (dalam Sardiman, 1990), mengemukakan bahwa media pembelajaran meskipun sederhana akan sangat membantu mengefektifkan komunikasi pembelajaran.” Hal ini ditegaskan pula oleh Thorn (dalam Sulaman, 1995). “Media merupakan alat yang diperlukan untuk memberikan motivasi kepada siswa sekaligus membantu. Pemanfaatan media tidak akan berhasil guna jika tidak dikreasi perancangannya dengan baik dan didesain proses pembelajarannya secara menarik. Bahkan Wyatt & Looper, (1999). menyatakan pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pebelajar, pengajar dan bahan ajar yang tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media sekecil apapun itu.

Di antara media pendidikan, media fvideo adalah media yang paling efektif dipakai, karena merupakan bahasa yang umum dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana di era digital saat ini, sebuah video

berbicara lebih banyak dari pada seribu kata. Video dapat memformulasikan fakta secara detail selain memperlihatkan proses sesuai baik bunyi maupun gambar.

Kelebihan media video adalah ; (1) Sifatnya konkrit, lebih realistis dibandingkan media verbal; (2) Video dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; (3) dapat mengatasi keterbatasan pengamatan; (4) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan usia berapa saja; dan (5) dapat dibuat dengan mudah pada era digital saat ini dengan murah serta menggunakannya; (5) dapat mendetailkan objek baik gambar maupun suara (Susilana, 2007:15)

Keunggulan penggunaan media video dalam pembelajaran juga dikemukakan Hasan (2003) Informasi yang dimiliki seseorang diperoleh melalui penglihatan sebanyak 83%, melalui pendengaran 11%, penciuman 3,5%, perabaan 1,5% dan rasa 1%, sehingga perbandingan pandang dengar 94%. Sejalan dengan hal tersebut, Sucahyono dan Haryono, (2008.) menuliskan “sekitar 65% peserta didik memiliki kecenderungan menggunakan gaya belajar audio visual. Informasi diolah dengan melihat, membaca, dan memperhatikan”. Media video mewakili gambaran sesungguhnya dari suatu peristiwa/konteks atau foto objek realitas lingkungan yang dapat bergerak dan didengar. Dengan menggunakan media foto/gambar maka peserta didik akan memiliki daya tarik dan inspirasi dalam mengembangkan imajinasi dan konsentrasi.

3. Permainan Tebak Kata

Teori yang melandasi pembelajaran ini adalah teori sambil bermain. Hal ini Tentu ini dapat mendongkrak motivasi siswa dalam belajar. Davidson V F (1998) mengemukakan bahwa cara terbaik dalam menanamkan kecintaan belajar pada siswa adalah melalui permainan. Sejalan dengan itu permainan tidak hanya membuat anak senang tetapi juga memberi pengalaman dengan berbagai prinsip belajar. Dengan permainan siswa memungkinkan dapat menemukan fakta-fakta simakan sesuai kemampuan sendiri karena dirancang secara terbuka.

Teori yang dianut dalam pembelajaran ini adalah belajar sambil bermain. Tentu ini dapat mendongkrak motivasi siswa dalam belajar. Davidson V F (1998) mengemukakan bahwa cara terbaik dalam menanamkan kecintaan menyimak pada siswa adalah melalui permainan. Sejalan dengan itu permainan tidak hanya membuat anak senang tetapi juga memberi pengalaman dengan berbagai prinsip belajar. John L. Mark (dalam Achmad, 2006) bahwa "belajar menyimak merupakan upaya melihat berbagai fakta dalam konteks yang lebih luas." Permainan tebak akata dan video menganut prinsip pembelajaran yang menyenangkan (joyfull learning), juga anak akan diajak untuk berpikir kritis dan cepat. Dengan demikian, pola permaianan ini sangat bermanfaat untuk mendongkrak motivasi belajar meyimak siswa yang selama ini masih lemah. Tentu saja ini berdampak pula pada upaya pemecahan berbagai masalah menyimak secara dengan semangat kompetitif yang selama ini sangat jarang ditumbuhkan. Kelly (1987) menyatakan permainan dalam

pembelajar dapat difungsikan sehingga selain anak mahir dalam operasi hitung juga dapat memiliki berbagai keterampilan dan sikap sebagai dampak pengiring (*naturant effect*) seperti jujur, bekerja sama, teliti, kritis, dan mempunyai jiwa dan semangat kompetitif yang tinggi. Dengan demikian, anak akan melakukan pembelajaran dengan keasyikan bernalar tanpa harus dipaksakan untuk mengerjakan soal-soal yang berdampak pada timbulnya pandangan bahwa menyimak sulit sebagaimana yang terjadi selama ini.

a. Rancangan Permainan Tebak kata

Hakikat pembelajaran dengan menggunakan permainan tebak kata dalam pembelajaran menyimak adalah menyodorkan dua fase kegiatan, yaitu:

1) Pertama, menebak kata dari bunyi yang hampir sama bunyinya yang didengar sesuai gambar. Untuk melakukan pembelajaran pada tahap ini, hal yang perlu disiapkan adalah:

a. Menginventarisir kata, frase, atau kalimat yang mengandung bunyi yang hampir sama dalam ucapannya seperti:

paku, palu, paru

madu, malu, maju

gelang, selang, elang

pelana, celana, belanga

tembang, kembang, gendang,

perang, terang, berang,

buku, ruku, duku,

bunting, gunting, sunting,

Setiap deretan kata yang mirif sekurang-kurangnya terdiri dari tiga kata, lebih banyak lebih baik. Jumlah deretan kata disesuaikan alokasi waktu yang tersedia. Dari deretan kata di atas diatur menjadi tiga tingkatan yaitu kata, frase, dan kalimat sehingga daya simak peserta didik berkembang.

contoh:

1). Kata tetap utuh seperti:

bunting, gunting, sunting

2). Dibuat gabungan kata atau frase dengan menambah kata yang sama pada rujukannya, seperti:

pelana hitam, celana hitam, belanga hitam

3). Kata tersebut dibuat kalimat dengan menambah beberapa kata yang sama pada kata rujukannya seperti:

Ali membawa enam selang. Ali membawa enam gelang. Ali membawa enam elang.

Hal di atas dimaksudkan agar konsentrasi peserta didik meluas pada konteks kalimat sehingga daya simak lebih berkembang.

b. Setelah diinventarisir dan diatur tingkatannya, selanjutnya dibuatkan gambar sesuai dengan rujukan kata, frase, serta kalimat. Gambar tersebut ditata secara berdampingan sesuai dengan kemiripan bunyi rujukannya dalam sebuah lembar kerja. Contoh:

Berilah nomor pada kotak gambar yang sesuai dengan suara/bunyi yang kamu dengar! (disiapkan gambar palu, paru, paku, selang, elang gelang, buku, duku, kuku, dst)

Suara/bunyi yang diperdengarkan secara acak adalah salah satu dari bunyi gambar yang disiapkan :

paku, palu, paru, selang , gelang , elang, talang , palang,
dalang buku, kuku, duku

Prinsip kerja lembar kerja tersebut, peserta didik diharapkan mencocokkan dengan cepat antara suara yang diperdengarkan dengan gambar secara berurutan. Misalnya, gambar 1: suara yang diperdengarkan adalah bunting, maka peserta didik memberi tanda pada gambar bunting.

2) Kedua, menebak kata dari video yang diputarkan setelah distop/jeda dalam beberapa waktu oleh guru.

b. Pelaksanaan /Proses Pembelajaran

Pembelajaran menyimak dengan media video dan permainan tebak kata dua tahap sebagaimana yang dijelaskan terdahulu. Setiap selesai satu tahap dilakukan pengetesan untuk melihat perkembangan.

Untuk lebih jelasnya, kegiatan pembelajaran diuraikan sebagai berikut.

- a. Peserta didik dibagikan gambar yang telah disiapkan. Harus diyakini, bahwa gambar tersebut hakikat gambar tersebut.

- b. Peserta didik menyimak secara aktif bunyi-bunyi yang diperdengarkan(dapat melalui pembacaan oleh guru, dapat pula dengan rekaman yang telah disiapkan).
- c. Peserta didik menebak kata dengan memberikan tanda ceklis atau nomor kode pada gambar sesuai dengan bunyi/suara yang didengar
- d. Contoh: Untuk gambar paku, palu, paru, hanya diberi suara secara cepat satu kata misalnya **paru**, jadi peserta didik memberi tanda pada gambar yang sesuai. Selanjutnya, tanpa jeda diperdengarkan terus bunyi sesuai deretan gambar berikutnya sehingga peserta didik benar-benar dilatih mempertajam daya simak khususnya bunyi. Semua bunyi itu dicocokkan dengan deretan gambar.
- e. Setelah itu, gambar yang sudah dicocokkan dikumpul untuk dilakukan pemeriksaan terhadap ketepatan.
- f. Untuk meningkatkan daya simak, dapat diulangi kegiatan tersebut dengan mengacak bunyi yang diucapkan. Setelah latihan tersebut, peserta didik diuji latihan menyimak konsep utuh dengan memperdengarkan bacaan dan menjawab pertanyaan.
- g. Peserta didik diputarkan video bersuara oleh guru yang berisi informasi yang harus ditebak oleh siswa.
- h. Peserta didik menyimak secara aktif video yang diperdengarkan (video dapat dibuat oleh guru, dapat pula diambil pada internet .

- i. Peserta didik menebak kata atau frase yang ditanyakan oleh guru setelah dijeda/stop sementara video tersebut lalu dilontarkan pertanyaan. Jawaban ditulis pada kertas secara terus menerus berdasarkan nomor pertanyaan.
- j. Setelah itu, video berakhir dan pertanyaan selesai jawaban peserta didik dikumpul untuk dilakukan koreksi. Koreksi hasil pemeriksaan harus dikomunikasikan kembali kepada anak untuk melihat titik kelemahan dari setiap simakan.
- k. Kegiatan dapat diulangi beberapa video untuk mempermahir daya simak.
- l. Setelah latihan tersebut, peserta didik diuji dengan latihan menyimak konsep utuh dengan memperdengarkan bacaan dan menjawab pertanyaan isi bacaan.

c. Penilaian

Penilaian dalam pembelajaran ini dilakukan terhadap dua hal, yaitu penilaian proses dan penilaian hasil belajar, sebagaimana uraian berikut.

1). Penilaian Proses

Penilaian proses belajar dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan melakukan pengamatan terhadap beberapa aspek, yaitu:

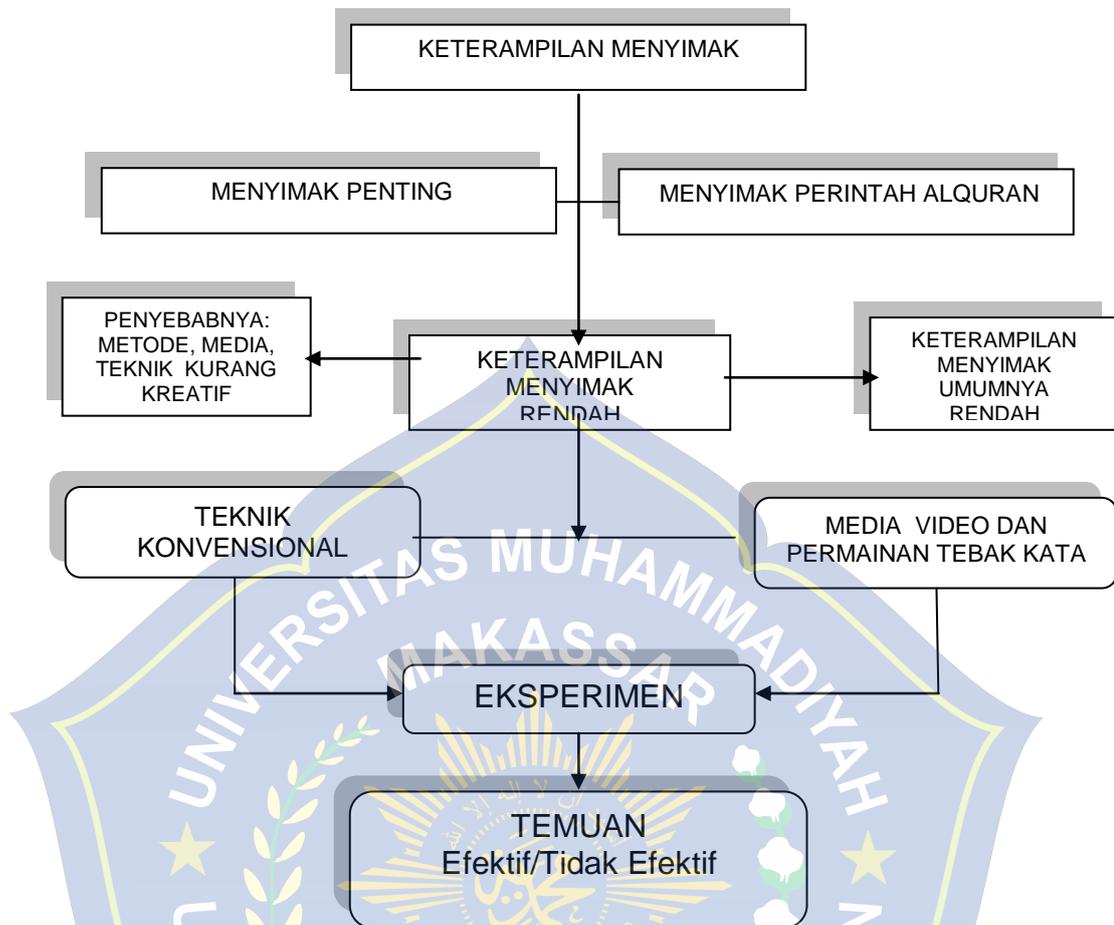
- (a). Sikap antusias.
- (b) Partisipasi dalam kegiatan.
- (c). Hasil kerja/prakarsa berupa hasil simakan .

2). Penilaian Hasil Belajar

Setelah proses belajar berlangsung beberapa kali (sesuai program pembelajaran) dilakukan penilaian hasil belajar berupa tes unit atau tes KD yang relevan. Tes tersebut dilakukan dengan menekankan pada kemampuan melakukan penyimak secara umum dengan memperdengarkan wacana singkat dan peserta didik menjawab beberapa pertanyaan berkaitan dengan wacana tersebut, baik tersirat maupun tersurat. Jadi, tes tidak dalam bentuk proses pembelajaran, melainkan menekankan pada pemahaman isi. Adapun penentuan nilai, tetap mengacu pada teknik penilaian yang menggunakan rumus $\text{Nilai} = \frac{n}{N} \times 100$, dengan rentang nilai 10-100.

B. Kerangka Pikir

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya keterampilan siswa dalam menerima pengajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar melalui menyimak. Hal ini terjadi dikarenakan tidak terlatihnya siswa dalam menyimak, sebagai akibat dari strategi yang tidak dikemas dengan baik oleh guru. Oleh sebab itu penulis mencoba mengembangkan bahan ajar menyimak, agar mempermudah dalam proses belajar yaitu menggunakan tebak kata dan media video dan permainan tebak kata. Media ini dikemas dengan perpaduan permainan tebak dan media video kata yang dilaksanakan dengan bertahap. Penelitian ini didesain dengan penelitian eksperimen pretes dan postes. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan kerangka pikir berikut.



C. Hipotesis

Ha: Media video dan permainan tebak kata **efektif** terhadap peningkatan kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Simbang Kabupaten Maros

Ho: Media video dan permainan tebak kata tidak **efektif** terhadap peningkatan kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Simbang Kabupaten Maros

Kriteria pengujian Hipotesis: Ha diterima jika nilai empiris lebih besar daripada nilai teoretis (tabel) pada taraf signifikan 95% ($\alpha=0,05$).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif-eksperimen yang berupaya mengungkap data apa adanya melalui eksperimen. Metode eksperimen ini pada prinsipnya adalah mengujicobakan penggunaan video dan permainan tebak kata dalam pembelajaran menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Simbang Kabupaten Maros . Penelitian ini dilakukan pada satu kelas dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan pembelajaran menyimak dengan menggunakan media video dan permainan tebak kata, sedangkan pada kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional (tidak menggunakan media gambar).

B. Variabel Penelitian

Penelitian ini berupaya untuk mengungkap dua variabel sejajar, yakni menggunakan penggunaan video dan permainan tebak kata diberi simbol (X1) dan teknik konvensional dalam pembelajaran menyimak diberi simbol (Y1) sebagai variabel bebas. Variabel tersebut masing-masing mengandung variabel terikat yakni hasil belajar menyimak dengan menggunakan media video dan permainan tebak kata diberi simbol (X2) dan hasil belajar menyimak dengan teknik konvensional diberi simbol (Y2).

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi atau subjek dalam penelitian ini adalah seluruh kelas kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Simbang Kabupaten Maros tahun pelajaran 2019/2020. Populasi tersebut berjumlah 48 orang yang terbagi dalam dua kelas, yaitu kelas IV A dan kelas IV B. Untuk lebih jelasnya, keadaan populasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Deskripsi Keadaan Populasi

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah	Ket.
1.	IV A	14	15	29	
2	IVB	15	14	29	
	Jumlah	29	29	48	

Sumber: Absen Umum Kelas IVA dan kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Simbang Kabupaten Maros

2. Sampel

Sesuai dengan karakteristik penelitian, maka seluruh populasi dijadikan subjek penelitian (total Sampling). Hanya saja, populasi tersebut dibagi menjadi dua kelompok/kelas yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok tersebut dipilih setelah melalui pemilahan kompetensi pada mata pelajaran bahasa Indonesia sehingga kedua kelompok tersebut relatif sama. Untuk lebih jelasnya sampel penelitian dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 2 Deskripsi Keadaan Sampel

No	Kelompok	Sampel	Ket.
1.	Eksperimen	29	
2.	Kontrol	29	
	Jumlah	48	

D. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui teknik tes (pengetesan hasil belajar). Adapun tahapan dalam mengumpulkan data yang dilakukan, yaitu siswa sampel diberikan pembelajaran menggunakan media video dan permainan tebak kata pada kelas eksperimen dan teknik konvensional pada kelas kontrol selama dua kali pertemuan. Setelah itu, kedua kelas itu diberikan tes/tugas yang sama sesuai dengan kompetensi dasar menyimak. Hasil tes dirumuskan dalam sebuah format penilaian yang selanjutnya dianalisis untuk menguji keefektifannya. Untuk lebih jelasnya, prosedur pengumpulan data dijelaskan sebagai berikut

1. Persiapan

Dalam persiapan eksperimen dilakukan beberapa hal, yaitu:

- a. Menyiapkan rencana persiapan pembelajaran (RPP) secara lengkap
- b. Menyiapkan alat evaluasi
- c. Menyiapkan alat bantu mengajar lainnya

2. Pelaksanaan

- a. Melakukan pembelajaran sesuai tahapan dalam skenario pembelajaran (pada kelas eksperimen)
- b. Melakukan pembelajaran sesuai tahapan dalam skenario pembelajaran (pada kelas kontrol)

3. Evaluasi

Setelah dilakukan dua kali pertemuan, dilakukan pengetesan kepada kedua kelompok di atas, dengan menggunakan alat evaluasi yang sama, berupa tes hasil belajar menyimak bahasa Indonesia/hasil tugas dalam proses pembelajaran.

E. Teknik Analisis Data

1. Data Hasil Belajar Menyimak

Data Hasil belajar menyimak siswa baik metode terpadu maupun konvensional dianalisis dengan teknik presentasi (%) dengan rumus: $n/N \times 100$ untuk rentang 10-100.

2. Uji efektivitas

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data mengenai hasil belajar baik membuat laporan maupun presentasi dan menanggapi laporan dalam penelitian ini adalah perhitungan statistik inferensial dengan **Analisis computer** SPSS Versi 25, dengan data Analisis of t-Test pada Two-Sample Assuming Unequal Variances Analisis data di atas dikonversi ke dalam tabel signifikan. Jika hasil analisis data empiris

lebih besar daripada tabel signifikansi 95% ($\alpha 0,05$) maka masalah yang diujicobakan/dieksperimen dinyatakan efektif.

F. Jadwal Kegiatan Penelitian

Adapun rancangan jadwal penelitian sebagai alat kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Kegiatan peneliti	Bulan ke								Ket.
	1	2	3	4	5	6	7	8	
1. Persiapan menyusun proposal dan konsultasi	■	■							
2. Seminar proposal			■	■					
3. Revisi proposal				■	■				
4. Urus izin penelitian				■	■				
5. Uji instrument					■	■			
6. Pengumpulan data, pengolahan dan analisis data						■	■		
7. Uji tesis							■	■	

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Bab ini menguraikan hasil penelitian dengan memaparkan bukti empiris yang diperoleh dari hasil uji coba yang telah dilakukan. Pemaparan ini merujuk pada rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bab I sebagai yaitu: (1) Bagaimanakah tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan media video dan permainan tebak kata? (2) Bagaimanakah tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan metode konvensional? (3) Apakah media video dan permainan tebak kata efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros?

Untuk menjawab masalah tersebut, maka data dalam penelitian ini dianalisis sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan pada bab III, dengan terlebih dahulu mengemukakan kemabali hipotesis bandingan, yaitu hipotesis nol (H_0). Hipotesis nol tersebut berbunyi: “Media video dan permainan tebak kata tidak efektif terhadap peningkatan kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros.”

Cara pengujian hipotesis adalah membandingkan antara hasil pembelajaran menyimak menggunakan media video dan permainan tebak kata hasil pembelajaran menyimak menggunakan metode konvensional dengan menggunakan teknik analisis Uji-T dengan taraf kepercayaan 95%.

Sebelum hasil penelitian ini diuraikan terlebih dahulu dilengkapi dengan deskripsi lokasi penelitian sebagai berikut.

1. Deskripsi lokasi penelitian

Penelitian ini berlokasi di SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros. Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros. Lokasi tersebut tepatnya pada Desa Samboeja, berdekatan dengan kompleks Tentara Nasional Indonesia Angkatan Darat (TNI-AD) Kesatuan Batalyon Infanteri 433/Kostrad Samboeja. Sekolah bernomor NPSN 40300483. Memiliki 12 rombongan belajar, 17 guru. Memiliki siswa 331 orang dengan rincian 166 siswa laki-laki dan 165 siswa perempuan. Sekolah tersebut menerapkan kurikulum 2013 pada keseluruhan jenjang kelas.

2. Deskripsi penelitian

Adapun data yang dianalisis adalah hasil belajar keterampilan menyimak siswa kelompok eksperimen (X) dan hasil belajar menyimak siswa kelompok kontrol (Y). Hasil analisis data tersebut terbagi dalam beberapa tiga macam, yaitu skor kemampuan menyimak dengan media video dan permainan tebak

kata, skor hasil pembelajaran menyimak menggunakan metode konvensional, dan data perbandingan atau hasil Uji-T dari kedua data tersebut, serta pengujian hipotesis.

a. Tingkat keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros.

Data tingkat keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan media video dan permainan tebak kata dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel. 3. Tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan media video dan permainan tebak kata

NO	NILAI	F	N X F
1	100	0	0
2	90	2	180
3	80	3	240
4	70	13	910
5	60	6	360
6	50	0	0
7	40	0	0
8	30	0	0
9	20	0	0
10	10	0	0
	JUMLAH	24	1700

Sumber: hasil olahan data induk penelitian

Berdasarkan hasil analisis data di atas dapat diketahui:

$$N = 24$$

$$FN = 1700$$

Dengan demikian skor rata-rata yaitu:

$$\begin{aligned} \text{Rerata} &= \frac{FN}{N} \\ &= \frac{1700}{24} \\ &= 71,00 \end{aligned}$$

Jadi, rata-rata nilai keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan media video dan permainan tebak kata adalah 71,00 dalam rentangan nilai 0-100. Selain itu, berdasarkan hasil analisis data mentah terlihat bahwa skor perolehan tertinggi adalah 41 dari skor maksimum 45 sebanyak satu orang. Sedangkan skor terendah adalah 26 yang diperoleh satu orang. Jumlah seluruh skor seluruh siswa yaitu 765 sehingga rata-rata skor perolehan siswa adalah 31,88. Jik dikonfrsi ke nilai 1-100 sama dengan 71,00.

Selanjutnya dikaitkan dengan kategori nilai sesuai dengan pedoman penilaian di sekolah dasar sebagai berikut:

Konversi nilai akhir/Skala 0 – 100	Kategori
85 -100	sangat memadai
71 – 84	Memadai

Konversi nilai akhir/Skala 0 – 100	Kategori
61-70	Sedang
51-60	Kurang
0-50	sangat kurang

(Kemdikbud. 2013: 68)

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dinyatakan tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan media video dan permainan tebak kata berada kategori memadai.

Tabel 4. Tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan metode konvensional

NO	NILAI	F	N X F
1	100	0	0
2	90	0	0
3	80	0	0
4	70	3	210
5	60	20	1200
6	50	1	50
7	40	0	0
8	30	0	0
9	20	0	0
10	10	0	0
	JUMLAH	31	1460

Sumber: hasil olahan data induk penelitian

Berdasarkan hasil analisis data di atas dapat diketahui:

$$N = 24$$

$$FN = 1460$$

Dengan demikian skor rata-rata yaitu:

$$\begin{aligned} \text{Rerata} &= \frac{FN}{N} \\ &= \frac{1460}{24} \\ &= 60,83 \end{aligned}$$

Jadi, rata-rata nilai kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan metode konvensional adalah 60,83 dalam rentangan nilai 10-100. Selain itu, berdasarkan hasil analisis data mentah (lihat lampiran 2) terlihat bahwa skor perolehan tertinggi adalah 32 dari skor maksimum 45 sebanyak satu orang. Sedangkan skor terendah adalah 24 yang diperoleh satu orang, Jumlah seluruh skor seluruh siswa yaitu 679, sehingga rata-rata skor perolehan siswa adalah 28,29 dan jika dikonversi ke nilai 10-100 rata-ratanya adalah 60,83.

Selanjutnya dikaitkan dengan kategori nilai sesuai dengan pedoman penilaian di sekolah dasar sebagai berikut:

Konversi nilai akhir/Skala 0 – 100	Kategori
85 -100	sangat memadai
71 – 84	Memadai
61-70	Sedang
51-60	Kurang
0-50	sangat kurang

(Depdiknas. 2006.68)

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dinyatakan tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan teknik konvensional berada kategori sedang

b. Keefektifan media video dan permainan tebak kata dalam pembelajaran menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros (Analisis Uji-T/pengujian hipotesis)

Untuk menentukan keefektifan media video dan permainan tebak kata dalam pembelajaran menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros maka data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dianalisis dengan menggunakan tabel kerja sebagai berikut.

Tabel 5. Tabel kerja Uji-T

No	X	X ²	Y ²	Y2
1	35	28	1225	784
2	31	30	961	900
3	30	26	900	676
4	28	28	784	784
5	29	29	841	841
6	29	29	841	841
7	27	27	729	729
8	26	26	676	676
9	40	28	1600	784
10	32	32	1024	1024
11	31	31	961	961
12	30	30	900	900
13	30	29	900	841
14	32	26	1024	676
15	32	29	1024	841
16	32	26	1024	676
17	33	29	1089	841
18	36	28	1296	784
19	28	31	784	961
20	41	24	1681	576
21	37	30	1369	900
22	35	29	1225	841
23	30	28	900	784
24	31	26	961	676
JUM	765	679	24719	19297

Selanjutnya dianalisis dengan langkah sebagai berikut.

$$M_x = \frac{X}{n_1} = \frac{765}{24}$$

$$M_y = \frac{Y}{n_2} = \frac{765}{24}$$

$$M_x = 31,88$$

$$M_y = 28,29$$

$$SS_x = \sum X^2 - \frac{(\sum x)^2}{n_1}$$

$$SS_x = 24179 - 24384$$

$$= 334,63$$

$$SS_y = \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n_2}$$

$$SS_y = 19297 - 19210$$

$$= 86,96$$

Selanjutnya, dianalisis dengan menggunakan rumus Uji-T sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{\sqrt{\frac{SS_x + SS_y}{(n_1 + n_2) - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$t = \frac{31,88 - 28,29}{\frac{\sqrt{(334,63 + 86,96)}}{24 + 24 - 2} \left(\frac{1}{24} + \frac{1}{24} \right)}$$

$$t = \frac{3,58}{\sqrt{\frac{(421,58)}{46} \left(\frac{2}{24} \right)}}$$

$$t = \frac{3,58}{\sqrt{(9,165)(0,083)}}$$

$$t = \frac{3,58}{\sqrt{0,7673}}$$

$$t = 3,58 / 0,876$$

$$t = 6,142$$

Secara deskriptif teknik ini dapat dikemukakan bahwa data kedua kelompok variabel diringkas sebagai berikut.

Hasil analisis data menunjukkan:

Rata-rata X : 31,88

Rata-rata Y : 28,29

Standar Deviasi X (SSx) : 334,63

Standar Deviasi Y (SSy) : 86,96

Nilai thitung (ta) : 6,142

Nilai t tabel (tt) : 1,678 (signikansi 95%)

3. Pengujian hipotesis

Berdasarkan hasil pengolahan dan penyajian data, maka dapat dipaparkan pengujian hipotesis bahwa hasil analisis data diperoleh nilai “t” empiris (hitung) sama dengan 6,142 sedangkan nilai teoretis pada taraf signifikan 95% (0,05) dengan derajat bebas (db) sama dengan 47 (48-1) ditemukan nilai tabel sebesar 1,678. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t empiris (hitung) lebih besar daripada nilai t teoretis (tabel) ($6,142 > 1,678$). Oleh karena itu, berdasarkan kriteria pengujian hipotesis yang telah dirumuskan yaitu apabila nilai hitung lebih besar daripada nilai tabel/teoretis, maka hipotesis alternatif diterima. Hipotesis alternatif berbunyi “Media video dan permainan tebak kata efektif dalam pembelajaran menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros” **diterima**. Konsekwensinya hipotesis nol yang berbunyi: Media video dan permainan tebak kata tidak efektif dalam pembelajaran menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros” **ditolak**. Dengan demikian, dapat dikemukakan bahwa media video dan permainan tebak kata efektif meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros pada taraf signifikansi 95%..

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dipahami bahwa untuk mengefektifkan pembelajaran menyimak khususnya siswa sekolah dasar, salah satu metode pembelajaran yang baik untuk digunakan adalah media

video dan permainan tebak kata . Hal ini telah dibuktikan dengan uji coba keefektifannya yang menunjukkan efektif. Selain itu, media video dan permainan tebak kata, dapat memberi pengalaman langsung kepada siswa dalam mengobservasi lingkungan yang akan disimak sehingga dapat mempertajam analisis siswa terhadap suatu masalah.

Pengajaran menyimak yang selama ini dianggap kurang diminati siswa atau sulit, dapat dilatihkan dengan menggunakan media video dan permainan tebak kata. Hanya saja, untuk melatih pemanfaatan media ini dan permainan ini, guru harus menganut prinsip lebih baik menekankan ada proses latihan yang kontinyu.

Dari hasil penelitian terdapat beberapa keunggulan antara lain (1) secara tidak langsung terjadi proses pembelajaran bidang studi lain dan pembahasan aspek pembelajaran bahasa Indonesia lainnya secara terencana dan sistematis (lintas bidang studi dan lintas unit/aspek pembelajaran bahasa); (2) dapat memupuk keberanian, sikap ilmiah, pikiran kritis siswa; (3) dapat menimbulkan dampak pengiring yang positif seperti; belajar diskusi, berbicara, wawancara, belajar bekerja sama, bertanggung jawab dalam kelompok, memupuk sikap demokratis.

Hasil penelitian ini sesuai dengan konsep yang dikemukakan oleh Susilana (2017:15) bahwa kelebihan media video adalah ; (1) Sifatnya konkrit, lebih realistis dibandingkan media verbal; (2) Video dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; (3) Video dapat mengatasi keterbatasan pengamatan termasuk gerak; (4) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan usia berapa saja; dan (5) Murah dan

mudah membuat dan menggunakannya di era digital sekarang ini. Demikian hal Sucahyono dan Haryono, (2010) menuliskan “sekitar 65% peserta didik memiliki kecenderungan menggunakan gaya belajar audio visual. Informasi diolah dengan melihat, membaca, dan memperhatikan. Dengan media video peserta didik akan memiliki persepsi terhadap objek. DePorter dan Mike Hernacki (2013: 191) mengemukakan bahwa menggunakan imajinasi dari rangsangan gambar atau video, maka peserta didik mampu mengubah kalimat-kalimat yang kering menjadi deskripsi yang menakjubkan sebagai pemikiran brilian.

Sejalan dengan itu, Mardiah (2011) mengemukakan bahwa salah satunya adalah metode permainan. Metode permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran di mana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu. Pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan telah menjadi kebutuhan dan kecenderungan pembelajaran saat ini dan terlebih lebih untuk waktu yang akan datang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

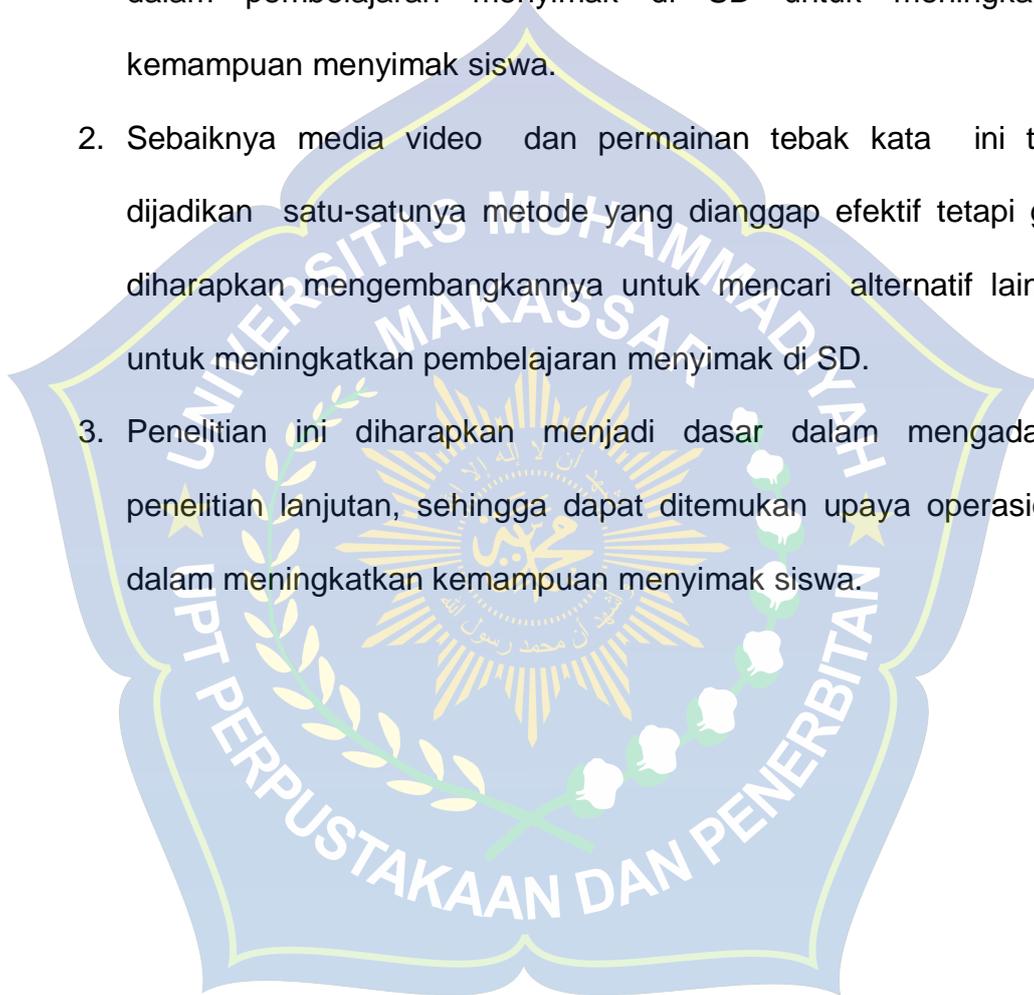
Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan media video dan permainan tebak kata berada pada kategori memadai.
2. Tingkat kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan konvensional berada pada kategori sedang.
3. Media video dan permainan tebak kata efektif dalam pembelajaran menyimak siswa SD terutama bagi siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros. Hal ini telah dibuktikan dalam hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menyimak siswa dengan menggunakan media video dan permainan tebak kata dengan metode konvensional. Selain itu, dengan menggunakan media gambar dan permainan kooperatif, secara tidak langsung siswa belajar masalah atau mata pelajaran lainnya dan turut langsung mengamati yang dikaji sehingga dapat mempertajam analisis siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Sebaiknya media video dan permainan tebak kata diterapkan dalam pembelajaran menyimak di SD untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa.
2. Sebaiknya media video dan permainan tebak kata ini tidak dijadikan satu-satunya metode yang dianggap efektif tetapi guru diharapkan mengembangkannya untuk mencari alternatif lainnya untuk meningkatkan pembelajaran menyimak di SD.
3. Penelitian ini diharapkan menjadi dasar dalam mengadakan penelitian lanjutan, sehingga dapat ditemukan upaya operasional dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainal. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Achmad, Mira . 2010. *Menyimak dalam Kehidupan*. Jakarta: Gema Press
- Adnan, Latief. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. I ed., Yogyakarta: Erhaka Utama
- Akhadiyah, Sabarti, 2011. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdikbud
- Arifin. 2010. *Keterampilan Berbahasa dalam Belajar*. Jakarta: Gramedia
- Burhan.Y. (2009). *Problema Bahasa dan Pengajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Ganeca
- Davison, G.C & Neale J.M. (2012). *Psikologi Abnormal*. Jakarta: Raja Grafiti.
- DePorter, Bobbi dan Mike Hemaki, 2013, *Quantum Teaching Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas (diterjemahan oleh A.K. Rini)*, Bandung: Kaifa.
- Fujiastuti, Ariesty.2019. Pengembangan Media Flash Berbasis Komik Dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat. *Jurnal Teknologi Pendidikan / Universitas Amad Dahlan Vol 21 No 3*.
- Handini. 2013. *Menyimak dalam Pembelajaran*. Jakarta: Gema Insani
- Hasan, Ardi . 2010. *Pembelajaran Menyimak di SD*. Jakarta: Ghara Press
<https://kbbi.web.id>. Diakses 11 Maret 2021.
- Jannah, Wardatul Mintowati. 2018. Eefektifan Teknik Permainan Bisik Berantai dalam Pembelajaran Menyimak Konsentratif Kalimat Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas X SMK Yapalis Krian . *Jurnal Mandarin Unesa vol 1, no 3. 2018*.
- Kelly S.2010. *Permainan dalam Pembelajaran*. Jakarta: Gema Media
- Kemdikbud. 2013. *Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Karakter*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen .
- Kemdikbud. 2013. *Permendikbud Nomor 65 tahun 2013, tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemdikbud

- Majid, Abdul. 2002. "Korelasi antara Kemampuan Menyimak dan Prestasi Belajar Siswa di Makassar". Skripsi. Makassar: UNM
- Mardiah. 2011. Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Mitra PGMI Volume 1 No. 1*
- Moesa, Hadi . 2012. *Pembelajaran Menyimak* . Jakarta: Unity Press
- Rosdia. 2014. Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Metode Mendongeng Siswa Kelas VI SDN Sese. *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 4 No. 8 ISSN 2354-614X 250*
- Rudi, 2010. *Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi* Makassar: Matabaca
- Sardiman. 2012. *Media Pendidikan dan Pengajaran*. Jakarta: Gramedia
- Satria, Gusti . 2017. Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Pendekatan Saintifik Pada Anak Kelas IV Jakarta Barat. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (2) 2017. Hal.114-120
- Subyantoro dan Hartono. 2013. *Keetrampilan Menyimak*. Jakarta: Depdiknas
- Sucahyono dan Haryono. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gema Press
- Sudjana dan Ahmad. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suharni, Nirna. 2011. *Keterampilan Menyimak Baasa Indonesia*. Bandung: Angkasa.
- Sulaiman. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Susilana, Rudi. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Sy'afiie dan Machfudz. 2015. *Pandai Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Syaidiman 2010. *Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi* Jakarta: Matabaca
- Tarigan, Henri Guntur. 2015. *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Tompkins, G.E. & Hoskisson, K. (2009). *Language Arts*. New York: Macmillan Publishing Company.

Triyadi Slamet 2015. Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika) Vol 3 NO 2. 2015.*

Waluyo, Herman J. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Gramedia.

Wyatt & Looper, 2010. *Successful Learning Comes from Doing*. Jakarta: Uni Press

Zahara, Nurani Riga, Fajar Nugraha, dan Geri Syahril Sidik. 2018. Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar Edu Humaniora Universitas Perjuangan Tasikmalaya p-ISSN 2085-1243. Vol. 10 No.2 Juli 2018 .*



LAMPIRAN

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS

EKSPERIMEN (DARING)

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : IV/2
 Alokasi Waktu : 1 pertemuan (2x35 menit)

KOMPETENSI DASAR

4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Menentukan unsur-unsur instrinsik cerita, seperti tokoh, tema, latar, dan amanat.
2. Menuliskan ringkasan cerita yang dibacakan dengan bahasa baku.

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal

- Menginformasikan tujuan dan penilaian dalam pembelajaran
- Memotivasi siswa pentingnya KD tersebut dipelajari

Kegiatan Inti

- a. Peserta didik berlatih mencocokkan bunyi mirip yang diucapkan guru dengan menyimak secara aktif bunyi-bunyi yang diperdengarkan (dibacakan oleh guru, dapat pula dengan rekaman yang telah disiapkan).

- b. Peserta didik menebak kata yang mirip dengan menulis dengan spidol di sebuah kertas sesuai dengan bunyi/suara yang didengar. Setelah itu, hasil simakan diperlihatkan kepada guru dalam layar
- c. Contoh suara yang mirip : paku, palu, paru, hanya diberi suara secara cepat satu kata misalnya **paru**, jadi peserta didik menulis pada kertas yang sesuai. Selanjutnya, tanpa jeda diperdengarkan terus bunyi sesuai deretan gambar berikutnya sehingga peserta didik benar-benar dilatih mempertajam daya simak khususnya bunyi. Semua bunyi itu dicocokkan nanti dengan kunci jawaban dari guru.
- d. Untuk meningkatkan daya simak, dapat diulangi kegiatan tersebut dengan mengacak bunyi yang diucapkan. Setelah latihan tersebut, peserta didik diuji latihan menyimak konsep utuh dengan memperdengarkan bacaan dan menjawab pertanyaan melalui video.
- e. Peserta didik diputarkan video bersuara oleh guru yang berisi informasi yang harus ditebak oleh siswa.
- f. Peserta didik menyimak secara aktif video yang diperdengarkan (video dapat dibuat oleh guru, dapat pula diambil pada internet)
- g. Peserta didik menebak kata atau frase yang ditanyakan oleh guru setelah dijeda/stop sementara video tersebut lalu dilontarkan pertanyaan. Jawaban ditulis pada kertas secara terus menerus berdasarkan nomor pertanyaan.
- h. Setelah itu, video berakhir dan pertanyaan selesai jawaban peserta didik dikumpul secara daring, (dapat difoto dan dikumpul melalau grup

- WA). Koreksi hasil pemeriksaan harus dikomunikasikan kembali kepada anak untuk melihat titik kelemahan dari setiap simakan.
- i. Kegiatan dapat diulangi beberapa video untuk mempermahir daya simak.
 - j. Setelah latihan tersebut, peserta didik diuji dengan latihan menyimak konsep utuh dengan memperdengarkan bacaan dan menjawab pertanyaan isi bacaan secara online.

Kegiatan Penutup

Penegasan dan pesan-pesan moral berkaitan dengan pentingnya kegiatan tersebut dalam kehidupan

SUMBER BAHAN

Media Video, daftar kata mirip

PENILAIAN

Prosedur: Hasil belajar (Tes menyimak)

Bantimurung, Maret 2021

Peneliti,

Surkartika Indryani S.

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS

KONTROL (DARING)

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas/Semester : IV/2
 Alokasi Waktu : 1 pertemuan (2x35 menit)

KOMPETENSI DASAR

4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Menentukan unsur-unsur instrinsik cerita, seperti tokoh, tema, latar, dan amanat.
2. Menuliskan ringkasan cerita yang dibacakan dengan bahasa baku.

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal

- Menginformasikan tujuan dan penilaian dalam pembelajaran
- Memotivasi siswa pentingnya KD tersebut dipelajari

Kegiatan Inti

- Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang cara menyimak dengan baik.
- Peserta didik menyimak pembacaan teks singkat secara daring selama dua kali dan berlatih menjawab pertanyaan sesuai bacaan .
- Peserta didik suara mereview jawaban berdasarkan penjelasan guru.

- Peserta didik mengulangi kegiatan peserta didik menyimak pembacaan teks singkat secara daring selama dua kali dan berlatih menjawab menjawab pertanyaan sesuai bacaan .
- Setelah itu, video berakhir dan pertanyaan selesai jawaban peserta didik dikumpul secara daring, (dapat difoto dan dikumpul melalui grup WA). Koreksi hasil pemeriksaan harus dikomunikasikan kembali kepada anak untuk melihat titik kelemahan dari setiap simakan.
- Setelah latihan tersebut, peserta didik diuji dengan latihan menyimak konsep utuh dengan memperdengarkan bacaan dan menjawab pertanyaan isi bacaan secara online.

Kegiatan Penutup

Penegasan dan pesan-pesan moral berkaitan dengan pentingnya kegiatan tersebut dalam kehidupan

SUMBER BAHAN

Media Video, daftar kata mirip

PENILAIAN

Prosedur: Hasil belajar (Tes menyimak)

Bantimurung, Maret 2021

Peneliti,

Surkartika Indryani S.

Lampiran 3

INSTRUMEN TES MENYIMAK

Simaklah teks cerita yang diperdengarkan berikut dan kerjakan sesuai soal yang diberikan pada akhir pembacaan! Pembacaan cerita dilakukan dua akali.

MALAIKAT BUAT BUGI

Oleh Fadalan AR.

"Apa untungnya bergaul dengan berandal itu, Wan?" Kata ayah Safwan menggeleng lemah. Entah sudah yang keberapa kali pertanyaan itu dilontarkan kepada anaknya. Safwan kini amat sering *nongkrong* dengan anak putus sekolah di ujung kampung. Hampir setiap sore ia terlihat di sana. Malah safwan sangat akrab dengan Bugi. Bugi dikenal sering kepergok mengambil barang-barang milik kompleks. Sudah beberapa kali ia kepergok mencuri jemuran, sandal dan bahkan sepeda. Seharusnya Bugi anak sudah duduk di bangku kelas lima atau enam SD.

"Tidak apa-apa, Yah, saya kan hanya bergaul," ucap Safwan sembari tersenyum menghormati nasihat ayahnya.

"Benar, Wan , tetapi apa kata orang. Kamu bergaul dengan anak yang sering kedapatan mencuri barang milik warga kompleks. Kamu tidak takut dituduh ikut-ikutan? Untung kalau bukan kamu sendiri yang jadi korbannya,"

Safwan tidak peduli, malah bertambah akrab. Bugi malah sering bertamu ke rumah Safwan. Tidak jarang pula pakaian Safwan dipakai oleh Bugi

“Jangan ceroboh, Wan. Ingat, kalau kita bergaul dengan penjual minyak wangi, kita akan kepercik aroma harumnya. Tetapi jika kita bergaul dengan seorang pandai besi, maka kita akan kena bau keringatnya,” tidak henti-henti ayahnya selalu memberi nasihat ketika Bugi baru saja pulang dari rumah Safwan.

“Insya Allah, Yah, aku bisa jaga diri,” ucap Safwan meyakinkan.

“Lalu, apa maksudmu bergaul dengan berandal itu?”

“Ayah, dia itu juga manusia, bukan maling. Yang maling itu perbuatannya, Yah! Apa salahnya bergaul dengan orang seperti dia.”

“Benar, tetapi kamu harus tahu, Nak. Kita ini jadi sorotan para tetangga. Apa kata tetangga nanti.”

Nasihat ayah, cibiran teman sekolahnya, dan wejangan Pak RT tidak membuat persahabatan Safwan dan Bugi renggang. Malah semakin lengket. Kalau biasanya hanya keluar masuk rumah keluarga Pak Ikdar, sekarang Safwan mulai berani menahan Bugi menginap di kamarnya. Bahkan sering ikut makan malam bersama keluarga besar Pak Ikdar. Pak Ikdar benar-benar khawatir dengan sikap anaknya. Meskipun tidak berani memaksa untuk menghentikannya.

Suatu ketika pernah ada acara makan malam keluarga Pak Ikdar, yang dihadiri oleh sanak famili. Bugi diikuti pula oleh Safwan. Makan malam saat itu sangat terganggu dan hanya berlangsung singkat.

Keadaan demikian tidak hanya berlangsung pada makan bersama tetapi selanjutnya, setiap acara makan, Bugi juga hadir di situ. Bugi seolah-olah bagian dari keluarga itu. Hal itu sudah mulai merupakan gangguan bagi keluarga Pak Ikdar.

“Semua orang di kampung ini sudah membicarakanmu. Bahkan sudah mencemoohkanmu. Pak RT kemarin sudah menelpon lagi ayah Tolong kamu mengerti sedikit, Nak! Sudah beberapa kali Ayah tidak melihat kamu di kamar padahal ini sudah hampir ujian semester.”

Safwan hanya diam. Ia tahu kalau ayahnya benar-benar mulai marah. Makanya ia tidak mau berucap sepele kata pun.

“Kalau mau membantu orang, lebih baik kepada anak yatim piatu di panti asuhan,” kata Pak RT suatu ketika.

Meskipun ayahnya sudah marah dan warga semakin mencibir, Safwan tidak terpengaruh sedikit pun. Malah semakin menjadi-jadi keakrabannya. Suatu sore, ketika Pak Ikdar sedang menikmati koran sore, Bugi datang.

“Sore, om!” ucap Bugi sambil membungkukkan badan.

Pak Ikdar acuh. Ia tetap asyik dengan korannya. Bugi tetap berdiri kaku. Untung saja Safwan telah berdiri di depan pintu.

“Eh, Bugi, masuk!” seru Safwan ramah sembari membimbing Bugi masuk tanpa bisa menyembunyikan kegembiraannya.

Kedua anak itu berlalu masuk ke dalam rumah. Pak Ikdar hanya mengerling dengan ekspresi tidak senang. Setelah Bugi pulang, Safwan disidang. Ia dimarahi habis-habisan oleh ayah dan ibunya. Apalagi para

tetangga sudah mulai kurang sabar melihat kondisi itu. Safwan hanya diam mendengarkan semprotan itu. Setelah itu, dua hari berturut-turut, memang Bugi tidak pernah kelihatan di rumah itu. Namun hari ketiga, ia muncul lagi. Kehadiran Bugi hari itu, justru membuat ayah Safwan marah besar. Bahkan ayahnya sudah mulai kasar kepada anaknya.

“Kamu ini sudah terkena pengaruh apa dari berandalan itu, Wan!”

Safwan tidak berani menjawab. Ia hanya tertunduk.

”Mulai sekarang, kamu tidak boleh keluar rumah!” tegas ayah Safwan

Memang Safwan tidak keluar, tetapi Bugi malah bermalam lagi di rumah Safwan.

Suasana pagi hari, di rumah Safwan yang biasanya diawali sarapan pagi dengan tenang berubah menjadi ribut. Di sekeliling rumah mewah itu, warga berkumpul cukup banyak. Kekhawatiran warga benar-benar terjadi. Bugi menghilang pada subuh hari membawa berbagai barang berharga yang cukup mahal milik Safwan. Jam tangan, tustel, HP. Sebuah *travel bag* penuh pakaian milik Safwan juga dibawa kabur oleh Bugi.

Bukan main marah Pak Ikdar atas kejadian itu.

“Nah, sekarang kamu mau beri alasan apa lagi. Dari dulu ayah sudah sarankan bahkan melarang agar jangan bergaul dengan berandal tengik itu. Sudah terbukti kata-kata ayah dulu, kamu pasti dikorbankan nanti,” semprot ayahnya.

“Sudahlah, Pak. Tidak baik didengar orang banyak,” bujuk istrinya.

“Apanya yang sudah! Ini tidak bisa dibiarkan. Anakmu itu, harus diberi pelajaran!”

Safwan hanya tertunduk.

Di tengah keributan warga, tiba-tiba sebuah mobil berhenti di depan rumah itu. Semua mata tertuju ke arah mobil itu. Tiga orang keluar dari mobil, dua orang berseragam polisi, dan seorang dengan raut wajah kusut. Tidak lain Bugi.

“Permisi!” ucap seorang polisi menyeruak kerumunan warga memasuki pekarangan Pak Ikdar sambil menyeret Bugi.

“Nah, ini dia pencurinya!” tunjuk Pak Ikdar dengan berang.

Bugi hanya tertunduk lesu. Ia tidak kuasa memperlihatkan wajahnya.

“Maaf, kami mengganggu,” ucap Pak Polisi. “Apakah benar, tas dan barang-barang ini milik penghuni rumah ini?” sambungnya, sambil menyodorkan tas milik Safwan yang penuh dengan barang berharga.

“Benar, Pak, berandal ini memang sudah berulang kali membuat masalah di kampung ini,” jawab Pak Ikdar.

“Dari mana Bapak tahu, kalau ini milik kami?”

“Di tas ini, ada alamat Bapak. Pencuri ini saya tangkap tadi subuh, ketika kami patroli.”

Bugi terus menunduk. Ia tidak kuasa mengangkat kepala.

“Anak saya memang salah, Pak. Kami sudah melarangnya agar tidak bergaul dengan berandal ini, tetapi tetap membandel. Nah, akibatnya begini.”

“O, ya, kami bawa dulu barang ini sebagai barang bukti bersama pelaku ini ke kantor untuk diproses. Nanti kami akan mengembalikan barangnya. Dan, kami mohon bantuan anak bapak untuk menjadi saksi di pengadilan nanti. Permissi!”

“Tunggu!” tiba-tiba suara Safwan terdengar lantang.

Semua mata tertuju pada Safwan. Safwan mendekati Pak Polisi.

“Maaf, Pak Polisi, ini semua hanya salah paham,” kata Safwan dengan nada yang sangat ramah.

“Barang-barang ini tidak dicuri Bugi, tetapi saya berikan semua kepadanya,” lanjut Safwan dengan mantap sembari memegang lengan Bugi.

Mata Bugi berkaca-kaca. Warga saling berpandangan. Melihat semua orang heran termasuk Pak Polisi, Safwan mempertegas pernyataannya.

“Benar, Pak, semua itu miliknya, aku yang memberinya.”

Bugi hanya tertunduk. Ia tidak mampu menahan perasaannya. Malu, haru, senang, dan entah perasaan apalagi. Yang jelas, badannya terasa ringan seperti melayang.

“Safwan...,” desis Bugi hampir tidak terdengar.

Tiba-tiba Bugi berlutut di depan Safwan .

“Maafkan aku, Wan. Aku menyesal. Aku tidak akan mengulangi perbuatan ini. Aku sangat malu. Malu sekali, Wan. Ya Allah, aku berjanji tidak akan lagi mengulanginya!” ucap Bugi lirih.

“Sudahlah, Ambillah!” ucap Safwan sembari membimbing Bugi untuk bangkit sambil merangkul pundaknya.

“Wan, engkau telah memberi aku yang sangat berharga.”

“Sudahlah, itu tidak seberapa.”

“Tapi, Wan, engkau telah mengirimi aku malaikat. Engkau telah membuatku taubat. Aku insyaf. Kedua anak itu berpelukan. Haru sekali. Sebuah butiran bening menggenang di sudut mata Bugi.

Pak Ikdar dan istrinya berpandang. Mereka tidak dapat menahan perasaan haru.

Jawablah pertanyaan berikut berdasarkan hasil simak cerita pendek !

1. Siapa tokoh utama Malaikat buat Bugi? (2)
2. Apa tema Malaikat buat Bugi? (3)
3. Apa pesan Malaikat buat Bugi? (5)
4. Apa makna judul Malaikat buat Bugi? (5)
5. Di mana latar kejadian pada ending Malaikat buat Bugi? (2)
6. Bagaimana karakter tokoh utama Malaikat buat Bugi? (3)
7. Tulislah ringkasan Malaikat buat Bugi! (25)

Lampiran 4

Tabel 6. Skor mentah kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan media video dan permainan tebak kata

No Kode sampel	Skor	Nilai 10-100
A 1	35	77,78
A 2	31	68,89
A 3	30	66,67
A 4	28	62,22
A 5	29	64,44
A 6	29	64,44
A 7	27	60,00
A 8	26	57,78
A 9	40	88,89
A 10	32	71,11
A 11	31	68,89
A 12	30	66,67
A 13	30	66,67
A 14	32	71,11
A 15	32	71,11
A 16	32	71,11
A 17	33	73,33
A 18	36	80,00
A 19	28	62,22
A 20	41	91,11
A 21	37	82,22
A 22	35	77,78
A 23	30	66,67
A 24	31	68,89
JUM	765	1700

Lampiran 5

Tabel 7. Skor mentah kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 63 Sambueja Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros menggunakan metode konvensional

No Kode sampel	Skor	Nilai 10-100
B 1	28	62,22
B 2	30	66,67
B 3	26	57,78
B 4	28	62,22
B 5	29	64,44
B 6	29	64,44
B 7	27	60,00
B 8	26	57,78
B 9	28	62,22
B 10	32	71,11
B 11	31	68,89
B 12	30	66,67
B 13	29	64,44
B 14	26	57,78
B 15	29	64,44
B 16	26	57,78
B 17	29	64,44
B 18	28	62,22
B 19	31	68,89
B 20	24	53,33
B 21	30	66,67
B 22	29	64,44
B 23	28	62,22
B 24	26	57,78
JUM	679	1508,89

Lampiran 6

Tabel Uji-T

Titik Persentase Distribusi t (df = 41 – 80)

Pr df	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492		1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471		1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526