

PROPOSAL

PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS 3 PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN 2 LABUHAN LOMBOK



Widiana Wati

190102072

Proposal ini ditulis untuk memenuhi persyaratan penelitian

Dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR (PGSD)

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)

UNIVERSITAS HAMZANWADI

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN
MENYIMAK SISWA KELAS 3 DI SD 2 LABUHAN LOMBOK

WIDIANA WATI
NIM. 190102072

Proposal ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
Untuk melaksanakan penelitian
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

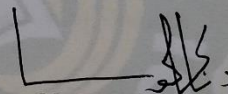
Pancor, Mei 2023
Proposal ini di setujui oleh

Pembimbing I



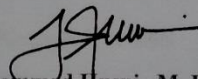
Dr. H. Mashun, M. Ap., M.Pd.
NIDN. 0831126409

Pembimbing II



M. Deni Siregar, M. Pd.
NIDN. 0828028401

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Hamzanwadi



Muhammad Husni, M. Pd.
NIDN. 0802038801

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan penulis kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini dengan judul “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyiwak Siswa Kelas 3 di SD 2 Labuhan Lombok” untuk memenuhi syarat penelitian.

Sholawat serta salam tidak lupa penulis curahkan kepada junjungan alam nabi besar Muhammad Sallallahu’alaihiwasallam yang telah membawa ummat manusia dari alam kegelapan menuju kealam terang benderang.

Proposal ini dapat terselesaikan berkat bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis menghaturkan sedalam - dalamnya banyak terimakasih kepada.

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan dan support selama proses penyusunan proposal ini.
2. Dr. Hj. Sitti Rohmi Djalilah, M.Pd selaku Rektorat Universitas Hamzanwadi.
3. Adbul Muzakar, M.Si selaku Wakil Rektorat 1 Universitas Hamzanwadi
4. Muhammad Sururudin, M.Pd selaku Dekan FIP Universitas Hamzanwadi.
5. Muhammad Husni, M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
6. Dr. H. Mashun, M. Ap., M. Pd selaku pembimbing 1 dan M. Deni Siregar M.Pd selaku pembimbing ke 2 yang telah sabar dan penuh kerendahan hati membantu dan mengarahkan dalam penyusunan proposal ini.
7. Teman-teman khususnya sahabat perjuangan yang telah memberikan support.

Penulis menyadari, masih banyak pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan motivasi, membantu, dan menemani. Penulis skripsi ini, sehingga dapat menyelesaikan sampai dengan waktu

yang telah ditetapkan. Untuk itu ucapan terimakasih. Penulis sampaikan dengan iringan do'a agar bantuan dan dukungan yang diberikan kepada penulis dapat menjadi amal bagi mereka, dan mendapat pahala dari Allah SWT.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih semoga Allah SWT selalu melimpahkan karunia dan ilmu yang bermanfaat bagi kita semua, penulis berharap semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin

Pancor, Juni 2023

Widiana Wati
190102072

DAFTAR TABEL

Table 2.1	14
Table 3.1	16
Table 3. 2.....	20
Table 3. 3.....	22

DAFTAR ISI

COVER.....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Tabel.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori.....	6
1. Media Pembelajaran	6
2. Media Audio Visual.....	6
3. Fill Kartun	7
4. Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD	8
5. Pembelajaran Menyimak	9
6. Tujuan Menyimak	9
7. Penilaian Pembelajaran Menyimak	10
8. Keterampilan Menyimak	11
B. Kajian Penelitian yang Relevan	12
C. Kerangka Fikir	14
D. Hipotesis Penelitian.....	15
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	16
B. Desain Penelitian.....	16
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	17
D. Populasi dan Sampel Penelitian	17
1. Populasi.....	17
2. Sampel	17
E. Variable Penelitian	17
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	19
G. Validitas dan Realibilitas Instrumen	20
1. Validitas Instrumen	20
2. Realibilitas Penelitian	21

H. Analisis Data.....	22
1. Uji Prasyarat.....	22
2. Uji Hipotesis.....	23
DAFTAR PUSTAKA.....	24

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi antara anggota masyarakat yang berupa system lambang bunyi yang bermakna sehingga dapat di katakakan bahwa Bahasa memiliki dua aspek yaitu system (lambang) bunyi dan makna. Bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi yang menjadi salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional.(Tantawi, 2019: 11). Bahasa Indonesia harus di tanamkan dan diajarkan kepada anak sejak dini, agar mereka mampu berbicara dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan ketentuan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia ada beberapa keterampilan yang memang harus dipelajari oleh anak yaitu keterampilan menyimak (listening skills), keterampilan berbicara (speaking skills), keterampilan membaca (reading skills), dan keterampilan menulis (writing skills). (Suparlan, 2020: 252)

Menyimak dan berbicara kita pelajari sebelum membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara kita pelajari sebelum memasuki sekolah, sedangkan membaca dan menulis dipelajari di sekolah. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya satu kesatuan yang cuturtunggal.

Keterampilan menyimak lebih dominan melibatkan indera pendengaran seseorang. Apabila baik indera pendengar seseorang dan penuh konsentrasi maka apa yang disimak akan mudah di pahami. Menyimak adalah mendengarkan (memperhatikan) baik yang didengar atau dibaca. Hal ini berarti menyimak bukan sekedar kegiatan mendengarkan, melainkan menyimak merupakan kegiatan untuk memahami dan memperhatikan dengan seksama apa yang didengar yang selanjutnya dapat menceritakan kembali baik lisan maupun tulisan dari apa yang disimak.(Delia & Elvina, 2019:1-2). Untuk meningkatkan keterampilan

menyimak siswa, maka dibutuhkan suatu alat atau media pembelajaran untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Karena dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang diajarkan akan sampai kepada orang yang mengikuti proses belajar-mengajar tersebut, kemudian dapat di pahami dan dimengerti tentang pengetahuan tersebut. Media pembelajaran juga merupakan komponen intruksional yang terdiri dari pesan, orang dan peralatan atau benda. Seiring dengan perkembangan zaman pengetahuan dan teknologi, maka media pembelajaran mengalami perkembangan dan kemajuan.(Hasan et al.,2021), salah satu media yang di gunakan audio visual.

Audio visual adalah kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadi penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran serta tugas guru. Oleh karena itu pembelajaran Bahasa tidak hanya mendengarkan guru menerangkan saja, tetapi diperlukan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga terjalin interaksi baik antara siswa dengan siswa, ataupun siswa dengan guru.(Tata, 2019: 54-55). Adapun media pembelajaran untuk media audio visual dalam pembelajaran menyimak agar memudahkan siswa dalam meningkatkan keterampilan menyimak menggunakan media film kartun .

Secara umum film sangat baik digunakan dalam proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian film kartun diharapkan dapat membangkitkan motivasi dan konsentrasi siswa dalam menyimak. Dalam pemilihan film kartun harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan dialog yang sesuai dengan umur peserta didik. Film kartun merupakan salah satu contoh media pembelajaran yang bersifat audio visual. Film kartun merupakan gabungan

dari gambar kartun yang diproyeksi sedemikian rupa hingga menjadi gambar bergerak yang mempunyai cerita. Film kartun dapat disebut juga film animasi.(Ruwaidah et al.,2018).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN 2 LABUHAN LOMBOK keterampilan menyimak siswa kelas 3 pada saat mengikuti proses pembelajaran bahasa indonesia, siswa kurang fokus dalam menyimak cerita yang sudah disampaikan oleh guru ataupun temannya, siswa kurang mampu dalam menyampaikan kembali isi dari cerita yang sudah disampaikan oleh guru. Hal tersebut disebabkan kurangnya bantuan media yang digunakan oleh guru ketika proses belajar mengajar berlangsung, karena media juga sangat diperlukan dalam proses mengikuti pembelajaran. Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak siswa kelas 3 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 2 Labuhan Lombok**

B. Identifikasi Masalah

1. Siswa kurang fokus dalam kegiatan menyimak sehingga tingkat keterampilan siswa masih tergolong kurang bagus.
2. Kemampuan siswa dalam menyampaikan kembali hal hal yang sudah disampaikan kurang
3. Kurangnya media atau alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Guru masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
5. Guru lebih menekankan pada teori dari pada menggunakan keterampilan berbahasa.
6. Penyajian materi yang kurang menarik, sehingga siswa mudah bosan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti ini dibatasi masalah pada yaitu:

1. Kurangnya media atau alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Siswa kurang fokus dalam kegiatan menyimak sehingga tingkat keterampilan siswa masih tergolong kurang bagus.

Berdasarkan kedua hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak siswa kelas 3 SD Negeri 2 Labuhan Lombok

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat di rumuskan: bagaimana pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak siswa kelas 3 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 2 Labuhan Lombok?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak siswa kelas 3 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 2 Labuhan Lombok.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan wawasan dan ilmu-ilmu pendidikan yang berhubungan dengan peningkatan kompetensi belajar siswa dan peran serta siswa dalam proses pembelajaran.
2. Manfaat praktis yaitu :
 - a. Bagi siswa, melatih siswa untuk berfikir secara aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran.
 - b. Bagi Guru, penelitian ini memberikan pengalaman langsung untuk dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Khususnya mata

pelajaran Bahasa Indonesia yaitu dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik.

- c. Bagi Peneliti memberikan pengetahuan baru tentang model dan strategi yang digunakan dalam pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima (Ramli 2012: 1)

Menurut Miarso dalam (Novika 2021 : 105) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauansi belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu menyampaikan pesan (materi pembelajaran), sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Umar & Maghfur 2019 : 3), salah satu media yang di gunakan audio visual.

2. Media audio visual

a. Pengertian media audio visual

Media audio visual merupakan media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar. Sesuai dengan namanya, media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Audio akan menjadi penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal (Novika, 2021: 105).

Media audio visual adalah seperangkat media yang secara serentak dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan, yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Media pembelajaran ini mempunyai lebih dari satu komponen sehingga integrasi dari beberapa unsur sehingga dapat menampilkan suara dan gambar bergerak secara serentak telah direncanakan secara matang, sistematis dan logis sesuai dengan tujuan dan tingkat kesiapan siswa yang menerimanya (Ramli, 2012 : 85).

b. Jenis- jenis Audio Visual

Menurut Umar & Magbfur (2019: 6) Jenis media audio visual terbagi menjadi dua yaitu:

1) Media audio visual murni

Audio visual murni atau biasa disebut juga dengan audio visual gerak adalah media yang dapat menampilkan unsur suara serta gambar yang bergerak, unsur suara atau unsur gambar itu berasal dari suatu sumber.

2) Media Audio Visual tidak murni

Audio visual tidak murni yakni apa yang kita kenal dengan slide, opaque, ohp dan pralatan vusial lainnya, bila diberi unsur suara dari rekaman kaset yang dimanfaatkan secara bersamaan dalam satu waktu atau proses pembelajaran, dari beberapa jenis media audio visual diatas peneliti menggunakan media audio visual berupa film kartun.

3. Film kartun

Menurut sri dkk (2017: 78) Film kartun adalah film yang dapat mengungkap karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dan dihubungkan dengan gambar bergerak yang dirancang untuk

memberikan hiburan kepada penonton. Adapun manfaat dan karakteristik film sebagai berikut:

- a. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
- b. Mampu menggambarkan peristiwa peristiwa masa lalu secara realitis dalam waktu yang singkat.
- c. Film dapat membawa anak dari negara yang satu ke negara yang lain dan dari masa yang satu ke masa yang lain .
- d. Film dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.
- e. Pesan yang akan disampaikan cepat dan mudah diingat.
- f. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
- g. Film sangat baik untuk menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan dan lain-lain
- h. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar. (Umar & Magbfur 2019 : 6).

4. Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD

Menurut Dardjowidjyo dalam (Samsiyah 2016: 1) Bahasa adalah suatu system symbol lisan yang arbiter yang dipakai oleh anggota suatu masyarakat bahasa untuk berkomunikasi dan berintraksi antar sesamanya, berlandaskan pada budaya yang mereka miliki bersama.

Sekolah dasar adalah pendidikan formal pertama untuk menyiapkan potensi-potensi dasar siswa dalam rangka meniti pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, sehingga anak memiliki kemampuan atau bekal yang kuat dan berinteraksi dalam kehidupan sosial masyarakat. Oleh karena itu di sekolah dasar dilaksanakan proses belajar mengajar yang kondusif dalam semua mata pelajaran yang diajarkan , termasuk pelajaran Bahasa Inonesia. Pelajaran Bahasa indonesia di sekolah pada hakikatnya adalah mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan

Bahasa Indonesia baik secara lisan ataupun tulisan. (Suparlan, 2020:245-246).

Aspek- aspek penting yang menyangkut pengalaman dan keterampilan berbahasa dalam pembelajaran bahasa dan sastra indonesia di sekolah dasar selalu kurang diperhatikan. Di sekolah, pembelajaran bahasa dan sastra indonesia di arahkan untuk meningkatkan kemampuan mereka untuk berkomunikasi dalam bahasa indonesia dengan baik dan benar secara lisan dan tulisan, dan untuk menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesustraan indonesia.(Rini,2015:139)

Pembelajaran sastra sangat penting dalam perkembangan manusia, bukan hanya penting sebagai sesuatu yang “terbaca” melainkan juga sebagai sesuatu yang memotivasi seseorang untuk berbuat. Memasukkan materi pembelajaran sastra di sekolah menjadi sesuatu yang penting, karena pada dasarnya sastra itu sendiri mampu menjembatani hubungan antara realita dan fiksi.(Rini,2015:139).

5. Pembelajaran Menyimak

Menurut Heryadi dalam (Putri & Elvina, 2019: 2-3) Kegiatan menyimak merupakan tindakan atau aktivitas mental dan menangkap, memahami, menimbang, dan merespon pesan yang terkandung dalam simbol-simbol bahasa lisan. Peristiwa menyimak akan melalui 2 proses, yaitu proses mendengar dan proses mendengarkan, dengan kata lain menyimak dapat dapat didefinisikan sebagai suatu proses menyerap informasi yang dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu mendengarkan, memahami, menginterpretasi, dan mendengarkan respon terhadap apa yang disimak. Peristiwa menyimak akan melibatkan beberapa hal, yaitu penengaran, pengelihatan, penghayatan, ingatan, pengertian, bahkan hati nurani juga terlibat dalam peristiwa menyimak.

6. Tujuan menyimak

Menurut Henry Guntur dalam (Hanum & Fakhur 2021:7) terdapat 8 tujuan menyimak diantaranya adalah:

- a. Menyimak untuk belajar
- b. Menyimak untuk menikmati
- c. Menyimak untuk mengavaluasi
- d. Menyimak untuk mengapresiasi
- e. Menyimak untuk mengomunikasikan ide-ide
- f. Menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi
- g. Menyimak untuk memecahkan masalah
- h. Menyimak untuk meyakinkan

7. Penilaian Pembelajaran Menyimak

Menurut Hanum & fakhrur (2021: 21-22) Kemampuan memahami dan menangkap atau sekaligus menanggapi informasi yang disampaikan pihak lain lewat sarana suara ialah pengertian dari tes kemampuan menyimak. Jadi kemampuan tersebut adalah kemampuan memahami isipesan yang disampaikan secara lisan. Tes pemahaman pesan suara ini sekaligus menuntut peserta didik untuk mengontruksi jawaban sendiri, baik secara lisan, tertulis, maupun keduanya, tes ini disebut tes otentik. Mengontruksi jawaban sendiri dalam kaitannya ini dimaksudkan antara lain menceritakan kembali secara lisan atau menuliskan kembali informasi yang terkandung dalam wacana yang disuarakan tersebut. Sasaran utama tes kemampuan menyimak adalah kemampuan peserta tes untuk memahami isi wacana yang dikonikasikan secara lisan langsung oleh pembicara, atau sekedar rekaman audio atau video. Kemampuan yang diukur dalam tes menyimak mencakup (1) kemampuan literal (kemampuan memahami isi teks berdasarkan aspek kebahasaan yang tersurat), (2) kemampuan infrensial (kemampuan memahami isi tuturan yang tersirat/menyimpulkan isi yang tidak langsung ada dalam teks), (3) kemampuan reorganisasi (penataan kembali ide pokok dan ide penjelasan dalam prafon maupun ide-ide pokok prafon yang mendukung tema pembicaraan), (4) kemampuan evaluatif (untuk menilai keakuratan, keakuratan, kemanfaatan, kejelasan isi pembicaraan).

8. Keterampilan Menyimak

a) Pengertian keterampilan menyimak

Menurut Mulyati dalam (Hanum & Fahrur,2021: 3) Keterampilan menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian pemahaman, apresiasi, serta inportasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sipembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

b) Tahap – tahap Menyimak

Terdapat 5 tahap – tahap proses menyimak: 1) Tahap mendengar, dalam tahap ini kita baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atas pembicaranya. Jadi, kita masih berada dalam tahap hearing. 2) tahap memahami, setelah kita mendengar maka keinginan kita untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan kita dalam tahap understanding. 3) tahap mengintrepetasi, penyimak baik yang cermat dan teliti, belum puas kalau hanya mendengar dan memahami isi ujaran sang pembicara, dia ingin menafsirkan atau menginterprestasikan isi, butir-butir pendapat yang terdapat dan tersirat dalam ujaran itu, dengan demikian sang penyimak telah tiba pada tahap interpreting. 4) Tahap mengavaluasi, setelah memahami serta menafsir atau menginterpretasikan isi pembicara, penyimak pun mulailah menilai atau mengavaluasi pendapat serta gagasan pembicara mengenai keunggulan dan kelemahan serta kebaikan dan kekurangan pembicara, dengan demikian sudah sampai tahap evaluating. 5) tahap menanggapi, tahap ini merupakan tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Penyimak menyambut, mencamkan, dan menyerap serta meneima gagasan atau ide yang dikemukakan oeh pembicara dalam ujaran atau

pembicaraanya. Lalu penyimak pun sampailah pada tahap menanggapi (responding) (Hanum & fakhrur,2021:6).

c) Ragam menyimak

Menurut Hanry dalam (Hanum & Fakhrur, 2021:8-9) Berdasarkan cara menyimak, ada dua ragam menyimak, cara menyimak ini mempengaruhi kedalaman dan simakan yaitu: 1) menyimak ekstensif adalah sejenis kegiatan menyimak mengenai hal-hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu ujaran, tidak perlu dibawah bimbingan langsung dari seorang guru. 2) menyimak intensif lebih diarahkan pada suatu kegiatan yang jauh lebih diawasi, dikontrol terhadap suatu hal tertentu. Pada menyimak intensif, penyimak memahami isi simakan secara terinci, teliti, cermat, dan mendalam terhadap bahan yang disimaknya.

B. Kajian penelitian yang relevan

Sebagai salah satu penguat dalam penelitian ini adalah dengan melihat dan menelaah hasil penelitian yang telah dilakukuan oleh para akademis. Penelitian yang sama juga pernah dilakukan oleh:

1. Lita Nurbaiti, dkk (2022), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas V SD”. Hasil penelitiannya cukup baik, dimana keterampilan menyimak siswa yang mengikuti pembelajaran keterampilan menyimak menggunakan bantuan media audio visual memiliki mean 80 dan data daviasi sebesar 8,97 dikatakakan penggunaan media audio terdapat pengaruh yang sangat baik. Terdapat persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Lita Nurbaiti, dkk dan peneliti sama-sama menggunakan media audio visual dalam keterampilan menyimak.

2. Dewi Harnum, (2022), dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas VI SD it baitul jannah bandar lampung” Hasil penelitiannya cukup baik, dimana keterampilan menyimak siswa yang mengikuti pembelajaran keterampilan menyimak menggunakan bantuan media audio visual memiliki mean 79,2 dengan nilai tertinggi 88 dikatakan penggunaan media audio terdapat pengaruh yang sangat baik. Terdapat persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Dewi Harnanum dan peneliti sama-sama menggunakan media audio visual dalam keterampilan menyimak.
3. Rasidi, (2021), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh media audio visual terhadap kemampuan mendengar cerita rakyat pada siswa kelas V UPTD SDN paterongan 1” Hasil penelitiannya cukup baik, dimana kemampuan mendengar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan bantuan media audio visual memiliki mean postest dengan nilai diatas 70 dikatakan penggunaan media audio terdapat pengaruh yang sangat baik. Didalam penelitian ini perbedaannya dalam hal kemampuan berbahasa peneliti menggunakan keterampilan menyimak sedangkan Rasidi menggunakan keterampilan mendengarkan.
4. Yuliana, (2018), dalam penelitiannya yang berjudul “ Pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung” Hasil penelitiannya cukup baik, dimana keterampilan menyimak siswa yang mengikuti pembelajaran keterampilan menyimak menggunakan bantuan media audio visual memiliki mean 82,6 dikatakan penggunaan media audio terdapat pengaruh yang sangat baik. Terdapat persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Yuliana dan peneliti sama-sama menggunakan media audio visual dalam keterampilan menyimak.

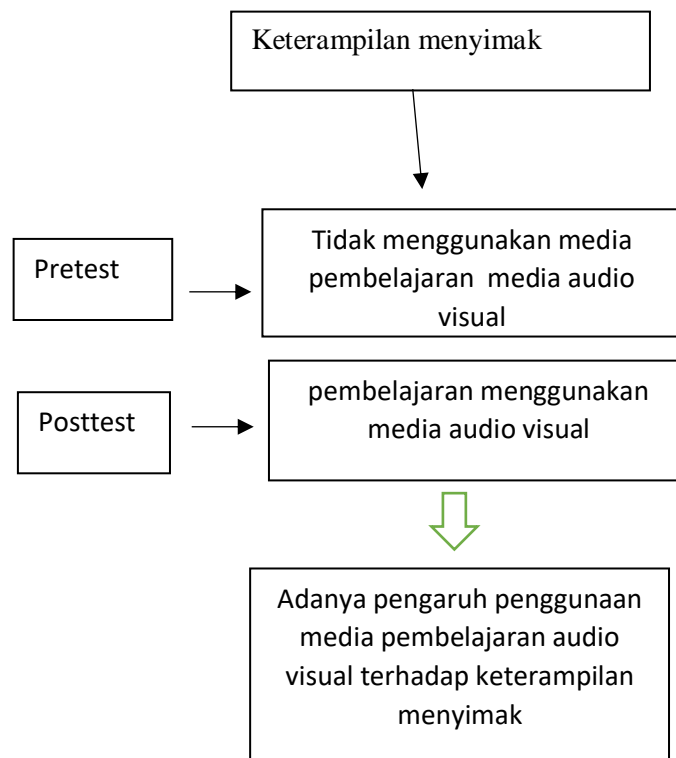
C. Kerangka Pikir

Menurut Sugiyono dalam (Sidik & Sunarsi 2021: 150) kerangka berpikir sebagai konseptual yang dimanfaatkan sebagai teori yang ada kaitannya dengan beberapa faktor yang diidentifikasi sebagai masalah penting. Adapun masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah keterampilan menyimak

Keterampilan menyimak adalah satu bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif. Pada waktu proses pembelajaran , keterampilan ini jelas mendominasi aktivitas siswa atau mahasiswa dibanding dengan keterampilanlainnya, termasuk keterampilan berbicara. Langkah pertama dari kegiatan keterampilan menyimak adalah proses psikomotorik untuk menerima gelombang suara melalui telinga dan mengirimkan implus-implus tersebut ke otak.

Adapun bagan kerangka berpikir dari keterampilan menyimak siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut

Tabel 2.1



D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono dalam (Sidik & Sunarsi 2021 : 153) Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data data yang terkumpul. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak siswa kelas 3 di SD 2 Labuhan Lombok.

H_a = Terdapat pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak siswa kelas 3 di SD 2 Labuhan Lombok.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam peneliti ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Tuckman dalam (Tritjahjo 2015: 2) Penelitian eksperimen (experimental research) merupakan suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat. Maka sesuatu yang akan dieksprimenkan dalam penelitian adalah media audio visual terhadap keterampilan menyimak siswa kelas 3 SD 2 Labuhan Lombok.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan peneliti adalah Pra-eksperimen jumlah kelompok yang diteliti pada penelitian eksperimen hanya satu kelompok. Teknik analisis statistik yang digunakan juga cukup sederhana, yakni membandingkan antara kondisi kelompok saat sebelum dan dengan sesudah diberi perlakuan. Desain peneliti ini bisa digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1

Grup	Pretes	Perlakuan	Postes
Eksperimen	: T ₁	x-----	T ₂

Keterangan :

T₁ : pretes sebagai pengukuran awal sebelum ada pemberian perlakuan terhadap subjek penelitian

T₂ : postes sebagai pengukuran setelah pemberian perlakuan terhadap subjek penelitian

X : treatment atau perlakuan yang akan dikenakan pada subjek penelitian (Tritjahjo 2015: 51-52)

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD 2 Labuhan Lombok, kecamatan Pringgabaya Kabupaten Lombok Timur tahun ajaran 2022/2023

2. Waktu penelitian

Pelaksanaan penelitian eksperimen ini akan dilakukan pada semester

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono dalam (Sidik & Sunarsi 2021 : 159) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 68 orang yang terdiri dari kelas 3a sebanyak 34 orang dan kelas 3b sebanyak 34 orang di SD 2 Labuhan Lombok T.P 2022/2023.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki karakteristik mirip dengan populasi itu sendiri (Sidik & Sunarsi 2021 : 159)

Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik random sampling. Menurut Sugiyono (2017: 85) teknik random sampling adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam populasi. Berdasarkan hal tersebut maka sampel dalam penelitian ini adalah kelas 3b yang berjumlah 34 orang di SD 2 Labuhan Lombok T.P 2022/2023.

E. Variabel Penelitian

1. Identifikasi Variabel

Pada dasarnya variabel penelitian adalah sesuatu ditetapkan oleh peneliti untuk dapat dipelajari sehingga memudahkan memperoleh informasi tentang beberapa hal yang dapat ditarik kesimpulannya. Suatu

atribut atau sifat nilai dari orang dan obyek yang mempunyai variasi yang sudah ditentukan atau ditetapkan untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jenis hubungan variabel penelitian ialah hubungan timbal balik yang mana suatu variabel dapat menjadi sebab akibat dari variabel lainnya. Adapun penjelasan jenis variabel dideskripsikan berikut ini:

a. Variabel bebas (variabel X)

Dalam penelitian eksperimen variabel bebas merupakan variabel eksperimental yang dimanipulir oleh peneliti. Variabel bebas tersebut treatment (perlakuan) yang akan dikenakan pada subjek penelitian untuk dinilai (Tritjahjo 2015 : 41). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas yaitu media audio visual.

b. Variabel terikat (variabel Y)

Variabel terikat merupakan suatu kondisi atau nilai yang muncul sebagai akibat adanya variabel bebas. Dalam penelitian eksperimen, variabel terikat berupa informasi (data) tentang perubahan diri subjek sebagai reaksi subjek terhadap keberadaan variabel bebas tersebut (Tritjahjo 2015: 6). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah keterampilan menyimak siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia.

$$X \rightarrow Y$$

(Pengaruh Variabel X terhadap Y)

Keterangan: X= Media pembelajaran audio visual

Y= Keterampilan menyimak

2. Definisi Operasional

Menurut sugiyono (2015), pengertian definisi operasional dalam variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk memudahkan siswa pada saat proses pembelajaran. Media audio visual dapat memberikan kemudahan bagi siswa saat proses pembelajaran

menyimak sehingga dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

F. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan Data

Tes pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data peneliti. Terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Tes

Tes merupakan suatu tes stimulus yang diberikan kepada seseorang untuk memperoleh respon supaya dapat diberi nilai terhadap kemampuannya sesuai dengan tujuan dari tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes menyimak cerita. Tes ini dilakukan untuk mengukur kemampuan menyimak siswa. Dalam penelitian ini tes yang dilakukan adalah tes awal (pretest). Tes awal dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan menyimak siswa.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah, dalam melakukan penelitian dan mengumpulkan data-data yang diperlukan, maka digunakan beberapa instrumen pengumpulan data dalam penelitian adalah tes.

Pemahaman tes yang dimaksud disini bukanlah suatu bentuk tes psikologi, tetapi berupa pengerjaan soal-soal yang telah dipelajari sebelumnya. Penelitian eksperimen yang menguji efektivitas suatu metode pembelajaran pada umumnya menggunakan alat ukur berupa tes. Tes tersebut berupa pengerjaan soal- soal mata pelajaran yang telah dipelajari melalui pembelajaran dengan suatu metode tertentu. Bentuk tes untuk hasil eksperimen dapat berupa pilihan ganda atau esai (Tritjahjo 2015: 61-62)

Tabel 3. 2
Kisi-Kisi Instrumen Tes Keterampilan Menyimak

Aspek	Indikator	Sebaran item	Jumlah item
Keterampilan menyimak	1. Menceritakan kembali isi cerita	1,2,3	3
	2. ketepatan judul cerita	1	1
	3. menentukan latar cerita	1,2	2
	4. menyebutkan nama tokoh dan sifat tokoh	1,2,3	3
	5. menentukan amanat cerita	1	1

G. Validitas dan Reabilitas Instrument

1. Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan-kelayakan butir-butir soal dalam suatu pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel. Dalam penelitian ini, uji validitas yang digunakan yaitu uji validitas kostruk (construck validity) validitas ini dilakukan dengan kisi-kisi butir instrumen, validitas ini menggunakan Gregory:

$$V1 = A + B + C + D$$

Keterangan:

V1 = validitas konstruk

A= kedua rater tidak setuju

B= rater I setuju, rater II tidak setuju

C= rater I tidak setuju, rater II setuju

D= kedua rater setuju

Kriteria pengambilan keputusan rumus Gregory:

0,8 - 1 = validitas sangat tinggi

0,6 - 0,79 = validitas tinggi

0,40 - 0,59 = validitas sedang

0,20 - 0,39 = validitas rendah

0,00 - 0,19 = validitas sangat rendah

Berdasarkan hasil analisis validitas instrumen pada tes keterampilan menyimak yang dilakukan oleh dosen ahli bahasa dan guru sekolah adalah 1 dengan keterangan (sangat tinggi). Dan hasil analisis validitas bahaan bacaan tes keterampilan menyimak adalah 1 dengan keterangan (sangat tinggi). Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tes keterampilan menyimak valid

2. Realibilitas Penelitian

Menurut Ella Savriani (2020: 34) realibilitas adalah “ketepatan suatu instrument dalam menilai apa yang ingin dinilai, artinya kapanpun instrumen tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relative sama “ reliabilitas instrumen merupakan syarat untuk pengujian validitas instrument, untuk mengukur tingkat reliabilitas tes menyimak digunakan rumus alpha corombach sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Dimana, r_{11} = reliabilitas instrumen (koefisien *Alpha Cronbach*)

k = jumlah butir pertanyaan dalam instrumen

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir-butir pertanyaan

σ_t^2 = varians total

Tabel 3. 3
Koefesien Reliabilitas

Koefesien Reliabilitas (r_{11})	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,60$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan rumus aipha corombach diperoleh nilai reliabilitasnya adalah $r_{11} = 0,75$ sedangkan nilai $r_{tabel} = 0,06$ maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tes menyimak tersebut reliabel karena $r_{11} > r_{tabel}$. Berdasarkan koefesien realibilitas pada tabel dapat disimpulkan bahwa $r_{11} = 0,75$ termasuk kategori tinggi.

H. Analisis Data

Menurut Tritjahjo (2015:73) analisis data merupakan setelah pemberian perlakuan eksperimen berlangsung, tugas peneliti adalah mengumpulkan data melalui pelaksanaan post-test. data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Dalam penelitian ini dilakukan 2 pengujian analisis data yaitu uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis yaitu dengan pengujian normalitas dan homogenitas antara subyek *one group posttest design*.

1. Uji prasyarat

Uji normalitas sebaran digunakan untuk memeriksa apakah data yang diperoleh dari masing-masing variabel distribusi normal atau tidak. Perhitungan uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Chi-Kuadrat yang dihitung dengan rumus:

Dimana:

X: Chi kuadrat

F: frekuensi diobservasi

F: frekuensi yang diharapkan

kriteria: bila chi kuadrat hitung lebih kecil dari tabel, maka H_0 diterima, dan apabila lebih besar atau sama dengan (\geq) maka H_0 ditolak (Sugiyono, 2010:107)

2. Uji hipotesis

Pada penelitian perlu diuji untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Untuk keperluan pengujian hipotesis digunakan uji statistic dengan menggunakan Uji t-test dengan rumus sebagai berikut:

$$t_{hit} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n} + \frac{S_2^2}{n}}}$$

Dimana:

$$S_{gab} =$$

Keterangan:

t= t- hitung

X_1 = rata-rata *posttest*

X_2 = rata-rata *pretest*

S= standar deviasi gabungan

n_1 = jumlah sampel/ *posttest*

n_2 = jumlah sampel *pretest*

H_a ditolak, apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf uji 95% dan derajat kebebasan (tidak= n_1+n_2) dan sebaliknya. H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ (pada taraf uji yang sama).

DAFTAR PUSTAKA

- Daulae, T. H. (2019). Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Forum Paedagogik*, 11(1), 52-63.
- Gabriela, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104-113.
- Manshur, U., & Ramdlani, M.(2019). Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pai. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1).
- Priadana, S., & Sunarsi, D.(2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal books.
- Putri, D., & Elvina. (2019). *Keterampilan Berbahasa di Srkolah Dasar.:* Cv Oiara Media.
- Ramli, M. (2015). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Iain Antasari Pres.
- Samsiyah, N. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Kelas Tinggi*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Soesilo, T. (2015). *Penelitian Eksprimen*. Salatiga: Griya Media.
- Sukma, H., & Saifudin, F. (2021). *Keterampilan Menyimak dan Berbicara: Teori dan Praktek*. Yogyakarta: K- Media.
- Suparlan. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 245-258.
- Susanti, R.(2015). Pembelajaran Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar. *Elementry*, 3(1), 135-155.
- Witrinungrum, S., Kurniati, E., & Sokoyo, Joko. (2017). Pengembangan Media Film Kartun Bahasa Jawa untuk Pembelajaran Berdialog Siswa Kelas X SMA di Banyumas. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(1), 77-83.