

**PENGARUH MEDIA AUDIO TERHADAP KEMAMPUAN
MENYIMAK CERITA RAKYAT MURID KELAS V SD
INPRES KALEBAJENG KECAMATAN BAJENG
KABUPATEN GOWA**



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

YULIANA

10540 8651 13

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
AGUSTUS, 2017**



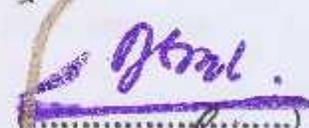
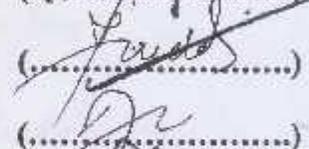
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

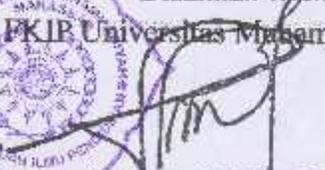
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **YULIANA**, NIM **10540 8651 13** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 012/Tahun 1439 H/2018 M, tanggal 09 Jumadil Awal 1439 H/26 Januari 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Rabu tanggal 31 Januari 2018.

Makassar, 14 Jumadil Awal 1439 H
31 Januari 2018 M

Panitia Ujian :

- | | | |
|--------------------|--|---|
| 1. Pengawas Umum : | Dr. H. Abdal Rahim, S.E., M.M. |  |
| 2. Ketua : | Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. |  |
| 3. Sekretaris : | Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd. |  |
| 4. Dosen Penguji : | 1. Dr. Syafruddin, M.Pd. |  |
| | 2. Andi Adam, S.Pd., M.Pd. |  |
| | 3. Dr. Drs. Abdul Munir Kondongan, M.Pd. |  |
| | 4. Abdan Syakur, S.Pd., M.Pd. |  |

Disahkan Oleh :
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
 NBM: 260 934



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **YULIANA**
NIM : 10540 8651 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar

Dengan Judul : **Pengaruh Media Audio terhadap Kemampuan
Meayimak Cerita Rakyat Murid Kelas V SD Inpres
Kalebajeng Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa**

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

Makassar, Januari 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Drs. Abdul Munir Kondongan, M.Pd.

Dr. Syafruddin, 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



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **YULIANA**
NIM : 10540 8651 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Media Audio Terhadap Kemampuan Menyimak
Cerita Rakyat Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V
SD Inpres Kalebajeng Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.**

Dengan ini menyatakan bahwa :

Skripsi yang saya ajukan didepan tim penguji adalah ASLI hasil karya saya sendiri, bukan hasil ciplakan dan tidak dibuatkan oleh siapapun.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2017

Yang membuat pernyataan

YULIANA



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

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **YULIANA**
NIM : 10540 8651 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2017

Yang membuat perjanjian

YULIANA

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Hinaan adalah sumber kekuatanku

keringat adalah sumber semangatku

air mata adalah sumber kebahagiaanku

Hinaan, keringat, dan air mata

sangatlah menyakitkan

tetapi jika kita menjalaninya dengan sabar dan ikhlas

maka Tuhan akan membalasnya dengan caranya yang jauh lebih indah

Dengan segala kerendahan hati

kupersembahkan karya sederhana ini

kepada Ayahanda dan Ibundaku tercinta

atas segala doa dan pengorbanannya selama ini

dan kepada nenek dan kedua saudaraku tersayang

terima kasih telah memberiku dukungan dan motivasi

Serta kepada sahabat-sahabat dan keluarga tercintaku

atas segala bantuan dan doanya

ABSTRAK

Yuliana, 2017. *Pengaruh Media Audio Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Murid Kelas V SD Inpres Kalebajeng Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Abdul Munir Kondangan dan Pembimbing II Syafruddin.

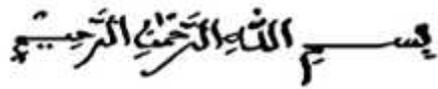
Tujuan umum yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media audio terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimental yang menggunakan desain “*One Group Pretest Posttest Design*” Populasi penelitian ini adalah seluruh murid kelas V SD Inpres Kalebajeng Kabupaten Gowa yang berjumlah 24 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, dan pemberian tes. Data yang terkumpul dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan statistik inferensial.

Berdasarkan analisis data, terlihat bahwa nilai pengaruh media audio terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat murid kelas V SD Inpres Kalebajeng Kabupaten Gowa sebesar 18,421. Berdasarkan nilai t_{hitung} tersebut dibandingkan t_{tabel} distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1 = 24 - 1 = 23$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,069$. Sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $18,421 > 2,069$. Perbandingan hasil kemampuan pretest dan posttest menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebanyak 18,421 $>$ t_{tabel} sebanyak 2,069. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima. Hipotesis diuji dengan statistik uji t, yaitu media audio berpengaruh diterapkan dalam kemampuan menyimak cerita rakyat murid kelas V SD Inpres Kalebajeng Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Kata Kunci : Media audio, kemampuan menyimak, cerita rakyat.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah swt., yang telah memberikan rahmat, hidayah serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Media Audio Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Murid Kelas V SD Inpres Kalebajeng Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa”**

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makasar. Terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendorong dan membimbing penulis, baik tenaga, ide-ide maupun pemikiran. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada ayahanda Baso dan ibunda Syaida yang telah mencurahkan kasih sayang dan cintanya dalam membesarkan, dan mendidik penulis serta doa restu yang tak henti-hentinya untuk keberhasilan penulis.

Dr. Drs. Abdul Munir Kondangan, M,Pd dosen pembimbing I dan Dr. Syafruddin.M.Pd, dosen Pembimbing II yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasihat serta waktunya selama penelitian dan penulisan skripsi ini.

Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Abdul Rahman Rahim, SE., MM. dan Dr. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., PhD, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang telah memfasilitasi penulis dalam menjalani pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar. Sulfasyah, MA., Ph.D 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 jurusan PGSD yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi penulis.

Hj.Sunniati, S.Pd, kepala SD Inpres Kalebajeng Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa yang telah memberikan izin penelitian. Guru dan Staf Karyawan SD Inpres Kalebajeng Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa yang telah membantu peneliti selama penelitian, serta pihak-pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penelitian ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan yang tidak ternilai harganya ini mendapat imbalan disisi Allah SWT sebagai amal ibadah, dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Aamiin yaa Rabbal Alamiin.

WassalamuAlaikumWarahmatullahiWabarakatuh

Billahifissabililhaq FastabiqulKhaerat.

Takalar , 20 Agustus 2017

Penulis,

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari sekian banyak mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia secara umum adalah mengembangkan keterampilan murid dalam menggunakan bahasa, baik untuk kemampuan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Salah satu kegiatan berbahasa adalah bercerita. Bercerita merupakan salah satu metode yang di yakini 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 kita ketahui, dan (4) cerita dapat membantu untuk membuat pengertian kehidupan, membantu untuk menciptakan kehidupan diri sendiri sebagaimana sebuah cerita.

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 murid 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 bahasa yang

lain,yaitu keterampilan berbicara, membaca dan menulis. Proses pembelajara menyimak lebih besar jika dibandingkan dengan kegiatan keterampilan berbahasa lainnya. Hal ini membuktikan bahwa dalam kehidupan sehari-hari, kita tidak pernah lepas dari kegiatan menyimak, baik menyimak cerita,laporan,iklan,dan lain-lain.

Dari hasil observasi disekolah dasar kondisi pembelajaran menyimak cerita masih terkesan monoton,sehingga kualitas keterampilan berbahasa murid masih kurang. Hal ini terlihat dari keaktifan murid di kelas, tidak semua murid 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 murid, 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 biasa dilihat dari pendeknya tulisan murid kalau murid disuruh menceritakan kembali isi cerita.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran menyimak cerita murid supaya 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 paradigm dalam proses pembelajaran dari *teacher centered ke student centered*, dari *passive learning keactive learning*, penggunaan media juga merupakan alat bantu bagi guru sehingga murid lebih mudah dalam memahami isi atau pesan yang terkandung dalam suatu mata pelajaran, apalagi bagian akusia sekolah dasar yang dalam perkembangannya masih berada dalam tahap operasional kongkrit. Keberadaan media pembelajaran akan sangat membantu belajar anak-anak diusia tersebut.

Memperhatikan pembelajaran Indonesia tersebut sebaiknya penyelenggaraan pembelajaran bahasa Indonesia mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan peserta didik agar menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat serta pengembangan diri murid sebagai pribadi. Hal ini berimplikasi pada bagaimana seorang pendidik mendesain pembelajaran bahasa Indonesai di kelas. Pemilihan media dan metode yang sesuai dengan kurikulum dan potensi murid adalah bagian lain yang harus diperhatikan oleh pendidik.

Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan 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, murid 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 maksimal 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 masih terpaku pada buku pegangan.

Melalui media audio diharapkan ada peningkatan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam hal peningkatan pembelajaran menyimak cerita dan peningkatan prestasi. Atas dasar tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang *“Pengaruh Media Audio Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres Kalebajeng Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.*

B. Rumusan Masalah

Untuk mengetahui rumusan masalah dalam penelitian ini : apakah ada pengaruh media audio terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Inpres Kalebajeng Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa ?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian untuk mendiskripsikan pengaruh media audio terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas V SD Inpres Kalebajeng Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Dengan penelitian ini diharapkan murid semakin termotivasi dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran menyimak cerita. Muncul kesadaran guru untuk lebih mengoptimalkan sarana media khususnya dalam pembelajaran menyimak cerita, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi anak didik. Dengan demikian pada akhirnya pembelajaran dengan media audio mampu meningkatkan prestasi belajarnya dan juga perilaku atau sikapnya sesuai dengan nilai-nilai yang hendak dicapai khususnya melalui pembelajaran bahasa Indonesia.
- b. Mengemas pembelajaran bahasa Indonesia secara lebih kreatif, inovatif, dan menarik dengan menggunakan media audi, sehingga kesan konvensional dan membosankan pada pembelajaran bahasa khususnya menyimak cerita dapat diminimalisir.
- c. Meningkatkan prestasi dan keunggulan bahasa Indonesia murid yang baik dan benar akan menambah nilai tawar bagi sekolah.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi untuk peningkatan metode pembelajaran menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media audio di sekolah dasar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian Yang Relevan

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

1. Afiati, Rini. (2009) dalam tesisnya yang berjudul “Efektifitas media komputer dan audio *cassette recorder* dalam pembelajaran menyimak cerita murid kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Kebondalem Kabupaten Pemalang” pada Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) ada perbedaan keefektifan media computer melalui laboratorium bahasa dan media konvensional dalam pembelajaran menyimak cerita bahasa Indonesia, (2) tidak ada perbedaan keefektifan media audio cassette recorder dan media konvensional dalam pembelajaran menyimak cerita bahasa Indonesia, (3) ada perbedaan keefektifan media computer melalui laboratorium bahasa dan media audio cassette recorder dalam pembelajaran menyimak cerita bahasa Indonesia, dan (4) ada perbedaan keefektifan penggunaan media computer melalui laboratorium bahasa, media audio cassette recorder, dan media konvensional dalam pembelajaran menyimak cerita bahasa Indonesia.

2. Mahsun, Ali. (2010) dalam tesisnya yang berjudul “Pengaruh penerapan media audiovisual dalam pembelajaran bercerita di MI Perguruan Mu’allimat Cukir Jombang” pada Program Studi Pendidikan Dasar Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media audiovisual VCD cerita lebih berpengaruh dibandingkan dengan media konvensional dalam pembelajaran bercerita, (2) terdapat perbedaan kemampuan bercerita murid laki-laki dan perempuan pada kelompok eksperimen dan kontrol, (3) terdapat interaksi variabel jenis kelamin dengan media yang digunakan.

2. Pengertian Menyimak

Di dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia, pembelajaran menyimak kurang mendapat perhatian sebagaimana keterampilan berbahasa yang lain. Belum tentu guru bahasa secara khusus mengajarkan sekaligus menguji kemampuan menyimak murid, walaupun sebenarnya kemampuan itu sangat diperlukan untuk mengikuti kemampuan pembelajaran selanjutnya. Menurut Tarigan (2003: 24) menyimak diartikan sebagai kemampuan menangkap dan memahami bahasa lisan. Bahan yang sesuai berupa wacana yang memuat informasi. Untuk mengukur kemampuan murid menangkap dan memahami informasi yang terkandung didalam wacana yang diterima melalui saluran pendengaran. Menyimak merupakan proses untuk mengorganisasikan apa yang didengar dan menempatkan pesan suara-suara didengar ditangkap menjadi makna yang dapat diterima. Proses menyimak terdiri dari tiga langkah yaitu:

- a. menerima masukan yang didengar,

b. melibatkandiri terhadap masukan yang didengar, dan menginterpretasikan dan berinteraksi dengan masukan yang didengar. Menyimak memiliki makna mendengarkan atau memperhatikan baik-baik apa yang dikatakan orang lain. Jelas faktor kesengajaan dalam kegiatan menyimak cukup besar, lebih besar daripada mendengarkan karena dalam kegiatan menyimak ada usaha memahami apa yang disimaknya sedang dalam kegiatan mendengarkan tingkatan pemahaman belum dilakukan. Dalam kegiatan menyimak bunyi bahasa yang tertangkap oleh alat pendengar lalu diidentifikasi, dikelompokkan menjadi suku kata, kata, frase, klausa, kalimat, dan akhirnya menjadi wacana (Sutari dkk, 1997: 17). Tarigan (1983: 19) menyatakan bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang tidak disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Akhaidah, dkk. (1997: 19) menyatakan bahwa menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasikan, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya. Menyimak adalah salah satu keterampilan yang dibutuhkan oleh seorang fasilitator. Menyimak bukanlah hanya mendengarkan sesuatu yang “masuk kuping kiri keluar kuping kanan” atau sebaliknya. Menyimak adalah mendengar untuk memahami apa yang dikatakan orang lain dengan proses serius yang tidak bisa dilakukan hanya dengan mengandalkan kebiasaan, reflex maupun insting. Berdasarkan

pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah mendengarkan lambing-lambang bunyi yang dilakukan dengan sengaja dan penuh perhatian disertai pemahaman, apresiasi, interpretasi, reaksi, dan evaluasi untuk memperoleh pesan, informasi, menangkap isi atau pesan, dan memahami komunikasi.

3. Tujuan Menyimak

Perbedaan tujuan menyimak dapat menyebabkan adanya perbedaan aktivitas menyimak. Adapun tujuan menyimak antara lain sebagai berikut:

a. Untuk Mendapatkan Fakta

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

b. Untuk menganalisis fakta.

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

c. Untuk mengevaluasi fakta.

Setelah menganalisis fakta, dalam benak penyimak yang kritis akan muncul beberapa pertanyaan sehubungan dengan hasil analisisnya terhadap suatu bahan simakan. Dalam mengevaluasi fakta, penyimak perlu

mempertimbangkan bahan simakan dengan menggunakan segala pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya.

d. Untuk mendapatkan inspirasi.

Di dalam kehidupan sehari-hari, manusia sering dihadapkan pada beberapa masalah dalam hidup mereka. Kadang-kadang, kegiatan menyimak dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah-masalah tersebut dengan cara mencari inspirasi. Kegiatan menyimak yang dapat menimbulkan inspirasi adalah seperti menyimak pengajian, seminar, dan sebagainya.

e. Untuk mendapatkan hiburan.

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

f. Memperbaiki kemampuan berbicara.

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

4. Manfaat Menyimak

Menurut Setiawan (dalam Arini, 2007: 20-21), manfaat menyimak adalah sebagai berikut: (a) 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. (b) Meningkatkan intelektualitas serta memperdalam

penghayatan keilmuan dan khasanah ilmu kita. (c) Memperkaya kosakata, menambah perbendaharaan ungkapan yang tepat, bermutu, dan puitis. Orang yang banyak menyimak komunikasinya menjadi lebih lances dan kata-kata yang digunakan menjadi lebih variatif. (d) Memperluas wawasan, meningkatkan penghayatan hidup serta membina sifat terbuka dan objektif. (e) Meningkatkan kepekaan dan kepedulian social. (f) Meningkatkan citra artistik jika yang kita simak itu merupakan bahan simakan yang isinya halus dan bahasanya indah. Banyak menyimak dapat menumbuh suburkan sikap apresiatif, sikap menghargai karya atau pendapat orang lain dalam kehidupan serta meningkatkan selera estetis kita. (g) 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.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Menyimak

Menurut Arini (2007: 26) mengemukakan bahwa 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 tingkah

polahnya 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, murid 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 menolak 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 murid untuk menanamkan serta memperbesar motivasi mereka untuk menyimak dengan tekun.

f. 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 murid 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 murid mendapatkan kesempatan yang sama untuk menyimak. Lingkungan sosial juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan murid 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.

6. Tes Keterampilan Menyimak

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

Penetapan jenis sasaran kemampuan yang dijadikan fokus tes disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta tes. Untuk tingkat pemula dapat digunakan butir-butir tes yang jawabannya memerlukan sekedar pemahaman tentang hal-hal yang secara langsung, konkrit, dan harfiah termuat dalam wacana.

Disamping tentang identifikasi dan rincian kemampuan tes menyimak, bagian penting lain adalah pemilihan wacana untuk dipahami dengan memperdengarkannya kepada peserta tes. Dari wacana itulah nantinya

sejumlah pertanyaan harus dijawab oleh peserta tes sesuai dengan pemahamannya terhadap isi wacana. Tes menyimak sebaiknya tidak merupakan sesuatu yang asing dalam berbagai aspek, kecuali isi wacananya yang pemahamannya merupakan sasaran pokok dari tes menyimak.

7. Pembelajaran

Pembelajaran diartikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan pembelajaran artinya proses atau caramenjadikan orang atau mahluk hidup belajar (Poerwadarminta W.J.S., 1984: 849). Pembelajaran terjemahan dari kata “instruction” yang terdiri dari self instruction (dari dalam internal) dan eksternal instruction (dari eksternal). Pembelajaran yang bersifat internal antara lain datang dari pendidik yang disebut teaching atau pengajaran. Pembelajaran yang bersifat eksternal prinsip-prinsip belajar dengan sendirinya menjadi prinsip pembelajaran (Oemar Hamalik, 2004: 9). Pembelajaran secara sederhana diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri (Abuddin, 2009: 85). Melalui pembelajaran terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui interaksi dan pengalaman belajar. Pembelajaran berbeda dengan mengajar yang pada prinsipnya menggambarkan aktivitas pendidik, sedangkan pembelajaran menggambarkan aktivitas peserta didik. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 297), pembelajaran adalah kegiatan pendidik secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat peserta didik belajar aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Menurut Oemar Hamalik (1995: 57) pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik. Kegiatan ini meliputi unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Unsur manusiawi ini meliputi peserta didik, pendidik dan tenaga lainnya. Pada hakikatnya pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik secara terprogram agar peserta didik mampu belajar secara aktif. Proses pembelajaran dilakukan untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik.

Dari beberapa pengertian di atas, yang dimaksud dengan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan pendidik, peserta didik dan komponen lainnya dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan pendidik dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif dan ditunjang oleh berbagai unsur lainnya untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Pembelajaran dapat berhasil jika ada feed back atau balikan yang baik antara pendidik dengan peserta didik. Pendidik harus berusaha sebaik mungkin agar peserta didik dapat membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir dan memahami yang dipelajari, sehingga membentuk suatu perubahan pada diri peserta didik sesuai dengan minat dan kemampuan masing-masing. Jika sudah terjadi feed back antara pendidik dan peserta didik, diharapkan tujuan

pembelajaran tersebut dapat tercapai. Pembelajaran dikatakan efektif, jika mampu memberikan pengalaman baru kepada peserta didik, membentuk kompetensi peserta didik serta mengantarkan mereka ke tujuan yang ingin dicapai secara optimal. Model mengajar yang tidak efektif menjadi penghambat kelancaran proses pembelajaran, sehingga banyak tenaga dan waktu terbuang sia-sia. Oleh karena itu, model yang diterapkan oleh seorang pendidik akan berdaya guna dan berhasil guna jika mampu dipergunakan dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Rusman, 2010: 325).

8. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan aspek yang penting dalam proses pembelajaran selain metode atau pendekatan yang digunakan oleh pendidik. Bahkan dapat dikatakan bahwa media akan menunjang pilihan metode atau pendekatan yang telah didesain oleh guru dalam skenario pembelajarannya. Kata media berasal dari kata latin *medius* yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Secara umum, media adalah semua bentuk perantara untuk menyebarkan atau menyampaikan sesuatu pesan (message) dan gagasan kepada penerima. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai suatu benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Mukminan, 2009:97).

Pada konteks pembelajaran, media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa adanya bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam (Hujair AH Sanaky, 2009:3).

Dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut: (Arief S. Sadiman dkk: 86): (a) ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri, (b) apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitasnya, (c) faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama artinya media dapat digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media mempunyai peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, termasuk dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Menurut Nana Sudjana & A Rifa'i (2002: 2) merinci manfaat media pembelajaran yang meliputi: (a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian murid sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar murid. (b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh paramurid dan memungkinkan murid menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. (c) Metode mengajar akan lebih

bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga murid tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran. (d) Murid lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Hujair AH. Sanaky (2009: 5) mengemukakan tentang manfaat media pembelajaran baik bagi pengajar maupun bagi pembelajar antara lain: Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, yaitu: (a) memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan, (b) menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik, (c) memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik, (d) memudahkan kendali pengajar terhadap materi pembelajaran, (e) membangkitkan rasa diri seorang pengajar, dan (f) meningkatkan kualitas pengajaran.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Bentuk dan jenis media pembelajaran sangat beragam. Dari berbagai aneka ragam media tersebut maka dapat dijumpai berbagai macam klasifikasi jenis media pembelajaran. Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rifai (2002: 3-4) ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran, yaitu: (1) media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lainlain. Media grafis juga sering disebut media dua dimensi karena media ini mempunyai ukuran panjang dan lebar; (2) media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat

(solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dan lain-lain; (3) media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dengan transparansi, dan lain-lain; dan (4) lingkungan, yaitu segala sesuatu yang ada disekitar murid, pasar, kebun, pedagang, perilaku guru, hewan dan lain-lain.

9. Hakikat Media Audio

a. Konsep Media Pembelajaran

Segala sesuatu yang dapat didengar oleh telinga normal dapat dikatakan sebagai audio atau suara. Telinga normal hanya mampu mendengar suara dalam rentang frekuensi antara 20 sampai 20.000 Hertz. Suara itu bisa berupa kata-kata atau ucapan, musik, bunyi-bunyi, dan sebagainya. Media berasal dari kata “Medium” yang berarti pengantar atau perantara, yaitu penganta/perantara sumber pesan dengan penerima pesan. (Anita 2008 : 61) jadi media audio yaitu media untuk menyampaikan pesan atau rangkain pesan hanya melalui suara.

Sadiman (2005 : 85) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sulaiman (2011) dalam situsnya berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video, dan sebagainya.

Hamdani (2005 : 88) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan murid dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Sedangkan yang dimaksud media pendidikan adalah penggunaan diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran yang biasanya sudah dituangkan dalam GBPP (Garis Besar Program Pengajaran) dan dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar Hamdani (dalam Misda 2005:93)

Berdasarkan pengertian-pengertian yang telah diberikan, maka media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian murid sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan murid dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

b. Hakikat Media Audio Berupa Kaset

Arsad (dalam Wibawa, 2008 : 102) mengemukakan bahwa media audio dapat berupa Radio, Tape recorder dan kaset. Media audio yaitu media untuk menyampaikan rangkaian pesan hanya melalui suara. Media audio mempunyai sifat yang khas: (1) hanya mengandalkan suara (indera pendengaran), (2) Personal cenderung satu arah, (3) mampu menggugah imajinasi.

Media Audio (media dengar) adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dengan kata lain, media jenis ini hanya melibatkan indera dengar dan menipulasi unsure bunyi atau suara semata (Setyosari dan Sihkabuden, 2005 : 148; Yudhi Munadi, 2008). Suara adalah fenomena fisik yang dihasilkan oleh getaran suatu benda yang berupa sinyal analog dengan amplitude yang berubah secara kontinyu terhadap waktu. Suara di antaranya berarti bunyi yang dikeluarkan dari mulut manusia, bunyi binatang, ucapan (perkataan), dan bunyi bahasa (bunyi ujar). Dari itu, dilihat dari sifat

pesan yang diterima, media audio ini bias menyampaikan pesan verbal maupun non verbal. Pesan verbal berupa bahasa lisan atau kata-kata, sedangkan pesan non verbal berwujud bunyi-bunyi dan vokalisasi, seperti geretuan, gumam, music, dan lain-lain. Poerwadarminta (dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2007 : 104).

c. Fungsi Media Audio

Fungsi media audio menurut Arsyad (dalam Ai Eska Hudaya, 2012:15) antara lain: (a) Sebagai alat perantara dalam pembelajaran. (b) Alat yang dapat membantu proses belajar mengajar untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan. (c) Alat yang sangat dibutuhkan oleh seseorang guru dalam pembelajaran dan dalam mengefektifkan proses belajar murid. (d) Alat batu untuk mempermudah komunikasi antara guru dan murid. (e) Alat yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. (f) Sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. (g) Penggunaan media audio dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap murid”.

d. Langkah-Langkah Pengumuman Media Audio Dalam Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana (2002 : 131-132) langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media audio didasarkan pada system pemanfaatannya dalam kegiatan pengajaran. Langkah-langkah tersebut adalah:

1. Langkah persiapan : (a) Persiapan dalam merencanakan, berkonsultasi tentang materi dan perencanaan. (b) Berikan pengarang khusus terhadap

ide-ide yang sulit bagi murid yang akan dikemukakan dalam materi. (c) Kelompok sasaran harus di perhitungkan, apakah perorangan atau kelompok kecil,ataukah besar. (d) Usahakan sasaran harus dalam keadaan siap. (e) Periksa peralatan yang akan di gunakan.

2. Langkah penyajian : (a) Sajikan dalam waktu yang tepat dengan kebiasaan atau cara mereka mendengarkan. (b) Atur situasi ruangan berikan semangat untuk perhitungan dan mulai konsentrasi terhadap permasalahan yang akan di hadapi.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio

1. Kelebihan media audio

Sadiman (dalam sulaiman 2011 : 50), mengemukakan bahwa : (a) Harga murah dan variasi dan program lebih banyak dari pada tv; (b) sifatnya mudah untuk di pindahkan; (c) Dapat di gunakan bersama-sama dengan perekam radio di atau di putar kembali; (d) Dapat merangsang partifitasi aktif pendenar murid,serta dapat mengembangkan daya imajinasi seperti menulis ,menggambar dan sebagainya; (e) Dapat memutuskan perhatian murid seperti memba puisi,sastra, dan music.

2. Kekurangan media audio

Kekurangan media audio, Arsyad (2003 : 46) mengemukakan bahwa :(a) Dalam suatu rekaman sulit menemukan lokasi suatu pesan atau informasi, jika pesan atau informasi tersebut berada di tengah-tengah pita, apalagi jika radio,tape tidakmemiliki angka-angka penentuan utara; (b) Kecepatan rekaman dan pengaturan trek yang bermacam-maca menimbulkan

kesulitan untuk memainkan kembali rekaman yang direkam suatu mesin perekam yang berbeda.

f. Penerapan Media Audio Berupa Kaset Untuk Meningkatkan Kemampuan Murid Kelas V Dalam Mengungkapkan Isi Cerita Rakyat

Adapun langkah-langkah dalam meningkatkan kemampuan murid kelas V dalam mengungkapkan kembali isi cerita rakyat dengan menggunakan media audio, dapat dijabarkan sebagai berikut: (a) Guru membagi murid dalam empat kelompok yang beranggotakan 3-4 orang. (b) Masing-masing kelompok menyimak isi cerita rakyat melalui media audio. (c) Guru membagikan lembar kerja murid (LKS) dengan menanyakan tokoh, sifat tokoh latar dan amanat yang ada didalam cerita rakyat. (d) Masing-masing kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan disetiap anggota kelompok bias bekerja sama dan mengetahui jawabannya. (e) Setiap perwakilan dan kelompok mempresentasikan hasil pekerjaan di depan kelas. (f) Guru meneruskan dan melengkapi setiap jawaban dari murid. (g) Setelah itu, guru memerintahkan pada setiap murid untuk dapat mengungkapkan atau menceritakan kembali secara lisan isi cerita rakyat yang didengar dari media audio. (h) Guru mengadakan evaluasi pembelajaran. (i) Kesimpulan.

10. Cerita Rakyat

a. Pengertian

Cerita rakyat dapat didefinisikan sebagai berikut. Menurut Djamaris (dalam Olman, 2011: 1) cerita rakyat adalah golongan cerita yang hidup dan berkembang secara turun temurun dari satu generasi ke

generasi berikutnya. Cerita rakyat biasanya disampaikan secara lisan oleh pencerita yang hafal alur ceritanya maka rakyat disebut sastra lisan.

Fungsi cerita rakyat lisan pada umumnya antara lain:

- a) Cerita dapat mencerminkan angan-angan kelompok.
 - b) Cerita rakyat yang digunakan sebagai pengesahan penguatan suatu adat kebiasaan kelompok pranata-pranata yang merupakan lembaga kebudayaan masyarakat yang bersangkutan.
 - c) Cerita rakyat berfungsi sebagai alat pengendali sosial (sosial control) atau sebagai alat pengawasan, agar norma-norma masyarakat dapat dipatuhi
- b. Jenis-jenis cerita rakyat

Cerita rakyat menurut Natia (2008: 88) mengemukakan bahwa pengertian dongeng, legenda, dan mite adalah sebagai berikut:

- a) Dongeng adalah cerita khayal yang tidak mungkin terjadi. Dongeng lahir dari khayalan pengarang. Contoh: cindelas, andhe-andhe lumut, bawang putih dan bawang merah, dan seterusnya.
- b) Legenda adalah dongeng asal mula suatu tempat, gunung, peristiwa dan sebagainya. Contoh: malin kundang, asal-usul rawa pening, dan seterusnya.
- c) Mite adalah dongeng yang isinya berhubungan dengan kehidupan dewa-dewa, roh-roh halus, jadi berhubungan dengan kepercayaan. Timbulnya mite berkaitan erat dengan kepercayaan animism dan

dinamisme. Contoh: Nyi Roro Kidul, cerita Kuntilanak, cerita tentang Gerhana, dan seterusnya.

Berdasarkan jenis golongan cerita rakyat yang meliputi dongeng, legenda, dan mite tersebut peneliti menyimpulkan dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat berbahasa Indonesia kelas V SD Inpres Kalebajeng Kab. Gowa mengambil legenda dan dongeng, karena mite merupakan kepercayaan yang sifatnya tidak mendidik murid karena faktor perkembangan anak.

c. Unsur-unsur cerita rakyat

Cerita rakyat memiliki beberapa unsur cerita. Unsur-unsur cerita rakyat menurut Kokasih (2012: 34) antara lain:

1) Alur

Alur merupakan pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat. Secara umum alur dibagi ke dalam bagian-bagian berikut: pengenalan situasi cerita, pengungkapan peristiwa, menuju pada adanya konflik, puncak konflik, dan penyelesaian.

2) Penokohan

Penokohan merupakan cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter-karakter tokoh dalam cerita. Tokoh yang sifatnya baik disebut tokoh protagonis, sedangkan tokoh yang sifatnya jahat disebut tokoh antagonis.

3) Latar

Latar berfungsi memperkuat atau mempertegas keyakinan penyimak terhadap jalannya cerita ataupun pada karakter tokoh. Latar

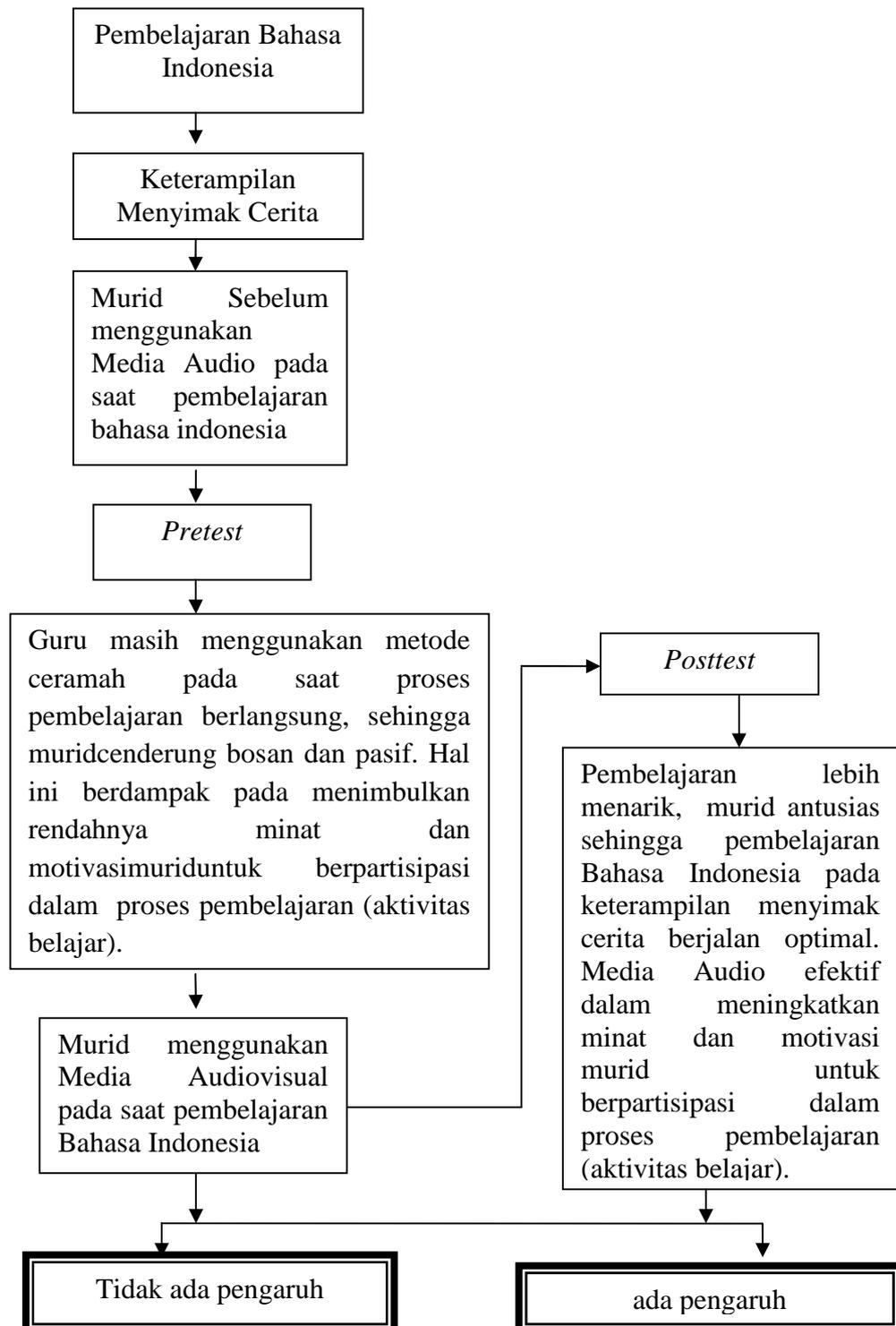
menurut Wildan (2013) antara lain: (a) Latar tempat, latar tempat merupakan keterangan yang menjelaskan tempat terjadinya peristiwa dalam cerita. Contoh latar tempat dalam cerita misalnya di hutan, di sungai, di suatu kerajaan, di desa, atau di gunung. (b) Latar waktu, latar waktu adalah waktu terjadinya peristiwa dalam cerita, misalnya pagi hari, malam hari, saat matahari terbit, setahun yang lalu, atau beberapa tahun yang lalu. (c) Latar suasana, latar suasana adalah penjelasan mengenai suasana saat peristiwa dalam cerita. Misalnya suasana menyedihkan, menggembirakan, mendung, matahari bersinar terik, gelap gulita, atau angin bertiup sepoi-sepoi. (d) Tema, tema adalah gagasan yang menjalin struktur isi cerita. Tema suatu cerita menyangkut segala persoalan, baik itu berupa masalah kemanusiaan, kekuasaan, kasih sayan, kecemburuan dan sebagainya. (e) Amanat, amanat merupakan ajaran moral atau pesan didaktis yang hendak disampaikan pengarang kepada pembaca melalui karyanya. Amanat tersirat dibalik kata-kata yang disusun, dan juga berada dibalik tema yang diungkapkan.

B. Kerangka Pikir

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk mengaktualisasikan potensi yang dimiliki oleh setiap individu dengan berbagai upaya demi penyiapan dirinya di masa yang akan datang. Potensi yang dikembangkan atau diaktualisasikan meliputi cipta, rasa, dan karsa atau potensi yang berhubungan dengan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Peran

seorang pendidik dalam membantumurid mengoptimalkan dan mengaktualisasikan potensinya sangat tinggi. Pendidik bertugas mengemas proses pembelajaran termasuk dalam hal ini menciptakan kondisi belajar yang kondusif, menyenangkan, membangkitkan motivasi, dan menggairahkan tentu menjadi sebuah keniscayaan. Dalam mata pembelajaran bahasa Indonesia misalnya, karena bahasa Indonesia bukan ilmu pasti seperti matematika, maka pendidik yang cenderung menggunakan metode ceramah atau hafalan yang menjadikan murid cenderung bosan, ditambah lagi dengan tidak adanya upaya untuk mengoptimalkan pemanfaatan media belajar. Kebosanan ini menimbulkan rendahnya minat dan motivasi murid untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran (aktivitas belajar). Jika kedua hal tersebut terus menerus terjadi maka bukan tidak mungkin prestasi murid juga ikut turun, dan tujuan pembelajaran yang tertuang dalam standart kompetensi lulusan tidak dapat dipenuhi. Oleh karena itu berdasarkan asumsi sementara ada kecenderungan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media audiovisual pada pembelajaran menyimak cerita lebih efektif dibandingkan dengan tanpa media atau pembelajaran konvensional. Ada keyakinan bahwa pembelajaran menyimak cerita dengan media audiovisual lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian di atas maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.



Gambar.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Berdasarkan pada rumusan masalah dan tujuan penelitian serta kerangka pikir, maka hipotesis penelitian ini ialah Apakah Pengaruh media audio terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat pada pembelajaran Bahasa Indonesia V SD Inpres Kalebajeng Kec. Kale Bajeng Kab. Gowa

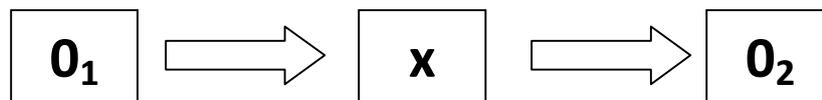
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pre-eksperimental designs dengan metode one group pre-test-post-test design (Sugiyono, 2009 :74), alasan peneliti memilih penelitian eksperimen karena peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita murid kelas V SD di Kecamatan Bajeng Kab. Gowa. Sedangkan, alasan pemilihan metode one group pre-test-post-test design karena jumlah populasi yang terdapat pada kelas V SD di Kecamatan Bajeng Kab. Gowa terbatas, sehingga tidak memungkinkan membagi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam rancangan ini digunakan satu kelompok subyek, pertama-tama dilakukan pengukuran (*pre-test*), lalu dilakukan perlakuan (*treatment*), kemudian dilakukan pengukuran kembali (*post-test*). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Dalam penelitian ini sampel pertama-tama kelas diberikan pre-testes lebih 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 2. 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 rakyat pada murid kelas V SD di Kecamatan Bajeng Kab. Gowa.

B. Populasi dan Subjek Penelitian

1. Populasi

Riduwan & Akdon (2010: 237) menguraikan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudianditarik kesimpulannya. Nawawi (Ridwan & Akdon 2010: 237) menyebutkan bahwa, "populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, baik hasil menghitung ataupun pengukuran kuantitatif maupun kualitatif pada karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap".

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa jumlah populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid di Sekolah Dasar Inpres Kalebajeng Kecamatan Bajeng Kab. Gowa sebanyak 72 murid.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian didasarkan pada hal-hal sebagai berikut :

a) Kemampuan Awal

Kemampuan awal murid didasarkan pada data pre-test. Sebelum melakukan perlakuan pada kelompok murid, murid terlebih dahulu diberikan penilaian.

b) Sampel

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan teknik Simple Random Sampling (Ridwan & Akdon, 2010) simple random sampling yaitu cara pengambilan sampel dari anggota populasi dengan menggunakan acak tanpa memperhatikan strata (tingkatan) dalam anggota populasi. Sehingga berdasarkan populasi sebanyak 72 dan 32 murid sebagai sampel uji coba instrumen.

C. Defenisi Operasional Variabel

Suharsimi Arikunto (2002 : 104) variabel adalah gejala yang bervariasi, yang menjadi obyek 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. Instrumen Penelitian

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

1. Dokumentasi Sekolah

Data hasil ujian semesteran bahasa Indonesia murid dapat diperoleh dari sekolah, dikumpulkan apa adanya. Nilai tersebut akan dianalisa kesamaannya.

2. 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 2. Kisi-Kisi Instrumen

Variabel	Definisi Operasional	Indikator Penilaian	Butir soal
Kemampuan menyimak cerita Malin Kundang sebelum menggunakan media audiovisual (konvensional) (X)	Metode menyimak yang lebih terfokus sumber informasi yang diterima oleh murid hanya dari guru, murid pasif hanya menerima, dan menganggap sesama murid adalah kompetitor yang harus dikalahkan.	1. Mengidentifikasi nama-nama tokoh 2. Menuliskan watak tokoh 3. Menentukan latar cerita dengan mengutip kalimat atau paragraf yang mendukung 4. Menentukan unsurunsur dalam cerita: alur, amanat/pesan moral dan tema	6,8,9,13,17 12,15,16 1,3,14, 2, 10 4,5,7
Kemampuan menyimak cerita Malin Kundang sesudah menggunakan	Metode menyimak dimana murid diposisikan sebagai subjek, aktif dalam merespon media audiovisual sebagai	5. Murid mengetahui mampu menceritakan kembali isi cerita 6. Memberikan pendapat atau saran	11, 18 19,20

media audiovisual (Y)	media pembelajaran, dan murid dapat ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran tersebut	(komentar) dengan alasan yang logis dan memperhatikan pilihan kata dan bahasa yang santu	
-----------------------------	--	--	--

3. Observasi

Observasi (pengamatan) adalah metode pengumpulan data dimana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Observasi akan dilakukan di kelas ketika proses belajar mengajar antar murid dan guru berlangsung. Data-data yang dicatat adalah hal-hal yang bersangkutan dengan kegiatan, perbuatan, atau tingkah laku murid. Observasi yang digunakan ialah observasi tidak terstruktur, yaitu observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang pelaksanaan belajar mengajar atau tanpa instrumen yang telah baku.

E. 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 (*post-test*), observasi, dan dokumentasi.

F. Teknik Analisis Data

1. Statistik Deskriptif

Menurut Sugiyono (2013:147) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang bersifat umum. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

- a. Rata-rata (Mean)

$$Me = \frac{\sum_{i=1}^k f \cdot x_i}{n}$$

- b. Persentase (%) nilai rata-rata

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

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden

Dalam analisis ini peneliti menetapkan kemampuan menyimak cerita rakyat sesuai dengan prosedur yang telah dicanangkan oleh Debdikbud (2003) yaitu :

Tabel 3.3 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

No	Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0-54	Sangat rendah
2	55-64	Rendah

3	65-79	Sedang
4	80-89	Tinggi
	90-100	Sangat Tinggi

Adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Inpres Kalebajeng sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Belajar

Skor	Kategori Ketuntasan Belajar
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas

2. Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Teknik statistik ini dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian. Pada tahap analisis ini, nilai yang dianalisis adalah selisih antara nilai posttest dan nilai awal (posttest-nilai awal).

Data yang terkumpul dalam penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik inferensial. Hasil penelitian berupa bahan mentah yang diperoleh dari sampel, diolah dan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik dan analisis sebagai ragam persentase. Dalam penggunaan statistik inferensial peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t) dengan tahapan sebagai berikut:

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

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan pretest dan posttest

xd = Deviasi subjektif

x^2d = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek/sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Mencari gain (d) antara pretest dan posttest

$$d = X_2 - X_1$$

Keterangan:

X_1 = nilai pretest

X_2 = nilai posttest

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

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

Keterangan:

Md = mean gain atau selisih pretest dan posttest

d = jumlah dari gain (posttest – pretest)

N = jumlah subjek pada sampel

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

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

Keterangan:

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

$\sum d$ = jumlah dari gain

$\sum d^2$ = jumlah dari gain setelah dikuadratkan

N = jumlah subjek pada sampel

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

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

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan pretest dan posttest

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

N = Subjek/sampel

- e. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan.

Kaidah pengujian signifikan:

Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti pengaruh media audio berpengaruh terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat murid kelas V SD Inpres Kalebajeng Kabupaten Gowa.

Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ H_0 diterima dan H_1 ditolak, berarti pengaruh media audio tidak berpengaruh terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat murid kelas V SD Inpres Kalebajeng Kabupaten Gowa.

- f. Menentukan harga t_{Tabel} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan = 0,05 dan dk = N-1

- g. Membuat kesimpulan apakah media audio berpengaruh terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat murid kelas V SD Inpres Kalebajeng Kabupaten Gowa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dan analisis data pada penelitian ini dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian tentang kemampuan menyimak cerita rakyat melalui media audio yang dilaksanakan di SD Inpres Kalebajeng Kabupaten Gowa.

Berdasarkan data penelitian ini dapat diuraikan dan dideskripsikan secara rinci hasil penelitian tentang berpengaruh tidaknya media audio dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat pada murid kelas V SD Inpres Kalebajeng. Untuk mengetahui berpengaruh-tidaknya media audio dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat pada murid kelas V SD Inpres Kalebajeng tersebut terlebih dahulu perlu dianalisis tentang (1) Keterampilan menyimak cerita rakyat pada murid kelas V SD Inpres Kalebajeng sebelum menggunakan media audio, (2) Keterampilan menyimak cerita rakyat pada murid kelas V SD Inpres Kalebajeng dengan menggunakan media audio. Hasil penelitian tersebut merupakan hasil kuantitatif yang dinyatakan dengan angka.

Penyajian yang bertujuan mengungkap keterampilan siswa tersebut, dapat diamati pada analisis berikut ini yang dikelompokkan kedalam dua bagian yaitu penyajian data pretest dan data posttest.

1. Hasil Analisis Statistika Deskriptif

a. Deskripsi Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Sebelum diberikan Perlakuan (*Treatment*) atau *Pretest*

Untuk memberikan gambaran awal tentang kemampuan menyimak cerita rakyat pada murid kelas V yang dipilih sebagai unit penelitian. Berikut disajikan skor kemampuan menyimak cerita rakyat pada murid kelas V sebelum diberikan perlakuan.

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari murid kelas V SD Inpres Kalebajeng dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.1. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *pretest*

X	F	F.X
30	6	180
40	4	160
50	5	250
60	6	360
70	3	210
Jumlah	24	1160

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1160$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 24. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$Me = \frac{\sum_{i=1}^k f \cdot x_i}{N}$$

$$= \frac{1160}{24}$$

$$= 48,33$$

Dari hasil perhitungan di atas, maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar kemampuan menyimak cerita rakyat murid kelas V SD Inpres Kalebajeng, sebelum menggunakan media gambar seri yaitu 48,33.

Tabel 4.2. Deskripsi Skor Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Murid Kelas V Sebelum diberikan Perlakuan atau *Pretest*

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	24
Skor Tertinggi	70
Skor Terendah	30
Skor Ideal	100
Rentang Skor	40
Skor Rata-Rata	48,33
Standar Deviasi	14,03

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa rata-rata skor kemampuan menyimak cerita rakyat sebelum dilakukan perlakuan (*Pretest*) adalah 48,33% dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 70 dan skor terendah 30, dengan standar deviasi sebesar 14,03 yang berarti bahwa skor kemampuan menyimak cerita rakyat pada pretest di SD Inpres Kalebajeng tersebar dari skor terendah 30 sampai skor tertinggi 70.

Jika skor kemampuan menyimak cerita rakyat sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) di kelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada tabel 4.3 berikut :

Tabel 4.3 Distribusi dan Persentase Skor Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Murid Kelas V Sebelum diberikan Perlakuan atau *Pretest*

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-54	Sangat Rendah	15	62,5
2	55-64	Rendah	6	25
3	65-79	Sedang	3	12,5
4	80-89	Tinggi	-	-
5	90-100	Sangat Tinggi	-	-
Jumlah			24	100

Berdasarkan tabel 4.2 dan 4.3 dapat digambarkan bahwa dari 24 murid SD Inpres Kalebajeng yang diberikan *Pretest*, pada umumnya memiliki tingkat kemampuan menyimak cerita rakyat dalam kategori rendah dengan skor rata-rata 48,33 dari skor ideal 100.

Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan belajar bahasa Indonesia siswa sebelum perlakuan (*Pretest*) dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut :

Tabel 4.4. Diskripsi Ketuntasan Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas V SD Inpres Kalebajeng pada *Pretest*

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
70-100	Tuntas	3	12,5
0-69	Tidak Tuntas	21	87,5
Jumlah		24	100

Berdasarkan tabel 4.4 sebelum perlakuan (*Pretest*) dapat digambarkan bahwa yang telah mencapai ketuntasan belajar sebanyak 3 orang dari jumlah keseluruhan 24 orang dengan persentase 12,5%, sedangkan yang tidak

mencapai ketuntasan belajar sebanyak 21 orang dari jumlah keseluruhan 24 orang dengan persentase 87,5%.

b. Deskripsi Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Setelah diberikan Perlakuan atau *Posttest*

Berikut disajikan deskripsi dan persentase kemampuan menyimak cerita rakyat murid kelas V setelah diberikan perlakuan atau *posttest*.

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest* dari murid kelas V SD Inpres Kalebajeng dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.5. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *Posttest*

X	F	F.X
70	6	420
80	7	560
90	7	630
100	4	400
Jumlah	24	2010

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 2010$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 24. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Me} &= \frac{\sum_{i=1}^k f \cdot x_i}{N} \\ &= \frac{2010}{24} \\ &= 83,75 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas, maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar kemampuan menyimak cerita rakyat murid kelas V SD Inpres Kalebajeng, setelah menggunakan media gambar seri yaitu 83,75.

Tabel 4.6 Deskripsi Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Murid Kelas V Setelah diberikan Perlakuan atau *Posttest*

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	24
Skor Tertinggi	100
Skor Terendah	70
Skor Ideal	100
Rentang Skor	30
Skor Rata-Rata	83,75
Standar Deviasi	10,55

Berdasarkan Tabel 4.6 menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar Bahasa Indonesia pada pokok bahasan menyimak cerita rakyat yang diajarkan dengan media gambar seri adalah 83,75 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 100 dan skor terendah 70, dengan standar deviasi sebesar 10,55 yang berarti bahwa skor kemampuan menyimak cerita rakyat pada *posttest* di SD Inpres Kalebajeng tersebar dari skor terendah 70 sampai skor tertinggi 100.

Jika skor tes hasil belajar Bahasa Indonesia siswa setelah perlakuan (*posttest*) di kelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada Tabel 4.7 berikut :

Tabel 4.7 Distribusi dan Persentase Skor Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Murid Kelas V Setelah diberikan Perlakuan atau *Posttest*

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0-54	Sangat Rendah	-	-
2	55-64	Rendah	-	-
3	65-79	Sedang	6	25
4	80-89	Tinggi	7	29,17
5	90-100	Sangat Tinggi	11	45,83
Jumlah			24	100

Berdasarkan tabel 4.6 dan 4.7 dapat digambarkan bahwa dari 24 murid SD Inpres Kalebajeng yang dijadikan sampel penelitian *Posttest*, pada umumnya memiliki tingkat kemampuan menyimak cerita rakyat dalam kategori tinggi dengan skor rata-rata 83,75 dari skor ideal 100.

Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan belajar bahasa Indonesia murid pada pokok bahasan menyimak cerita rakyat setelah perlakuan (*Posttest*) dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut :

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Belajar Bahasa Indonesia Murid Kelas V Setelah diberikan Perlakuan atau *Posttest*

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
70-100	Tuntas	24	100
0-69	Tidak Tuntas	-	-
Jumlah		24	100

Berdasarkan tabel 4.8 setelah diberikan perlakuan (*Posttest*) dengan menerapkan media audio dapat digambarkan bahwa yang telah mencapai ketuntasan sebanyak 24 orang dari jumlah keseluruhan 24 orang dengan

persentase 100%, sedangkan tidak ada yang tidak mencapai ketuntasan belajar Bahasa Indonesia. Apabila tabel dikaitkan dengan indikator ketuntasan hasil belajar murid maka dapat disimpulkan bahwa hasil penggunaan media audio terhadap keterampilan menyimak cerita rakyat siswa kelas V SD Inpres Kalebajeng setelah menerapkan media gambar seri sudah memenuhi ketuntasan hasil belajar secara klasikal.

c. Perbandingan Tingkat Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat *Pretest* dan *Posttest*

Dari pembahasan di atas, apabila disajikan dalam tabel akan terlihat jelas perbedaan tingkat kemampuan menyimak cerita rakyat sebelum dilaksanakan perlakuan (*Pretest*) dan setelah dilaksanakan perlakuan (*Posttest*), yang ditunjukkan Tabel 4.9 berikut ini :

Tabel 4.9. Deskripsi Tingkat Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat *Pretest* dan *Posttest*

Statistik	Nilai Statistik	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Ukuran Sampel	24	24
Skor Tertinggi	70	100
Skor Terendah	30	70
Skor Ideal	100	100
Rentang Skor	40	30
Skor Rata-Rata	48,33	83,75
Standar Deviasi	14,03	10,55

Pada tabel 4.9 diatas digambarkan bahwa skor rata-rata murid setelah menggunakan media audio (*posttest*) lebih tinggi yaitu 83,75 dengan rentang skor 30 dibanding dengan *pretest* atau sebelum diberikan perlakuan yaitu 48,33 dengan rentang skor 40. Dengan demikian menurut kriteria keefektifan pada bab III hasil belajar murid meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio.

d. Hasil Analisis Statistik Inferensial

1. Mencari nilai gain (d) antara pretest dan posttest

$$\begin{aligned} d &= X_2 - X_1 \\ &= 2.010 - 1.160 \\ &= 840 \end{aligned}$$

2. Mencari nilai mean dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{840}{24} \\ &= 35 \end{aligned}$$

3. Mencari nilai kuadrat deviasi dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 31.400 - \frac{(840)^2}{24} \\ &= 31.400 - \frac{705.600}{24} \\ &= 31.400 - 29.400 \end{aligned}$$

$$= 2000$$

4. Mencari nilai t hitung dengan rumus :

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

$$= \frac{35}{\frac{2000}{24(23)}}$$

$$= \frac{35}{\frac{2000}{552}}$$

$$= \frac{35}{\sqrt{3,6}}$$

$$= \frac{35}{1,9}$$

$$= 18,42$$

5. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan.

Kaidah pengujian signifikan:

H_1 : “Ada pengaruh penggunaan media audio terhadap keterampilan menyimak cerita rakyat pada murid kelas V SD Inpres Kalebajeng Kabupaten Gowa”.

H_0 : “Tidak ada pengaruh penggunaan media audio terhadap keterampilan menyimak cerita rakyat pada murid kelas V SD Inpres Kalebajeng Kabupaten Gowa”.

H_1 diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$

H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$

Menentukan harga t_{tabel} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $= 0,05$ dan $dk = N - 1 = 24 - 1 = 23$

Berdasarkan tabel distribusi T , maka diperoleh nilai t_{tabel} dengan taraf signifikan $0,05 = 2,069$. Setelah diperoleh $t_{\text{hitung}} = 18,42$ dan $t_{\text{tabel}} = 2,069$, maka $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $18,42 > 2,069$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh media audio terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat murid kelas V SD Inpres Kalebajeng.

Dalam pengujian statistik, hipotesis ini dinyatakan sebagai berikut:

$H_0 : t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}} \text{ lawan } H_1 : t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$
--

Berdasarkan nilai yang diuraikan, terlihat bahwa jumlah nilai dari posttest (setelah perlakuan) lebih tinggi dibandingkan nilai pretest (sebelum perlakuan) yang diperoleh murid kelas V SD Inpres Kalebajeng. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata nilai yang diperoleh oleh murid kelas V SD Inpres Kalebajeng sebelum perlakuan terlihat rendah yaitu 48,33. Sedangkan rata-rata nilai murid setelah perlakuan lebih tinggi yaitu 83,75. Dengan demikian, media audio berpengaruh terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat.

B. Pembahasan

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksud yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif kemampuan menyimak cerita rakyat murid kelas V sebelum diterapkan media audio (*pretest*) dalam

pembelajaran menyimak cerita rakyat menunjukkan bahwa terdapat 21 murid dengan persentase 87,5% dari jumlah keseluruhan 24 murid yang tidak mencapai ketuntasan (mendapat skor dibawah 65), sedangkan terdapat 3 murid dengan persentase 12,5% murid yang memenuhi kriteria ketuntasan individu dari jumlah keseluruhan murid (mendapat skor diatas 65) karena pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa murid yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung dan awal pertemuan, hanya sedikit murid yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan analisis deskripsi tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan menyimak cerita rakyat murid kelas V SD Inpres Kalebajeng sebelum diterapkan media audio masih banyak murid yang tidak mencapai tingkat ketuntasan belajar kerana pada saat proses pembelajaran masih banyak murid yang kurang menyimak cerita rakyat yang mereka dengarkan. Seorang murid dikatakan telah tuntas belajar jika murid tersebut telah rendah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65 dan suatu kelas dikatakan belajar tuntas secara klasikal apabila 70% dari jumlah murid keseluruhan telah mencapai standar kriteria ketuntasan minimal, ini berarti bahwa kemampuan menyimak cerita rakyat sebelum diterapkan media audio “rendah” dengan skor rata-rata hanya 48,33 (tidak memenuhi standar KKM).

Berdasarkan hasil analisis deskriptif kemampuan menyimak cerita rakyat murid kelas V setelah diterapkan media audio (*posttest*) dalam

pembelajaran menyimak cerita rakyat menunjukkan bahwa terdapat 24 murid dengan persentase 100% murid yang memenuhi kriteria ketuntasan individu dari jumlah keseluruhan murid (mendapat skor diatas 65) ini berarti tidak ada murid yang tidak tuntas. terdapat peningkatan terhadap menyimak cerita rakyat dengan menggunakan media audio, semakin aktif murid maka akan semakin tinggi hasil belajar murid. Selain itu, membangkitkan minat dan motivasi murid untuk belajar maka semakin tinggi motivasi murid maka semakin tinggi prestasi belajar murid terutama dalam menyimak.

Berdasarkan data tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan menyimak cerita rakyat murid kelas V SD Inpres Kalebajeng setelah diterapkan media audio mencapai tingkat ketuntasan belajar. Seorang murid dikatakan telah tuntas belajar jika murid tersebut telah rendah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65 dan suatu kelas dikatakan belajar tuntas secara klasikal apabila 70% dari jumlah murid keseluruhan telah mencapai standar kriteria ketuntasan minimal, ini berarti bahwa kemampuan menyimak cerita rakyat telah diterapkan media audio tergolong “sangat tinggi” dengan skor rata-rata hanya 83,75 (memenuhi standar KKM).

Berdasarkan hasil analisis deskriptif kemampuan menyimak cerita rakyat sebelum diterapkan media gambar seri (*pretest*) dan setelah diterapkan media audio (*posttest*), terlihat jelas perbedaan skor rata-rata hasil tes sebelum dilaksanakan perlakuan (*pretest*) dan skor rata-rata hasil tes setelah dilaksanakan perlakuan (*posttest*) yakni skor rata-rata hasil tes murid setelah

diterapkan media audio (*posttest*) lebih tinggi yaitu 83,75, dibanding dengan sebelum diterapkan media audio (*pretest*) yaitu 48,33. Berdasarkan analisis deskriptif tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media audio berpengaruh terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat murid kelas V SD Inpres Kalebajeng Kabupaten Gowa.

Berdasarkan hasil analisis inferensial dengan menggunakan rumus uji T Tes dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Kemudian diperoleh t_{hitung} 18,42. Untuk mencari t_{tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan = 0,05 dan $dk = N - 1 = 24 - 1 = 23$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,069$. Setelah diperoleh t_{hitung} dan t_{tabel} maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $18,42 > 2,069$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penerapan media audio berpengaruh terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media audio terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat murid kelas V SD Inpres Kalebajeng Kabupaten Gowa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan media gambar seri terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat murid kelas V SD Inpres Kalebajeng Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa sebagai berikut:

1. Berdasarkan data analisis deskriptif sebelum menggunakan media audio dapat disimpulkan bahwa secara umum kemampuan menyimak cerita rakyat murid kelas V SD Inpres Kalebajeng Kabupaten Gowa dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan skor rata-rata 48,33 dengan persentase yaitu sangat rendah 62,5%, rendah 25%, sedang 12,5% dan tinggi 0%.
2. Berdasarkan data analisis deskriptif setelah menggunakan media audio dapat disimpulkan bahwa secara umum kemampuan menyimak cerita rakyat murid kelas V SD Inpres Kalebajeng Kabupaten Gowa dikategorikan tinggi. Hal ini ditunjukkan dari perolehan skor rata-rata 83,75 dengan persentase yaitu sangat tinggi 45,83%, tinggi 29,17%, sedang 25% dan rendah 0%.
3. Berdasarkan data statistik inferensial dan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita rakyat murid kelas V SD Inpres Kalebajeng setelah diperoleh $t_{hitung} = 18,42$ dan $t_{tabel} = 2,069$, maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $18,42 > 2,069$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan dengan hasil penelitian bahwa penerapan media audio berpengaruh terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat murid kelas V SD Inpres Kalebajeng Kabupaten Gowa, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada guru, khususnya guru SD Inpres Kalebajeng disarankan menggunakan media audio dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya menyimak cerita rakyat karena media audio dapat meningkatkan kemampuan murid menyimak cerita rakyat. Guru dituntut agar dapat kreatif dan berpikir inovatif dalam mempersiapkan media pembelajaran sesuai tuntutan materi pelajaran dan menekankan keaktifan murid dalam belajar.
2. Bagi sekolah, khususnya SD Inpres Kalebajeng bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audio dapat dijadikan salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan menyimak cerita rakyat murid kelas V.
3. Bagi peneliti, diharapkan mampu mengembangkan media audio ini dengan menerapkan pada materi lain untuk mengetahui apakah pada materi lain cocok dengan media audio ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
4. Bagi murid, hendaknya berlatih menulis cerita sebagai bentuk mengekspresikan pikiran, ide, perasaan dalam bentuk tulisan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.H Hujair Sanaky. 2009. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Anita,Sri. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Akhadiyah, Sabarti dkk. 1991. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta Erlangga.
- Akhadiyah, Sabarti, dkk. 1997. *Menulis*. Jakarta: Depdikbud.
- Ali Mahsun. 2010. *Pengaruh penerapan media audiovisual dalam pembelajaran bercerita*. di MI Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang. Thesis. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Amir Hamzah Sulaiman. 1985. *Media Audio Visual untuk Pengajaran Pengarahan dan Penyuluhan*. Jakarta: P.T Gramedia.
- Arini, Dani suci. 2007. *Manfaat Menyimak Cerita*. Jakarta: Lembaga Penelitian Undiskasha
- Arsyad,Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dani Suci Arini. 2011. *Pengaruh Keefektifan Media Komik terhadap Keterampilan Bercerita siswa kelas V SD N Tegalpanggung Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: FIP.
- Djamarah, dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [Http://sulaeman-ump.blogspot.com/2011/06/kelebihan-dan-kekurangan-media-audio.html](http://sulaeman-ump.blogspot.com/2011/06/kelebihan-dan-kekurangan-media-audio.html). Diakses pada tanggal 16-06-2017
- Kokasih. 2012. *Dasar-dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Suatu Pendekatan baru*. Jakarta:Gaung Persada Press
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Nasution, S. 2008. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*.Bandung Bumi Aksara.
- Natia. IK. 2008. *Iktisar Teori dan Periodisasi Sastra Indonesia*. Surabaya: Bintang Surabaya.

- Ngalim Purwanto. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Oemar, Hamalik. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oemar, Hamalik. 1995. *Dasar Motivasi*. Jakarta: P.T Gramedia Pustaka Utama.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2005. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta.
- Rinanto Andre. 1982. *Peranan Media Audio Visual dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Yayasan Kanesusius.
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran*. Bandung: Mulia Mandiri Press.
- Sadiman, Arief S. Dkk. 2005. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkon Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad.(2002), *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sutari KY, Ice, Tien Kartini dkk. (1997). *Menyimak*. Jakarta : Depdikbud
- Tarigan, Henry Guntur. (2003). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Wibawa. 2008. *Media Pembelajaran* .Bandung : CV Maulana

Saat Membagikan dan Mengerjakan Soal Pretest Murid



Membimbing Murid Mengerjakan Soal Postest



Saat Murid Membacakan Hasil Menyimak yang Mereka Dengarkan



RIWAYATHIDUP



YULIANA, lahir di Pangembang Kabupaten Takalar pada tanggal 16 februari 1991. Anak ketigadariempatbersaudarayang merupakan buah kasih sayang pasangan Baso dan Saiya. Penulis menempuh pendidikan dasar di SD Negeri Pangembang Kabupaten Takalar dan tamat pada tahun 2003. Penulis melanjutkan kembali pendidikannya di SMP Negeri 1 Polut dan Tamat pada tahun 2006. Kemudian melanjutkan kembali pendidikannya di SMA Negeri 1 Polut dan tamat pada tahun 2009. Kemudian pada tahun 2013 penulis diterima sebagai mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Akhir kuliah penulis menyusun skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Audio terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Murid Kelas V SD Inpres Kalebajeng Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa”.