

**PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA PADA KETERAMPILAN MENYIMAK
CERITA SISWA KELAS V SD NEGERI
MANGKURA IV MAKASSAR**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

**Ayu Aslianita
10540 8450 13**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2017**



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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **AYU ASLIANTA**, NIM **10540 8450 13** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 176/Tahun 1439 H/2017 M, tanggal 09 Rabiul Awal 1439 H/28 November 2017 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat tanggal 08 Desember 2017.

19 Rabiul Awal 1439 H
Makassar, 08 Desember 2017 M

Panitia Ujian :

- | | |
|--|--|
| <p>1. Pengawas Umum : Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M. (.....)</p> <p>2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)</p> <p>3. Sekretaris : Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd. (.....)</p> <p>4. Dosen Penguji : 1. Dr. Munirah, M.Pd. (.....)</p> <p style="padding-left: 100px;">2. Sulfasyan, S.Pd., M.A., Ph.D. (.....)</p> <p style="padding-left: 100px;">3. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. (.....)</p> <p style="padding-left: 100px;">4. Dr. Tarman A. Arief, M.Pd. (.....)</p> |  |
|--|--|

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 : **AYU ASLIANTA**
NIM : 10540 8450 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar
Bahasa Indonesia pada Keterampilan Menyimak Cerita
Siswa Kelas V SD Negeri Mangkura IV Makassar**

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

Makassar, Desember 2017

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Munirah, M.Pd.


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

MOTO DAN PERSEMBAHAN

“Man Jadda Wa Jadda”

Barang siapa yang bersungguh-sungguh akan mendapatkannya

Kesuksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya dan usaha yang disertai dengan doa, karena sesungguhnya nasib seseorang manusia tidak akan berubah dengan sendirinya tanpa berusaha

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini kepada Bapak dan Ibu tercinta, kakak dan adikku yang tersayang serta kepada semua orang yang telah membantu dan mendukungku. Semoga karya ini dapat bernilai ibadah di mata Allah swt.

ABSTRAK

Ayu Aslianita, 2017. *Pengaruh Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SD Negeri Mangkura IV Makassar.* Skripsi. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Munirah dan Tarman Andi Arief.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pre-eksperimental *designs* dengan metode *one group pre-test-post-test design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Selanjutnya, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional dari 32 murid terdapat 27 orang murid yang berada pada kategori tidak tuntas dengan presentase 84,4%, dan 5 orang murid yang berada pada kategori tuntas dengan presentase 15,6%. Secara klasikal belum terpenuhi karena nilai rata-rata diperoleh sebesar 64,53 sedangkan pada pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual 32 orang murid yang berada pada kategori tuntas dengan presentase 100%. Ini berarti ketuntasan belajar sangat memuaskan karena nilai rata-rata 84 telah mencapai KKM yang diharapkan yaitu 75. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar dengan menggunakan media audiovisual.

Kata Kunci: media audiovisual, keterampilan menyimak cerita, dan pembelajaran bahasa Indonesia.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala atas segala nikmat yang telah diberikan khususnya nikmat kesehatan dan kemampuan sehingga skripsi dengan judul: **“Pengaruh Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SD Negeri Mangkura IV Makassar”** dapat terselesaikan.

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. Beragam kendala dan hambatan yang dilalui oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini, namun berkat usaha yang optimal dan dukungan berbagai pihak hingga akhirnya penulis dapat melewati rintangan tersebut.

Segala rasa hormat ,Penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua, Ayahanda Agus Nawawi dan ibunda Liliana DB, S.Pd yang telah berdoa, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, memberikan semangat, perhatian, dukungan dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.

Penulis juga mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada Dr. Munirah, M.Pd, Pembimbing I dan Dr. Tarman Andi Arief, S.Pd., M.Pd

Pembimbing II, yang telah dengan sabar, tekun dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, saran-saran serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Demikian juga terima kasih penulis sampaikan kepada yang terhormat:

Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE., M.M, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah mengesahkan secara resmi judul penelitian sebagai penulisan skripsi sehingga penulis skripsi berjalan dengan lancar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., selaku Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang telah memfasilitasi penulis dalam menjalani pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Sulfasyah, S.Pd.,MA., Ph.D. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk segera menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Bapak dan Ibu Dosen Program Studi PGSD yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Kepala Sekolah SD Negeri Mangkura IV Makassar, yang telah mengizinkan dan membantu penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka penyelesaian penulisan skripsi ini

Saudara kandungku tercinta (Muhammad Ronal, Sahrul Ramadhana, Muslich Sabir, dan Alya Khaerati) yang telah banyak memberikan dorongan,

semangat, kasih sayang dan bantuan baik secara moril maupun materil demi lancarnya penyusunan skripsi ini.

Sahabat dan teman-temanku tercinta (Agung Dewantara, Nasrini Pertiwi Putri, Yuliani, dan Wulandari) yang setia memberikan masukan dan bantuan yang berarti bagi penulis.

Teman-teman seperjuangan kelas B, P2K Posko SDN 134 Puca, memberikan masukan serta bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Makassar, September 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAK, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS ..	7
A. Penelitian yang Relevan	7
B. Kerangka Pikir	25
C. Hipotesis Tindakan.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian	30
B. Desain Penelitian.....	30
C. Variabel Penelitian	31

D. Populasi dan Sampel Penelitian	31
E. Prosedur Penelitian.....	32
F. Teknik Pengumpulan Data	33
G. Instrumen Pengumpulan Data	34
H. Tekhnik Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian	40
B. Pembahasan	46
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	52
A. Simpulan	52
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1	Jumlah Populasi Penelitian..... 32
Tabel 3.2	Jumlah Sampel Penelitian..... 32
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Penelitian 35
Tabel 3.4	Kriteria Ketuntasan Minimal Hasil Belajar Siswa 37
Tabel 3.5	Kategori Standar Hasil Belajar yang ditetapkan.....37
Tabel 4.1	Kategori Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Pretest) 40
Tabel 4.2	Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Pretest) 41
Tabel 4.3	Kategori Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Posttest)..... 42
Tabel 4.4	Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Posttest) 43

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	28
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	30

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Standar Kompetensi Tingkat SD/MI dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006. Standar Isi dan Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi siswa untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional dan global (Depdiknas, 2006:38).

Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari sekian banyak mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia secara umum adalah mengembangkan keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa, baik untuk kemampuan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Salah satu kegiatan berbahasa adalah bercerita. Bercerita merupakan salah satu metode yang diyakini efektif menyampaikan pendidikan nilai. Hal ini disebabkan karena, (1) cerita dapat menciptakan emosi kasih sayang yang mengarah pada kebaikan, hasrat untuk melakukan perbuatan yang benar, (2) cerita menyediakan kekayaan keteladanan akan kebaikan, (3) cerita dapat membiasakan remaja dengan aturan moral yang perlu mereka ketahui, dan (4) cerita dapat membantu untuk membuat pengertian kehidupan, membantu untuk menciptakan kehidupan diri sendiri sebagaimana sebuah cerita (O'Sullivan dalam Felicia 2005: 6-7).

Dibutuhkan beberapa langkah dalam bercerita agar kegiatan bercerita menjadi lebih menarik, rapi dan runtut. Pembelajaran bercerita sebagai bagian dari pembelajaran menyimak dan berbicara, harus dilaksanakan sebaik mungkin agar minat dalam pembelajaran bercerita siswa lebih bersemangat.

Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki urgensi yang tinggi untuk memperoleh keterampilan-keterampilan yang lain. Keterampilan menyimak tidak dapat dipisahkan dari keterampilan berbahasa yang lain, yaitu keterampilan berbicara, membaca, dan menulis. Proses pembelajaran menyimak lebih besar jika dibandingkan dengan kegiatan keterampilan berbahasa lainnya. Hasil penelitian Burhan (2010: 82) menyatakan bahwa pada umumnya setiap hari orang menggunakan waktu komunikasinya 45% untuk mendengarkan, 30% untuk berbicara, 16% untuk membaca, dan 9% untuk menulis. Goleman (2002: 59) menyatakan bahwa Departemen Tenaga Kerja Amerika Serikat menaksir dari seluruh waktu yang disediakan untuk berkomunikasi, 22% digunakan untuk membaca dan menulis, 23% untuk bicara, dan 55% untuk mendengarkan.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa waktu yang digunakan untuk menyimak lebih banyak dibandingkan dengan waktu yang digunakan untuk berbicara, membaca, dan menulis. Hal ini membuktikan bahwa dalam kehidupan sehari-hari, kita tidak pernah lepas dari kegiatan menyimak, baik menyimak cerita, berita, laporan, iklan, dan lain-lain.

Faktanya di berbagai sekolah dasar kondisi pembelajaran menyimak cerita masih terkesan monoton, sehingga kualitas keterampilan berbahasa siswa masih kurang. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa di kelas, tidak semua siswa dapat aktif selama kegiatan pembelajaran bercerita. Apabila anak sudah mengetahui isi dan jalan cerita, ditambah guru dalam bercerita kurang menarik akan mengakibatkan suasana kelas kurang kondusif. Selain itu, masih banyak terdapat guru yang mengambil materi pembelajaran keterampilan menyimak dari buku ajar yang sudah dimiliki siswa, baik materi tentang menyimak cerita, menyimak pidato, menyimak petunjuk, menyimak ceramah, maupun materi menyimak yang lain. Hal ini berdampak pada produksi bahasa mereka. Kemampuan dalam menuangkan ide atau gagasan melalui tulisan masih kurang, hal ini bisa dilihat dari pendeknya tulisan siswa kalau siswa disuruh menceritakan kembali isi cerita.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran menyimak cerita agar lebih efektif perlu adanya media pembelajaran yang baik. Dikalangan pendidik tradisional kata media selama ini sering terkesan sesuatu yang mahal, rumit, dan berteknologi tinggi. Akibatnya terjadi keengganan berhubungan dengan media meskipun sebenarnya di sekolah sudah terdapat sarana pembelajaran bahasa yang memadai akan tetapi tidak dimanfaatkan dengan baik dan maksimal. Perubahan paradigma dalam proses pembelajaran dari *teacher centered* ke *student centered*, dari *passive learning* ke *active learning*, penggunaan media juga merupakan alat bantu bagi guru sehingga siswa lebih mudah dalam memahami isi atau pesan yang terkandung dalam suatu mata pelajaran, apalagi

bagi anak usia sekolah dasar yang dalam perkembangannya masih berada dalam tahap operasional kongkrit. Keberadaan media pembelajaran akan sangat membantu belajar anak-anak diusia tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita belum berjalan secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari setiap pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga, siswa terlihat kurang antusias dan cenderung pasif karena proses pembelajaran bersifat monoton dan membosankan, serta guru lebih banyak mendominasi kelas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita berlangsung. Selain itu, belum maksimalnya penggunaan media oleh guru yang sudah disediakan pihak sekolah. Hal lainnya adalah materi-materi dan tugas yang diberikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung kurang menarik karena masih terpaku pada buku pegangan.

Menurut Rohani (1997: 97-98) penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran sangat memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir yang diharapkan. Kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dapat mempersiapkan sumber daya manusia melalui pendidikan yang berkualitas. Melalui media audiovisual diharapkan ada peningkatan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam hal peningkatan pembelajaran menyimak cerita dan peningkatan prestasi siswa. Atas dasar tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengaruh Media Audiovisual

Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SD Negeri Mangkura IV Makassar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah penggunaan media audiovisual berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura 4 Makassar?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh media audiovisual pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura 4 Makassar”.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan pemikiran dalam upaya penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa pada mata pelajaran menyimak cerita di SD Negeri Mangkura IV Makassar dalam rangka mengembangkan usaha-usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang diselenggarakan.

2. Bagi guru dan kepala sekolah

Penelitian ini diharapkan sekurang-kurangnya dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan untuk melaksanakan tugas-

tugas kependidikan, baik bagi kepala sekolah maupun bagi guru untuk menyiapkan peserta didik yang berwawasan luas dan mempersiapkan kegiatan belajar yang terencana dengan baik. Dengan mengambil hasil penelitian sebagai referensi dalam melaksanakan pelayanan pendidikan akan lebih memudahkan mencapai tujuan pendidikan yaitu dengan *output* peserta didik yang berwawasan luas dan terbiasa dengan aktivitas belajar yang baik.

3. Bagi siswa

Sebagai bahan informasi dan pertimbangan kepada siswa SD Negeri Mangkura IV Makassar agar dapat meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan media audiovisual, agar dapat efektif dalam aktivitas belajar.

4. Bagi Peneliti

Sebagai rasa tanggung jawab dalam berpartisipasi terhadap perkembangan pendidikan, terutama dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berwawasan luas dengan meningkatkan kemampuan guru mengajar dengan menggunakan media pembelajaran.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pengetahuan dan pengalaman dalam menyusun karya tulis ilmiah serta dapat dipergunakan sebagai persyaratan menjadi sarjana.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian Relevan

- a. Penelitian yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015* " dilakukan oleh Muhammad Chusnul Al Fasyi pada tahun 2015, Fakultas ilmu pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta dengan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD negeri Ngoto Bantul.
- b. Septiana Utaminingrum (2015) dalam skripsinya yang berjudul "*Pengaruh Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta*" pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audiovisual terhadap efektifitas pembelajaran keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dari nilai nilai thitung lebih besar dari pada tabel ($12,353 > 2,042$), dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$).

2. Keterampilan Menyimak

a. Hakikat Menyimak

Hakikat menyimak berhubungan dengan mendengar dan mendengarkan, Subyantoro dan Hartono (2003:1–2) menyatakan bahwa mendengar adalah peristiwa tertangkapnya rangsangan bunyi oleh panca indera pendengaran yang terjadi pada waktu kita dalam keadaan sadar akan adanya rangsangan tersebut, sedangkan mendengarkan adalah kegiatan mendengar yang dilakukan dengan sengaja, penuh perhatian terhadap apa yang didengar, sementara itu menyimak pengertiannya sama dengan mendengarkan tetapi dalam menyimak intensitas perhatian terhadap apa yang disimak lebih ditekankan lagi.

Dari pengertian menyimak yang dikemukakan Subyantoro dan Hartono (2003) terlihat bahwa kegiatan mendengar dan mendengarkan tercakup dalam kegiatan menyimak. Selain itu, menyimak memiliki tingkatan lebih tinggi dari mendengar dan mendengarkan.

Hakikat menyimak dikemukakan oleh beberapa tokoh. Anderson (dalam Tarigan 2015 : 30) menyatakan bahwa menyimak adalah proses besar mendengarkan, mengenal, serta menginterpretasikan lambang– lambang lisan. Menyimak dapat pula bermakna mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi (Russell & Russell; Anderson dalam Tarigan 2015 : 30). Sedangkan Tarigan (2015: 31) menyatakan bahwa menyimak adalah suatu proses mendengarkan lambing-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi,

menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan secara ujaran atau bahasa lisan.

Pengertian menyimak menurut Akhadiah (dalam Sutari, dkk. 1997:19) ialah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa mengidentifikasi, menginterpretasikan, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya. Keterampilan menyimak dapat diartikan pula sebagai koordinasi komponen-komponen keterampilan baik keterampilan mempersepsi, menganalisis maupun menyintesis.

Tarigan (2015: 5) menyatakan bahwa menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012: 1307) disebutkan bahwa menyimak adalah mendengarkan (memperhatikan) baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan yang dilakukan dengan sengaja, penuh perhatian disertai pemahaman, apresiasi dan interpretasi untuk memperoleh pesan, informasi, memahami makna komunikasi, dan merespons yang terkandung dalam lambang lisan yang disimak.

b. Tujuan Menyimak

Menurut Logan (dalam Tarigan 2015: 60) tujuan menyimak beraneka ragam antara lain sebagai berikut.

1. Menyimak untuk belajar, yaitu menyimak dengan tujuan utama agar dia dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara
2. Menyimak untuk memperoleh keindahan audial, yaitu menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau yang diperdengarkan atau dipagelarkan (terutama dalam bidang seni).
3. Menyimak untuk mengevaluasi, yaitu menyimak dengan maksud agar si penyimak dapat menilai apa-apa yang disimak itu (baik-buruk, indah-jelek, tepat-ngawur, logis-tak logis, dan lain-lain)
4. Menyimak untuk mengapresiasi simakan, yaitu menyimak dengan maksud agar si penyimak dapat menikmati serta menghargai apa-apa yang disimaknya itu (pembacaan cerita, pembacaan puisi, musik dan lagu, dialog, diskusi panel, perdebatan)
5. Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-idenya sendiri, yaitu menyimak dengan maksud agar si penyimak dapat mengkomunikasikan ide-ide, gagasan-gagasan, maupun perasaan-perasaannya kepada orang lain dengan lancar dan tepat.
6. Menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi, yaitu menyimak dengan maksud dan tujuan agar si penyimak dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat mana bunyi yang membedakan arti (distingtif) dan mana bunyi yang tidak membedakan arti. Biasanya ini terlihat nyata pada seseorang yang sedang belajar bahasa asing yang asyik mendengarkan ujaran pembicara asli (*native speaker*)

7. Menyimak untuk memecahkan masalah secara kreatif dan analisis, sebab dari sang pembicara dia mungkin memperoleh banyak masukan berharga
8. Menyimak untuk meyakinkan, yaitu menyimak untuk meyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang selama ini diragukan oleh si penyimak ragukan; dengan perkataan lain, dia menyimak secara persuasif.

Berdasarkan tujuan–tujuan menyimak, maka menyimak yang dilaksanakan dalam penelitian bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dari materi yang diperdengarkan. Selain itu, bertujuan untuk mengapresiasi materi simakan.

c. Manfaat Menyimak

Menurut Setiawan (dalam Dani Suci Arini, 20011: 20-21), manfaat menyimak adalah sebagai berikut:

1. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi kemanusiaan sebab menyimak memiliki nilai informatif yaitu memberikan masukan-masukan tertentu yang menjadikan kita lebih berpengalaman.
2. Meningkatkan intelektualitas serta memperdalam penghayatan keilmuan dan khasanah ilmu kita.
3. Memperkaya kosakata, menambah perbendaharaan ungkapan yang tepat, bermutu, dan puitis. Orang yang banyak menyimak komunikasinya menjadi lebih lancer dan kata-kata yang digunakan menjadi lebih variatif.

4. Memperluas wawasan, meningkatkan penghayatan hidup serta membina sifat terbuka dan objektif.
5. Meningkatkan kepekaan dan kepedulian sosial.
6. Meningkatkan citra artistik jika yang kita simak itu merupakan bahan simakan yang isinya halus dan bahasanya indah. Banyak menyimak dapat menumbuhkan sikap apresiatif, sikap menghargai karya atau pendapat orang lain dalam kehidupan serta meningkatkan selera estetis kita.
7. Menggugah kreativitas dan semangat mencipta kita untuk menghasilkan ujaran-ujaran dan tulisan-tulisan yang berjati diri. Jika banyak menyimak, kita akan mendapatkan ide-ide yang cemerlang dan segar serta pengalaman hidup yang berharga. Semua itu akan mendorong kita untuk giat berkarya dan kreatif.

Semua manfaat tersebut diharapkan diperoleh dalam kegiatan menyimak. Namun, dalam penelitian ini manfaat utama yang diperoleh adalah menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi kemanusiaan serta meningkatkan dan menumbuhkan sikap apresiatif. Hal ini dikarenakan menyimak yang dilaksanakan adalah menyimak cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan salah satu karya sastra yang perlu diapresiasi dan diambil nilainya.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Menyimak

Menurut Dani Suci Arini (2011: 26) Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam proses kegiatan menyimak yaitu sebagai berikut:

a. Faktor Fisik

Kondisi fisik seorang penyimak merupakan faktor penting yang turut menentukan keefektifan serta kualitas dalam menyimak. Misalnya, ada orang yang sukar sekali mendengar. Dalam keadaan seperti itu, mungkin saja dia terganggu atau kehilangan ide-ide pokok seluruhnya. Juga secara fisik dia berada jauh dibawah ukuran gizi yang normal, sangat lelah, serta pola tingkahnya tidak karuan. Kesehatan serta kesejahteraan fisik merupakan modal penting dalam melakukan kegiatan menyimak. Lingkungan fisik juga mempengaruhi dalam menyimak, seperti ruangan terlalu panas, lembab atau terlalu dingin, dan suara bising dapat mengganggu orang yang sedang melakukan kegiatan menyimak.

b. Faktor Psikologis

Faktor-faktor psikologis dalam menyimak mencakup masalah- masalah: 1) prasangka dan kurangnya simpati terhadap para pembicara dengan aneka sebab dan alasan; 2) keegosentrisan dan keasyikan terhadap minat pribadi serta masalah pribadi; 3) kepicikan yang menyebabkan pandangan yang kurang luas; 4) kebosanan dan kejenuhan yang menyebabkan tiadanya perhatian sama sekali pada pokok pembicaraan; 5) sikap yang tidak layak terhadap sekolah, guru, pokok pembicaraan, atau sang pembicara.

c. Faktor Pengalaman

Latar belakang pengalaman merupakan suatu factor penting dalam menyimak. Kurangnya minat dalam menyimak merupakan akibat dari

kurangnya pengalaman dalam bidang yang akan disimak tersebut. Sikap yang menentang dan bermusuhan timbul dari pengalaman yang tidak menyenangkan. Misalnya, siswa tidak akan “mendengar” ide-ide yang berada di luar jangkauan pengertian serta pemahaman mereka.

d. Faktor Sikap

Setiap orang akan cenderung menyimak secara seksama pada topik-topik atau pokok-pokok pembicaraan yang dapat disetujui dibanding dengan yang kurang atau tidak disetujuinya. Pada dasarnya manusia hidup mempunyai dua sikap utama mengenai segala hal, yaitu sikap menerima dan sikap menolak. Orang akan bersikap menerima pada hal-hal yang menarik dan menguntungkan baginya, tetapi bersikap memolak pada hal-hal yang tidak menarik dan tidak menguntungkan baginya.

e. Faktor Motivasi

Motivasi merupakan salah satu butir penentu keberhasilan seseorang. Jika motivasi kuat untuk mengerjakan sesuatu maka dapat diharapkan orang itu akan berhasil mencapai tujuan. Dorongan dan tekad diperlukan dalam mengerjakan segala sesuatu. Dalam mengutarakan maksud dan tujuan yang hendak dicapai, bagi seorang guru merupakan suatu bimbingan kepada para siswa untuk menanamkan serta memperbesar motivasi mereka untuk menyimak dengan tekun.

f. Faktor Jenis Kelamin

Berdasarkan beberapa penelitian, para pakar menarik kesimpulan bahwa pria dan wanita pada umumnya mempunyai perhatian yang berbeda, dan cara mereka memusatkan perhatian pada sesuatu pun berbeda pula.

g. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan terdiri atas dua, yaitu lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Dalam lingkungan fisik, ruangan kelas merupakan faktor penting dalam memotivasi kegiatan menyimak, seperti menaruh perhatian pada masalah-masalah dan sarana-sarana akustik, agar siswa dapat mendengar dan menyimak dengan baik tanpa ketegangan dan gangguan. Para guru harus dapat mengatur dan menata letak meja dan kursi sedemikian rupa sehingga memungkinkan setiap siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk menyimak. Lingkungan sosial juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam menyimak. Anak-anak cepat sekali merasakan suatu suasana dimana mereka didorong untuk mengekspresikan ide-ide mereka, juga cepat mengetahui bahwa sumbangan-sumbangan mereka dihargai. Anak-anak yang mempunyai kesempatan untuk didengarkan akan lebih sigap lagi mendengarkan apabila seseorang mempunyai kesempatan berbicara. Jadi, suasana dimana guru merencanakan pengalaman-pengalaman yang memungkinkan anak-anak dapat memanfaatkan situasi ruangan kelas untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi mereka.

h. Faktor Peranan dalam Masyarakat

Kemauan menyimak dapat dipengaruhi oleh peranan dalam masyarakat. Sebagai guru dan pendidik, dipandang perlu untuk menyimak ceramah, kuliah atau siaran-siaran radio dan televisi yang berhubungan dengan masalah pendidikan dan pengajaran.

3. Media Audiovisual

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, dkk, 2009 :6).

Banyak batasan yang di berikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (dalam Sadiman,dkk, 2009 : 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara Arief S. Sadiman ,dkk., (2009:7) menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran , perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Istilah media sangat populer dalam komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran (Rahadi 2003:9). Degeng, (dalam Abduh, 2007:2) menyatakan Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Hal senada juga diungkapkan oleh Hamalik (dalam Abduh, 2007:2) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

b. Media Audiovisual

Kecanggihan teknologi saat ini, memungkinkan kita untuk berekspresi maupun menyajikan informasi tidak hanya dalam bentuk gambar melainkan audiovisual. Gambar yang bergerak, sekaligus disertai musik dan suara.

Media audiovisual adalah sarana atau media yang utuh untuk mengkolaborasi bentuk-bentuk visual dengan audio. Menurut Syaiful Bahri dan Aswan (2002: 141) media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan lebih baik karena mencakup dua aspek media sekaligus. Adapun pembagian dari media audiovisual terbagi menjadi 2 bagian yaitu:

- 1) Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara, cetak suara.
- 2) Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video-cassette*.

Abdul Majid (2006: 180) menandakan kelebihan dan keuntungan yang didapat jika bahan ajar disajikan dalam bentuk video/film, antara lain:

- 1) Dengan video/film seseorang dapat belajar sendiri.
- 2) Sebagai media pandang dengar video/film menyajikan situasi yang komunikatif dan dapat diulang-ulang.
- 3) Dapat menampilkan sesuatu yang detail.
- 4) Dapat dipercepat maupun diperlambat.
- 5) Memungkinkan untuk membandingkan antara dua adegan berbeda diputar dalam waktu bersamaan.
- 6) Dapat digunakan sebagai tampilan nyata dari suatu adegan, mengangkat, suatu situasi diskusi, dokumentasi, promosi suatu produk, interview, dan menampilkan satu percobaan yang berproses.

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

- 1) Untuk Tujuan Kognitif

Dengan menggunakan video, mitra kognitif dapat dikembangkan yakni yang menyangkut kemampuan mengenal kembali kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak yang serasi. Misalnya : pengamatan benda terhadap kecepatan relatif suatu objek atau benda yang bergerak,

penyimpangan dalam gerak interaksi antara objek dan benda. Dengan video dapat pula dipertunjukkan serangkaian gambar diam maupun untuk menunjukkan contoh-contoh bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi manusiawi, sehingga dapat dimungkinkan mengoreksi langsung terhadap penampilan yang tidak memenuhi syarat.

2) Untuk Tujuan Psikomotor

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

3) Untuk Tujuan Afektif

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

c. Film Sebagai Media Pembelajaran

1. Pengertian Film

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

Pada umumnya film digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Media ini dapat menyajikan informasi, memaparkan proses,

menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

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

2. Film Animasi

Menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 53) animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian tulisan atau gambar yang digerakkan secara mekanis elektronis sehingga tampak dilayar menjadi gerak.

Dari definisi diatas, tampak bahwa animasi sebenarnya merupakan teknik dan proses memberikan gerakan yang tampak pada objek mati. Animasi sering dihasilkan dari seni bentuk yang berurutan. Gerak gambar animasi dihasilkan dari suatu rangkaian gambar tak hidup yang tersusun dengan urut dalam perbedaan gerak yang minim pada setiap *frame*. *Frame* adalah struktur gambar dasar pada suatu gerakan animasi atau gambar-gambar berkesinambungan sehingga menghasilkan gerak yang baik di dalam film maupun video. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media film animasi Penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Indonesia di beberapa SD siswa kelas V Mangkura Makassar masih monoton sampai saat ini. Oleh karena itu, pemilihan media film animasi dapat didayagunakan

sebagai alternatif dalam proses pengajaran untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran terutama mata pelajaran bahasa Indonesia.

3. Keuntungan dan Keterbatasan Media Film

Menurut Azhar Arsyad (2004: 49-50) media film dan video memiliki keuntungan dan keterbatasan sebagai berikut :

a) Keuntungan Film atau Video

- 1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.
- 2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Misalnya, langkah-langkah dan cara yang benar dalam berwudhu.
- 3) Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
- 4) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. Bahkan film dan video seperti slogan yang sering didengar, dapat membawa dunia kedalam kelas.

- 5) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti perilaku binatang buas.
- 6) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan.
- 7) Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

b) Keterbatasan Film atau Video

- 1) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu banyak.
- 2) Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
- 3) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

d. Media Film Animasi

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

Animasi dihasilkan dari suatu rangkaian gambar tak hidup yang tersusun dengan urut dalam perbedaan gerak yang minimpada setiap *frame*. Frame

adalah struktur gambar dasar pada suatu gerakan animasi atau gambar-gambar berkesinambungan sehingga menghasilkan gerak yang baik di dalam film maupun video.

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

e. Pembelajaran Menyimak Cerita dengan Media Audiovisual (Film Animasi)

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

1. Guru dan peneliti menyiapkan laptop, LCD proyektor, layar proyektor, dan CD/VCD cerita anak.
2. Siswa diminta untuk mengkondisikan diri dengan duduk rapih.
3. Siswa ditayangkan film animasi cerita anak sebanyak satu kali.
4. Siswa diminta untuk mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerita seperti penokohan, tema, latar, dan amanat cerita.

5. Salah satu siswa diminta untuk membacakan hasil dari tugas yang diberikan oleh guru di depan kelas.
6. Beberapa siswa diminta dengan sukarela untuk menceritakan kembali tayangan film yang sudah diputar.

f. Jenis dan Manfaat Cerita Anak

Cerita sebagai kegiatan yang telah ada sejak dahulu kala hingga sekarang mempunyai beberapa jenis dan manfaatnya bagi siswa. Cerita untuk anak-anak menurut Takdioratun Musfiroh (2008: 69) dapat dikategorikan kedalam tiga jenis yaitu: cerita rakyat, cerita fiksi modern, dan cerita faktual.

Adapun manfaat cerita bagi anak diantaranya adalah: (a) membantu pembentukan pribadi dan moral anak; (b) menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi; (c) memacu kemampuan verbal anak; (d) merangsang minat menulis anak; (e) merangsang minat baca anak; (f) membuka cakrawala pengetahuan anak.

Selain cerita mempunyai manfaat yang positif bagi anak, cerita juga mempunyai efek yang negatif dan membahayakan bagi perkembangan diri maupun psikologis anak. Dampak tersebut diantaranya adalah berasal dari cerita-cerita yang bermuatan asing dan tidak sesuai dengan budaya timur apalagi ajaran dan nilai-nilai islami. Disamping dari muatan isi cerita juga hal tersebut merupakan akibat semakin canggihnya teknologi. Menghadapi hal ini perlu adanya langkah-langkah pencegahan antisipasi, diantaranya

menurut Conny M. Semiawan (2008: 38) adalah: (a) batasi anak menonton TV pada jam-jam yang sesuai; (b) damping anak-anak pada saat menonton tayangan yang tidak dimaksudkan untuk anak; (c) bila ceritanya cerita asing, berikan penjelasan-penjelasan untuk disesuaikan kepada kehidupan di Indonesia; (d) usahakan juga menyajikan cerita-cerita Indonesia yang memiliki nilai-nilai kemanusiaan tentang kebaikan dan keburukan seperti Bawang Merah Bawang Putih, Malin Kundang dan sebagainya; (e) teroboslah (penetrate) dunia anak untuk selalu menjaga agar kita dapat mengikuti perkembangannya. Masih menurut Conny, cerita berpengaruh positif terkait dengan perluasan wawasan pengetahuan, sedangkan berpengaruh negatif terjadi apabila mengandung unsur kekerasan, seks, dan anti sosial yang akan meracuni kehidupan kejiwaan anak.

B. Kerangka Pikir

Media dalam kegiatan belajar mengajar merupakan satu hal yang sangat diperlukan dan digunakan saat-saat ini. Dengan bantuan media tersebut, pembelajaran yang diharapkan baik, cepat, dan tepat akan terwujud. Melihat saat ini tidak sedikit jumlah para guru yang masih belum menggunakan media dalam kegiatan mengajar dan pembelajarannya. Hal tersebut menyebabkan proses waktu yang lama dalam memahami materi pada siswanya. Selain itu juga proses yang cukup membosankan, jenuh, dan tidak menyenangkan dalam belajar bagi para siswa.

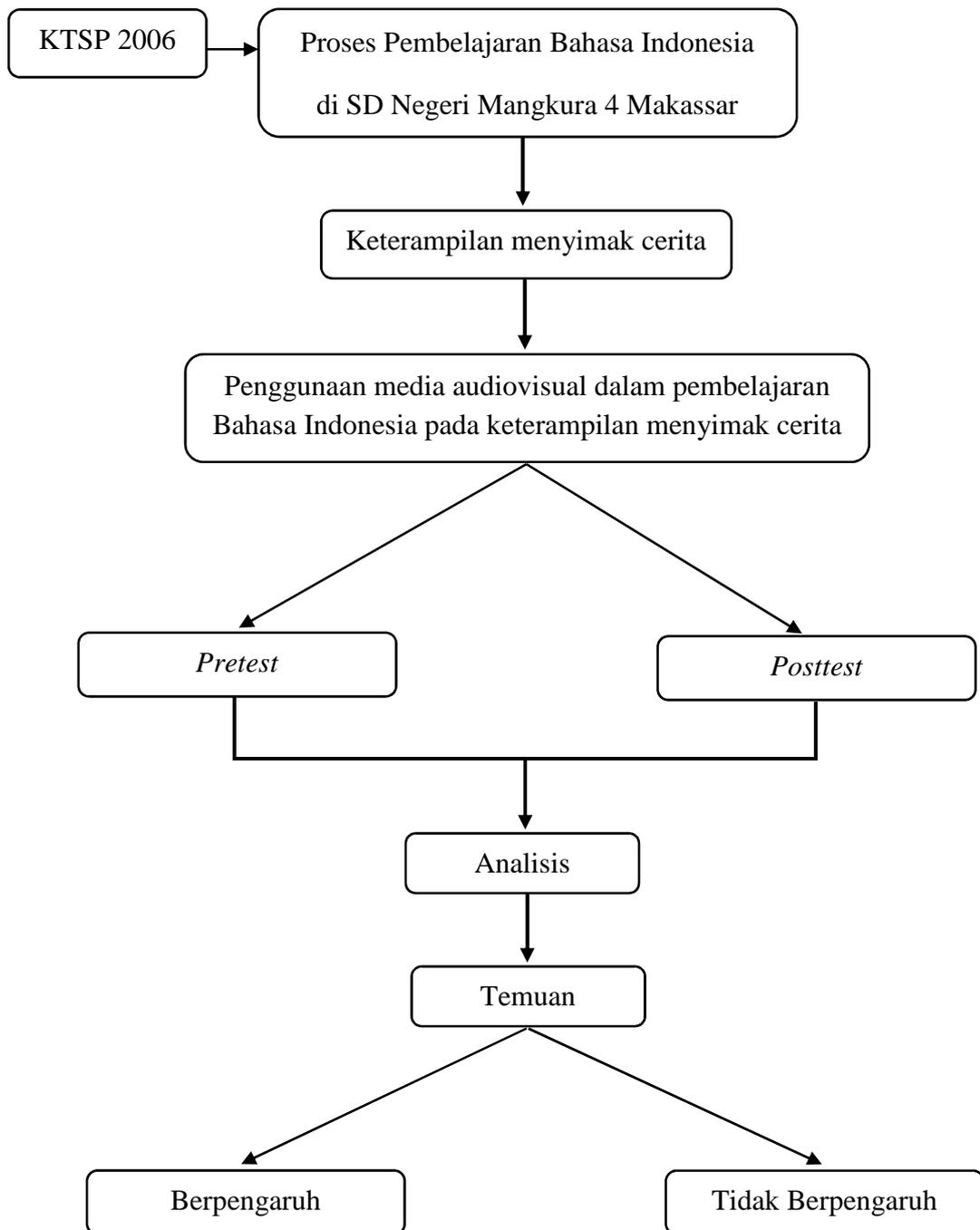
Dengan bantuan media dalam kegiatan belajar mengajar, tentunya maka hasil dari proses tersebut akan berjalan lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media. Ditambah macam-macam media saat ini tipenya sangat beragam, seperti audio, visual, maupun audio visual. Selain itu dalam proses belajarpun siswa akan lebih tertarik, antusias, menghilangkan rasa mengantuk, bahkan senang dengan kegiatan belajar yang memiliki gaya dan berjalan seperti itu, dibandingkan dengan mereka belajar yang dimana guru mereka hanya mengajarkan metode-metode yang sudah lama (seperti metode ceramah saja) dan lama juga dalam meningkatkan hasil belajar siswanya.

Saat ini, teknologi sudah semakin maju perkembangannya, semua aktivitas yang dilakukan semua orangpun saat ini lebih praktis, mudah, dan cepat dalam menyelesaikannya, maka tidak salah para pengajar memanfaatkan serta menggunakan teknologi dan alternative terbaru lainnya tersebut sebagai bahan untuk dijadikan media dalam pembelajaran atau dalam proses dia mengajar kepada siswa.

Jika dalam proses pembelajaran menggunakan bantuan media yang mendukung, maka hal tersebut dapat membantu siswa lebih semangat dan senang dalam proses mereka belajar, hal itu dikarenakan adanya pembelajaran yang baru dan hal ini juga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Ditambah lagi dengan kemajuan teknologi yang membuat tipe-tipe media seperti audio, visual, maupun audio visual lebih hidup dan mudah dalam menggunakannya.

Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan media audiovisual, dimana media ini sangat disenangi oleh mayoritas siswa saat era teknologi sudah maju dan canggih sekarang ini. Selain itu juga hal tersebut dikarenakan media dengan tipe tersebut lebih menarik untuk disimak, yakni bisa dilihat maupun didengar, layaknya sebuah film, berbeda dengan media tipe audio yang hanya bisa didengar dan media visual yang hanya bisa dilihat saja.

Jadi, dengan alasan tersebut peneliti menggunakan media tipe audiovisual agar proses pembelajaran yang dilaksanakan lebih menyenangkan dan menjadikan siswa lebih aktif dan tentunya dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Hipotesisi Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, hasil penelitian yang relevan dan kerangka pikir seperti tersebut di atas, hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan yaitu: “Media audiovisual berpengaruh pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar”.

BAB III

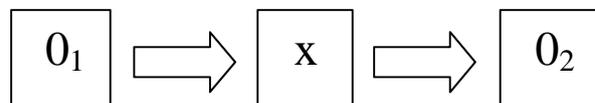
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Experimental Desing* artinya, penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang sering dipandang sebagai eksperimen yang tidak sesungguhnya Sugiyono (2016:109).

B. Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pre-eksperimental *designs* dengan desain *one group pre-test-post-test design* (Sugiyono, 2009: 74). Dalam penelitian ini sampel pertama-tama kelas diberikan *pre-test* terlebih dahulu, lalu diberi perlakuan dengan menggunakan media audiovisual dan setelah itu diberikan *post-test*. Kemudian dianalisis apakah ada pengaruh penggunaan media audiovisual dan keefektifannya dibandingkan menggunakan media konvensional. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan :

$O_1 = \textit{Pre-Test}$

$X = \textit{Treatment}$ menggunakan *media audiovisual*

$O_2 = \textit{Post-Test}$

Dengan menggunakan metode *pre-eksperiment* diharapkan dapat membantu pembelajaran bahasa Indonesia dalam keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura 4 Makassar.

C. Variabel Penelitian

Suharsimi Arikunto (2002: 104) variabel adalah gejala yang bervariasi, yang menjadi objek penelitian.

1. Variabel Bebas (Independen Variabel)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media audiovisual.

2. Variabel Terikat (Dependen Variabel)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menyimak.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek /subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu. (Sugiono 2016:117). Dalam penelitian ini populasinya adalah keseluruhan siswa kelas V SD Negeri Mangkura 4 Makassar yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas V-7 dan kelas V-8. Rincian populasi di kelas V dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel. 3.1 Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Kelas V-7	18	14	32
Kelas V-8	20	11	31
Jumlah Keseluruhan			63

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). (Sugiyono 2016: 119)

Penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, yaitu mengambil dan menetapkan sampel berdasarkan kelas atau kelompok sesuai dengan kebutuhan penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura 4 Makassar.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Kelas V-7	18	14	32

E. Prosedur Penelitian

Secara umum prosedur penelitian terdiri dari 3 tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Konsultasi dengan guru bidang studi Bahasa Indonesia (guru kelas).
- b. Melakukan observasi awal.
- c. Membuat perangkat pembelajaran seperti RPP, Media Pembelajaran, LKS dan tugas untuk siswa.
- d. Membuat lembar observasi untuk mengetahui aktivitas siswa.
- e. Membuat lembar tes hasil belajar.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dalam penelitian ini diantaranya:

- a. Memberikan *pretest* di awal pembelajaran (pertemuan pertama).
- b. Melaksanakan pembelajaran dengan media audiovisual (Film animasi)
- c. Melaksanakan observasi terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- d. Memberikan tes dalam bentuk pilihan ganda untuk melakukan evaluasi (*posttest*).

3. Tahap Penyelesaian

Pada tahap penyelesaian dilakukan beberapa langkah sebagai berikut:

- a. Mengolah data hasil penelitian.
- b. Menganalisis dan membahas data hasil penelitian.
- c. Membuat kesimpulan

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data penelitian diperlukan teknik pengumpulan data yang tepat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*pos-test*), observasi, dan dokumentasi.

G. Instrumen Pengumpulan Data

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

Tes

Metode tes adalah cara untuk mengetahui hasil dari pelajaran yang diberikan dalam jangka waktu tertentu. Dalam penelitian ini tes menjadi metode utama yang terdiri dari pertanyaan/pernyataan yang harus dijawab. Penelitian dengan metode tes digunakan untuk memperoleh data tentang peningkatan keterampilan menyimak yang diterapkan pada *pre test* dan *post test*. Dalam penelitian ini data diperoleh dari tes objektif berbentuk pilihan ganda dengan indikator: keruntutan cerita, hubungan antar informasi, ketepatan struktur dan kata-kata, kewajaran urutan wacana, kelancaran dalam menceritakan kembali. Sehingga apabila semua jawaban benar, skornya 20 dan apabila semua jawaban salah, skornya 0. Masing-masing item menggunakan skala *Likert* (bobot terendah adalah 0 dan bobot tertinggi adalah 1). Sedangkan secara ringkas, dapat disajikan dalam bentuk kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen

Variabel	Definisi Operasional	Indikator Penilaian
Kemampuan menyimak cerita Malin Kundang sebelum menggunakan media audiovisual (konvensional) (X)	Metode menyimak yang lebih terfokus sumber informasi yang diterima oleh siswa hanya dari guru, siswa pasif hanya menerima, dan menganggap sesama siswa adalah kompetitor yang harus dikalahkan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi nama-nama tokoh 2. Menuliskan watak tokoh 3. Menentukan latar cerita dengan mengutip kalimat atau paragraf yang mendukung 4. Menentukan unsur-unsur dalam cerita: alur, amanat/pesan moral dan tema
Kemampuan menyimak cerita Malin Kundang sesudah menggunakan media audiovisual (Y)	Metode menyimak dimana siswa diposisikan sebagai subjek, aktif dalam merespon media audiovisual sebagai media pembelajaran, dan siswa dapat ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran tersebut	<ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa mampu menceritakan kembali isi cerita 6. Memberikan pendapat atau saran (komentar) dengan alasan yang logis dan memperhatikan pilihan kata dan bahasa yang santun

H. Teknik Analisis Data

a. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran tentang prestasi belajar siswa dalam pembelajaran sebelum dan sesudah perlakuan berupa penerapan audio pembelajaran.

Untuk kepentingan tersebut, maka dilakukan perhitungan rata-rata tentang pengetahuan siswa selama pembelajaran. Dengan rumus:

$$Me = \frac{\sum Xi}{N}$$

Keterangan:

Me : Mean (rata-rata)

Xi : Nilai X ke i sampai ke n

N : Banyaknya murid

Prestasi belajar sebelum dan sesudah penerapan audiovisual pembelajaran dianalisis dengan teknik analisis presentase dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase

F = Frekuensi yang dicari frekuensinya

Nj = Jumlah subjek eksperimen

Adapun ketuntasan belajar Bahasa Indonesia murid berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah ditetapkan di SD Negeri Mangkura IV Makassar yaitu :

Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Bahasa Indonesia

Hasil Belajar	Kategori ketuntasan hasil belajar
0 x < 75	Tidak Tuntas
75 x 100	Tuntas

Pedoman yang digunakan untuk mengelompokkan tingkat hasil belajar murid adalah pedoman yang telah ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional di bawah ini:

Tabel 3.5 Kategorisasi Standar Hasil Belajar yang Ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional

No.	Nilai	Kategori
1	89 x 100	Sangat Tinggi
2	79 x 89	Tinggi
3	69 x 79	Sedang
4	59 x 69	Rendah
5	0 x 59	Sangat Rendah

b. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti akan menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut:

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

Keterangan:

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

X1 = Hasil belajar sebelum perlakuan

X2 = Hasil belajar setelah perlakuan

D = Deviasi masing-masing subjek

$\Sigma x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

a) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

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

Σd = Jumlah dari gain (*pretest-posttest*)

N = Subjek pada sampel

b) Mencari harga “ $\Sigma x^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\Sigma x^2 d = \Sigma d - \frac{(\Sigma d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\Sigma x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

Σd = Jumlah dari gain (*pretest-posttest*)

N = Subjek pada sampel

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

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

Keterangan:

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

X1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X2 = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

$\Sigma x^2 d$ = Jumlah kuadran deviasi

N = Subjek pada sampel

- d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikan:

Jika $t_{Hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penerapan audiovisual pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura 4 Makassar.

- e) Jika $t_{Hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 ditolak, berarti penerapan audiovisual pembelajaran tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura 4 Makassar.

Menentukan harga t_{Total}

Mencari t_{Total} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $= 0,05$ dan $db = N-1$

- f) Membuat kesimpulan apakah media pembelajaran audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar menyimak kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Pretest Bahasa Indonesia pada Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar Sebelum Menggunakan Media Audiovisual

Berdasarkan analisis data *pretest* hasil belajar pada siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar dengan jumlah siswa 32 orang, maka diperoleh gambaran yaitu tidak ada siswa yang mampu memperoleh nilai 100 sebagai nilai maksimal. Nilai tertinggi hanya 80 yang diperoleh 3 siswa dan nilai terendah adalah 55 yang diperoleh 2 siswa.

Berdasarkan hal tersebut, maka deskripsi yang lebih jelas dan tersusun rapi mulai dari nilai tertinggi menurun ke nilai terendah yang diperoleh siswa beserta frekuesinya dapat dilihat pada tabel 4.1. Selain itu, pada tabel 4.1 dipaparkan pula data secara umum tentang kategori nilai, frekuensi, dan persentase hasil belajar Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak pada siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar.

Tabel 4.1. Kategori Hasil Belajar Bahasa Indonesia (*Pretest*)

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	89 x 100	Sangat Tinggi	-	-
2.	79 x 89	Tinggi	3	9,4
3.	69 x 79	Sedang	6	18,7

4.	59 x 69	Rendah	21	65,6
5.	0 x 59	Sangat Rendah	2	6,3
Jumlah			32	100

(9,37%) sampel yang mendapat nilai 80 berjumlah 3 orang

(6,25%) sampel yang mendapat nilai 75 berjumlah 2 orang

(12,5%) sampel yang mendapat nilai 70 berjumlah 4 orang

(21,87%) sampel yang mendapat nilai 65 berjumlah 7 orang

(43,75%) sampel yang mendapat nilai 60 berjumlah 14 orang

(6,25%) sampel yang mendapat nilai 50 berjumlah 2 orang

Berdasarkan uraian tersebut, tampak bahwa perolehan nilai siswa berada pada rentang nilai 50 sampai dengan 80 dari rentang 10 sampai 100 yang kemungkinan dapat diperoleh siswa. Berdasarkan perolehan nilai beserta frekuensinya dapat diketahui hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar dengan melihat tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2 Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia (*Pretest*)

No.	Perolehan Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	0 x < 75	27	84,4
2	75 x 100	5	15,6
Jumlah		32	100

Berdasarkan frekuensi dari persentase nilai hasil belajar pada siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar yaitu siswa yang mendapat nilai 75 ke atas sebanyak 5 orang (15,6%) dari jumlah sampel. Sedangkan siswa yang mendapat nilai di bawah 75 sebanyak 27 siswa (84,4%) dari jumlah sampel. Hal ini menunjukkan bahwa

84,4% siswa belum mampu mencapai KKM. Dengan demikian, dapat dikatakan hasil belajar pada siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar sebelum menggunakan media audiovisual belum memadai karena nilai yang mencapai kriteria kemampuan siswa yaitu hanya mencapai 15,6% atau sebanyak 5 siswa

2. Deskripsi Hasil Belajar (*posttest*) Bahasa Indonesia pada Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V SD Negeri Mangkura IV Makassar Setelah Menggunakan Media Audiovisual

Berdasarkan analisis data *posttest* hasil belajar pada siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar dengan jumlah siswa 32 orang, maka diperoleh gambaran yaitu ada 8 siswa yang mampu memperoleh nilai 95 sebagai nilai maksimal dan nilai terendah adalah 75 yang diperoleh 2 siswa.

Berdasarkan hal tersebut, maka gambaran yang lebih jelas dan tersusun rapi mulai dari nilai tertinggi menurun ke nilai terendah yang diperoleh siswa beserta frekuesinya dapat dilihat pada tabel 4.3 Selain itu, pada tabel 4.3 dipaparkan pula data secara umum tentang kategori nilai, frekuensi, dan persentase hasil belajar pada siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar setelah menggunakan media audiovisual.

Tabel 4.3 Kategori Hasil Belajar Bahasa Indonesia(*Posttest*)

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	89 x 100	Sangat Tinggi	8	25
2.	79 x 89	Tinggi	22	68,7
3.	69 x 79	Sedang	2	6,3

4.	59 x 69	Rendah	-	-
5.	0 x 59	Sangat Rendah	-	-
Jumlah			32	100

Kemudian berdasarkan persentase:

(25%) sampel yang mendapat nilai 95 berjumlah 8 orang

(15,62%) sampel yang mendapat nilai 85 berjumlah 5 orang

(53,12%) sampel yang mendapat nilai 80 berjumlah 17 orang

(6,3%) sampel yang mendapat nilai 75 berjumlah 2 orang

Berdasarkan uraian tersebut, tampak bahwa perolehan nilai siswa berada pada rentang nilai 75 sampai dengan 95 dari rentang 10 sampai 100 yang kemungkinan dapat diperoleh siswa. Berdasarkan perolehan nilai beserta frekuensinya dapat diketahui hasil belajar pada siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar dengan melihat tabel 4.4 berikut ini.

Tabel 4.4 Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia (*Posttest*)

No.	Perolehan Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	0 x < 75	-	-
2	75 x 100	32	100
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, maka dapat diketahui bahwa frekuensi dari persentase nilai hasil belajar Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak pada siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar setelah menggunakan media audiovisual yaitu siswa yang mendapat nilai di atas 75 ke atas sebanyak 32 orang (100%) dari jumlah sampel 32 siswa. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil belajar pada siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar menggunakan media audiovisual sudah memadai karena semua siswa mencapai kriteria yang ditetapkan sebagai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu mencapai 100% atau sebanyak 32 siswa dari 32 jumlah sampel.

3. Analisis Data *Pretest* dan *Posttest* Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar

Pada bagian ini, dipaparkan pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar pada siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar. Uraian pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar pada siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar merupakan gambaran pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak siswa kelas V-7. Pengaruh tersebut diukur berdasarkan perolehan nilai *pretest* (sebelum tindakan) dan nilai *posttest* (setelah tindakan). Gambaran nilai *pretest* dan *posttest* pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar pada siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar tabel 4.5 (terlampir).

Berdasarkan tabel 4.5, maka dapat diketahui bahwa jumlah siswa V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar sebanyak 32 orang. Jumlah nilai *pretest* yang diperoleh adalah 2000 dan jumlah nilai *posttest* yang diperoleh adalah 2615. Rentang

antara nilai *pretest* dan *posttest* adalah 615 dan jumlah rentang antara nilai *pretest* dan *posttest* jika dikuadratkan adalah 12.975.

Dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah “ada pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar”. Untuk mengetahui berpengaruh atau tidaknya penggunaan media audiovisual sebelum (*pretest*) dan setelah diberi perlakuan (*posttest*) digunakan analisis Uji T (*t-test*) (terlampir).

- a. Menentukan/mencari harga Md (Mean dari perbedaan antara *pre test* dan *post test*) (terlampir).
- b. Menentukan/mencari harga $\sum X^2d$ (terlampir).
- c. Menentukan harga T_{Hitung} (terlampir).
- d. Menentukan harga t_{Tabel} (terlampir):

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan = 0,05 dan d.b. = $N - 1 = 32 - 1 = 31$ (terlampir).

Berdasarkan tabel t, maka diperoleh $t_{0,05} =$. Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 15,626$ dan $t_{Tabel} = 3,633$ maka $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $15,626 > 3,633$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media audiovisual memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar.

Dalam pengujian statistik, hipotesis ini dinyatakan sebagai berikut:

$$H_0 : t_{hitung} \leq t_{tabel} \text{ lawan } H_1 : t_{hitung} \geq t_{tabel}$$

Berdasarkan nilai yang diuraikan, terlihat bahwa jumlah nilai dari *posttest* (setelah perlakuan) lebih tinggi dibandingkan *pretest* (sebelum perlakuan) yang diperoleh siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar. Hal ini dapat dilihat pada persentase yang diperoleh oleh siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar setelah perlakuan (*posttest*) lebih tinggi yakni mencapai 100%. Sedangkan persentase yang diperoleh siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar sebelum perlakuan terlihat lebih rendah yakni hanya mencapai 15,6 % saja. Dengan demikian, penggunaan media audiovisual memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bagian ini diuraikan temuan yang diperoleh dari hasil analisis data penelitian tentang pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar.

DePorter dalam (Marisa, 2011: 1.7) menuliskan bahwa berbagai penelitian yang dilakukan terhadap pemanfaatan media dalam pembelajaran menunjukkan jika media tersebut berdampak positif dalam pembelajaran. Sebuah gambar lebih berarti dari seribu kata yang berarti bahwa penggunaan alat peraga dalam mengawali proses belajar akan merangsang modalitas visual dan menyalakan jalur syaraf sehingga memunculkan beribu-ribu asosiasi dalam kesadaran siswa. Rangsangan visual dan asosiasi ini akan memberikan suasana yang sangat kaya untuk pembelajaran.

Selanjutnya, secara lebih mendalam, Marisa (2011: 1.7-1.10) membahas beberapa alasan mengenai media pembelajaran perlu digunakan dalam proses

pembelajaran yaitu; (1) pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif; (2) pembelajaran menjadi lebih konkret dan nyata; (3) mempersingkat proses penjelasan materi pembelajaran; (4) mendorong siswa belajar secara lebih mandiri; (5) materi pembelajaran menjadi lebih terstandarisasi. Bila guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media tertentu, maka setiap siswa akan mendapatkan materi pembelajaran yang sama.

Audiovisual merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio dan visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar kerana unsur dengar (audio) dan unsur visual/audiovisual (tampak) dapat disajikan serentak. Audiovisual yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita audiovisual dan dapat dilihat melalui audiovisual/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisive (Sungkono 2003:65). Media audiovisual efektif jika digunakan dalam proses pembelajaran. Perkembangan media belajar yang seperti ini yang harus sering diterapkan oleh para pendidik atau guru. Mereka harus kreatif mungkin membuat media pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya dan mengikuti perkembangan zaman. Dengan menggunakan media yang baik dan teruji akan membuat kualitas proses pembelajaran akan meningkat, hal ini didukung dari seorang pendidik sendiri bagaimana mereka mengatur dan mengolah sumber dan media pembelajaran yang ada menjadi efektif apabila digunakan dalam proses pembelajaran.

Fenomena menunjukkan bahwa siswa mengalami kendala dalam hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita. Tampak sebagian siswa mengalami kebingungan, hanya tinggal diam, dan kurang bersemangat. Menurutnya, sulit memahami materi menyimak cerita “Malin

Kundang”, sehingga segala yang diharapkan dari guru sulit ditemukan. Dalam hal ini, siswa mengalami kesulitan dan membuat siswa jenuh, malas, dan kurang bergairah untuk mengerjakan tugas Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita. Fenomena lain yang tampak, yaitu ketika siswa menjawab pertanyaan berdasarkan indikator, waktu yang digunakan rata-rata lama dan melewati batas waktu 2 x 35 menit. Hal ini disebabkan oleh kurangnya semangat siswa dan sulitnya memahami materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita. Menurut peneliti, siswa tidak berusaha mencari tahu dengan menanyakan kepada teman atau guru tentang materi Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita.

Fenomena yang dialami siswa dalam menyelesaikan tugas Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak pada *pretest* tentunya berdampak negatif terhadap nilai akhir yang diperoleh. Dapat diketahui bahwa frekuensi dan persentase hasil belajar siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar pada *pre-test* belum memadai. Dapat dinyatakan bahwa frekuensi dan persentase nilai hasil belajar siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar pada *pre-test*, yaitu siswa mendapat nilai 75 ke atas sebanyak 5 orang (15,6%) dari jumlah sampel, sedangkan siswa yang mendapat nilai 75 ke bawah sebanyak 27 orang (84,4%) dari jumlah sampel. Hal tersebut menunjukkan bahwa perolehan nilai siswa di atas 75 tidak mencapai standar yang ditetapkan oleh sekolah dan SKBM sekolah yang mencapai 15,6% atau sebanyak 5 orang.

C. Hasil Penelitian Setelah Menggunakan Media Audiovisual

Media audiovisual adalah sarana atau media yang utuh untuk mengkolaborasi bentuk-bentuk visual dengan audio. Media audiovisual merupakan perpaduan yang

saling mendukung antara gambar dan suara, yang mampu menggugah perasaan dan pemikiran bagi yang melihatnya. Jadi, pengajaran melalui audiovisual adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

Pembelajaran menggunakan media audiovisual membuat pembelajaran lebih menarik, sehingga motivasi anak lebih meningkat dan mampu menghilangkan kejenuhan. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, mendengarkan, dan melakukan demonstrasi. Mampu melatih taraf berpikir anak dari konkret ke abstrak, dari berpikir sederhana ke berpikir yang kompleks dan siswa mampu menghubungkan pesan visual dengan pengalaman-pengalamannya.

Setelah menggunakan media audiovisual tentunya berdampak positif terhadap nilai akhir yang diperoleh siswa. Dapat diketahui bahwa frekuensi dan persentase hasil belajar siswa setelah menggunakan media audiovisual dikategorikan memadai. Dapat dinyatakan bahwa frekuensi dan persentase hasil belajar siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar setelah menggunakan media audiovisual, yaitu siswa yang mendapat nilai 75 ke atas sebanyak 32 orang (100%) dari jumlah sampel. Hal tersebut menunjukkan bahwa perolehan nilai siswa sudah mencapai standar yang ditetapkan oleh sekolah dan SKBM sekolah yang menuntut pencapaian 85%. Tingkat persentase keberhasilan tersebut dicapai oleh siswa, yaitu siswa (32 orang) memperoleh nilai 75 ke atas (100%).

Pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar pada siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar, maka tampak pula hasil perhitungan *uji t*. Perbandingan hasil kemampuan *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai

t_{hitung} sebanyak 15,626 > nilai t_{tabel} 3,633. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian yang diajukan diterima. Jadi, media audiovisual cocok diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Septiana Utaminingrum (2015) yang berjudul “Pengaruh media audiovisual dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audiovisual terhadap efektifitas pembelajaran keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta, 2) terdapat perbedaan pengaruh penggunaan media audiovisual dibanding menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.

penelitian sekarang memiliki persamaan dan perbedaan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Septiana Utaminingrum (2015). Persamaan penelitian sekarang dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Septiana Utaminingrum adalah populasi penelitian Septiana yang melibatkan beberapa Sekolah Dasar se-Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta sebanyak 72 siswa, perbedaan selanjutnya yaitu teknik pengambilan sampel yang berbeda serta waktu dan tempat yang berbeda.

Penelitian terdahulu yang lain dilakukan oleh Muhammad Chusnul Al Fasyi (2015) yang meneliti tentang pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil

belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta. Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama meneliti tentang pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Chusnul diterapkan pada pembelajaran IPA, namun penelitian sekarang diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia yakni keterampilan menyimak cerita. Perbedaan lainnya yaitu waktu dan tempat penelitian yang berbeda.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa media audiovisual dapat berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data dan pembahasan pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar pada siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audiovisual berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar. Hal ini tampak pada nilai yang diperoleh siswa sebelum menggunakan media audiovisual yang mencapai standar keberhasilan belajar, yaitu hanya mencapai 15,6% atau sebanyak 5 siswa yang mendapat nilai 75 ke atas.

Setelah menggunakan media audiovisual, hasil belajar siswa dikategorikan memadai karena semua siswa mampu memperoleh nilai 75 ke atas (100%). Oleh karena itu, ada pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan *uji t* yaitu nilai t_{hitung} sebanyak $15,626 > t_{Tabel} = 3,633$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian yang diajukan diterima.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, diajukan saran sebagai berikut:

Hendaknya pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita di kelas V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar lebih ditingkatkan dengan selalu memberikan pelatihan kepada siswa dalam menyelesaikan tugas.

Guru hendaknya menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita karena media audiovisual dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, Amir. 2007. *Media Pembelajaran*. (Bahan Ajar PGSD) : Makassar : FIP UNM.
- Arini, Dani Suci. 2011. *Pengaruh Keefektifan Media Komik terhadap Keterampilan Bercerita siswa kelas V SD N Tegalpanggung Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: FIP.
- Djuanda, Dadan. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Hidayah, Nur. 2012. "Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Persoalan Faktual Pada Siswa Kelas V SD Negeri 01 Sikayu Comal Kabupaten Pemasang". *Skripsi Tidak Diterbitkan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Margono, S. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta, Cet. 8, 2010.
- Mustakim, Muh.Nur. 2008. *Teori dan Apresiasi Sastra Anak-anak*. (Bahan Ajar PGSD) : Makassar : FIP UNM.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE UGM.
- Rahadi, Aristo. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sutari, dkk. 1997. *Menyimak*. Jakarta: Departemenan Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tim Redaksi KBBI. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Utaminigrum, Septiana. 2015. "Pengaruh Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta". *Skripsi Tidak Diterbitkan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

L
A
M
P
I
R
A
N

DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 : RPP
- LAMPIRAN 2 : SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*
- LAMPIRAN 3 : HASIL BELAJAR *PRETEST* DAN *POSTTEST*
- LAMPIRAN 4 : DAFTAR HADIR KELAS V
- LAMPIRAN 5 : DISTRIBUSI NILAI *PRETEST* DAN *POSTTEST*
HASIL BELAJAR PADA SISWA KELAS V
- LAMPIRAN 6 : MENENTUKAN HARGA Md
- LAMPIRAN 7 : MENENTUKAN / MENCARI HARGA Md
- LAMPIRAN 8 : MENENTUKAN HARGA T-HITUNG
- LAMPIRAN 9 : TABEL NILAI DISTRIBUSI T
- LAMPIRAN 10 : DOKUMENTASI

LAMPIRAN 1

RPP tanpa menggunakan media

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah	: SD Negeri Mangkura IV Makassar
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: V-7/I
Keterampilan	: Menyimak Cerita
Alokasi Waktu	: 2x35 menit

A. Standar Kompetensi

1. Mendengarkan

Memahami penjelasan narasumber dan cerita rakyat secara lisan

B. Kompetensi Dasar

1.2 Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat yang didengarnya

C. Indikator

1. Kognitif

a. Produk

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

b. Afekif

- Menghargai pendapat teman lain dengan baik

c. Psikomotorik

- Mencatat hal-hal penting

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

a. Produk

Setelah mendengarkan cerita siswa dapat :

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

- Menjelaskan amanat yang terkandung dalam cerita
- Menemukan nilai-nilai dari tokoh-tokoh yang didengarkan
- ❖ Karakter yang diharapkan:
 - a. Tekun mengerjakan tugas
 - b. Melakukan kerjasama yang baik dengan rekan kelompok
 - c. Percaya diri menyampaikan gagasan dan pertanyaan

E. Materi Pembelajaran

Cerita Rakyat Anak “Malin Kundang”

F. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya Jawab
3. Penugasan

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- a. Guru mengucapkan salam dan berdoa
- b. Guru melakukan presensi
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- d. Apersepsi: guru menghubungkan pengetahuan dengan memberikan pertanyaan sebelum memulai pelajaran

2. Kegiatan Inti

Eksplorasi

- a. Guru menjelaskan unsur-unsur intrinsik dalam cerita
- b. Guru meminta siswa untuk menyimak cerita rakyat yang dibacakan oleh guru dan mencatat hal-hal penting
- c. Guru membacakan cerita rakyat

Elaborasi

- a. Siswa mencatat hal-hal penting yang ada dalam cerita
- b. Guru menjelaskan amanat yang terkandung dalam cerita

Konfirmasi

- a. Guru memberikan penekanan pada hal-hal yang belum dimengerti siswa.
- b. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya kepada guru

3. Kegiatan Akhir

- a. Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- b. Guru memberikan soal pretes
- c. Siswa mengerjakan soal pretest
- d. Guru memberikan pesan moral untuk siswa
- e. Guru mengucapkan salam.

H. Alat dan Sumber Belajar

- a. Alat peraga
Gambar cerita rakyat anak “Malin Kundang”
- b. Sumber belajar
Buku Silabus Elektronik (BSE) Kelas V SD

I. Penilaian

1. Penilaian Proses

Aktifitas kegiatan diskusi, tanya jawab dengan murid dalam proses belajar mengajar.

2. Penilaian Hasil Belajar

- a) Teknik : Tes lisan dan tulisan
- b) Bentuk Instrument : Uraian (LKM)
- c) Instrument : LKM

❖ Rubrik Penilaian

1. Produk (hasil diskusi)

NO	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	<ul style="list-style-type: none"> • Semua benar • Sebagian besar benar • Sebagian kecil benar • Semua salah 	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>

2. Performansi

NO	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kerjasama	• Bekerjasama	4
		• Kadang-kadang kerjasama	2
		• Tidak bekrjasama	1
	Partisipasi	• Aktif berpartisipasi	4
		• Kadang-kadang aktif	2
		• Tidak aktif	1

3.Lembar Penilaian

NO	Nama Peserta Didik	Performan		Produk	Jumlah skor	Nilai
		Kerjasama	Partisipasi			
1.						
2.						
3.						

Makassar, 23 Agustus 2017

Guru Kelas

Peneliti

Nenny Abiningsih, S.Pd

Ayu Aslianita

NIP 19660318 198803 2 13

NIM 10540845013

RPP menggunakan media audiovisual

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah	: SD Negeri Mangkura IV Makassar
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: V/I
Keterampilan	: Menyimak Cerita
Alokasi Waktu	: 2x35 menit

A. Standar Kompetensi

2. Mendengarkan

Memahami penjelasan narasumber dan cerita rakyat secara lisan

B. Kompetensi Dasar

2.2 Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat yang didengarnya

C. Indikator

2. Kognitif

d. Produk

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

e. Afektif

- Menghargai pendapat teman lain dengan baik

f. Psikomotorik

- Mencatat hal-hal penting

D. Tujuan Pembelajaran

2. Kognitif

b. Produk

Setelah mendengarkan cerita siswa dapat :

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

- Menemukan nilai-nilai dari tokoh-tokoh yang didengarkan
- ❖ Karakter yang diharapkan:
 - d. Tekun mengerjakan tugas
 - e. Melakukan kerjasama yang baik dengan rekan kelompok
 - f. Percaya diri menyampaikan gagasan dan pertanyaan

E. Materi Pembelajaran

Cerita Rakyat Anak “Malin Kundang”

F. Metode Pembelajaran

4. Ceramah
5. Tanya Jawab
6. Penugasan

G. Kegiatan Pembelajaran

4. Kegiatan Awal

- e. Guru mengucapkan salam dan berdoa
- f. Guru melakukan presensi
- g. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- h. Apersepsi: guru menghubungkan pengetahuan dengan memberikan pertanyaan sebelum memulai pelajaran

5. Kegiatan Inti

Eksplorasi

- d. Guru menjelaskan unsur-unsur intrinsik dalam cerita
- e. Guru menyiapkan LCD, laptop, dan speaker.
- f. Siswa menyimak pemutaran film cerita rakyat.

Elaborasi

- c. Siswa mencatat hal-hal penting yang ada dalam cerita
- d. Guru menjelaskan amanat yang terkandung dalam cerita

Konfirmasi

- c. Guru memberikan penekanan pada hal-hal yang belum dimengerti siswa.
- d. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya kepada guru

6. Kegiatan Akhir

- f. Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- g. Guru memberikan soal pretes

- h. Siswa mengerjakan soal pretest
- i. Guru memberikan pesan moral untuk siswa
- j. Guru mengucapkan salam.

H. Alat dan Sumber Belajar

1. Alat
 - a. LCD
 - b. Laptop
 - c. Speaker
 - d. Video Animasi “Malin Kundang”

2. Sumber belajar

Buku Silabus Elektronik (BSE) Kelas V SD

3. Penilaian

2. Penilaian Proses

Aktifitas kegiatan diskusi, tanya jawab dengan murid dalam proses belajar mengajar.

2. Penilaian Hasil Belajar

- a) Teknik : Tes lisan dan tulisan
- b) Bentuk Instrument : Uraian (LKM)
- c) Instrument : LKM

❖ Rubrik Penilaian

3. Produk (hasil diskusi)

NO	Aspek	Kriteria	skor
1.	Konsep	• Semua benar	4
		• Sebagian besar benar	3
		• Sebagian kecil benar	2
		• Semua salah	1

4. Performansi

NO	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kerjasama	• Bekerjasama	4
		• Kadang-kadang kerjasama	2
		• Tidak bekrjasama	1
	Partisipasi	• Aktif berpartisipasi	4
		• Kadang-kadang aktif	2
		• Tidak aktif	1

3.Lembar Penilaian

NO	Nama Peserta Didik	Performan		Produk	Jumlah skor	Nilai
		Kerjasama	Partisipasi			
1.						
2.						
3.						

Makassar, 25 Agustus 2017

Guru Kelas

Peneliti

Nenny Abiningsih, S.Pd

Ayu Aslianita

NIP 19660318 198803 2 13

NIM 10540845013

Lampiran Materi

“MALIN KUNDANG”

Dahulu kala, hiduplah sebuah keluarga nelayan di pesisir pantai wilayah Sumatra Barat tepatnya di desa air manis. Keluarga tersebut terdiri dari ayah, ibu, dan seorang anak laki-laki yang diberi nama Malin Kundang. Karena kondisi keuangan keluarga yang memprihatinkan, sang ayah memutuskan untuk mencari nafkah di negeri seberang dengan mengarungi lautan yang luas. Maka tinggallah si Malin dan ibunya di gubug mereka. Seminggu, dua minggu, sebulan, dua bulan bahkan sudah 1 tahun lebih lamanya, ayah Malin tidak juga kembali ke kampung halamannya. Sehingga ibunya harus menggantikan posisi ayah Malin untuk mencari nafkah.

Malin kecil termasuk anak yang cerdas, aktif, dan suka membantu ibunya meski terkadang Malin masih bersikap manja. Suatu hari ketika Malin pergi ke hutan bersama ibunya untuk mencari ranting kayu tiba-tiba Malin bertemu dengan seekor monyet dan burung, mereka bersepakat untuk berteman. Malin memberi nama si monyetnya cerdas dan burungnya si beo. Malin, cerdas, dan beo sering bermain-main bersama. Suatu hari ketika Malin akan membantu ibunya, ia tersandung dan terbentur pelipis kepalanya (kening) terkena batu. Luka tersebut menjadi berbekas di pelipis kepalanya dan tidak bisa hilang.

Setelah beranjak dewasa, Malin kundang merasa kasihan dengan ibunya yang banting tulang mencari nafkah untuk membesarkan dirinya. Ia berpikir untuk mencari nafkah di negeri seberang dengan harapan nantinya ketika kembali ke kampung halaman, ia sudah menjadi seorang yang kaya raya. Malin tertarik dengan ajakan Rahmat seorang perantau yang dulunya miskin sekarang sudah menjadi saudagar kaya. Malin Kundang mengutarakan maksudnya kepada ibunya. Ibunya semula kurang setuju dengan maksud Malin, tetapi karena ia terus mendesak ibu akhirnya beliau menyetujuinya walau dengan berat hati. Setelah mempersiapkan bekal dan perlengkapan secukupnya, Malin segera menuju ke dermaga dengan diantar oleh ibu, cerdas, dan beo. Malin memutuskan untuk

mengajak si beo sedangkan si cerdas menemani ibunya. “Anakku, jika engkau sudah berhasil dan menjadi orang yang berkecukupan, jangan kau lupa dengan ibumu dan kampung halamanmu ini, nak”, ujar ibu Malin sambil berlinang air mata. Kapal yang dinaiki Malin semakin lama semakin jauh dengan diiringi lambaian tangan sang ibu. Selama berada di kapal, Malin banyak belajar tentang ilmu pelayaran pada anak buah kapal yang sudah berpengalaman. Di tengah perjalanan, tiba-tiba kapal yang dinaiki Malin terserang badai laut kapalnya tenggelam, beruntung Malin bisa selamat dan terdampar di sebuah pantai. Malin bertemu dengan saudagar kaya dan putrinya yang cantik, dia diajak bekerja untuk si saudagar kaya tersebut. Pada suatu hari saudagar kaya tersebut jatuh sakit dan meninggal, akhirnya Malin menikah dengan putrinya yang cantik dan mewarisi kekayaan ayahnya. Malin hidup bahagia dengan putri cantik sedangkan ibunya hidup bersusah payah.

Pada suatu ketika Malin dan istrinya melakukan pengiriman barang dengan menaiki kapal besar dan bagus ke suatu desa terpencil yang tak lain adalah kampung halamannya. Setelah sampai di dermaga ia pun turun dari kapalnya. Ibu Malin juga melihatnya, setelah cukup dekat, ibunya melihat bekas luka di pelipis tersebut, semakin yakinlah ibunya bahwa yang ia dekati adalah Malin Kundang. Malin tidak mau mengakui anak dari ibu yang miskin dan tua renta, ia mendorong ibunya hingga terjatuh. Ibunya sangat bersedih dan sakit hati karena Malin menjadi sombong dan takabur, dan akhirnya ibunya mengutuk Malin menjadi batu.

➤ Berikut ini unsur-unsur intrinsik cerpen.

1. Tema

Tema adalah gagasan pokok yang mendasari sebuah cerita.

2. Alur (Plot)

Alur adalah jalan cerita sebuah karya sastra. Secara garis besar urutan tahapan alur dalam sebuah cerita antara lain: pengenalan – pemunculan masalah

(konflik) – peningkatan masalah – puncak masalah (klimaks) – penurunan masalah (peleraian) – penyelesaian.

3. Latar (setting)

Jika membahas tentang latar atau setting ini berarti menyangkut tentang tempat, waktu, dan suasana dalam sebuah cerita.

4. Tokoh

Tokoh adalah pelaku dalam sebuah cerita. Dalam sebuah cerita kita mengenal tokoh baik (protagonis) dan tokoh jahat (antagonis) serta tokoh utama dan tokoh tambahan atau sampingan.

5. Penokohan

Penokohan ialah penggambaran watak tokoh yang ada di dalam sebuah cerita.

6. Sudut Pandang (Point of View)

Sudut pandang ini ada berbagai macam. Ada sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga.

7. Amanat

Amanat ialah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca.

- B. lengan
D. pipi
8. Malin ingin pergi merantau karena ajakan dari seorang perantau yang miskin dan menjadi kaya.
- A. Razaq
C. Rizki
B. Rahmat
D. Roby
9. Dari salah satu temannya Malin memilih untuk menemaninya merantau.
- A. si Beo
C. ibu Malin
B. si Cerdas
D. ayah Malin
10. Pada akhir cerita Malin dikutuk menjadi
- A. monyet
C. pasir
B. kayu
D. batu
11. Lawan kata miskin adalah
- A. sombong
C. kaya
B. kikir
D. sopan
12. Malin tidak mau mengakui anak dari ibu yang miskin dan tua renta, ia ibunya hingga terjatuh.
- A. menggendong
C. memukul
B. memeluk
D. mendorong
13. Malin bisa menjadi kaya karena bertemu dengan
- A. Rahmat
C. saudagar kaya
B. ayahnya
D. nahkoda kapal
14. Lengkapi kalimat rumpang dibawah ini!
- Setelah sampai di ia pun turun dari kapalnya.
- A. dermaga
C. kota
B. pantai
D. desa

15. Ibu malin mempunyai sifatkecuali
- A. jahat
B. Ramah
C. rajin
D. penyayang
16. Tokoh antagonis dalam cerita “Malin Kundang” adalah
- A. ibu Malin
B. Malin
C. Beo
D. si Cerdas
17. Tokoh utama dalam cerita rakyat “Malin Kundang” adalah
- A. ibu Malin
B. Beo
C. Malin
D. Rahmat
18. Pernyataan berikut ini yang sesuai dengan isi cerita “Malin Kundang” adalah
- A. Malin Kundang adalah anak yang jujur dan tidak sombong.
B. ibu Malin tidak mau menemui anaknya.
C. sebenarnya Malin orang yang baik, tetapi ia jadi lupa diri setelah memiliki harta yang banyak.
D. karena merasa senang setelah bertemu anaknya, Ibu Malin pulang dengan perasaan bahagia.
19. Cerita Malin Kundang bertema tentang
- A. moral
B. ekonomi
C. pendidikan
D. pahlawan
20. Ide atau gagasan pokok yang menjadi dasar pengembangan cerita disebut . . .
- A. amanat
B. alur
C. latar
D. tema

Kunci Jawaban (soal pretest dan posttest)

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

LAMPIRAN 3

HASIL BELAJAR SISWA

(PRE-TEST & POST-TEST)

No	Nama	L/P	Pre-test	Post-test
1.	A. Pangeran D.	L	80	95
2.	A.M Zakki Daffa	L	65	80
3.	Hidayat Nur Asri	L	60	80
4.	Ikhzan Adzani W.	L	80	95
5.	Laode A.M Irfan	L	50	85
6.	M. Aidil Patimbang	L	65	80
7.	M. Nabil Al Amar	L	60	80
8.	Marcel Febrian	L	60	80
9.	Muh. Rasya	L	70	95
10.	Muh. Zaki Febriano	L	65	80
11.	Muh. Fuad Nadhil	L	80	95
12.	Muh. Ikhsan Putra	L	60	75
13.	Muh. Azhar	L	70	95
14.	Muh. Anugerah Pratama	L	60	85
15.	Muh. Ikram	L	65	80
16.	Rasya Tama Damadika	L	60	80
17.	Ahmad Farel	L	60	85
18.	Ahmad Khafifi	L	65	80
19.	St. Wahidah Nur H.	P	60	75

20.	St. Putri Fatilah	P	75	95
21.	Natania Ayudya	P	60	80
22.	St. Aiga	P	50	80
23.	Nabila Saskia Putri	P	70	85
24.	Rezky Attaina	P	60	80
25.	St. Shiren Nur Fitri	P	75	95
26.	Aurel Cipta H.	P	60	80
27.	Saskia Marga Luna	P	65	80
28.	Fiona Amelia	P	60	80
29.	Lutfiah Annisa	P	60	85
30.	Maydan Nugrah H.	P	70	95
31.	Sien Azizah Putri	P	60	80
32.	Salwa Dhita Virizca	P	65	80

LAMPIRAN 4**DAFTAR HADIR SISWA KELAS V-7
SD NEGERI MANGKURA IV MAKASSAR**

No	Nama	L / P	Pertemuan Ke-					
			I	II	III	IV	V	VI
1.	A. Pangeran D.	L						
2.	A.M Zakki Daffa	L						
3.	Hidayat Nur Asri	L		-				
4.	Ikhzan Adzani W.	L						
5.	Laode A.M Irfan	L						
6.	M. Aidil Patimbang	L						
7.	M. Nabil Al Amar	L						
8.	Marcel Febrian	L		-				
9.	Muh. Rasya	L						
10.	Muh. Zaki Febriano	L						
11.	Muh. Fuad Nadhil	L						
12.	Muh. Ikhsan Putra	L						
13.	Muh. Azhar	L						
14.	Muh. Anugerah Pratama	L						
15.	Muh. Ikram	L						
16.	Rasya Tama Damadika	L						
17.	Ahmad Farel	L						
18.	Ahmad Khafifi	L						
19.	St. Wahidah Nur H.	P						

20.	St. Putri Fatilah	P		-				
21.	Natania Ayudya	P						
22.	St. Aiga	P						
23.	Nabila Saskia Putri	P						
24.	Rezky Attaina	P						
25.	St. Shiren Nur Fitri	P						
26.	Aurel Cipta H.	P				-		
27.	Saskia Marga Luna	P						
28.	Fiona Amelia	P			-			
29.	Lutfiah Annisa	P						
30.	Maydan Nugrah H.	P						
31.	Sien Azizah Putri	P						
32.	Salwa Dhita Virizca	P						

LAMPIRAN 5

Tabel 4.5 Distribusi Nilai *Pretest* dan *Posttest* hasil belajar pada Siswa Kelas

V-7 SD Negeri Mangkura IV Makassar

Subjek	Perolehan Nilai		Gain (d)	d^2
	Pretes	Postes	Postes – Pretes	
1	80	95	15	225
2	65	80	15	225
3	60	80	20	400
4	80	95	15	225
5	50	85	35	1.225
6	65	80	15	225
7	60	80	20	400
8	60	80	20	400
9	70	95	25	625
10	65	80	15	225
11	80	95	15	225
12	60	75	15	225
13	70	95	25	625
14	60	85	25	625
15	65	80	15	225
16	60	80	20	400
17	60	85	25	625
18	65	80	15	225
19	60	75	15	225

20	75	95	20	400
21	60	80	20	400
22	50	80	30	900
23	70	85	15	225
24	60	80	20	400
25	75	95	20	400
26	60	80	20	400
27	65	80	15	225
28.	60	80	20	400
29.	60	85	25	625
30.	70	95	25	625
31.	60	80	20	400
n = 32	2.000	2,615	$\bar{d} = 615$	$\bar{d}^2 = 12.975$

LAMPIRAN 6

Tabel 4.6 Menentukan Harga Md

Subjek	Perolehan Nilai		Gain (d)
	Pretes	Postes	Postes – Pretes
1	80	95	15
2	65	80	15
3	60	80	20
4	80	95	15
5	50	85	35
6	65	80	15
7	60	80	20
8	60	80	20
9	70	95	25
10	65	80	15
11	80	95	15
12	60	75	15
13	70	95	25
14	60	85	25
15	65	80	15
16	60	80	20
17	60	85	25
18	65	80	15
19	60	75	15
20	75	95	20

21	60	80	20
22	50	80	30
23	70	85	15
24	60	80	20
25	75	95	20
26	60	80	20
27	65	80	15
28	60	80	20
29	60	85	25
30	70	95	25
31	60	80	20
32.	65	95	15
n = 32	2.000	2,615	$\Sigma d = 615$

$$Md = \frac{\Sigma d}{N} = \frac{615}{32} = 19,22$$

Lampiran 7

Menentukan/Mencari Harga $\sum X^2d$

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

$$\begin{aligned}\sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{\sum d^2}{N} \\ &= 12.975 - \frac{615^2}{32} \\ &= 12.975 - \frac{378.225}{32} \\ &= 14.125 - 11.819 \\ &= 2.306\end{aligned}$$

Jadi, $\sum X^2d = 2.306$

LAMPIRAN 8

Menentukan Harga T_{Hitung} :

$$t = \frac{Md}{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}} = \frac{19,22}{\frac{2.306}{32 \times 31}} = \frac{2.306}{32 \times 31} = \frac{19,22}{1,52} = \frac{19,22}{1,23} = 15,626$$

$$t = 15,626$$

LAMPIRAN 9

Tabel 4.8 Tabel Distribusi T

d.b.	Tingkat Signifikansi							
	Dua Sisi	20%	10%	5%	2%	1%	0,2%	0,1%
Satu Sisi	10%	5%	2,5%	1%	0,5%	0,1%	0,05%	
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	318,309	636,619	
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	22,327	31,599	
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	10,215	12,924	
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	7,173	8,610	
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	5,893	6,869	
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,208	5,959	
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	4,785	5,408	
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	4,501	5,041	
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,297	4,781	
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,144	4,587	
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,025	4,437	
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	3,930	4,318	
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	3,852	4,221	
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	3,787	4,140	
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	3,733	4,073	
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	3,686	4,015	
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,646	3,965	
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,610	3,922	
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,579	3,883	

20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,552	3,850
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,527	3,819
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,505	3,792
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,485	3,768
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,467	3,745
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,450	3,725
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,435	3,707
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,421	3,690
28	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	3,408	3,674
29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	3,396	3,659
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	3,385	3,646
31	1,309	1,696	2,040	2,453	2,744	3,375	3,633

LAMPIRAN 10

DOKUMENTASI



RIWAYAT HIDUP



Ayu Aslianita, lahir di Tarumpakkae pada tanggal 01 Desember 1994 dan merupakan buah kasih sayang dari pasangan ayahanda Agus Nawawi dengan ibunda Liliana DB, S.Pd. Penulis menempuh pendidikan di TK PGRI Mularanru'e Liu pada tahun 1999 kemudian penulis melanjutkan pendidikan dasar di SDN 231 Liu tahun 2001 sampai tahun 2007. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Majauleng dan tamat pada tahun 2010. Penulis lalu melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Majauleng dan tamat tahun 2013. Pada saat ini penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar dan terdaftar pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, program studi Strata 1 (S1) dengan judul skripsi: "Pengaruh Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SD Negeri Mangkura IV Makassar."