

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO TERHADAP HASIL
BELAJAR BAHASA INDONESIA MENGENAI MENYIMAK CERITA
PADA MURID KELAS V SDN 114 BALOMBONG**



SKRIPSI

Diajukan kepada Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Muhammadiyah Makassar sebagai Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh

**RISVAN
10540 564212**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
1439/2017**



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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **RISVAN**, NIM **10540 5642 12** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 012/Tahun 1439 H/2018 M, tanggal 09 Jumadil Awal 1439 H/26 Januari 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Rabu tanggal 31 Januari 2018.

14 Jumadil Awal 1439 H
Makassar, 31 Januari 2018 M

Panitia Ujian

- | | | |
|------------------|--|---------|
| 1. Pengawas Umum | : Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M. | (.....) |
| 2. Ketua | : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. | (.....) |
| 3. Sekretaris | : Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| 4. Dosen Penguji | 1. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. | (.....) |
| | 2. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | 3. Syekh Adiwijaya Latief, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | 4. Drs. H. Tjoddin SB., M.Pd. | (.....) |

Disahkan Oleh

 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

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



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **RISVAN**
 NIM : 10540 5642 12
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
 Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Audio terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Mengenai Menyimak Cerita pada Murid Kelas V SDN 114 Balombong Kabupaten Enrekang**

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

Makassar, Januari 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Dr. Drs. Abdul Munir, M.Pd.

Pembimbing II

Drs. H. Tjoddin SB., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

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

Ketua Prodi PGSD

Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.
NBM : 970 635

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Risvan**
NIM : 10540 5642 12
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menyimak Cerita Pada Murid Kelas V SDN NO. 114 Balombong Kabupaten Enrekang**

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan kepada Tim penguji adalah asli hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, November 2017

Yang membuat pernyataan

Risvan

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Risvan**
Stambuk : 10540 5642 12
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuatkan oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti yang tertera di atas maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, November 2017

Yang membuat perjanjian

RISVAN

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sulfasyah, S.Pd., MA., Ph.D.

NBM : 970 635

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan kerjakanlah dengan sungguh urusan yang lain . hanya kepada tuhanmulah hendaknya kamu berharap. (Q.S Alamnasyarah: 5-9)

Berangkat Dari Penuh Keyakinan Berjalan Dengan Penuh Keikhlasan Dalam Menghadapi Cobaan Jadilah Seperti Karang Dilautan Yang Kuat Dihantam Ombak Dan Kerjakanlah Hal Yang Bermanfaat Untuk Diri Sendiri Dan Orang Lain, Karena Hidup Hanyalah Sekali Ingat Hanya Pada Allah Apapun Dan Dimanapun Kita Berada Kepada Dia-Lah Tempat Meminta Memohon.

PERSEMBAHAN

Karya ini ku peruntukkan Kepada kedua orang tua ku tercinta yang tak pernahh lelah membesarkanku dengan penuh kasih sayang, doa serta motivasi dan pengorbanan dalam hidup ini. Teruntuk saudara-saudaraku yang selalu memberikan dukungan, semangat dan mengisi hari-hariku dengan canda dan tawa juga kasih sayangnya. Terima kasih buat adikku

ABSTRAK

Risvan. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Audio terhadap Hasil Belajar Menyimak Cerita pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 114 Balombong Kab. Enrekang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Abdul Munir dan Tjoddin .

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh penggunaan media audio dalam pembelajaran bahasa Indonesia pokok bahasan cerita, terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN No. 114 Balombong Kab. Enrekang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media audio

dalam pembelajaran bahasa Indonesia pokok bahasan cerita, terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN No. 114 Balombang Kab. Enrekang. Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen bentuk *Pretest Posttest Design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio dalam pembelajaran bahasa Indonesia pokok bahasan cerita, terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN No. 114 Balombang Kab. Enrekang tahun ajaran 2017/2018. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa Kelas V sebanyak 28 orang. Penelitian dilaksanakan selama 4 kali pertemuan. Keberhasilan proses pembelajaran ditinjau dari aspek, yaitu: ketercapaian ketuntasan hasil belajar bahasa Indonesia siswa secara klasikal. Pembelajaran dikatakan berhasil jika aspek di atas terpenuhi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar bahasa Indonesia pokok bahasan cerita. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dengan *pretest* dan *posttest* dalam bentuk *essay*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mean dari pretest siswa kelas V sebesar 65,5 dengan kategori sedang, untuk posttest mean yaitu 83 dan ini berada pada kategori tinggi. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan uji-t, diketahui bahwa nilai t_{Hitung} yang diperoleh adalah 6 dengan frekuensi $dk = 28 - 1 = 27$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{Tabel} = 2,052$. Jadi, $t_{Hitung} > t_{tabel}$ atau hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media audio dalam pembelajaran bahasa Indonesia pokok bahasan cerita memiliki pengaruh yang positif.

Kata kunci: Pra eksperimen, Pengaruh penggunaan media audio.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah Swt, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang

paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap hasil Belajar Menyimak cerita pada Murid kelas V SDN 114 Balombang”** dapat diselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Skripsi ini berupaya memberi gambaran dan informasi sejauh mana pengaruh penggunaan media Audio terhadap hasil belajare menyimak Cerita pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 114 Balombang.

Setiap orang dalam berkarya selalu mengharapkan kesempurnaan, termasuk dalam tulisan ini. Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, tetapi penulis telah mengerahkan segala daya dan upaya untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimah kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua, Ayahanda Umar dan Ibunda Hafsa yang telah rela berkorban tanpa pamrih dan penuh kasih sayang dalam membesarkan, mendidik, serta mendoakan keberhasilan penulis, yang tiada henti-hentinya. Serta terima kasih juga kepada kakak kakak ku tercinta Haslinda, Irvan, Indrawati dan Nurvan yang telah memberikan dukungan disertai segala pengorbanan yang tulus dan ikhlas dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada pembimbing I Dr.Drs.Abdul Munir, M.Pd dan Drs.H.Tjoddin SB.,M.Pd Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan skripsi ini sampai tahap penyelesaian.

Penulis juga menghanturkan rasa hormat dan terima kasih kepada Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, SPd., MPd., PhD., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Sulfasyah, S.Pd.,MA., Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Fitriani Saleh, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ikhlas mentransfer ilmunya kepada penulis, serta staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan studi.

Ucapan terima kasih juga kepada Hj. Nurwati, S.Pd. MM, Kepala Sekolah SD 114 Balombong Enrekang atas bantuannya selama penulis mengadakan penelitian, Aliya Yusriani S.Pd Wali Kelas, serta guru-guru yang lainnya yang telah memberikan kesempatan dan arahan kepada penulis untuk melakukan penelitian di SD 114 Balombong Enrekang, Siswa-siswi SD 114 Balombong Enrekang atas kerjasama, motivasi serta semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran. Rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Angkatan 2012 terkhusus Kelas H Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas solidaritas yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai disini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin.

Makassar, November 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
MOTO	vi
ABSTRAK	vii

KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka	7
B. Kerangka Pikir	21
C. Hipotesis	22
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	23
B. Populasi dan sampel	24
C. Instrument Penelitian	25
D. Teknik Pengumpulan Data	25
E. Teknik Analisis Data	26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	30
B. Pembahasan	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	39
B. Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA	41
RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 3.1	Jumlah Populasi Kelas I-VI SDN No. 114 Balombang.....	24
Tabel 3.2	Sampel Penelitian di SDN No. 114 Balombang	25
Tabel 3.3	Interpretasi Kategori Nilai Hasil Belajar.....	27
Tabel 4.1	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Menyimak Cerita Sebelum Perlakuan (pretest).....	30
Tabel 4.2	Distribusi dan persentase Hasil Menyimak Cerita sebelum Perlakuan (pretest).....	31
Tabel 4.3	Deskripsi Hasil Menyimak Cerita sebelum Perlakuan (pretest)...	31
Tabel 4.4	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Menyimak Cerita Setelah Perlakuan (postest).....	32
Tabel 4.5	Distribusi dan persentase Hasil Menyimak Cerita setelah Perlakuan (postest).....	33
Tabel 4.6	Deskripsi Hasil Menyimak Cerita setelah Perlakuan (postest)	33
Tabel 4.7	Analisis Skor <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i>	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir	21

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menyimak, membaca, menulis dan berbicara mempunyai kaitan yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Di manapun manusia itu berada pasti berkaitan dengan empat aspek keterampilan bahasa ini, terutama dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan keempat aspek ini saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Salah satu dari keempat aspek keterampilan berbahasa ini yang paling penting adalah menyimak, karena menyimak dapat mempengaruhi ketrampilan bahasa lainnya. Sebelum melakukan kegiatan membaca menulis dan berbicara, pasti kegiatan yang paling utama dilakukan oleh manusia adalah menyimak. Menyimak selalu digunakan oleh manusia dalam kegiatan sehari-hari baik di dalam rumah (keluarga), sekolah maupun masyarakat. Contoh di lingkungan keluarga, seorang anak dituntut untuk menyimak dan mereka pun bisa berbicara karena banyaknya menyimak. Seperti anak usia tiga tahun apa yang dibicarakan ibunya pasti dia simak. Kemudian akan ia tiru, untuk berbicara dengan teman sebayanya. Selain itu di sekolah dan lingkungan masyarakat ia akan terpengaruh oleh simakan yang pernah ia lakukan. Dengan adanya menyimak, kita mendapatkan informasi baru dan dengan menyimak juga dapat mengembangkan keterampilan lainnya seperti membaca, menulis dan berbicara. Seperti membaca awalnya manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pun semakin pesat, terutama teknologi yang semakin canggih untuk menunjang, memfasilitasi, mendengarkan terlebih dahulu apa yang orang bicarakan, lalu

menjadi sebuah tulisan dan akhirnya menjadi sebuah bahan bacaan yang dibaca oleh para pembaca untuk memperoleh pesan yang berupa konsep, ide, atau informasi. Sebelum Menulis, awalnya orang menyimak terlebih dahulu. Setelah itu banyak orang mengadopsi kata-kata itu untuk ditulis atau menjadi bahan pembicaraan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pun semakin pesat, terutama teknologi yang semakin canggih untuk menunjang, memfasilitasi, dan menumbuhkan minat siswa-siswi dalam proses belajar mengajar. Selain itu juga, dapat memudahkan guru dalam memberikan materi kepada siswa-siswi. Seperti dalam pelajaran Bahasa Indonesia yaitu menyimak (mendengarkan) kata itu mungkin sudah tidak asing lagi bagi kita, karena dalam pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia sudah banyak yang telah disimak atau didengarkan. Seperti halnya menyimak sebuah berita, cerita, dongeng ataupun masih banyak lagi penjelasan-penjelasan guru yang wajib kita simak. Peran penting penguasaan kemampuan menyimak yaitu ketika berada di sekolah, karena dapat dilihat dari sukses atau faham tidaknya siswa pada materi yang diberikan oleh guru. Untuk mencapai keberhasilan siswa dalam pelajaran, maka sebelum memulai pelajaran siswa harus dibekali dan dilatih bagaimana cara menyimak yang baik. Sebuah keterampilan menyimak akan dikuasai dengan baik jika dipelajari dan dilatih. Pembelajaran menyimak yang baik dan terus menerus sangat dibutuhkan karena mengingat pentingnya peran menyimak dalam kehidupan sehari-hari.

Seperti halnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia yaitu mendengarkan dongeng, dahulu para guru hanya memberikan pelajaran mendengarkan itu lewat

lisan saja. Tetapi perkembangan sekarang dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, membuat guru-guru tidak perlu bingung dalam memberikan pelajaran yang menarik perhatian para murid. Dengan menggunakan media audio, murid mudah mengikuti pelajaran. Media akan menarik perhatian murid untuk lebih giat dalam mengikuti proses belajar mengajar. Terkadang banyak siswa yang merasa agak bosan dengan metode yang diajarkan oleh guru-guru, karena mereka menganggap metode yang diterapkan agak kuno dan membosankan.

Seiring dengan perkembangan zaman, tuntutan menyimak semakin tinggi tetapi tidak mengurangi keinginan belajar siswa, Dengan itu akhir-akhir ini ada penemuan baru yaitu menyimak dengan menggunakan media audio. Mungkin walau terdengar biasa tetapi akan banyak siswa mengagap bahwa menyimak itu mudah, tetapi pada kenyataannya masih banyak siswa tidak mengerti apa yang dibicarakan oleh gurunya, karena kualitas menyimak dari siswa tersebut sangat rendah sekali. Oleh karena itu ada beberapa cara untuk menanggulangi dan mengatasi masalah menyimak, yaitu menggunakan media-media pendukung yang dibutuhkan guru dalam proses belajar-mengajar. Apabila fasilitas mendukung kemauan dan ketertarikan siswa pun meningkat maka tidak perlu khawatir lagi, sedikit-demi sedikit masalah ini akan teratasi dengan baik menghasilkan perubahan besar dalam mengatasi masalah menyimak. Masih banyak siswa mengagap bahwa menyimak itu mudah, tetapi pada kenyataannya masih banyak siswa tidak mengerti apa yang dibicarakan oleh gurunya, karena kualitas menyimak dari siswa tersebut sangat rendah sekali. Oleh karena itu ada beberapa

cara untuk menanggulangi dan mengatasi masalah menyimak, yaitu menggunakan media-media pendukung yang dibutuhkan guru dalam proses belajar-mengajar. Apabila fasilitas mendukung dan kemauan dan ketertarikan siswa pun meningkat maka tidak perlu khawatir lagi, sedikit-demi sedikit masalah ini akan teratasi dengan baik.

Mendengarkan sebuah cerita dengan media audio yaitu kaset yang diputar lewat tipe recorder ataupun menggunakan laptop yang dilengkapi dengan speaker, media itu diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Karena biasanya siswa paling malas apabila ada pelajaran menyimak karena biasanya materi dongeng itu dibacakan oleh para guru, sehingga membuat para siswa mengantuk. Dengan adanya teknologi baru dan fasilitas yang mendukung itu diharapkan siswa mampu mengikuti pelajaran dengan baik. Pemanfaatan media audio diharapkan dapat berpengaruh dalam meningkatkan ketrampilan menyimak, karena dalam proses belajar mengajar ketrampilan menyimak sudah banyak yang menganggap biasa dan membuat para siswa kurang memperhatikan apa yang dibicarakan gurunya. Hal itu bisa terjadi karena mereka menganggap hanya mendengarkan sebuah cerita atau lisan yang disampaikan oleh gurunya, sehingga para siswa-siswi merasa bosan. Ketika ketrampilan menyimak itu diberikan inovasi baru seperti halnya menggunakan media audio, itu akan membuat siswa lebih tertarik dan membuat siswa lebih semangat belajar otomatis menyimak pun akan banyak disukai oleh siswa-siswi, sehingga hasil belajar siswa pun meningkat, dan ketika hasil belajar siswa meningkat, dapat dikatakan bahwa media itu berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan itulah

alasan penulis memilih judul ini yaitu **Pengaruh Penggunaan Media Audio terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menyimak Cerita pada Murid Kelas V SDN No. 114 Balombong Kab.Enrekang**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

“Apakah ada pengaruh penggunaan media audio terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia menyimak cerita pada murid Kelas V SDN No. 114 Balombong Kabupaten Enrekang?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk melihat adakah pengaruh penggunaan media audio terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia menyimak cerita pada murid Kelas V SDN No. 114 Balombong Kabupaten Enrekang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teori

- a Sebagai tambahan hazanah ilmu pengetahuan.
- b Memperkuat teori bahwa media pembelajaran khususnya media proyektor LCD mempunyai peranan penting untuk tercapainya target atau tujuan pengajaran pada umumnya dan mempunyai pengaruh terhadap minat belajar siswa pada khususnya
- c Sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, mendapat pengalaman secara langsung menggunakan media pembelajaran elektronik Audio.
- b. Bagi siswa, mendapat kesempatan dan pengalaman belajar bahasa Indonesia di lingkungan setempat dalam suasana yang menyenangkan, meningkatkan hasil belajar menggunakan media pembelajaran elektronik Audio
- c. Bagi peneliti, sebagai model belajar dan bahan acuan bagi peneliti mengenai pendekatan mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajar bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar yang bernama Zainuddin pada tahun 2016 yang berjudul : Pengaruh Penggunaan Media LCD Proyektor (Audio-Visual) terhadap hasil Belajar Bahasa Indonesia mengenai menyimak cerita Rakyat di SDN No. 125 Marampesu Kab. Maros. Kesamaan skripsi ini adalah sama-sama meneliti tentang menyimak dan media. Hanya saja perbedaannya terletak pada objek yang dituju dan media secara spesifiknya, karena penulis meneliti tentang pengaruh penggunaan media audio dalam pembelajaran menyimak cerita.

Selanjutnya adalah, penelitian yang dilakukan oleh Usmalia. Mahasiswi Universitas Muhammadiyah Makassar yang melakukan penelitian pada tahun 2014 berjudul : Meningkatkan kemampuan menyimak melalui penelitian model Pembelajaran Listening Team pada Murid kelas V SD Negeri Mattoanging Kabupaten Gowa.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut, maka dapat disampaikan bahwa secara teoritis, penggunaan media Audio memiliki pengaruh yang baik bagi hasil belajar siswa dalam menyimak cerita.

2. Media

2.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah, ‘perantara’ atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2015:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk merangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian di antaranya akan diberikan berikut ini. AECT (Association of Education and Communication Technology, 1977) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, dalam Arsyad (2015:3) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.

Dari semua pendapat yang ada, bahwasannya media itu dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media dalam pembelajaran diartikan sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Dengan kata lain media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan proses belajar mengajar

2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat ataupun kegunaan dari media pembelajaran sangatlah berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut manfaat media pembelajaran, sebagaimana disebutkan oleh Arif S (Sadiman 2003: 189) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata tertulis atau lisan). Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra seperti objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model. Objek yang terlalu kecil, bisa dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*. Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal. Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain. Dengan menggunakan media pembelajaran secara

tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk: Menimbulkan gairah/semangat belajar. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan. Memungkinkan peserta didik, belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya. Memudahkan untuk menggali informasi yang dibutuhkan.

Rosyidi dan Mamlu'atul (2011:107) dampak positif dari penggunaan media sebagai sarana pembelajaran adalah penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran bisa lebih menarik, pembelajaran lebih menjadi interaktif, lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana diintegrasikan dengan baik, sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan dan peran guru berubah menjadi ke arah yang lebih positif.

2.3 Klasifikasi Media

Menurut Bretz dalam, (Ahmad 1997:15) mengklasifikasikan media dalam tujuh jenis yaitu media audio-motion-visual. Media yang paling lengkap dalam arti penggunaan di kelas dalam segala kemampuan audio dan visual yaitu meliputi: televisi, sound, film, video tape dan film recording. Media audio-still-visual, media ini dapat menampilkan suara maupun gambar tanpa gerak. Misalnya: sound film-strip, sound slide set, rekaman still TV. Media audio-semimotion yaitu media yang berkemampuan untuk menampilkan suatu motion yang berupa titik-titik, tidak secara utuh.

Misalnya telewriting, dan recorder telewriting. Media motion-visual mempunyai kemampuan seperti media jenis 1, kecuali suara(audio) yaitu berupa media silent film. Media still-visual, berkemampuan untuk menyampaikan informasi secara visual tetapi tidak dapat menyajikan motion. Yang termasuk media ini ialah: halaman cetakan, film-strip, gambar. Media audio yaitu media yang menggunakan suara semata-mata. Misalnya: radio, telepon, audio, tape recorder. Media yang hanya mampu menampilkan informasi berupa simbol-simbol tertentu saja.

Berdasarkan penjelasan di atas Audio bisa dikategorikan dalam media audio , karena Audio bisa digunakan dalam bentuk media apapun. Hal tersebut tergantung pemanfaatan dari media Audio digunakan dalam bentuk media apa, namun media Audio tidak termasuk dalam media cetak.

2.4 Fungsi Media

Dalam proses belajar mengajar, fungsi media menurut Fathurrohman dan Sobry (2009:67) yaitu menarik perhatian siswa, membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran, memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan), mengatasi keterbatasan ruang, pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, waktu pembelajaran bisa dikondisikan, menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar, meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu atau menimbulkan gairah belajar, melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, serta meningkatkan kadar keaktifan/ keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Jadi dalam proses belajar media sangat berfungsi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Karena media berfungsi salah satunya untuk menarik perhatian, mempercepat pemahaman, memperjelas penyajian, dan tidak kalah pentingnya yaitu menghilangkan rasa bosan. Dalam belajar apabila ada salah satu masalah yang di atas pasti berimbas pada menurunnya.

2.5 Kriteria Pemilihan Media Dalam Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Meskipun demikian, kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatannya dikelas atas dasar pertimbangan antara lain ia merasa sudah akrab dengan media itu-papan tulis proyektor tranparansi, ia merasa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya sendiri- misalnya diagram pada flip cart, atau media yang pilihnya dapat mearik minat dan perhatian siswa, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi dalam (Arsyad, 2015:67).

3. Pengertian Media Audio

Sadiman (2003:49) media audio berbeda dengan media grafis, media auodio berkaitan dengan inera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata / bahasa lisan) maupun non verbal. Audio atau pendengaran adalah alat untuk mendengarkan. Mendengar adalah proses

fisiologis otomatis penerimaan rangsangan pendengaran (aural stimuli). Dalam tahap inilah gangguan fisik pada alat pendengaran seseorang dapat menimbulkan kesulitan dalam proses mendengarkan. Mendengar adalah sebuah proses di mana gelombang suara masuk melalui saluran telinga bagian luar terhubung dengan gendang telinga (eardrum) di bagian tengah telinga dan menimbulkan getaran-getaran yang kemudian merangsang influsi influsi saraf sampai ke otak.

Jadi audio atau pendengaran adalah proses masuknya gelombang suara ke dalam lubang telinga dan melalui proses yang lainnya sehingga suara tersebut sampai ke saraf otak, dan menimbulkannya suatu pemahaman atas suara yang ma

Sanjaya (2008:172) mengatakan, “media auditif yaitu media yang hanya dapat di dengar saja. Atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara. Jadi media audio adalah media yang hanya dapat didengar saja tidak bisa dilihat, karena hanya memiliki unsur suara saja.

Djamarah (2006:124) berpendapat, “Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, dan piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendapat Syaiful sama dengan pendapat Sanjaya yaitu media audio adalah media yang hanya bisa dilakukan dengan mendengarkan saja.

Media audio merupakan alat bantu yang digunakan dengan hanya bisa mendengar saja. Media ini membantu para siswa agar dapat berfikir dengan baik, menumbuhkan daya ingat serta mempertajam pendengaran. Dalam proses pembelajaran, media tersebut diajarkan kepada siswa berupa pesan. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal.

Oleh karena itu, proses pembelajaran dapat tersusun dengan baik. Media ini merupakan bentuk pembelajaran yang murah dan terjangkau. Materi yang disampaikan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Audio dapat memberikan pesan yang menarik dan memotivasi siswa. Dari pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media audio adalah alat bantu yang hanya bisa didengar saja yang menimbulkan getaran-getaran yang merangsang influsi-influsi sampai ke otak. Getaran-getaran itulah yang mampu merangsang motivasi. Dengan demikian minat siswa semakin meningkat. Dari beberapa definisi di atas penulis mengacu pada definisi Wina yaitu mengenai media audio adalah media yang hanya dapat didengar saja dan hanya memiliki unsur suara. Seperti radio atau rekaman suara.

Yudhi (2008:68-76) Jenis-jenis Media Audio (*Audio Format*) Jenis-jenis media audio diantaranya adalah phonograph (Gramophone) yaitu alat rekam yang memiliki hasil yang baik. Dengan speed tinggi yang dimilikinya maka frequency respons pun tinggi sehingga mampu merekam berbagai macam suara mulai dari ucapan kata-kata hingga suara badai, kicauan

burung, musik simponi dan lain-lain. Open Reel Tapes yaitu alat perekam yang memiliki kualitas suara yang lebih bagus dibandingkan yang menggunakan pita kaset. Karena unsur kecepatan tersebut berpengaruh pada frequency respons (tanggapan frekuensi). Semakin tinggi kecepatannya, semakin tinggi tanggapan frekuensinya. Cassette Tapes perekam kaset audio ini adalah yang paling populer di kalangan masyarakat. Berfungsi sebagai play back program dalam bentuk kaset ataupun sebagai perekam. Compact Disc yaitu sebuah piring optikal yang digunakan untuk menyimpan data secara digital. Media ini tetap menjadi format standar dalam pemutaran rekaman audio komersial hingga pertengahan 2006. Radio di dunia pendidikan, hingga saat ini radio masih digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya untuk pembelajaran program pendidikan jarak jauh. Sebenarnya radio termasuk jenis media massa yakni media untuk komunikasi massa. Sedangkan pembelajaran termasuk komunikasi publik/kelompok. Namun, untuk beberapa konteks, program radio bisa dikhususkan untuk komunikasi publik atau kelompok. Laboratorium Bahasa yaitu alat untuk melatih siswa mendengar dan berbicara dalam bahasa asing dengan jalan menyajikan materi pelajaran yang disampaikan sebelumnya.

4. Pengaruh Penggunaan Media Audio dalam Pembelajaran Menyimak Cerita.

Djamarah (2006:120) mengungkapkan bahwa, media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam kegiatan

menyimak, guru dapat menerapkan metode mengajar dan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik siswanya. Misalnya dengan cara menyesuaikan dengan kondisi yang ada pada saat ini. penggunaan media disesuaikan dengan perkembangan ilmu dan teknologi dalam era globalisasi. Penggunaan media dengan memperhatikan perkembangan iptek menuntut masyarakatnya untuk mampu menyimak berbagai informasi dengan cepat dan tepat, baik melalui berbagai media, radio, televisi, internet maupun melalui tatap muka secara langsung.

Berbagai media tersebut dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran. Media audio rekaman suara pembacaan cerita adalah suatu media pembelajaran menyimak yang diterapkan dengan cara memutar rekaman suara pembacaan cerita dengan menggunakan laptop dan speaker untuk memperjelas bunyi.

Dengan adanya pembacaan cerita melalui media audio, maka siswa akan termotivasi untuk menyimak karena mereka dapat menambah pengetahuannya, memahami kehidupan manusia secara nyata, memberikan pengalaman baru, serta menumbuhkan rasa cinta terhadap menyimak suara melalui media maupun melalui penjelasan guru. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sesuai dengan pendapat Sujana dan Rivai tentang manfaat media (Arsyad, 2015: 24). Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami siswa.

Dengan metode mengajar yang bervariasi siswa tidak mudah bosan. Guru tidak kehabisan tenaga dan siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain. Dengan media pembelajaran yang bervariasi akan diharapkan aktivitas belajar siswa dalam kelas dapat meningkat yang akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajarnya.

5. Hakikat Menyimak

1. Pengertian Menyimak

Menyimak atau yang lebih dikenal mendengarkan bukanlah hanya mendengar sesuatu yang masuk telinga kiri keluar telinga kanan atau sebaliknya. Mendengarkan (Menyimak) adalah mendengar untuk memahami apa yang dikatakan orang lain. Mendengarkan adalah proses serius yang tidak bisa dilakukan hanya dengan mengandalkan kebiasaan, refleks maupun insting. Mendengar adalah upaya untuk menghubungkan kepingan informasi dari pesan-pesan yang tersembunyi.

Tarigan, G (2008:31) menyatakan bahwa:

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

Jadi Tarigan menyatakan bahwa menyimak adalah mendengarkan kata-kata secara lisan untuk mendapatkan informasi dan pesan. Serta memahami maksud yang disampaikan dari si pembicara.

Tarigan (2005) mengungkapkan bahwa, mendengarkan adalah:

Mendengarkan sesuatu dengan sungguh-sungguh. Sedangkan menyimak berarti mendengarkan (memperhatikan) baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang. Maka dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengar, mengidentifikasi, menginterpretasi bunyi bahasa kemudian menilai hasil interpretasi makna dan menanggapi pesan yang tersirat di dalam wahana bahasa tersebut.

Jadi, menurut Tarigan, mendengarkan adalah mendengarkan dengan menyimak adalah mendengarkan dan memperhatikan dengan sungguh-sungguh sebuah rekaman cerita agar kita dapat memahami maknanya dan mengambil pesan yang tersirat dari cerita tersebut.

Arifin (2010) mengatakan:

Menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat aktif reseptif. Artinya, dalam kegiatan menyimak seseorang harus mengaktifkan pikirannya untuk dapat mengidentifikasi bunyi-bunyi bahasa, memahaminya, dan menafsirkan maknanya sehingga tertangkap pesan yang disampaikan pembicara.

Jadi menyimak menurut Arifin adalah keterampilan berbahasa yang bersifat terbuka yaitu mau menerima saran dan tanggapan atau pendapat yang disampaikan pembicara.

Mulyati (2007:15) berpendapat:

Menyimak adalah proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menafsirkan, menilai, dan mereaksi terhadap makna yang termuat pada wacana lisan. Jadi, peristiwa menyimak pada hakikatnya merupakan rangkaian kegiatan penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi.

Jadi menyimak menurut Mulyati adalah mendengarkan kata-kata secara lisan untuk mengetahui, menilai dan memberikan tanggapan dari makna yang terkandung dalam kata-kata lisan tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah suatu keterampilan berbahasa melalui proses mendengarkan secara seksama dan memperhatikan secara baik-baik apa yang dibicarakan oleh pembicara sehingga pendengar memang benar-benar mengerti dan memahami apa yang dibicarakan oleh pembicara dan bisa menerapkan informasi yang didapatnya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Tujuan Menyimak

Resmini dan Dadan (2007:25) menyatakan bahwa Kegiatan menyimak dilakukan dengan tujuan yang berbeda-beda. Para ahli mengemukakan lima tujuan khusus dalam menyimak.

Kegiatan menyimak dilakukan dengan bermacam tujuan, yang antara lain sebagai berikut.

- a. Menyimak untuk memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara, artinya dia menyimak untuk belajar..
- b. Menyimak untuk mengevaluasi.
- c. Menyimak untuk mengapresiasi materi simakan.
- d. Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-ide.
- e. Menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi dengan tepat.
- f. Menyimak untuk memecahkan masalah secara kreatif dan analisis.
- g. Menyimak untuk meyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang selama ini diragukannya.

Menyimak bukan hanya sekedar mendengarkan apa yang orang bicarakan, tetapi menyimak merupakan mendengarkan secara sungguh sungguh dan secara kreatif apa yang orang bicarakan. Sehingga informasi yang didapat dari proses menyimak tersebut adalah sebuah pengetahuan baru yang dapat ia terapkan untuk kehidupan sehari-hari. Kegiatan menyimak bukan kegiatan yang sepele, melainkan kegiatan yang memiliki tujuan

penting dalam kehidupan. Adapun ke-tujuh tujuan tersebut sangat penting untuk diketahui dan dipahami maksud dari masing-masing tujuan tersebut, sehingga siapapun dapat menerapkannya dalam kehidupan dan kegiatan sehari-hari. Tetapi inti dari tujuan di atas hanya satu yaitu mendapatkan informasi dan pengetahuan yang baru.

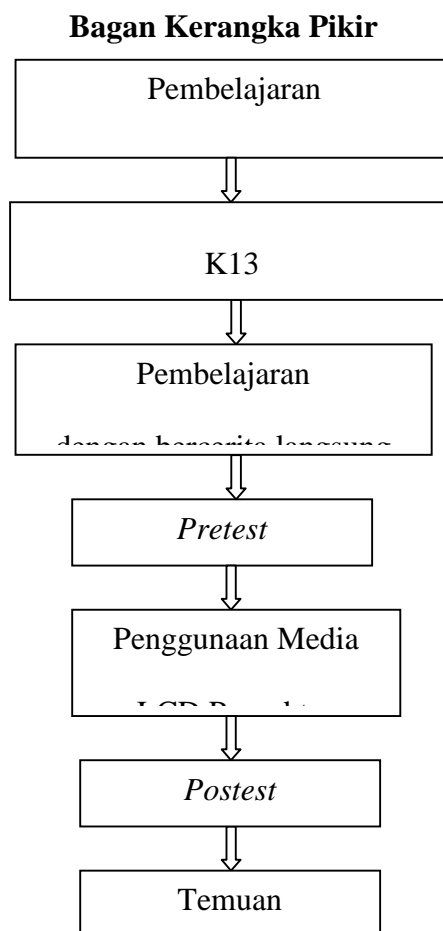
Jadi inti dari semua tujuan tersebut yaitu bertujuan untuk mendengarkan informasi, ide, atau memperoleh pengetahuan yang diberikan oleh pembicara.

B. Kerangka Pikir

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

Pembelajaran yang menggunakan media poster ataupun gambar yang kurang membangkitkan gairah belajar siswa, sehingga berpengaruh pada prestasi belajar bahasa Indonesia siswa yang masih kurang. Seharusnya guru harus memiliki kemampuan memberikan inovasi dan sentuhan baru dalam pembelajaran agar tidak terkesan membosankan bagi siswa, dalam hal ini pemanfaatan media pembelajaran.

Melalui penggunaan media elektronik Audio dalam pembelajaran, para siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran bahasa Indonesia. Pemanfaatan media elektronik Audio dalam pembelajaran bahasa Indonesia ini akan menyuguhkan pembelajaran yang, menyenangkan, interaktif dan tidak membosankan siswa. Hal ini berdampak besar, terutama dalam hal peningkatan prestasi belajar bahasa Indonesia.



Gambar 2.1. Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “terdapat pengaruh penggunaan media Audio dan speaker (Audio visual) dalam pencapaian hasil pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas V di SDN No. 114 Balombong Kab.Enrekang”.

Ada dua cara dalam menyatakan hipotesis-hipotesis, yakni hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Disebut hipotesis nol karena tidak ada pengaruh, tidak ada interaksi, tidak ada hubungan, dan tidak ada perbedaan. Tipe hipotesis lain adalah hipotesis alternatif, hipotesis ini adalah harapan yang berdasarkan teori.

Adapun hipotesis statistik dari penelitian ini yaitu:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$
$H_a : \mu_1 < \mu_2$

Keterangan:

μ_1 = Rata- rata hasil belajar sebelum diberikan perlakuan.

μ_2 = Rata- rata hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

H_0 : Berlaku jika tidak ada pengaruh penggunaan media Audio terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SDN No. 114 Balombong Kab.Enrekang.

H_a : Berlaku jika ada pengaruh penggunaan media benda konkret terhadap hasil Bahasa Indonesia di kelas V SDN No. 114 Balombong Kab.Enrekan

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya adalah cara ilmiah yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data yang diperlukan dengan tujuan tertentu untuk dapat memecahkan masalah yang ada. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dengan kondisi yang terkendali.

Metode eksperimen yang digunakan peneliti yaitu: Pre-Eksperimental Designs, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. Desain penelitian yang digunakan peneliti adalah one group pretest-posttest design. "Desain observasi dalam penelitian ini digunakan dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen menggunakan simbol (O_1) adalah pretes, dan observasi sesudah eksperimen (O_2) disebut posttest."

Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

$O_1 \times O_2$

Keterangan:

O_1 = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

X = Perlakuan yang diberikan

(Sugiyono,2015:111)

Kegiatan dalam penelitian ini meliputi tiga langkah, yaitu:

1. Memberikan pre-test untuk mengukur variable terikat (hasil belajar) sebelum menggunakan Media Audio.
2. Memberikan perlakuan kepada kelas – kelas subyek penelitian yaitu diajar dengan menggunakan Media Audio.
3. Memberikan post-test untuk mengukur variable terikat setelah perlakuan dilakukan.

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah murid SDN No. 114 Balombong tahun pelajaran 2017/2018. Jumlah murid sebanyak 254 orang, dengan perincian sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Jumlah Populasi Kelas I – VI
SDN No. 114 Balombong. Kabupaten Enrekang**

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		<i>Laki-laki</i>	<i>Perempuan</i>	
1	I	32	27	59
2	II	23	20	43
3	III	21	20	41

4	IV	20	23	43
5	V	17	11	28
6	VI	21	19	40
Jumlah		134	120	254

(Sumber: Data SDN No. 114 Balombong.tahun 2017)

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diharapkan mampu mewakili populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah semua murid kelas V SDN No. 114 Balombong.

**Tabel 3.2 Sampel Penelitian di SDN No. 114 Balombong.
Kabupaten Enrekang**

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Laki-laki	Perempuan	
1	V	17	11	28

(Sumber: Data SDN No. 114 Balombong.tahun 2017)

C. Instrument Penelitian

Berdasarkan judul yang ditetapkan yaitu pengaruh penggunaan media Audio terhadap hasil belajar menyimak cerita mata pelajaran Bahasa Indonesia Murid Kelas V SDN No. 114 Balombong. Penelitian ini menggunakan tes yang berbentuk pilihan ganda essay untuk mengetahui hasil belajar murid setelah proses pembelajaran yang dilakukan di kelas menggunakan Audio.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal, perlakuan dan tes akhir, adapun langkah-langkah pengumpulan data

yang akan dilakukan sebagai berikut; Peneliti memberikan tes awal (pretest) tanpa menggunakan Speaker dalam proses pembelajaran yakni dengan cara bercerita langsung (konvensional). Siswa diberi tugas menjawab pertanyaan yang telah disiapkan. Kegiatan ini dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, kemudian menganalisis hasil tes awal kemampuan siswa. Setelah itu, Peneliti memberikan perlakuan (treatment) berupa penerapan media Audio dalam pembelajaran cerita. Pembelajaran ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pada akhirnya peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial.

E. Teknik Analisis Data

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

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendiskripsikan skor dari sampel penelitian untuk masing-masing variabel. Dalam hal ini digunakan

tabel distribusi frekuensi skor rata-rata, standar deviasi, skor minimum, dan skor maksimum.

Kriteria pengkategorian hasil belajar berdasarkan yang dikemukakan oleh Abidin (Nurdiansyah,2012) adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengkategorikan Hasil belajar siswa digunakan teknik kategorisasi sebagai berikut:

Tabel. 3.3. Tabel Interpretasi Kategori Nilai Hasil Belajar

Nilai	Kategori
$0 \leq x \leq 54$	Sangat rendah
$54 < x \leq 64$	Rendah
$64 < x \leq 79$	Sedang
$79 < x \leq 89$	Tinggi
$89 < x \leq 100$	Sangat tinggi

Hasil belajar bahasa Indonesia siswa dapat dilihat dari hasil belajar secara individual. Kriteria murid dikatakan tuntas ketika memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yakni 70 dan ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 75% siswa dikelas tersebut mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) .

$$\text{Ketuntasan belajar Klasikal} = \frac{\text{Banyaknya siswa dengan skor} \geq 75}{\text{Banyaknya seluruh siswa}} \times 100\%$$

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik Inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menganalisis selisih antara nilai pretest dan nilai posttest. Menentukan perbandingan hasil nilai pretest dan posttest siswa dengan rumus:

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

(Arikunto, 2006: 306)

Keterangan:

- Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*
- X₁ = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)
- X₂ = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)
- D = Deviasi masing-masing subjek
- $\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi
- N = Subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

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

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

Keterangan:

- Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*
- $\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)
- N = Subjek pada sampel.

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

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

Keterangan :

- $\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi
- $\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)
- N = Subjek pada sampel

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

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

Keterangan :

Md	= Mean dari perbedaan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>
X ₁	= Hasil belajar sebelum perlakuan (<i>pretest</i>)
X ₂	= Hasil belajar setelah perlakuan (<i>posttest</i>)
D	= Deviasi masing-masing subjek
$\sum X^2d$	= Jumlah kuadrat deviasi
N	= Subjek pada sampel

d. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan

Kaidah pengujian signifikan :

- 1) Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti penggunaan Media Audio berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V SDN No. 114 Balombong.
- 2) Jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 diterima, berarti penggunaan Media Audio tidak berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V SDN No. 114 Balombong. Menentukan harga t_{Tabel} dengan Mencari t_{Tabel} menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$.

e. Membuat kesimpulan apakah penggunaan media Audio berpengaruh positif atau tidak terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pokok bahasan cerita pada kelas SDN No. 114 Balombong.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V SDN No. 114 Balombang Kab. Enrekang, penulis mengumpulkan dan memperoleh data hasil belajar siswa berupa nilai pretest dan posttest (Lampiran B) dengan analisis sebagai berikut :

1. Analisis Deskriptif

a. Tingkat hasil belajar menyimak cerita sebelum diberikan perlakuan

Hasil belajar menyimak cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia murid kelas V sebelum diberikan perlakuan berupa LCD proyektor disajikan dalam tabel 4.1 :

Tabel 4.1. Deskripsi Skor Hasil Belajar Menyimak Cerita Sebelum Perlakuan (Pretest)

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	28
Skor tertinggi	100
Skor Terendah	20
Skor Ideal	100
Skor Rata-rata	65,5

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar menyimak cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebelum diberikan

perlakuan (pretest) pada 28 sampel adalah 65,5 dari skor ideal 100. Skor yang terendah adalah 20 dan skor tertinggi adalah 100.

Jika skor tes hasil belajar bahasa Indonesia ini dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada tabel 4.2 berikut :

Tabel 4.2 Distribusi dan Persentase Hasil Belajar Menyimak Cerita Sebelum diberikan Perlakuan (Pretest)

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	0 – 54	Sangat rendah	8	29%
2.	55 – 64	Rendah	2	7%
3.	65 – 79	Sedang	6	21%
4.	80 – 89	Tinggi	7	25%
5.	90 – 100	Sangat Tinggi	5	18%
Jumlah			28	100%

Sumber : Hasil analisis data (Lampiran B)

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 29%, rendah 7%, sedang 21%, tinggi 25% dan sangat tinggi berada pada presentase 18%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran mengenai cerita sebelum menggunakan media LCD tergolong sedang.

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Menyimak Cerita sebelum perlakuan (Pretest)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
0 < \times < 65	Tidak tuntas	10	36%
65 < \times < 100	Tuntas	18	64%
Jumlah		28	100%

Apabila Tabel 4.3 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM (65) \geq 75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia kelas V SDN No. 114 Balombong belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana siswa yang tuntas hanya 64% \leq 75%.

b. Tingkat Hasil Belajar Menyimak Cerita setelah diberikan perlakuan (postest)

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap skor hasil belajar setelah diberikan perlakuan berupa pemberian materi menggunakan LCD Proyektor. Hal ini disajikan dalam table 4.4 :

Tabel 4.4. Deskripsi Skor Hasil Belajar Menyimak Cerita setelah Perlakuan Berupa LCD Proyektor (Postest)

Statistik	Nilai Statistik
-----------	-----------------

Ukuran Sampel	28
Skor tertinggi	100
Skor Terendah	45
Skor Ideal	100
Skor Rata-rata	83

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar menyimak cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebelum diberikan perlakuan (pretest) pada 28 sampel adalah 83 dari skor ideal 100. Skor yang terendah adalah 45 dan skor tertinggi adalah 100.

Tabel 4.5 Distribusi dan Persentase Hasil Belajar Menyimak Cerita Setelah diberikan Perlakuan berupa LCD Proyektor (Postest)

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	0 – 54	Sangat rendah	3	11%
2.	55 – 64	Rendah	0	0%
3.	65 – 79	Sedang	4	14%
4.	80 – 89	Tinggi	5	18%
5.	90 – 100	Sangat Tinggi	16	57%
Jumlah			28	100%

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 57%, tinggi 18%, sedang

14%, rendah 0%, dan sangat rendah berada pada presentase 11%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran Bahasa Indonesia setelah menggunakan menggunakan LCD berada dalam kategori sangat tinggi.

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Menyimak Cerita menggunakan LCD Proyektor

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
0 × < 65	Tidak tuntas	3	11%
65 × 100	Tuntas	25	89%
Jumlah		28	100%

Apabila Tabel 4.6 dikaitkan dengan indicator criteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($65 \geq 89\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia Kelas V SDN No.114 Balombong telah memenuhi criteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana siswa yang tuntas adalah $89\% \geq 75\%$.

2. Analisis Statistik Inferensial

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “penggunaan media LCD memiliki pengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V SDN No. 114

Balombang”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistic inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.7. Analisis skor *Pretest* dan *Posttest*

No.	X1 (<i>Pretest</i>)	X2 (<i>Posttest</i>)	$d = X2 - X1$	d^2
1.	30	45	15	225
2.	20	50	30	900
3.	70	90	20	400
4.	60	80	20	400
5.	70	85	15	225
6.	55	90	35	1225
7.	80	100	20	400
8.	70	80	10	100
9.	100	90	-10	100
10.	70	75	5	25
11.	70	90	20	400
12.	80	90	10	100
13.	25	70	45	2025
14.	95	95	0	0
15.	90	90	0	0
16.	95	85	-10	100
17.	85	90	5	25

18.	30	45	15	225
19.	85	100	15	225
20.	85	90	5	25
21.	80	100	20	400
22.	25	65	40	1600
23.	75	95	20	400
24.	25	65	40	1600
25.	85	95	10	100
26.	95	95	0	0
27.	45	90	45	2025
28.	40	85	45	2025
Jumlah			485	15275

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

3. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{485}{28} \\
 &= 17,3
 \end{aligned}$$

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

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

$$\begin{aligned}
&= 15275 - \frac{485^2}{28} \\
&= 15275 - \frac{235225}{28} \\
&= 15275 - 8401 \\
&= 6874
\end{aligned}$$

5. Menentukan harga t_{Hitung}

$$\begin{aligned}
t &= \frac{Md}{\frac{\sum X^2d}{N N-1}} \\
t &= \frac{17,3}{\frac{6874}{28 \cdot 28-1}} \\
t &= \frac{17,3}{\frac{6874}{28(27)}} \\
t &= \frac{18,3}{\frac{6874}{756}} \\
t &= \frac{17,3}{\sqrt{9}} \\
t &= \frac{17,3}{3} \\
t &= 6
\end{aligned}$$

6. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1 = 28 - 1 = 27$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,052$ (selengkapnya dapat dilihat pada lampiran B)

Setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 7$ dan $t_{\text{Tabel}} = 2,052$ maka diperoleh $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$

atau $6 > 2,052$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga didapatkan bahwa penggunaan LCD berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil *pretest*, nilai rata-rata hasil belajar siswa 65,5 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 29%, rendah 7%, sedang 21%, tinggi 25% dan sangat tinggi berada pada presentase 18%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam menyimak cerita pada pelajaran Bahasa Indonesia sebelum menggunakan LCD Proyektor tergolong sangat sedang.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *posttest* adalah 83. Jadi hasil belajar Bahasa Indonesia setelah menggunakan LCD mempunyai hasil belajar yang lebih baik disbanding dengan sebelum menggunakan LCD dalam proses pembelajaran. Persentasi kategori hasil belajar Bahasa Indonesia siswa juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 57%, tinggi 18%, sedang 14%, rendah 0%, dan sangat rendah berada pada presentase 11%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran Bahasa Indonesia setelah menggunakan menggunakan LCD berada dalam kategori sangat tinggi.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 6. Dengan frekuensi (dk) sebesar $28 - 1 = 27$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,052$. Oleh karena $t_{hitung} >$

t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima yang berarti bahwa penggunaan LCD mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia untuk pokok bahasan cerita.

Berdasarkan hasil analisis statistic deskriptif dan statistic inferensial yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan LCD proyektor memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN No. 114 Balombong kabupaten Enrekang. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana & Rivai (1992:2) dalam Arsyad (2015:28) bahwa dengan adanya media bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini juga diperkuat dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Zainal Abidin (2009) dengan judul “Eksperimentasi Media Audio-Visual pada Pembelajaran Bahasa Arab dalam Peningkatan Maharatu Al Istima’ di MTsN Sleman Kota D.I Yogyakarta. Hasil Penelitiannya menyimpulkan bahwa, berdasarkan uji “t” terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan menyimak antara siswa kelompok eskperimen dengan siswa kelompok kontrol, dilihat dari hasil postest eksperimen yaitu 18.60 sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata 13.80.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Simpulan terhadap pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan LCD Proyektor di kelas IV SDN No. 114 Balombong Kab. Enrekang sebagai berikut:

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SDN No. 114 Balombong Kab. Enrekang sebelum menggunakan LCD Proyektor dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yaitu sangat rendah yaitu 29%, rendah 7%, sedang 21%, tinggi 25% dan sangat tinggi berada pada persentase 18%.

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum penggunaan media LCD Proyektor berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V SDN No. 114 Balombong Kab. Enrekang ini dapat dilihat dari perolehan persentase sangat tinggi yaitu 57%, tinggi 18%, sedang 14%, rendah 0%, dan sangat rendah berada pada persentase 11%.

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan LCD Proyektor memiliki pengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pokok bahasan cerita. Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 6$ dan $t_{Tabel} = 2,052$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $6 > 2,052$

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian pemanfaatan LCD Proyektor untuk proses pembelajaran bahasa Indonesia pokok bahasan cerita yang memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada kelas V di SD Negeri No. 114 Balombong Kab. Enrekang, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik khususnya untuk jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) disarankan untuk lebih memperdalam kemampuan penggunaan teknologi komputer serta memanfaatkan LCD Proyektor dalam proses pembelajaran sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Kepada para peneliti bidang pendidikan khususnya pendidikan guru sekolah dasar, diharapkan mampu mengembangkan perangkat pembelajaran yang mampu ditampilkan lebih menarik dengan menggunakan LCD proyektor.
3. Kepada pemerintah khususnya Dinas Pendidikan dan Kebudayaan untuk memaksimalkan pemerataan fasilitas pendidikan untuk menunjang kemajuan pendidikan Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Bustanul. dkk. 2010. *Menyimak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ahmad.1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad. 2015. *Media Pembelajaran*.Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri. dkk. 2006.*Strategi Belajar Mengajar: Edisi Revisi*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Fathurrohman, Pupuh. dkk. 2009.*Strategi Belajar Mengajar : Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum & KonsepIslami*. Bandung: Refika Aditama.
- Resmini, Novi dan Dadan Juanda. 2007.*Pendidikan Bahasa dan Sastra Di Kelas Tinggi*. Bandung: UPI PRESS.
- Rosyidi, Mamlu'atul Ni'mah.2011.*Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press.
- Sadiman, Arif dkk.2003.*Media Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana dan Rivai. 1992. *Media Pengajaran*. Bandung: Cv. Sinar Baru Bandung.
- Sugiyono.2015. *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Djago. 2005.*Pendidikan Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008.*Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Usmalia, Dewi. 2014. *Meningkatkan kemampuan menyimak melalui penelitian model Pembelajaran Listening Team pada Murid kelas V SD Negeri Mattoanging Kabupaten Gowa*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Unismuh Makassar
- Yeti, Mulyati.dkk. 2007. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Di Kelas Tinggi*, (Jakarta: Universitas Terbuka).

Yudhi, Munadhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GaungPersada Press.

Zainuddin, Irvan. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media LCD Proyektor Terhadap Hasil Belajar Menyimak Cerita Padamata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 125 Marampesu Kab. Maros*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Unismuh Makassar.

LAMPIRAN A

- **Lampiran I : RPP& Soal Pretest**
- **Lampiran II : RPP & LKS Treatment I**
- **Lampiran III : RPP & LKS Treatment II**
- **Lampiran IV : RPP & Soal Postest**
- **Lampiran VI : Daftar Hadir Siswa**



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Kelas V



Oleh
RISVAN
10540564212

**SDN NO. 114 BALOMBONG
TAHUN AJARAN 2017-2018**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN RPP (TEMATIK)

Pretest

Nama Sekolah : SDNegeriNo.114 Balombong
Kelas / Semester : V/I
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Alokasi waktu : 4 x 45menit(1xpertemuan)

A. STANDAR KOMPETENSI

Mendengarkan

- Memahami penjelasan narasumber dan cerita rakyat secara lisan

B. KOMPETENSI DASAR

Mendengarkan

- 1.2 Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat yang didengarkannya.

C. INDIKATOR

Mendengarkan

- Siswa dapat mendengarkan cerita rakyat.
- Siswa dapat mencatat nama-nama tokoh dalam cerita
- Siswa dapat menjelaskan sifat tokoh dengan tepat
- Siswa dapat memberikan tanggapan mengenai isi cerita rakyat yang didengar.

D. MATERI AJAR

- Cerita Rakyat

E. METODE PEMBELAJARAN

- Ceramah
- Tanya jawab
- Pemberiantugas

F. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

No	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
----	-----------------------	---------------

1.	<p><i>Kegiatan Awal</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajak siswa berdoa 2. Mengabsen kehadiran siswa 3. Memberikan motivasi belajar 4. Melakukan apersepsi 	10 menit
2.	<p><i>Kegiatan Inti</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan tujuan pembelajaran 2. Memilih salah satu cerita rakyat lalu guru menceritakan secara lisan. 3. Siswa diberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan cerita. 4. Beberapa siswa diminta untuk mengutarakan jawaban yang telah mereka tuliskan. 	100 menit
3.	<p><i>Kegiatan Penutup</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan pesan-pesan moral 2. Berdoa Sebelum pulang 	10 menit

G. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Sumberbelajar

- Buku BSE Bahasa Indonesia & Sastra Indonesia Kelas V (Halaman 18-35)

Alatperaga

- Gambar-gambar/ilustrasi tentang Kisah yusuf

H. PENILAIAN

- Teknik : Tertulis(Pertanyaan)
- Bentuk : Pilihan Ganda &uraian

Balombong, September 2017

WaliKelasV

Mahasiswa (Peneliti)

Aliya Yusriani, S.Pd

Risvan

Media



Lembar Kerja Murid

Nama :

Setelah kalian menyimak cerita, jawablah pertanyaan berikut ini !

Pilihan Ganda

1. Siapakah nama ayah Yusuf ?
 - a. Ibrahim
 - b. Yunus
 - c. Ismail
 - d. Yakub
2. Mengapa saudara-saudara Yusuf membuangnya ke sumur ?
 - a. Mereka iri dengan Yusuf yang lebih disayangi oleh ayahnya
 - b. Ayahnya membenci Yusuf
 - c. Saudara Yusuf ingin menguasai harta warisan
 - d. Agar Yusuf cepat mati
3. Bagaimana cara saudara Yusuf meyakinkan ayahnya bahwa Yusuf diterkam hewan buas ?
 - a. Pura-pura nangis
 - b. Menunjukkan baju Yusuf yang terkena darah bercak darah.
 - c. Memberikan darah kepada baju mereka
 - d. Pulang tengah malam
4. Apa yang terjadi pada Yakub setelah bersedih (nangis) ters menerus ?
 - a. Buta
 - b. Pincang
 - c. Lumpuh
 - d. Gila
5. Mengapa saudara-saudara Yusuf pergi ke negeri Mesir ?
 - a. Untuk meminta bantuan berupa emas dan perak kepada Raja
 - b. Mencari pekerjaan
 - c. Rekreasi ke Mesir
 - d. Meminta bantuan makanan kepada Raja Mesir

Essay

1. Apa akibat dari kemarau panjang yang menimpa kampung saudara-saudara Yusuf dan ayahnya ?

Jawab :

.....
.....
.....

2. Apa penyebab Yusuf dahulunya dipenjara oleh raja ketika menjadi budak ?

Jawab :

.....
.....
.....

3. Apa syarat agar saudara-saudara Yusuf bisa meminta lagi bantuan kepada Raja (yusuf) ?

Jawab :

.....
.....
.....

4. Apa yang menyebabkan kebutaan Yakub sembuh ?

Jawab :

.....
.....
.....

5. Menurutmu apa hikmah yang bisa kita petik dalam kisah tersebut ?

Jawab :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Kunci Jawaban Pretest

Pilihan Ganda

1. D. Yakub
2. A. Mereka iri dengan Yusuf yang lebih disayangi oleh ayahnya
3. B. Menunjukkan baju Yusuf yang terkena darah bercak darah.
4. A. Buta
5. D. Meminta bantuan makanan kepada Raja Mesir

Essay :

1. – Hewan-hewan mati
 - Persediaan bahan makanan berkurang
 - Masyarakat kelaparan dan kekurangan gizi
 - Tumbuh-tumbuhan mati
2. Yusuf difitnah oleh berselingkuh dengan istri raja Mesir
3. Mereka harus membawa saudara bungsu bernama Benyamin ke Mesir untuk bertemu dengan raja.
4. Doa Nabi Yusuf dan setelah Nabi Yakub mencium baju Nabi Yusuf.
5. – Kita tidak boleh iri dengan nikmat yang dimiliki oleh orang lain.
 - Kita harus berbuat baik kepada orang lain
 - Kita harus berbakti kepada kedua orang tua.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SD NegeriNo.114 Balombang
Kelas / Semester : V/I
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Tema : Kegiatan Bermanfaat
Alokasi waktu : 4 x 45menit (1x pertemuan)

I. STANDAR KOMPETENSI

Mendengarkan

- Memahami penjelasan narasumber dan cerita rakyat secara lisan

J. KOMPETENSI DASAR

Mendengarkan

- 1.2 Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat yang di dengarkannya.

K. INDIKATOR

Mendengarkan

- Siswa dapat mendengarkan cerita rakyat.
- Siswa dapat mencatat nama-nama tokoh dalam cerita
- Siswa dapat menjelaskan sifat tokoh dengan tepat
- Siswa dapat memberikan tanggapan mengenai isi cerita rakyat yang didengar.

L. MATERI AJAR

- Cerita Rakyat

M. METODE PEMBELAJARAN

- Cerita
- Diskusi
- Tanya jawab
- Pemberiantugas

N. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

No	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	<p><i>Kegiatan Awal</i></p> <ul style="list-style-type: none"> 5. Mengajak siswa berdoa 6. Mengabsen kehadiran siswa 7. Memberikan motivasi belajar 8. Melakukan apersepsi 	10 menit
2.	<p><i>Kegiatan Inti</i></p> <ul style="list-style-type: none"> 5. Menjelaskan tujuan pembelajaran 6. Guru menjalskan tentang unsur-unsur cerita 7. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok 8. Guru memilih salah satu cerita, kemudian siswa menyimak cerita yang disampaikan oleh guru 9. Siswa diberikan pertanyaan mengenai unsur-unsur cerita dan menjawab bersama dengan teman kelompoknya 10. Perwakilan kelompok membacakan hasil dari diskusi mereka. 	100 menit
3.	<p><i>Kegiatan Penutup</i></p> <ul style="list-style-type: none"> 2. Guru menyampaikan pesan-pesan moral 3. Berdoa Sebelum pulang 	10 menit

O. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Sumberbelajar

- Buku BSE “Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas”. Karya Edi Warsidi dan Farika. Terbit tahun 2008.

Alatperaga

- Gambar/IllustrasiCerita.

P. PENILAIAN

- Teknik : Tertulis(Pertanyaan)
- Bentuk : Uraian

WaliKelasV

Aliva Yusriani, S.Pd
NIP : 198710052010012017

Balombong, September 2017
Mahasiswa (Peneliti)

Risvan
NIM : 10540564212

Materi Ajar

tokoh cerita

latar tempat

Nunu tak peduli diejek kawan-kawannya. Dia tetap masuk Taman bacaan "Kancil". Siang itu, dia sengaja menyempatkan mampir ke tempat baca itu.

"Nu, kamu ini sombong banget! Kita ini, kan, mau main sepeda di tanah lapang dekat sawah Haji Miun," kata Kiki.

Melihat Nunu masuk taman bacaan, Kiki dan teman lainnya pergi.

Pada rak buku cerita anak, Nunu menemukan cerita tentang rahasia sebuah buku

latar waktu

tokoh cerita



Setelah tamat membaca buku itu, dia makin sadar bahwa membaca buku penting bagi siapa pun.

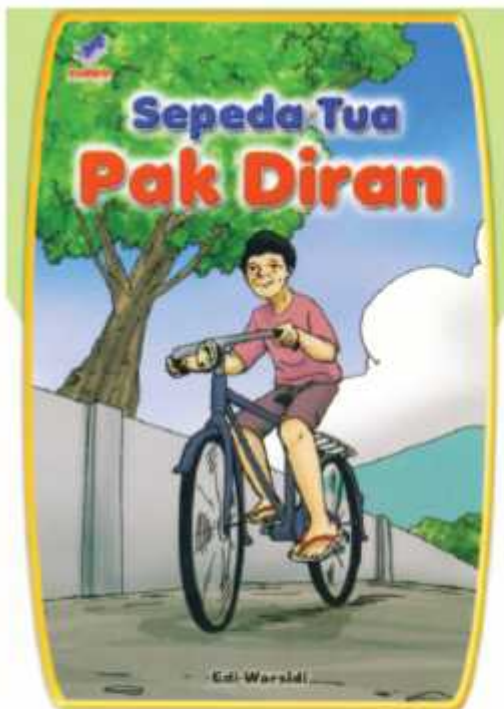
"Makin banyak membaca buku, ternyata makin banyak yang kutahu," gumam Nunu.

a m a n a t
cerita

Kutipan Cerita "Nunu si Kutu Buku"
Karya Anandita F.P.

Sepeda Tua Pak Diran

Judul : Sepeda Tua Pak Diran
Penulis : Edi Warsidi
Penerbit : Visindo Media
Persada, 2007
Tebal Buku : 76 Halaman



Di daerah panas seperti kotaku ini, kota kecil di pinggir pesisir, hanya panas dan angin laut yang akrab dengan alam. Hujan jarang menyapa, meskipun menurut ramalan cuaca sebentar lagi hujan merata. Akan

tetapi, kami masih belum kebagian pemerataan tadi. Jika tidak karena tangan dingin Pak Diran, mana mungkin halaman rumahku bisa hijau seperti sekarang. Bahkan, tetangga rumah Rudi sering bilang soal suburinya tanaman di rumah keluarga Rudi.

"Barangkali Pak Diran sakit, Rud," kata Ayah dengan gelisah kepadaku. "Tahu sendiri *kan*, rumahnya jauh, naik sepeda tuanya paling tidak perlu waktu satu jam sampai sini," sambungnya.

"Iya barangkali," balasku ragu.

Aku tahu, meskipun umur Pak Diran hampir sampai pada bilangan ke-60, kulihat fisiknya masih cukup kuat. Dia jarang sakit. Barangkali karena kebiasaannya mengayuh sepeda hampir dua jam setiap harinya.

Bi Minah, pembantu di rumahku yang satu kampung dengan Pak Diran, hanya menggeleng-geleng saja ketika ditanya tentang keadaan Pak Diran.

"Ditengok saja ke sana Rudi, kalau-kalau Pak Diran sakit."

Aku masih ragu. Rasanya tak mungkin Pak Diran sakit. Kemarin dulu kelihatannya masih sehat-sehat saja, *kok*. Tidak kelihatan tanda-tanda sama sekali kalau dia sakit.

Seminggu berlalu. Pak Diran belum juga muncul.

Meski sudah dirawat, tanam-tanaman di rumahku mulai merunduk layu. Aku tidak setelaten Pak Diran dalam merawat tanaman.

"Besok akan kutengok Pak Diran," kataku dalam hati.

Akhirnya keyakinanku bahwa Pak Diran tidak sakit, luruh juga. Masak kalau sehat, sudah seminggu ini tidak ada kabar sama sekali. Pasti sakitnya berat, pikirku. Atau jangan-jangan kecelakaan? Maklum, sepeda tuanya yang sudah berkali-kali patah setangnya dan berkali-kali pula keluar masuk bengkel las, tidak bisa jadi jaminan keselamatannya. Pernah kutawarkan untuk mengganti sepeda tuanya dengan yang baru. Walau keluargaku tidak kaya, jika Pak Diran mau, aku bisa menalangnya dahulu. Namun, Pak Diran tetap tidak mau.

"Ah, tidak usah, Nak Rudi. Sepeda ini ya masih kuat *kok*. Meski sudah reyot, sepeda ini punya nilai bagi saya," tolaknya.

"Ya sudah, saya tidak memaksa Pak. Saya hanya menawarkan, kalau-kalau Pak Diran setuju. Kalau Pak Diran keberatan, saya ya *nggak* apa-apa," kataku. Dia pikir, sepeda warisan itu pasti punya arti yang sangat khusus bagi Pak Diran.

Matahari belum lagi sepenggalah, ketika aku sedang bersiap-siap untuk berangkat. Tiba-tiba, Pak Diran sudah berdiri di hadapannya.

Mukanya kuyu kurang tidur. Bajunya lusuh menambah kesan tua umurnya yang sudah lebih setengah abad.

"*Lho*, Pak! Saya kira Pak Diran sakit. Habis sudah seminggu *nggak* masuk. Apa sudah sehat, *tho*?" cerocosku tanpa memberinya kesempatan bernapas.

"Anu, Nak Rudi, sebelumnya maafkan saya. Saya tidak sakit, tapi saya tidak sempat memberi kabar. Sudah seminggu ini saya keluar-masuk pasar. Hampir tiap hari saya keluyuran, Nak," jelasnya.

"Ada apa, Pak? Apa Pak Diran sudah bosan kerja?" tanyaku penuh selidik.

"Tidak, Nak! Saya senang, *kok*, kerja di sini. Tapi, saya sedang tertimpa musibah."

"*Lho*, kena musibah, *kok*, malah keluyuran? Gimana Pak Diran ini?" tanyaku sengit.

"Sepeda saya Nak, sepeda saya hilang," katanya terbata-bata tak kuasa menyembunyikan dukanya.

"Seminggu ini saya pontang-panting mencarinya, Nak. Saya keluar-masuk pasar loak, siapa tahu sepeda saya ada di sana," katanya lagi.

Aku kasihan melihatnya. Betapa setia Pak Diran pada sepeda tuanya. Aku juga maklum, ada nilai-nilai berarti baginya yang sama sekali tidak kupahami.

"Ya sudah Pak," hiburku.

"Relakan sajalah, barangkali memang sudah bukan rezeki Pak Diran lagi. Biar nanti saya belikan sepeda yang baru supaya Pak Diran bisa bekerja kembali," bujuk Rudi.

"Masalahnya tidak semudah itu, Nak, *huk, huk, hik*," Pak Diran malah sesegukan.

"Saya tak bisa menjelaskannya pada Nak Rudi," tambahnyalagi.

Aku jadi merasa geram dalam hati. Siapa yang begitu tega menyakiti hati orang tua ini. Maling dari mana yang mau mencuri sepeda yang bagi orang lain boleh dikata hampir tidak ada harganya. Namun, bagi Pak Diran sungguh lain. Nilainya tak bisa diukur bahkan diganti sepeda baru pun ia tak mau.

"Sudah lapor polisi belum, Pak?" tanyaku ragu-ragu.

"Belum, Nak. Saya malu, habis sepeda saya, kan sudah bobrok. Apa Pak Polisi mau bantu mencarikannya. Kerjaan Pak Polisi juga sudah banyak, mana mau repot-repot *ngurus*i sepeda tua? Apa Pak Polisi mau mendengar laporan saya?" tanyanya putus asa.

"Ya mau saja, Pak! Asal Pak Diran lapor dengan benar dan jelas, apa ciri-ciri barang yang hilang, kapan dan di mana hilangnya. Pasti Pak Polisi mau membantu," aku memberinya semangat.

"Baik, Nak Rudi, saya akan lapor biar sepeda saya cepat ketemu. Apalagi dua hari lagi umur saya pas 60 tahun, Nak!"

Aku kaget mendengar kata Pak Diran. Apa hubungannya umur 60 dan sebuah sepeda tua?

"Jangan-jangan?" Ah, tak berani Aku meneruskan lamunanku. Tak sempat kubertanya, Pak Diran sudah minta pamit.

"Saya pamit dulu Nak, segera setelah saya lapor Pak Polisi, saya akan kerja kembali."

"Ya sudah Pak, mudah-mudahan sepedanya cepat ketemu," jawab Rudi dengan suka cita, membayangkan tanaman kesayangannya tak akan layu lagi dan daun-daunnya pasti hijau lagi kalau sudah disentuh tangan dingin Pak Diran.

Dua hari kemudian, tepat pada hari ulang tahunnya ke-60, Pak Diran datang.

Wajahnya tak lagi kuyu, bajunya tak lusuh lagi. Dituntunnya sepeda tuanya dengan sorot mata bahagia dan segurat senyum tersungging di bibirnya yang keriput dimakan usia.

Aku ikut bahagia karena dapat merasakan betapa bahagianya Pak Diran. Ternyata sepeda tuanya tidak hilang. Pak Diran yang lupa.

Sepeda itu pula yang menemaninya mengarungi pahit getir kehidupan dunia. Dalam kesendirian hidupnya, hanya sepeda tua itu yang setia bersamanya selama bertahun-tahun.

Sumber: *Sepeda Tua Pak Diran*, karya Edi Warsidi, Visindo Media Persada, 2007

LKS

Nama : Kelas :

Kelompok : No. Absen :

Setelah selesai mendengarkan, tulislah unsur cerita yang terdiri atas:

1. Tuliskan siapa saja tokoh yang ada dalam cerita !

Jawab :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Tulislah latar yang ada dalam cerita tersebut !

Jawab :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. Apa tema cerita tersebut ?

Jawab :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

4. Tuliskan secara ringkas pesanyang terkandung dalam cerita tersebut

Jawab :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Kunci Jawaban LKS I

1. - Pak Diran
- Rudi

2. Latar tempat :

- a. Pinggir pesisir
- b. Halaman rumah

Latar waktu :

- a. Besok
- b. Kemarin

3. - Sepeda Kesayangan
- Sepeda penuh kenangan

4. - Kita harus berbuat baik kepada orang lain, termasuk pembantu kita sendiri
- Jangan mudah menyerah mencari sesuatu yang kita cari

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

RPP (TEMATIK)

Nama Sekolah : SD Negeri No.114 Balombong
Kelas / Semester : V/I
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Alokasi waktu : 4 x 45menit (1xpertemuan)

Q. STANDAR KOMPETENSI

Mendengarkan

- Memahami penjelasan narasumber dan cerita rakyat secara lisan

R. KOMPETENSI DASAR

Mendengarkan

- 1.2 Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat yang didengarkannya.

S. INDIKATOR

Mendengarkan

- Siswa dapat mendengarkan cerita rakyat.
- Siswa dapat mencatat nama-nama tokoh dalam cerita
- Siswa dapat menjelaskan sifat tokoh dengan tepat
- Siswa dapat memberikan tanggapan mengenai isi cerita rakyat yang didengar.

T. MATERI AJAR

- Cerita Rakyat

U. METODE PEMBELAJARAN

- Ceramah

- Dikusi
- Tanya jawab
- Pemberiantugas

V. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

No	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	<p><i>Kegiatan Awal</i></p> <p>9. Mengajak siswa berdoa 10. Mengabsen kehadiran siswa 11. Memberikan motivasi belajar 12. Melakukan apersepsi</p>	10 menit
2.	<p><i>Kegiatan Inti</i></p> <p>11. Menjelaskan tujuan pembelajaran 12. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok 13. Siswa menyimak cerita yang ditampilkan oleh guru melalui LCD proyektor 14. Siswa menceritakan kembali cerita yang telah mereka simak melalui lisan 15. Salah satu perwakilan kelompok tampil kedepan untuk menceritakan kembali cerita yang telah disimaknya.</p>	100 menit
3.	<p><i>Kegiatan Penutup</i></p> <p>3. Guru menyampaikan pesan-pesan moral 4. Berdoa Sebelum pulang</p>	10 menit

W. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Sumberbelajar

- Buku BSE Bahasa Indonesia & Sastra Indonesia Kelas V (Halaman 18-35)

Alatperaga

- Gambar-gambar/ilustrasi tentang

X. PENILAIAN

- Teknik : Tertulis(Pertanyaan)
- Bentuk : Piluhan Ganda &uraian

WaliKelasV

Aliya Yusriani, S.Pd
NIP : 198710052010012017

Balombong, September 2017
Mahasiswa (Peneliti)

Risvan
NIM : 10540564212



**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Kelas V**



Oleh

RISVAN
10540564212

**SDN NO. 114 BALOMBONG
TAHUN AJARAN 2017-2018**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
RPP (TEMATIK)**

Postest

Nama Sekolah : SD Negeri No.114 Balombong

Kelas / Semester : V/I

Alokasi waktu : 4 x 45menit(1xpertemuan)

Y. STANDAR KOMPETENSI

Mendengarkan

- Memahami penjelasan narasumber dan cerita rakyat secara lisan

Z. KOMPETENSI DASAR

Mendengarkan

- 1.2 Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat yang didengarkannya.

AA. INDIKATOR

Mendengarkan

- Siswa dapat mendengarkan cerita rakyat.
- Siswa dapat mencatat nama-nama tokoh dalam cerita
- Siswa dapat menjelaskan sifat tokoh dengan tepat
- Siswa dapat memberikan tanggapan mengenai isi cerita rakyat yang didengar.

BB. MATERI AJAR

- Cerita Rakyat

CC. METODE PEMBELAJARAN

- Ceramah
- Tanya jawab
- Pemberiantugas

DD. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

No	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	<i>Kegiatan Awal</i> 13. Mengajak siswa berdoa 14. Mengabsen kehadiran siswa 15. Memberikan motivasi belajar 16. Melakukan apersepsi	10 menit
2.	<i>Kegiatan Inti</i> 16. Menjelaskan tujuan pembelajaran 17. Memilih salah satu cerita rakyat lalu guru menampilkannya melalui LCD Proyektor. 18. Siswa diberikan pertanyaan mengenai unsur-unsur cerita. 19. Siswa diminta menuliskan kembali cerita yang telah didengarkannya.	100 menit
3.	<i>Kegiatan Penutup</i> 1. Siswa diberikan PR mencari cerita rakyat dan menuliskan unsur-unsur ceritanya. 2. Guru menyampaikan pesan-pesan moral 3. Berdoa Sebelum pulang	10 menit

EE. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Sumberbelajar

- Buku BSE Bahasa Indonesia & Sastra Indonesia Kelas V (Halaman 18-35)

Alatperaga

- LCD Proyektor

CC. PENILAIAN

- Teknik : Tertulis(Pertanyaan)
- Bentuk : uraian

WaliKelasV

Aliya Yusriani, S.Pd
NIP : 198710052010012017

Balombang, September 2017
Mahasiswa (Peneliti)

Risvan
NIM : 10540564212

Lembar Kerja Murid

Nama :

Setelah kalian menyimak cerita, jawablah pertanyaan berikut ini !

Pilihan Ganda

1. Apakah tema yang tepat dalam cerita tersebut ?
 - a. Menghafal syahadat
 - b. Menolong tetangga
 - c. Durhaka kepada orang tua
 - d. Berbuat baik
2. Apa yang dilakukan oleh istri Alqomah ketika suaminya sakratul maut ?
 - a. Berbaring disamping suaminya
 - b. Mengutus seseorang untuk menemui Rasulullah
 - c. Memanggil dokter
 - d. Mencari Ibu Alqomah.
3. Siapakah yang diutus oleh Rasulullah untuk menemui Ibu Al qomah
 - a. Parman
 - b. Ammar
 - c. Umar Radiallahu Anhu
 - d. Utsman radiallahu Anhu
4. Apa yang terjadi pada Alqomah ketika sakaratul maut ?
 - a. Tidak mampu mengucapkan kalimat syhadat
 - b. Tertidur pulas
 - c. Memohon ampun
 - d. Kasihan
5. Apa kelakuan buruk Alqomah ketika ia sehat kepada ibunya ?
 - a. Tidak sholat
 - b. Mencuri
 - c. Tidak membantu ibunya ketika kesusahan
 - d. Suka berbohong.

Essay :

1. Siapa sajakah tokoh dalam cerita tersebut ?

Jawab :

.....
.....
.....
.....
.....

2. Siapa sajakah yang diutus Rasulullah untuk menemui Ibu Alqomah ?

Jawab

:.....
.....
.....
.....

3. Apa solusi yang diberikan oleh Rasulullah bila Ibu Alqomah tidak memaafkan anaknya ?

Jawab:

.....
.....
.....

4. Mengapa Alqomah kesulitan mengucapkan kalimat Syahadat ketika sakaratul maut ?

Jawab

:.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

5. Apa hikmah yang bisa kamu petik dari kisah tersebut ?

Jawab

:.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Pemutaran Video Cerita Rakyat Menggunakan LCD Proyektor

Berikut Screenshoot dari video yang akan diputarkan kepada peserta didik :



DAFTAR HADIR MURID

KELAS V-SDN NO. 114 Balombong

TAHUN AJARAN 2017-2018

No.	Nama	L/P	Pretest	Perlakuan I (Materi)	Perlakuan II (LCD)	Posttest	Ket
1.	Sudarman	L	✓	✓	✓	✓	
2.	Nur Alam	L	✓	✓	✓	✓	
3	Muh. Ikbal	L	✓	✓	✓	✓	
4	Ardi	L	✓	✓	✓	✓	
5	Muh. Rian R	L	✓	a	✓	✓	
6	Rusdiansyah	L	✓	✓	✓	✓	
7	Muh.Fajrin S	L	✓	✓	✓	✓	
8	Muh. Syaiful	L	✓	✓	✓	✓	
9	Rahma Azirah	P	✓	✓	✓	✓	
10	Amar Qadapi	L	✓	✓	✓	✓	
11	Alira Mirna	P	✓	✓	✓	✓	
12	Arman Umar	L	✓	✓	✓	✓	
13	Sitti Kamsinar	P	✓	✓	✓	✓	
14	Sabrina	P	✓	✓	✓	✓	
15	Maya Syafira	P	✓	✓	✓	✓	
16	Muh. Taqwa	L	✓	✓	✓	✓	
17	Nindi Ade P	P	✓	✓	✓	✓	
18	Dabri Bakri	L	✓	✓	✓	✓	

19	Muh. Burhan M	L	✓	✓	✓	✓	
20	Musdalifah	P	✓	✓	✓	✓	
21	Adryan	L	✓	✓	✓	✓	
22	Nur Indah	L	✓	✓	✓	✓	
23	Meizard	L	✓	✓	✓	✓	
24	Supriadi	L	✓	✓	✓	✓	
25	A. Nayla	P	✓	✓	✓	✓	
26	Sri Ayu R	P	✓	✓	✓	✓	
27	Indhy Alfiyani	P	✓	✓	✓	✓	
28	Ahmad	L	✓	✓	✓	✓	

Keterangan :

Sakit : s

Izin : i

Alfa : a

Wali Kelas V

Mahasiswa

(Peneliti)

Aliya Yusriani, S.Pd

Risvan

NIP : 198710052010012017

NIM :

105405642 12

LAMPIRAN B

- **Lampiran I** : **Nilai Pretest**
- **Lampiran II** : **Nilai Posttest**
- **Lampiran III** : **Tabel Distribusi t**
- **Lampiran IV** : **Dokumentasi**

**Hasil Belajar Pretest dan Postest Murid
Kelas V SDN No. 114 Balombong**

A. Skor Nilai *Pretest*

No	Nama Siswa	Nilai
1	Sudarman	30
2	Nur Alam	20
3	Muh. Ikbal	70
4	Ardi	60
5	Muh. Rian R	70
6	Rusdiansyah	55
7	Muh.Fajrin S	80
8	Muh. Syaiful	70
9	RahmaAzirah	100
10	Amar Qadapi	70
11	Alira Mirna	70
12	Arman Umar	80
13	Sitti Kamsinar	25
14	Sabrina	95
15	Maya Syafira	90
16	Muh. Takwa	95
17	Nindi Ade Putri	85
18	Dabri Bakri	30
19	Muh. Burhan M	85
20	Musdalifah	85
21	Adryan	80
22	Nur Indah	25
23	Meizard	75
24	Supriadi	25
25	Andi Nayla	85
26	Sri Ayu Ramadhani	95
27	Indhy Alfiyani	45
28	Ahmad	40
Jumlah		1835
Rata-rata		65,5

B. Skor Nilai *Postest*

No	Nama Siswa	Nilai
1	Sudarman	45
2	NurAlam	50
3	Muh. Iqbal	90
4	Ardi	80
5	Muh. Rian	85
6	Rusdiansyah	90
7	Muh.Fajrin S	100
8	Muh. Syaiful	80
9	RahmaAzirah	90
10	Amar Qadapi	75
11	AliraMirna	90
12	Arman Umar	90
13	Sitti Kamsinar	70
14	Sabrina	95
15	Maya Syafira	90
16	Muh. Taqwa	85
17	Nindi Ade Putri	90
18	DabriBakri	45
19	Muh. Burhan M	100
20	Musdalifah	90
21	Adryan	100
22	Nur Indah	65
23	Meizard	95
24	Supriadi	65
25	Andi Nayla	95
26	Sri Ayu Ramadhani	95
27	Indhy Alfiyani	90
28	Ahmad	85
Jumlah		2320
Rata-rata		83

Hasil Skor *Pretest*

No	Nama Siswa	Nilai
1	Sudarman	30
2	Nur Alam	20
3	Muh. Iqbal	70
4	Ardi	60
5	Muh. Rian R	70
6	Rusdiansyah	55
7	Muh.Fajrin S	80
8	Muh. Syaiful	70
9	Rahma Azirah	100
10	Amar Qadapi	70
11	Alira Mirna	70
12	Arman Umar	80
13	Sitti Kamsinar	25
14	Sabrina	95
15	Maya Syafira	90
16	Muh. Takwa	95
17	Nindi Ade Putri	85
18	Dabri Bakri	30
19	Muh. Burhan M	85
20	Musdalifah	85
21	Adryan	80
22	Nur Indah	25
23	Meizard	75
24	Supriadi	25
25	Andi Nayla	85
26	Sri Ayu Ramadhani	95
27	Indhy Alfiyani	45
28	Ahmad	40
Jumlah		1835
Rata-rata		65,5

HasilSkorPostest

No	NamaSiswa	Nilai
1	Sudarman	45
2	NurAlam	50
3	Muh. Ikbal	90
4	Ardi	80
5	Muh. Rian	85
6	Rusdiansyah	90
7	Muh.Fajrin S	100
8	Muh. Syaiful	80
9	RahmaAzirah	90
10	Amar Qadapi	75
11	AliraMirna	90
12	Arman Umar	90
13	SittiKamsinar	70
14	Sabrina	95
15	Maya Syafira	90
16	Muh. Taqwa	85
17	Nindi Ade Putri	90
18	DabriBakri	45
19	Muh. Burhan M	100
20	Musdalifah	90
21	Adryan	100
22	Nur Indah	65
23	Meizard	95
24	Supriadi	65
25	Andi Nayla	95
26	Sri Ayu Ramadhani	95
27	IndhyAlfiyani	90
28	Ahmad	85
Jumlah		2320
Rata-rata		83

Analisis skor Pretest dan Posttest

No.	X1 (Pretest)	X2 (Posttest)	d = X2 - X1	d ²
1.	30	45	15	225
2.	20	50	30	900
3.	70	90	20	400
4.	60	80	20	400
5.	70	85	15	225
6.	55	90	35	1225
7.	80	100	20	400
8.	70	80	10	100
9.	100	90	-10	100
10.	70	75	5	25
11.	70	90	20	400
12.	80	90	10	100
13.	25	70	45	2025
14.	95	95	0	0
15.	90	90	0	0
16.	95	85	-10	100
17.	85	90	5	25
18.	30	45	15	225
19.	85	100	15	225
20.	85	90	5	25
21.	80	100	20	400
22.	25	65	40	1600
23.	75	95	20	400
24.	25	65	40	1600
25.	85	95	10	100
26.	95	95	0	0
27.	45	90	45	2025
28.	40	85	45	2025
Jumlah			485	15275

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

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

$$= \frac{485}{28}$$

$$= 17,3$$

2. Mencari harga " $\sum X^2d$ " dengan menggunakan rumus:

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

$$= 15275 - \frac{485^2}{28}$$

$$= 15275 - \frac{235225}{28}$$

$$= 15275 - 8401$$

$$= 6874$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

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

$$t = \frac{17,3}{\frac{6874}{28(28-1)}}$$

$$t = \frac{17,3}{\frac{6874}{28(27)}}$$

$$t = \frac{18,3}{\frac{6874}{756}}$$

$$t = \frac{17,3}{\sqrt{9}}$$

$$t = \frac{17,3}{3}$$

$$t = 6$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1 = 28 - 1 = 27$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,052$ (selengkapnya dapat dilihat pada lampiran B)

Setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 7$ dan $t_{\text{Tabel}} = 2,052$ maka diperoleh $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $7 > 2,052$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga didapatkan bahwa penggunaan LCD berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Analisis Statistik Inferensial

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “penggunaan media LCD memiliki pengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelasV SDN No. 114 Balombong”, makate knik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistic inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.7. Analisis skor *Pretest* dan *Posttest*

No.	X1 (<i>Pretest</i>)	X2 (<i>Posttest</i>)	d = X2 - X1	d ²
1.	30	45	15	225
2.	20	50	30	900
3.	70	90	20	400
4.	60	80	20	400
5.	70	85	15	225
6.	55	90	35	1225
7.	80	100	20	400
8.	70	80	10	100
9.	100	90	-10	100
10.	70	75	5	25
11.	70	90	20	400
12.	80	90	10	100
13.	25	70	45	2025
14.	95	95	0	0
15.	90	90	0	0
16.	95	85	-10	100
17.	85	90	5	25
18.	30	45	15	225
19.	85	100	15	225
20.	85	90	5	25
21.	80	100	20	400
22.	25	65	40	1600
23.	75	95	20	400
24.	25	65	40	1600
25.	85	95	10	100
26.	95	95	0	0
27.	45	90	45	2025
28.	40	85	45	2025
Jumlah			485	15275

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

5. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{485}{28} \\ &= 17,3 \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned} \sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{\sum d^2}{N} \\ &= 15275 - \frac{485^2}{28} \\ &= 15275 - \frac{235225}{28} \\ &= 15275 - 8401 \\ &= 6874 \end{aligned}$$

7. Menentukan harga t_{Hitung}

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}} \\ t &= \frac{17,3}{\frac{6874}{28(28-1)}} \\ t &= \frac{17,3}{\frac{6874}{28(27)}} \\ t &= \frac{18,3}{\frac{6874}{756}} \\ t &= \frac{17,3}{\sqrt{9}} \\ t &= \frac{17,3}{3} \\ t &= 6 \end{aligned}$$

8. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1 = 28 - 1 = 27$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,052$ (selengkapnya dapat dilihat pada lampiran B)

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 6$ dan $t_{Tabel} = 2,052$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $6 > 2,052$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga didapatkan bahwa penggunaan LCD berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

DOKUMENTASI





RIWAYAT HIDUP



RISVAN, lahir di Balombong, Enrekang, Provinsi Sulawesi Selatan pada tanggal 02 November. anak kelima dari lima bersaudara pasangan Ayahanda Umar dan Ibunda Hafsah. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 114 Balombong tahun 2006. Pada tahun 2009 menyelesaikan pendidikan tingkat menengah di SMP Negeri 2 Anggeraja dan tamat di SMAN 1 Baraka pada tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar sampai tahun 2018.

Selama berstatus sebagai mahasiswa, penulis giat dalam mengikuti perkuliahan di kampus dan mengikuti seminar yang diadakan oleh kampus. Untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan menulis skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Mengenai Menyimak Cerita pada Murid Kelas V SDN 114 Balombong Kabupaten Enrekang”**.