

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA *AUDIO VISUAL* PADA SISWA KELAS V SD
JUARA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Irma Nurmalasari
09108241043

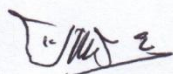
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **“Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita dengan Menggunakan Media *Audio Visual* pada Siswa kelas V SD Juara Yogyakarta”** yang disusun oleh Irma Nurmalasari, NIM 09108241043 telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

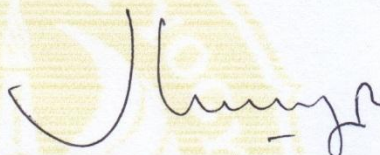
Yogyakarta, September 2015

Pembimbing I



Suyatinah, M.Pd
NIP.19530325 197903 2 003

Pembimbing II



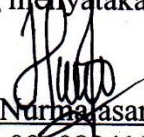
Fathurrohman, M.Pd
NIP.19790615 200501 1 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali dengan acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.


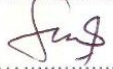

Yogyakarta, September 2015
Yang menyatakan ,


Irma Nurmasari
NIM. 09108241043

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *AUDIO VISUAL* PADA SISWA KELAS V SD JUARA YOGYAKARTA" yang disusun oleh Irma Nurmalasari, NIM 09108241043 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 28 September 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Suyatinah, M.Pd	Ketua Penguji		21-10-2015
Sekar Purbarini, M.Pd	Sekretaris Penguji		23-10-2015
Dr. Ch. Ismaniati	Penguji Utama		20-10-2015



28 OCT 2015

Yogyakarta,
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Lectan
.....
Haryanto, M. Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun. Dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati agar kamu bersyukur.

(Terjemahan Q.S An-Nahl : 78)

PERSEMBAHAN

1. Bapak dan Ibu tercinta yang senantiasa memberikan dukungan dan do'a.
2. Suami dan anak tersayang yang selalu setia menemani.
3. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Agama, Nusa, dan Bangsa.

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA *AUDIO VISUAL* PADA SISWA KELAS V SD
JUARA YOGYAKARTA**

Oleh
Irma Nurmalasari
NIM 09108241043

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran menyimak cerita dan keterampilan menyimak cerita dengan menggunakan media *audio visual* pada siswa kelas V SD Juara Yogyakarta.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif yang dilakukan sebanyak 2 siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Juara Yogyakarta yang berjumlah 23 siswa. Desain penelitian ini mengacu pada desain penelitian Kemmis dan Mc Taggart yang meliputi (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan: 1) tes, dan 2) observasi. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan mencari rerata dan mendeskripsikan hasilnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *audio visual* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar menyimak cerita siswa kelas V SD Juara Yogyakarta. Peningkatan proses pembelajaran ditunjukkan dengan meningkatnya aktivitas siswa. Siswa lebih antusias dan memperhatikan dengan sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran. Peningkatan keterampilan menyimak cerita dengan menggunakan media *audio visual* pada siklus I sebesar 7,9, yang kondisi awal 60,04 meningkat menjadi 67,94. Pada siklus II sebesar 15,98, yang kondisi awal 60,04 meningkat menjadi 76,02. Penggunaan media *audio visual* dalam pembelajaran menyimak cerita dapat meningkatkan proses pembelajaran menyimak cerita dan keterampilan menyimak cerita siswa dengan signifikan.

Kata kunci : *keterampilan menyimak cerita, media audio visual, SD*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat dan kasih-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita dengan Menggunakan Media *Audio Visual* pada Siswa Kelas V SD Juara Yogyakarta” ini dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan, pada Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Dalam Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan saran dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat Bapak/Ibu di bawah ini.

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan studi.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Wakil Dekan I yang telah memberikan kemudahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Kaprodi PGSD yang telah memberikan motivasi dan pengarahan dalam skripsi ini.
5. Ibu Suyatinah, M.Pd dan Bapak Fathurrohman, M.Pd selaku pembimbing I dan II skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran, guna memberikan petunjuk, arahan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar.

6. Kepala SD Juara Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
7. Wali kelas V SD Juara yang telah memberikan kesempatan untuk berkolaborasi dalam penelitian ini.
8. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Semoga amal baik dari berbagai pihak mendapatkan balasan kebaikan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya dalam memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendidikan sekolah dasar. Peneliti menerima saran dan kritik yang bersifat membangun dalam upaya penyempurnaan skripsi.

Yogyakarta, September 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Keterampilan Menyimak.....	10
B. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Menyimak.....	16
C. Karakteristik Anak Usia SD.....	18
D. Media.....	20
E. <i>Media Audio Visual</i>	25
F. Penggunaan <i>Media Audio Visual</i> dalam Pembelajaran Menyimak Cerita.....	35

G. Penelitian yang Relevan.....	41
H. Kerangka Pikir.....	42
I. Hipotesis Tindakan.....	44
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
A. Jenis Penelitian.....	45
B. Waktu dan Tempat penelitian.....	47
C. Subjek Penelitian.....	48
D. Desain Penelitian.....	48
E. Metode Pengumpulan Data.....	52
F. Instrumen Penelitian.....	55
G. Teknik Analisis Data.....	58
H. Kriteria Keberhasilan.....	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Hasil Penelitian.....	60
1. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	60
2. Deskripsi pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	73
B. Pembahasan.....	86
C. Keterbatasan Penelitian.....	91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	92
A. Kesimpulan.....	92
.	
B. Saran.....	92
.	
 DAFTAR PUSTAKA.....	 94
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR TABEL

1	Profil Kelas Sebelum Tindakan.....	48
2	Instrumen Kisi-Kisi Soal Menyimak Cerita.....	56
3	Kategori Kemampuan Menyimak Cerita mengacu pada Metode <i>Struktural Analitik Sintetik (SAS)</i>	56
4	Pedoman Observasi Aktivitas Siswa.....	57
5	Pedoman Observasi Terhadap Aktivitas Guru.....	57
6	Interval Penilaian Standar 100.....	58
7	Peningkatan Rerata Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Pratindakan dan Tindakan Siklus I.....	69
8	Kriteria ketuntasan Nilai Menyimak Siswa pada Siklus I.....	70
9	Kriteria Keberhasilan Keterampilan Menyimak Siswa pada Siklus I.....	71
10	Perubahan Kemampuan Menyimak pada Siswa Kelas V SD Juara Sebelum dan Sesudah Diberi Tindakan pada Pratindakan dan Siklus I.....	71
11	Peningkatan Nilai Rerata Keterampilan Menyimak Siswa Paratindakan, Tindakan Siklus I dan Tindakan Siklus II.....	83
12	Kriteria Keberhasilan Keterampilan Menyimak Siswa pada Siklus I dan Siklus II.....	84
13	Perubahan Kemampuan Menyimak pada Siswa Kelas V SD Juara Sebelum dan Sesudah Diberi Tindakan pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II.....	84

DAFTAR GAMBAR

1	Kerucut Pengalaman (<i>cone of ekperience</i>).....	39
2	Siklus Model Kemmis dan Mc. Taggart.....	49
3	Kegiatan Guru Saat Menyampaikan Materi “Malin Kundang” di Siklus I.....	66
4	Kegiatan Siswa saat Menyampaikan Materi “Malin Kundang” di Siklus I.....	67
5	Kegiatan Siswa saat Diskusi Kelompok Unsur-unsur Intrinsik Cerita di Siklus I.....	68
6	Diagram Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Pratindakan dan Tindakan Siklus I.....	70
7	Kegiatan Guru Melakukan Ice Breaking Menyanyikan Mars SD Juara di Siklus II.....	80
8	Kegiatan Siswa saat Menyimak Cerita Timun Mas di Siklus II	81
9	Diagram Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Pratindakan, Tindakan Siklus I dan Tindakan Siklus II.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Perijinan Penelitian.....	96
Lampiran 2	RPP.....	98
Lampiran 3	Soal Evaluasi.....	134
Lampiran 4	Lembar Observasi Hasil Keterampilan Menyimak Siswa.....	158
Lampiran 5	Nilai siswa.....	170
Lampiran 6	Foto-foto Kegiatan.....	173

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan menyimak merupakan kegiatan yang paling awal dilakukan oleh anak manusia bila dilihat dari proses pemerolehan bahasa, sebelum anak dapat melakukan berbicara, membaca, apalagi menulis. Kegiatan menyimak adalah yang pertama kali dilakukan. Secara berturut-turut pemerolehan keterampilan berbahasa itu pada umumnya menyimak, berbicara, membaca, dan terakhir menulis, Haryadi dan Zamzami (1996: 19).

Tarigan (2008: 2) mengemukakan bahwa setiap keterampilan erat hubungannya dalam memperoleh keterampilan berbahasa. Biasanya dimulai suatu hubungan yang berurutan, mula-mula pada masa kecil belajar menyimak, berbicara, setelah masuk sekolah membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut adalah suatu kesatuan yang disebut caturtunggal. Herry Hermawan (2012: 35) berpendapat bahwa, menyimak merupakan sebuah keahlian yang harus banyak dipelajari seperti halnya berbicara. Karena sesungguhnya setiap orang lebih banyak menyimak tetapi sedikit yang dapat melakukannya dengan baik.

Selanjutnya Dawson dalam Tarigan (2008: 2-3) mengemukakan bahwa, setiap keterampilan itu erat pula hubungannya dengan proses-proses berfikir yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya.

Keterampilan berbahasa sangat penting dimiliki seseorang untuk menjadi cemerlang dalam kehidupannya, dan dalam proses komunikasi serta interaksi sosialnya sehari-hari. Para ahli di atas mengatakan bahwa keterampilan berbahasa yang pertama-tama harus dikuasai adalah keterampilan menyimak. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan menyimak memiliki kedudukan yang sangat penting.

Sabarti Akhadiah (1992: 147) mengemukakan bahwa menyimak mempunyai peranan yang penting sekali bagi kehidupan manusia. Dengan menyimak, seseorang dapat mengenal bunyi suatu bahasa. Bunyi-bunyi bahasa yang sering dan berulang-ulang disimak itu akhirnya dapat ditiru, diucapkan, dan dipraktikkan dalam kegiatan berbicara. Dalam hal ini menyimak berperan sebagai dasar belajar berbahasa.

Dari segi pemerolehan bahasa, anak sudah melakukan keterampilan menyimak sejak ia pertama kali mengenal bahasa. Seorang bayi tidak akan langsung bisa berbicara, ataupun mengenal kata-kata dan bahasa secara langsung sejak ia lahir. Menyimak adalah hal pertama yang dilakukan bayi untuk mengenal bahasa sehingga dapat mengerti kata-kata dan maknanya. Pada akhirnya ia mampu berkomunikasi baik secara lisan dengan berbicara, atau selanjutnya mengenal bahasa tulisan dengan menulis. Ross dan Roe (Darmiyati Zuchdi dan Budiansih, 1996: 101) mengemukakan bahwa, pada dasarnya bahasa yang digunakan dalam percakapan dipelajari lewat menyimak dan menirukan pembicaraan. Anak-anak tidak hanya

menirukan pembicaraan yang mereka pahami, tetapi juga coba menirukan hal-hal yang tidak mereka pahami.

Sabarti Akhadiah, dkk (1992: 148) mengemukakan bahwa,

seorang anak dapat mengucapkan mamah, papah, mamam, dan sebagainya, setelah ia sering dan berulang-ulang menyimak pengucapan kata-kata tersebut di sekitarnya. Tidaklah heran apabila seorang anak berkebangsaan Inggris dapat mengucapkan kata-kata bahasa Inggris, karena ia sering dan berulang-ulang menyimak kata-kata bahasa Inggris dari orang-orang yang berada di sekitarnya. Demikian pula tidaklah heran apabila anak Jawa dapat mengucapkan kata-kata bahasa Jawa, anak Sunda dapat mengucapkan kata-kata bahasa Sunda dan sebagainya.

Dalam peristiwa pertemuan khusus seperti kuliah, diskusi, seminar, simposium, dan kegiatan lain yang sejenisnya, kesempatan untuk menjadi pembicara lebih sedikit bila dibandingkan dengan kesempatan menyimak. Donald E. Birt (Tarigan, 1991) menyampaikan, dalam pertemuan seperti itu porsi kegiatan menyimak 42%, berbicara 25%, membaca 15%, dan menulis 18%. Hal itu berarti bahwa dalam kegiatan tersebut pada umumnya hanya sebagian kecil orang yang dapat menggunakan kesempatan untuk berperan sebagai pembicara, dan jauh lebih besar yang menjadi penyimak, karena peserta komunikasinya banyak. Hal tersebut sejalan dengan yang dilaporkan Paul T. Rankin (Tarigan, 1991) bahwa dalam kehidupan suatu masyarakat dijumpai porsi kegiatan menyimak 42%, berbicara 32%, membaca 15%, dan menulis 11%. Bila dihitung secara cermat, kesempatan manusia lebih besar menjadi penyimak daripada menjadi pembicara. Dari berbagai uraian di atas seharusnya

kemampuan keterampilan menyimak seseorang akan lebih besar dari keterampilan komunikasi yang lainnya.

Namun pada kenyataannya, berdasarkan observasi yang dilaksanakan hari Senin tanggal 4 Agustus 2014 pada siswa kelas V SD Juara Yogyakarta, rata-rata kemampuan menyimak siswa tersebut rendah. Hal ini disebabkan siswa tidak dapat memusatkan perhatiannya dalam pembelajaran menyimak cerita tersebut. Siswa tidak memperhatikan guru ketika sedang menyampaikan materi pembelajaran. Siswa lebih banyak melakukan aktifitas yang tidak bermanfaat. Ketika guru sedang menjelaskan, siswa ramai dan gaduh. Suasana kelas menjadi tidak kondusif. Guru sudah menegur siswa, tetapi siswa mengulangi kembali ketika proses pembelajaran berlangsung.

Selain hal itu, guru belum menggunakan alat peraga, sebagai alat bantu dalam pembelajaran menyimak cerita. Guru belum pernah menggunakan media *audio visual* ataupun jenis media lain yang dapat membantu guru untuk memusatkan perhatian siswa. Guru mengajar dengan menggunakan pendekatan tradisional. Guru membacakan cerita dari sebuah teks dan siswa mendengarkan sambil menuliskan jawaban dari pertanyaan yang sudah disediakan guru. Siswa menuliskan jawabannya pada sebuah kertas yang telah dibagikan guru sebelum pembelajaran dimulai. Kemudian guru dan siswa bersama-sama mengoreksi hasil pekerjaan siswa tersebut. Hal tersebut didukung oleh teori yang diungkapkan Daryanto (2010: 52) bahwa salah satu manfaat media

pembelajaran adalah untuk meningkatkan daya tarik dan memusatkan perhatian siswa. Senada dengan teori yang diungkapkan Daryanto, Jalaluddin rakhmat (2015: 51) menjelaskan bahwa salah satu faktor penarik perhatian adalah objek-objek yang bergerak. Manusia secara *visual* tertarik pada objek-objek yang bergerak.

Dampaknya, proses belajar mengajar sangat membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Siswa menjadi kurang semangat dalam pembelajaran menyimak cerita. Siswa lebih suka ngobrol dengan teman sebangku, memainkan pensil, memukul-mukul meja, atau jalan-jalan ke tempat duduk temannya. Data yang didapat peneliti hasil wawancara dengan guru pada tanggal 4 agustus 2014, siswa hanya mendapatkan nilai rata-rata 6 dalam pembelajaran menyimak cerita. Siswa belum mampu mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan. Dengan demikian, pembelajaran kurang meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Siswa kurang bisa memaknai amanat atau isi cerita yang tersirat dalam teks cerita. Siswa masih bingung untuk menjawab pertanyaan mengenai amanat cerita. Sehingga siswa hanya asal-asalan dalam menjawab pertanyaan tersebut. Sebagian besar siswa tidak dapat menjawab pertanyaan mengenai amanat atau pesan yang disampaikan dalam cerita dengan tepat.

Salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan menyimak yaitu dengan penggunaan media pembelajaran *audio visual*. Beberapa manfaat dari penggunaan media dalam pembelajaran adalah pembelajaran akan menjadi lebih menarik. Proses pembelajaran yang menarik dapat

membantu memfokuskan siswa pada materi, meningkatkan semangat belajar siswa, dan membantu siswa meningkatkan keterampilan menyimak.

Fathurrohman dan Wury Wuryandani (2011: 53) mengemukakan bahwa, media *audio visual* merupakan media yang menyampaikan pesan pembelajaran berupa suara dan gambar. Dengan memvisualkan cerita dilengkapi dengan *audio* yang menarik, pelajaran menyimak cerita akan lebih menarik dan menyenangkan. Media yang mempunyai unsur *visual* mampu menarik atau memusatkan indera penglihatan siswa. Media yang memiliki unsur *audio* dapat menarik atau memusatkan indera pendengaran siswa. Dengan demikian media *audio visual* mampu memusatkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, sehingga siswa akan lebih fokus dalam pembelajaran menyimak cerita dan tidak lagi melakukan aktifitas yang kurang bermanfaat. Maka dengan begitu media *audio visual* dapat membantu meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Juara Yogyakarta.

Maka, perlu adanya pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media *audio visual*. Maka, diadakan penelitian dengan judul “*Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita pada Siswa Kelas V SD Juara Yogyakarta*”. Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Juara Yogyakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kemampuan menyimak cerita siswa kelas V SD Juara Yogyakarta rendah,
2. Guru belum pernah menggunakan media *audio visual* dalam pembelajaran menyimak cerita,
3. Selama ini guru menyampaikan materi dengan menggunakan pendekatan tradisional, guru hanya membacakan cerita dari sebuah teks, belum memanfaatkan media secara maksimal,
4. Pembelajaran menyimak cerita kurang menarik bagi siswa,
5. Siswa kurang semangat dalam pembelajaran menyimak cerita, dan
6. Siswa kurang bisa memaknai amanat atau isi cerita yang tersirat dalam teks cerita.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi pada masalah aspek keterampilan menyimak siswa kelas V SD Juara Yogyakarta yang masih rendah dan dalam pembelajaran menyimak cerita guru belum pernah menggunakan media *audio visual*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penggunaan media *audio visual* dapat meningkatkan proses pembelajaran menyimak cerita siswa kelas V SD Juara Yogyakarta?
2. Bagaimana penggunaan *media audio visual* dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas V SD Juara Yogyakarta ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) meningkatkan proses pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media *audio visual* pada siswa kelas V SD Juara Yogyakarta, dan
- 2) meningkatkan keterampilan menyimak cerita dengan menggunakan media *audio visual* pada siswa kelas V SD Juara Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media *audio visual*, merupakan pembelajaran inovatif dan efektif, dapat bermanfaat bagi peneliti pada masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam melakukan pembinaan terhadap guru-guru untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu guru mendapatkan solusi bagi permasalahan yang dihadapi di kelas mengenai menyimak cerita, membantu mengkondisikan kelas sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, serta dapat menjadi referensi guru ketika melaksanakan penelitian tindakan kelas dimasa yang akan datang.

c. Bagi Siswa

Siswa dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita. Serta membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Keterampilan Menyimak

1. Pengertian Keterampilan Menyimak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia keterampilan menyimak adalah mendengarkan atau memperhatikan baik-baik apa yang diucapkan atau dikatakan orang. Sabarti Akhadiyah (1992: 148) menjelaskan bahwa keterampilan menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya.

Tarigan (2008: 31) mengemukakan bahwa keterampilan menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Senada dengan pendapat di atas, Kundharu Saddhono (2014: 17) menjelaskan bahwa keterampilan menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan, mengidentifikasi, menginterpretasi

bunyi bahasa kemudian menilai hasil interpretasi makna dan menanggapi pesan yang tersirat di dalam wahana bahasa tersebut. Keterampilan menyimak berarti keterampilan memahami pesan yang disampaikan melalui bahasa lisan.

Sedangkan Herry Hermawan (2012: 30) berpendapat bahwa keterampilan menyimak merupakan sebuah seni bergaul atau keterampilan berinteraksi sosial (*social art*) dan keterampilan dalam menyandi pesan. Menurut Dedi Heryadi (2011: 258) keterampilan menyimak adalah aktivitas mental dalam menangkap bunyi, menafsirkan makna pada sumber-simbol bunyi hingga mencapai pemahaman, penimbangan, dan penanggapan.

Menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak adalah suatu keterampilan dalam melakukan proses yang mencakup mendengarkan bunyi bahasa, lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, menilai, mereaksi, untuk pemahaman, apresiasi, menginterpretasi, memperoleh informasi, menangkap pesan, memahami makna komunikasi yang disampaikan pembicara, serta merupakan keterampilan berinteraksi sosial.

2. Pentingnya Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak perlu dilatih dan ditingkatkan karena kemampuan seseorang dalam menyimak akan berdampak besar pada komunikasinya sehari-hari. Satu dari empat keterampilan berbahasa,

menyimak merupakan kemampuan yang memungkinkan seseorang pemakai bahasa untuk memahami bahasa yang digunakan secara lisan (Novita, 2003). Hal ini senada dengan pendapat yang di sampaikan Kundharu Saddhono (2014: 20-21) bahwa keterampilan menyimak merupakan dasar atau landasan belajar berbahasa. Dengan proses menyimak seseorang dapat menguasai ucapan fonem, kosakata, dan kalimat. Pemahaman fonem, kosakata, dan kalimat ini sangat membantu dalam berbagai kegiatan, seperti berbicara, membaca, dan menulis.

Kundharu Saddhono (2014: 21) menambahkan pentingnya keterampilan menyimak yaitu untuk menyerap informasi pengetahuan. Siaran radio, televisi, pembicara para ahli dalam diskusi dapat dinikmati melalui proses menyimak. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menyimak berperan sebagai penambah informasi.

Sedangkan Herry Hermawan (2012: 29) menjelaskan bahwa keterampilan menyimak memiliki dampak besar terhadap efektifitas pekerjaan dan terhadap kualitas hubungan seseorang dengan orang lain. Pembicara yang efektif dan cemerlang sekalipun akan ‘hancur’ jika ia gagal untuk menyimak dengan baik dan benar. Herry Hermawan (2012: 30) menambahkan pentingnya peranan keterampilan menyimak dalam proses komunikasi bukan saja karena ia memiliki berbagai manfaat, tetapi karena ia menempati ruang yang paling besar dalam aktivitas komunikasi. Hal ini diperkuat oleh pendapat Kundharu Shaddono (2014: 46) bahwa dalam kegiatan sehari-hari baik di dalam kegiatan pembelajaran maupun di

luar, siswa lebih banyak berurusan dengan kegiatan menyimak dibandingkan dengan kegiatan berbahasa lainnya terutama dalam menyimak aktif reseptif.

Kesimpulan penjelasan di atas, keterampilan menyimak memiliki porsi yang sangat besar dalam komunikasi sehari-hari. Maka keterampilan menyimak memiliki peranan yang sangat penting dalam keterampilan komunikasi sehari-hari. Berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam menyerap informasi dan pengetahuan. Serta kemampuan seseorang dalam melakukan komunikasi sehari-hari berdampak besar pada efektifitas pekerjaannya dan hubungannya dengan orang lain. Maka keterampilan menyimak sangat berpengaruh terhadap kualitas seseorang untuk melakukan banyak hal dalam kehidupan sehari-hari.

3. Tahap-tahap Keterampilan Menyimak

Menurut Tubbs dan Moss (melalui Novita Anggraini, 2003) kegiatan menyimak sesungguhnya suatu proses yang rumit, yang melibatkan empat unsur, yaitu: a) mendengarkan, b) memperhatikan, c) memahami, dan d) mengingat. Adapun tahap-tahap keterampilan menyimak menurut Sabarti Akhadiah (1992: 149) yaitu: a) mendengarkan, b) mengidentifikasi, c) menginterpretasi atau menafsirkan, d) memahami, e) menilai, dan f) menanggapi atau mereaksi.

Sedangkan tahap-tahap keterampilan menyimak menurut Tarigan (2008: 63) yaitu:

a) mendengarkan, b) memahami, c) menginterpretasikan, d) mengevaluasi, dan e) menanggapi.

a. Mendengar

Tahap ini baru mendengarkan segala sesuatu yang dikemukakan pembicara. Semua hal yang dikemukakan pembicara diterima tanpa pilih-pilih.

b. Memahami

Tahap ini adalah keinginan untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan oleh pembicara.

c. Menginterpretasikan

Tahap ini adalah tahap dimana penyimak menafsirkan butir-butir pendapat yang terdapat dalam ujaran. Tahap ini sudah sampai pada *interpreting*.

d. Mengevaluasi

Tahap ini adalah tahap menilai dan mengevaluasi pendapat serta gagasan pembicara mengenai keunggulan dan kelemahan serta kebaikan dan kekurangan pembicara. Tahap ini sudah sampai pada *evaluating*.

e. Menanggapi

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam proses menyimak. Penyimak menyambut, mencamkan, dan menyerap serta menerima gagasan atau ide yang dikemukakan pembicara dalam ujaran atau pembicaraannya, tahap ini adalah tahap *responding*.

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak memiliki beberapa tahap, yaitu: a) mendengarkan, b) memperhatikan, mengidentifikasi, c) menginterpretasi atau menafsirkan d) memahami, e) mengingat, f) menilai atau mengevaluasi, dan g) menanggapi atau mereaksi.

4. Tujuan Menyimak

Menurut Gary T. Hunt (melalui Kundharu Saddhono, 2014: 22) tujuan menyimak yaitu: a) memperoleh informasi, b) lebih efektif dalam hubungan antar pribadi, c) mengumpulkan data, dan d) agar dapat memberikan respon. Menurut Lilian M. Logan (melalui Kundharu Saddhono, 2014: 22-23) tujuan menyimak yaitu: a) memperoleh pengetahuan, b) menikmati materi ujaran, c) menilai bahasa simakan, d) menikmati dan menghargai bahan simakan, e) mengkomunikasikan gagasan, f) membedakan bunyi-bunyi, g) memecahkan masalah, dan h) meyakinkan diri.

Tujuan menyimak menurut Tarigan (2008: 60-61), antara lain:

- a) menyimak untuk memperoleh pengetahuan atau belajar,
- b) menyimak untuk menikmati keindahan *audial*,
- c) menyimak untuk mengevaluasi,
- d) menyimak untuk mengapresiasi materi simakan,
- e) menyimak untuk mengkomunikasikan ide-ide,
- f) menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi,
- g) menyimak untuk memecahkan masalah, dan
- h) menyimak untuk meyakinkan.

Senada dengan pendapat di atas, Sabarti Akhadiah dkk, (1992: 150) mengemukakan beberapa tujuan menyimak, antara lain: a) menyimak untuk

belajar, b) menyimak untuk menghibur, c) menyimak untuk menilai, d) menyimak untuk apresiatif, dan e) menyimak untuk memecahkan masalah. Sedangkan menurut Khundaru Saddhono (2014: 24) tujuan menyimak adalah untuk memperoleh informasi, menangkap isi serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran.

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa tujuan menyimak, antara lain: a) menyimak untuk belajar, b) menyimak untuk menghibur, c) menyimak untuk keindahan *audial*, d) menyimak untuk membedakan bunyi-bunyian, e) menyimak untuk mengkomunikasikan ide-ide, f) menyimak untuk menilai, g) menyimak untuk apresiatif, h) menyimak untuk memecahkan masalah, dan i) menyimak untuk meyakinkan.

B. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Menyimak

Ada banyak hal yang mempengaruhi kualitas seseorang dalam melakukan proses menyimak. Herry Hermawan (2012: 50) membagi ke dalam dua faktor yang mempengaruhi dalam menyimak adalah 1) faktor internal, dan 2) faktor eksternal

1. Internal

Faktor internal terdiri dari: a) menderita kerusakan alat pendengaran yang dapat menghambat masuknya gelombang dan volume tertentu atau memiliki kelainan dalam menerima frekuensi tertentu, b) keterbatasan diri dalam menyimak secara serentak semua hal yang didengar, c) penyimpangan atau pengabaian perhatian, d) mengaitkan dengan hal-hal

yang bersifat pribadi, ada yang lebih penting selain harus menyimak sesuatu dalam kondisi itu, e) dipengaruhi juga oleh perasaan dan motivasi saat itu, f) hasrat untuk menyimak pada umumnya tidak datang dengan mudah, dan g) sifat egoisme dan mementingkan diri sendiri.

2. Eksternal

Sedangkan faktor eksternal terdiri dari: a) lingkungan yang sering menghadirkan gangguan yang membuat sulit memberikan perhatian terhadap orang lain, b) dinamika masyarakat saat ini dipenuhi oleh perubahan yang sifatnya kompleks dan cepat yang tercermin dalam pola hidup, c) materi, gaya dan teknik bicara terutama dalam situasi formal, dan d) kemampuan berbicara si pembicara.

Hunt (melalui Tarigan, 2008: 104) mengemukakan lima faktor yang mempengaruhi keterampilan menyimak, yaitu: a) sikap, b) motivasi, c) pribadi, d) situasi kehidupan, dan e) peranan dalam masyarakat. Webb (melalui Tarigan, 2008: 104-105) mengungkapkan faktor yang mempengaruhi menyimak yaitu: a) pengalaman, b) pembawaan, c) sikap atau pendirian, d) motivasi, dan e) jenis kelamin. Sedangkan menurut Logan (dalam Tarigan, 2008: 105) mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi menyimak yaitu: a) lingkungan fisik dan non fisik, b) fisik, c) psikologis, dan d) pengalaman.

Khundharu Saddhono (2014: 34) menjelaskan bahwa, faktor eksternal yang mempengaruhi keterampilan menyimak antara lain: a) ruangan, b) waktu, c) suasana, dan d) media.

a) Ruang

Tempat berlangsungnya menyimak hendaklah menunjang persyaratan akustik, ventilasi, penerangan, pengaturan tempat duduk pendengar, luas ruangan, dan sebagainya.

b) Waktu

Berlangsungnya peristiwa menyimak hendaklah diperhatikan dan diperhitungkan dengan tepat. Pagi, siang sesudah makan, atau malam saat beristirahat, dan sebagainya.

c) Suasana

Suasana lingkungannya hendaklah diusahakan tenang, jauh dari kebisingan, tidak gaduh, pemandangan yang mengganggu konsentrasi, dan sebagainya.

d) Media

Media yang digunakan hendaklah mendukung keefektifan menyimak. Mudah dimanfaatkan, fungsional, dan tidak mengganggu.

Secara garis besar dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi seseorang dalam keterampilan menyimak baik dari faktor internal maupun eksternal, yaitu: a) alat pendengaran, b) perhatian, c) hal yang bersifat pribadi, d) motivasi, e) perasaan, f) psikologis, g) pengalaman, h) jenis kelamin, i) lingkungan, j) waktu, k) media, dan l) gaya pembicara.

C. Karakteristik Anak Usia SD

Jean Piaget (dalam Paul Suparno, 2001: 24-25) membagi tahap

perkembangan kognitif anak ke dalam empat tahap yaitu: 1) tahap sensorimotorik, 2) tahap praoperasi, 3) tahap operasi konkret, dan 4) tahap operasi formal.

1. Tahap sensorimotorik

Tahap sensori adalah tahap perkembangan kognitif saat mulai lahir sampai sekitar umur 2 tahun. Motorik lebih ditandai dengan pemikiran anak berdasarkan tindakan inderawinya.

2. Tahap praoperasi

Tahap praoperasi adalah tahap perkembangan kognitif saat anak berusia 2 sampai 7 tahun. Tahap ini diwarnai dengan mulai digunakannya simbol-simbol untuk menghadirkan suatu benda atau pemikiran, khususnya penggunaan bahasa. Adanya pemikiran intuitif pada anak. Anak dapat mengungkapkan dan membicarakan suatu hal yang sudah terjadi.

3. Tahap operasi konkret

Tahap operasi konkret adalah tahap perkembangan anak saat anak berusia 8-11 tahun. Tahap ini ditandai dengan penggunaan aturan logis yang jelas. Anak mengembangkan pemikiran logis yang dapat memecahkan masalah-masalah konkret yang dihadapi. Anak masih menerapkan logika berpikir pada barang-barang yang konkret, belum mampu berfikir pada barang-barang atau sesuatu yang bersifat abstrak. Pada tahap ini intelegensi anak sudah sangat maju, tapi terbatas pada hal-hal yang konkret.

4. Tahap operasi formal

Tahap operasi formal adalah tahap perkembangan anak saat anak berusia 11 tahun ke atas. Tahap ini dicirikan dengan pemikiran abstrak, hipotesis, deduktif, serta induktif. Anak sudah memahami konsep proporsi dengan baik, mampu menggunakan kombinasi dalam pemikirannya, dan sudah dapat menggabungkan dua referensi pemikiran. Sudah mengerti probabilitas dengan unsur kombinasi dan permutasinya.

Dari uraian tahap perkembangan kognitif di atas, penulis akan lebih memfokuskan pembahasan pada tahap operasi konkret, karena tahap operasional konkret adalah tahap perkembangan kognitif pada saat anak berusia 7 sampai 11 tahun. Anak pada usia 7 sampai 11 tahun tersebut adalah anak usia sekolah dasar. Artinya proses pembelajaran menyimak cerita di sekolah dasar perlu menggunakan media. Media yang diperlukan adalah media yang mampu memvisualkan hal-hal yang abstrak dan tentunya tetap menarik bagi siswa. Dengan demikian proses pembelajaran menyimak cerita di sekolah dasar perlu menggunakan media *audio visual* untuk memenuhi hal tersebut.

D. Media

1. Pengertian Media

Daryanto (2010: 4) mengemukakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari medium. Pengertian media sangatlah luas, maka penulis akan membatasi pada media pendidikan saja.

Yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran saja. Arief S. Sadiman dkk, (2007: 7) mengemukakan bahwa media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Azhar Arsyad (2009: 3) media pendidikan adalah alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi *visual* atau verbal. Koyo K (dalam Sukiman, 2012: 28) mengemukakan bahwa media pendidikan adalah penyebab atau alat yang turut campur dalam dua pihak yang mendamaikannya. Mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak yang utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pelajaran. Menurut *National Education Association* (Sukiman, 2012: 28) media pendidikan adalah segala alat benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Sedangkan menurut Sukiman, (2012: 29) media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Senada dengan itu Sudarwan Danim (2010: 7) mengemukakan bahwa, media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang

digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.

Dari penjelasan para ahli di atas, secara sederhana dapat disimpulkan pengertian media pendidikan adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa, sehingga merangsang pikiran, memusatkan perhatian, membangkitkan minat siswa, pembelajaran lebih efektif dan tujuan pembelajaran tercapai.

2. Manfaat Media

Hamalik (melalui Azhar Arsyad, 2009: 15) mengemukakan beberapa manfaat media pendidikan, antara lain: a) membantu proses pembelajaran, b) membangkitkan motivasi dan minat siswa, c) membantu siswa meningkatkan pemahaman, d) menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, e) memudahkan penafsiran data, dan f) memadatkan informasi. Nana Sudjana (2005: 2) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran antara lain: a) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, b) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, c) metode mengajar akan lebih bervariasi, dan d) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Manfaat media menurut Basuki Wibawa (1993: 9) adalah a) guru memiliki banyak waktu untuk membantu siswa yang lemah, b) siswa akan belajar secara aktif, dan c) siswa akan belajar sesuai dengan daya dan kecepatan masing-masing. Basuki Wibawa (1993: 9-10) menambahkan

manfaat media dapat membantu guru memberikan informasi lebih baik yaitu: a) mampu memperlihatkan gerakan cepat yang sulit diamati mata biasa, b) memperbesar benda-benda kecil yang tidak bisa dilihat oleh mata telanjang, c) mengganti benda-benda yang besar yang tidak dapat dibawa ke kelas, d) menyederhanakan benda yang kompleks, e) menyajikan proses yang utuh, dan f) mengganti benda-benda berbahaya.

Kemp Dayton (melalui Daryanto, 2010: 6) manfaat media antara lain:

a) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, b) pembelajaran dapat lebih menarik, c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, d) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, e) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, f) proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, g) sikap positif siswa terhadap pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, dan h) peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif.

Menurut Daryanto (2010: 5-6) manfaat media pendidikan antara lain:

a) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, c) menimbulkan gairah belajar, d) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetisnya, e) dan memberi rangsangan yang sama.

Sujana dan Rifai, 1992 (Sukiman, 2012: 43) mengemukakan manfaat media pendidikan yaitu: a) pembelajaran lebih menarik perhatian, b) bahan pelajaran lebih jelas, c) metode mengajar lebih bervariasi, dan d) peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Menurut Sukiman (2012: 44) manfaat media pendidikan yaitu: a) dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, b) dapat meningkatkan dan mengarahkan

perhatian sehingga timbul motivasi, dan c) dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa banyak manfaat media pendidikan yaitu: a) menumbuhkan minat, b) meningkatkan pemahaman, c) pembelajaran lebih menarik, d) pembelajaran lebih bervariasi, e) pembelajaran lebih jelas, dan f) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

3. Jenis-jenis Media

Menurut Azhar Arsyad (2006: 29) media pembelajaran dikelompokkan sebagai berikut. a. Media hasil teknologi cetak, b. Media hasil teknologi *audio visual*, c. Media hasil teknologi komputer, dan d. Media hasil gabungan cetak dan komputer. Bertz (melalui Arief S, 2003: 20) mengemukakan taksonomi klasifikasi media yaitu: a) suara, b) *visual*, dan c) gerak. Menurut taksonomi Edling (melalui Arief S Sadiman dkk, 2003: 25) adalah a) *audio*, b) *visual*, dan c) pengalaman langsung dengan benda-benda.

Sedangkan jenis-jenis media menurut Hujair AH Sanaky (2013: 44) dilihat dari sudut pandang pengajar dan pembelajarnya yaitu: a) *visual*, b) *audio visual*, c) yang menggunakan teknik masinal, d) kumpulan benda-benda, dan e) contoh-contoh kelakuan. Hujair AH Sanaky (2013: 47) juga menjelaskan jenis-jenis media dilihat dari berbagai aspek yang lain. Jenis-jenis media dilihat dari aspek bentuk fisik yaitu: a) elektronik, dan b) non elektronik. Dilihat dari panca indera yaitu: a) *audio*, b) *visual*, dan c) *audio visual*. Dilihat dari aspek bahan yaitu: a) *hard ware*, dan b) *software*,

Dari berbagai jenis media di atas penulis memilih media *audio visual* untuk menjadi fokus bahasan. Karena media *audio visual* tepat untuk pembelajaran menyimak cerita pada anak usia sekolah dasar. Media *audio visual* dapat mengkonkretkan hal yang abstrak dan pembelajaran lebih menarik, karena menggunakan *audio* dan tampilan gambar yang menarik bagi siswa.

E. Media Audio Visual

1. Pengertian Media Audio Visual

Media *audio visual* merupakan media gabungan dari *audio* dan *visual*. Media *audio visual* ini merupakan media *audio* yang sekaligus juga merupakan *media visual*. Maka dari itu untuk mengetahui definisi dari media *audio visual* penulis akan memulai dari definisi media *audio* dan media *visual* secara terpisah terlebih dahulu.

Sukiman (2011: 154) media pembelajaran berbasis *audio* adalah media pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan lewat indera pendengaran. Sukiman (2011: 184) juga menjelaskan bahwa, media pembelajaran berbasis *visual* adalah media yang digunakan untuk menyalurkan pesan lewat indera penglihatan.

Maka bila digabungkan media *audio visual* adalah media yang digunakan untuk menyalurkan pesan melalui indera pendengaran dan penglihatan. Menurut Ahmad Tohari (1997: 97) media *audio visual* adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan

zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat, didengar dan yang dapat dilihat dan didengar. Contohnya adalah *video*, didefinisikan sebagai tampilan dari gambar yang bersuara di televisi.

Azhar Arsyad (2006: 30) mengemukakan bahwa pengertian media *audio visual* adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan *audio visual*. Pengajaran *audio visual* menggunakan perangkat keras seperti proyektor film, tape recorder, dan proyektor *visual* yang lebar. Jadi pembelajaran *audio visual* adalah produksi dari penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran. Senada dengan pernyataan tersebut Daryanto (2013: 30) mengemukakan bahwa media *audio visual* adalah media yang cara menghasilkannya atau penyampaian materinya dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan *audio* dan *visual*.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* adalah media yang menyampaikan pesan melalui indera pendengaran dan indera penglihatan. Serta media yang dapat menampilkan gambar bersuara dengan menggunakan perangkat keras untuk menyampaikan pesan-pesan *audio* dan *visual*.

2. Karakteristik Media Audio Visual

Media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing, sesuai dengan jenis media pembelajaran tersebut. Bambang Sutjipto (2013: 64) menjelaskan bahwa karakteristik media *audio visual* yaitu dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara yang alamiah atau sesuai, dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjeaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Daryanto (2013: 88) menjelaskan karakteristik media *audio visual* yaitu : a) memberi pengalaman tak terduga, b) dapat dikombinasikan dengan animasi, c) dapat mengatur kecepatan untuk perubahan dari waktu ke waktu, d) sangat baik dalam memvisualisasikan materi yang bersifat dinamis, e) sangat baik dalam memvisualkan materi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu. Sedangkan karakteristik media *audio visual* menurut Azhar Arsyad (2014: 146) adalah digunakan pada berbagai lokasi dan untuk berbagai tujuan pembelajaran yang melibatkan gambar-gambar guna menginformasikan pesan mendorong lahirnya respon emosional. Tayangan satu atau seperangkat gambar bisa disertai oleh suatu narasi yang sesuai sebagai pengantar pembelajaran dari satu unit pembelajaran.

Bambang Sutjipto (2013: 30) menjelaskan ciri-ciri utama media *audio visual* adalah : a) bersifat linear, b) menyajikan visualisasi yang dinamis, c) digunakan dengan cara yang ditetapkan sebelumnya oleh pembuatnya, d) representasi fisik dari gagasan riil atau abstrak, e) dikembangkan

menurut psikologi behaviorisme dan kognitif, dan f) umumnya berorientasi kepada guru.

a) linear

Media *audio visual* adalah media yang linear maksudnya adalah tidak bersifat parsial atau sebagian-sebagian. Media *audio visual* adalah media yang mampu menyampaikan pesan secara utuh dan berkesinambungan.

b) menyajikan visualisasi yang dinamis

Media *audio visual* dapat menyajikan visualisasi yang dinamis hal tersebut karena, media *audio visual* dapat menayangkan tampilan gambar bergerak dan bersuara, serta ukuran tampilan video sangat fleksibel. Tampilan video dapat diatur sesuai dengan kebutuhan.

c) digunakan dengan cara yang ditetapkan sebelumnya oleh pembuatnya

Cara penggunaan media *audio visual* sesuai dengan yang telah ditentukan oleh pembuatnya.

d) representasi fisik dari gagasan riil atau abstrak

Media *audio visual* dapat memvisualisasikan gagasan riil ataupun abstrak.

e) dikembangkan menurut teori behaviorisme dan kognitif

Media *audio visual* mampu memberikan pengaruh perubahan lebih besar terhadap kecerdasan dan perilaku anak.

f) umumnya berorientasi kepada guru.

Guru secara aktif menggunakan media *audio visual* dalam pembelajaran.

Kesimpulan dari penjelasan para ahli diatas tentang karakteristik media *audio visual* adalah : a) bersifat linier, b) memvisualkan materi yang bersifat dinamis, c) memvisualkan suatu proses atau gerakan motorik tertentu, d) dapat melakukan pengaturan kecepatan waktu ke waktu, e) menginformasikan pesan dan mendorong respon emosional, f) digunakan sesuai yang ditetapkan oleh pembuatnya, g) dapat disertai dengan narasi sebagai pengantar pembelajaran, h) dikembangkan menurut psikologi behaviorisme dan kognitif, dan i) umumnya berorientasi kepada guru.

a) bersifat linier

Media *audio visual* adalah media yang linear maksudnya adalah tidak bersifat parsial atau sebagian-sebagian. Media *audio visual* adalah media yang mampu menyampaikan pesan secara utuh dan berkesinambungan.

b) memvisualkan materi yang bersifat dinamis

Media *audio visual* dapat menyajikan visualisasi yang dinamis hal tersebut karena, media *audio visual* dapat menayangkan tampilan gambar bergerak dan bersuara, serta ukuran tampilan video sangat fleksibel. Tampilan video dapat diatur sesuai dengan kebutuhan.

c) memvisualkan suatu proses atau gerakan motorik tertentu,

Memvisualkan suatu proses atau gerakan motorik tertentu misalnya tentang perubahan kepongpong akan terlihat detail dan lebih dramatis kalau divisualisasikan melalui media *audio visual*.

- d) dapat melakukan pengaturan kecepatan waktu ke waktu,

Durasi waktu dalam penggunaan media audio visual bersifat fleksibel. Dapat melakukan pengaturan waktu sesuai dengan kebutuhan.

- e) menginformasikan pesan dan mendorong respon emosional,

Media *audio visual* dapat menyampaikan informasi melalui pesan yang disampaikan. Penyampaian pesan melalui media *audio visual* dapat meningkatkan respon emosional yang lebih mendalam.

- f) digunakan sesuai yang ditetapkan oleh pembuatnya,

Cara penggunaan media *audio visual* sesuai dengan yang telah ditentukan oleh pembuatnya.

- g) dapat disertai dengan narasi sebagai pengantar pembelajaran,

Penggunaan media *audio visual* dapat menggunakan narasi sebagai pengantar pembelajaran.

- h) dikembangkan menurut psikologi behaviorisme dan kognitif,

Media *audio visual* dapat memberikan pengaruh perubahan ebih besar terhadap kecerdasan dan perilaku anak.

- i) umumnya berorientasi kepada guru.

Guru secara aktif menggunakan media *audio visual* dalam pembelajaran.

3. Kelemahan dan Kelebihan Media *Audio Visual*

a. Kelemahan media *audio visual*

Media *audio visual* memiliki banyak kelebihan. Namun disamping kelebihan media *audio visual* juga memiliki keterbatasan atau kelemahan dalam penggunaannya. Bambang Sutjipto (2014: 65) menjelaskan tentang kelemahan media *audio visual* antara lain : 1) pengadaan media *audio visual* umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak, 2) Pada saat video dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti, 3) video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan.

Daryanto (2013: 88-89) menjelaskan tentang kelemahan media *audio visual* yaitu : 1) *fine details*, 2) *size information*, 3) *third dimension*, 4) *opposition*, 5) *setting*, 6) material pendukung, dan 7) *budget*.

1) fine details

Fine detail artinya video terutama kalau media tayangannya televisi tidak dapat menampilkan objek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna.

2) size information

Size information artinya video tidak dapat menampilkan objek dengan ukuran yang sebenarnya. Oleh karena itu maka objek yang ditampilkan harus selalu disertai objek lainnya sebagai pembanding. Misalnya kalau kita menampilkan bola pingpong secara *close up*, orang yang

melihat akan ragu apakah itu bola pingpong atau bola voli. Akan tetapi kalau disamping bola pingpong itu juga kita tampilkan *bat* (alat pemukulnya) maka orang akan segera mengenali bahwa itu adalah bola pingpong.

3) *third dimention*

Third dimention artinya gambar yang diproyeksikan oleh video berbentuk dua dimensi, untuk tampak seperti tiga dimensi dapat diatasi dengan mengatur pengambilan gambar, letak property, atau pengaturan cahaya.

4) *opposition*

Opposition artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya. Apabila pengambilan gambar tidak tepat dapat menimbulkan kesalahan penafsiran penonton dalam menafsirkan gambar. Misalnya tampilan gambar gunung ditafsirkan sebagai bukit oleh penonton karena pengambilan gambar yang kurang tepat.

5) *setting*

Setting artinya kalau kita tampilkan adegan dua orang yang sedang bercakap-cakap diantara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi penonton untuk menebak dimana kejadian itu berlangsung. Bisa ditafsirkan di pasar, di stasiun atau tempat keramaian lain.

6) material pendukung

Material pendukung artinya media *audio visual* membutuhkan alat

proyeksi untuk menampilkan gambar yang ada didalamnya.

7) *budget*

Budget artinya biaya untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

b. Kelebihan media *audio visual*

Daryanto (2013: 90) menjelaskan kelebihan media *audio visual* antara lain: 1) ukuran tampilan sangat fleksibel, 2) bahan ajar non cetak yang kaya informasi, 3) lugas karena dapat diterima siswa secara langsung, 4) menambahkan suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Azhar Arsyad (2014: 146) menjelaskan kelebihan *media audio visual* antara lain: 1) serba guna, 2) mudah digunakah, 3) cukup efektif untuk pembelajaran kelompok perorangan serta mandiri, 4) jika di desain dengan baik dapat membawa dampak dramatis, dan 5) meningkatkan hasil belajar.

Sedangkan kelebihan media *audio visual* menurut bambang Sutjipto (2014: 64) adalah 1) melengkapi pengalaman dasar siswa ketika membaca, berdiskusi, praktik, 2) dapat menyajikan proses secara tepat, 3) dapat disajikan secara berulang, 4) meningkatkan motivasi, 5) menanamkan sikap-sikap afektif, 6) dapat mengundang pemikiran dalam kelompok siswa, 7) dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar, kelompok kecil, heterogen, maupun perorangan, dan 8) dapat menyingkat suatu proses atau peristiwa yang memakan waktu lama.

Kesimpulan penjelasan di atas adalah, Media *audio visual* disamping memiliki kelemahan diantaranya : 1) pada saat video dipertunjukkan, gambar-

gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti, 2) video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan tujuan belajar yang diinginkan. 3) *fine details*, 4) *size information*, 5) *third dimension*, 5) *opposition*, 6) *setting*, 7) material pendukung, dan 8) *budget*.

Media *audio visual* memiliki kelemahan, namun memiliki lebih banyak kelebihan dalam penggunaannya yaitu : 1) tampilan sangat fleksibel, 2) kaya informasi, 3) lugas, 4) menambahkan suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, 5) serba guna, 6) mudah digunakan, 7) efektif untuk pembelajaran kelompok perorangan serta mandiri, 8) dapat membawa dampak dramatis, 9) meningkatkan hasil belajar, 10) dapat menyajikan proses secara tepat, 11) dapat disajikan secara berulang, 12) meningkatkan motivasi, 13) menanamkan sikap-sikap afektif, 14) dapat mengundang pemikiran dalam kelompok siswa, dan 15) dapat menyingkat suatu proses yang memakan waktu lama.

4. Manfaat Media Audio Visual

Menurut Dale (melalui Azhar Arsyad, 2009: 23) manfaat *audio visual* adalah sebagai berikut.

- a. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas,
- b. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa,
- c. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran, kebutuhan, minat, dengan meningkatnya hasil belajar siswa,
- d. Membuat hasil belajar lebih bermakna, dan

- e. Mendorong manfaat bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif.

Daryanto (2010: 52) mengemukakan bahwa manfaat media *audio visual*, antara lain: a) memperbesar benda yang sangat kecil, b) memperkecil benda yang sangat besar, c) menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, d) menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, e) menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, dan f) meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan banyak sekali manfaat media *audio visual* pada proses pembelajaran. Manfaat media *audio visual* diantaranya: a) menumbuhkan simpatik, b) menumbuhkan minat, c) meningkatkan hasil belajar, d) menjadikan pembelajaran lebih bermakna, e) mendorong partisipasi siswa, f) pembelajaran tidak mudah dilupakan, g) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dan h) meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

F. Penggunaan Media *Audio Visual* dalam Pembelajaran Menyimak Cerita

Basuki Wibawa (1993: 61) menyatakan bahwa masalah yang dihadapi guru pada tahap penyajian pelajaran berhubungan dengan cara bagaimana guru mengikat perhatian siswa selama pelajaran berlangsung, dan bagaimana cara membantu siswa mengingat kembali akan pengetahuan dan keterampilan dengan cepat pada saat yang tepat. Basuki Wibawa (1993: 62) menjelaskan media pengajaran dapat digunakan untuk merangsang diskusi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan

siswa, serta dapat membantu mengemukakan gagasan untuk mengawali kegiatan mengarang, bercerita, dan kegiatan kerja kelompok, serta dapat dipakai sebagai sumber belajar mandiri. Penggunaan media pembelajaran dapat membina kebiasaan siswa untuk memperhatikan dan mengamati apa yang ada disekelilingnya.

Subyantoro (2013: 61) mengemukakan bahwa cerita adalah salah satu bentuk sastra yang bisa dibaca atau hanya didengar oleh orang yang tidak bisa membaca. Dalam cerita ada beberapa hal pokok yang masing-masing tidak bisa dipisahkan, yaitu karangan, pengarang, penceritaan, pencerita, dan penyimak, serta penyimak. Burhan Nurgiyantoro (2005: 222-269) menjelaskan unsur-unsur intrinsik cerita meliputi: 1) tokoh yaitu pelaku cerita, 2) alur yaitu rangkaian cerita yang memiliki hubungan kausal, 3) latar yaitu landas tumpu yang menyoroti pada pengertian tempat hubungan waktu dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan, 4) tema yaitu gagasan yang mengikat cerita, dan 5) amanat yaitu sesuatu yang ingin disampaikan kepada pembaca.

Subyantoro (2013: 35) mengemukakan bahwa bercerita adalah suatu kegiatan yang disampaikan oleh pencerita kepada siswanya. Bercerita juga merupakan suatu kegiatan yang bersifat seni, karena erat kaitannya dengan keindahan dan bersandar pada kekuatan kata-kata, kekuatan kata-kata inilah yang dipergunakan untuk mencapai tujuan bercerita.

Dalam hal kaitannya dengan media dalam pembelajaran cerita Subyantoro (2013: 35) menjelaskan bahwa contoh penggunaan media

dalam bercerita adalah bercerita dengan menggunakan beberapa jenis binatang atau benda-benda sebenarnya, bukan tiruan atau berupa gambar. Perkembangan kemampuan berfikir anak itu bergerak secara sekuensial dari berfikir konkret menuju ke abstrak (Suharjo, 2006: 37). Dengan demikian media yang digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita adalah yang mampu membantu siswa sesuai dengan tahap berfikir tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan di atas yaitu media *audio visual*. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Tarigan (2008: 149) bahwa media-media komunikasi modern saat ini seperti radio, televisi, rekaman, dan telepon, dapat mengembangkan serta mempertinggi mutu keterampilan-keterampilan menyimak. Televisi merupakan salah satu media *audio visual*, maka media *audio visual* dapat mempertinggi keterampilan menyimak. Pernyataan tersebut di dukung oleh Nana Sudjana (2009: 58) yang mengemukakan bahwa penekanan utama dalam pengajaran *audio visual* adalah pada nilai belajar yang diperoleh melalui pengalaman konkret tidak hanya didasarkan atas kata-kata belaka.

Media merupakan alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima. Selanjutnya pesan atau informasi tersebut akan diproses oleh penerima melalui pemrosesan informasi pada otak. Jalaluddin Rakhmat (2015: 64) menjelaskan bahwa teori pengelolaan informasi secara singkat informasi mula-mula disimpan pada *sensory storage* (gudang inderawi) kemudian masuk ke *short-term memory*

(memori jangka pendek) lalu dilupakan atau dikoding untuk dimasukkan ke dalam *long-term memory* (memori jangka panjang).

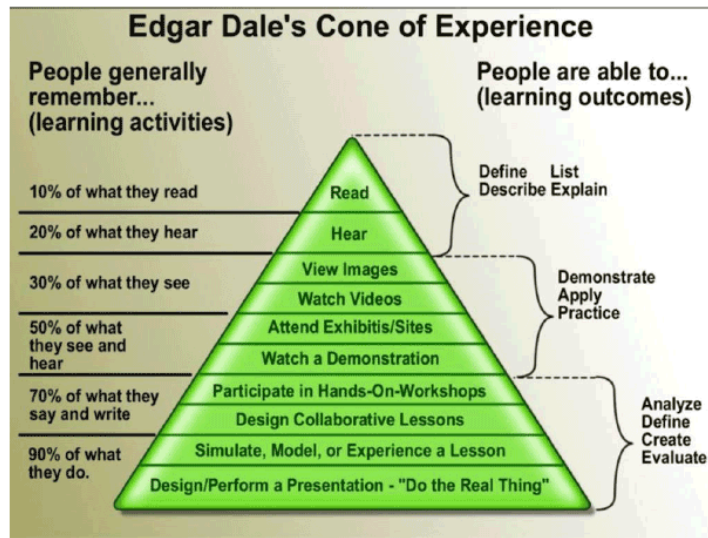
Jalaluddin Rakhmat (2015: 65) menjelaskan *Sensory storage* lebih merupakan proses perseptual daripada memori. Ada dua macam memori : memori ikonik untuk materi yang diperoleh secara visual, dan memori ekosis untuk materi yang masuk secara auditif. Jalaluddin Rakhmat (2015: 65) juga menjelaskan salah satu cara untuk mempertahankan informasi masuk ke dalam *long term memory* yaitu dengan memvisualkan informasi tersebut. *Long term memory* meliputi periode penyimpanan informasi sejak semenit sampai seumur hidup.

Cedrick melalui (Given, 2007: 227) memori episodik adalah istilah lain dari *long term memory*. Fitur penting memori episodik adalah sifatnya yang konkret, banyaknya sensori yang terlibat dan pengingatannya yang dilakukan secara sadar dan aktif. Given (2007: 237) Menjelaskan semakin banyak kita belajar menggunakan saluran masuk mana saja : saluran penglihatan, pendengaran, sentuhan, sosial, atau emosional, semakin besar potensi kita mempelajari banyak hal sekaligus.

Pesan atau informasi yang disampaikan melalui media *audio visual* dapat direkam baik masuk ke dalam *long term memory* sesuai dengan penelitian yang dilakukan Amabile dan Rovee-Collier dalam (Jensen, 2008: 342) Konteks sama pentingnya pada memori bayi, dalam studi-studi tersebut didemonstrasikan bahwa para bayi dapat mengingat wajah dan

suara dengan lebih baik ketika petunjuk-petunjuk kontekstual yang digunakan untuk pertama kalinya diulang kembali.

Penjelasan di atas senada dengan pendapat Edgar Dale dalam (Wina Sanjaya, 2014: 64) yang menjelaskan peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa yang dituangkan ke dalam kerucut pengalaman (*cone of experience*). Kerucut pengalaman memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh bagi siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu, semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran semakin banyak pengalaman yang diperoleh siswa. Edgar Dale dalam (Wina Sanjaya, 2014: 64). Pembelajaran dengan menggunakan media *audio visual* menempati urutan kelima dalam kerucut pengalaman Edgar Dale. Wina Sanjaya (2014: 69) mengungkapkan bahwa media dapat digunakan agar lebih memberikan pengetahuan yang konkret dan tepat serta mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan pendapat Olsen melalui (Wina Sanjaya, 2014: 69) bahwa prosedur pembelajaran dapat ditempuh dalam tiga tahap yaitu : 1) pengajaran langsung melalui pengalaman langsung, 2) pengajaran tidak langsung melalui alat peraga, melalui gambar, peta, model, slide, video dll, 3) pengajaran tidak langsung melalui lambang kata. Kerucut pengalaman (*cone of experience*) dapat divisualisasikan pada gambar berikut ini.



Gambar. 1 Kerucut Pengalaman (*Cone of Ekperience*) Edgar Dale

Berdasarkan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran dengan menggunakan media audio visual yaitu media yang dapat dilihat dan didengar dalam penyampaian pesannya dapat diingat siswa sebanyak 50% . Pembelajaran meyimak cerita dengan menggunakan media *audio visual* ini menggunakan metode diskusi, jadi siswa mendiskusikan informasi yang di dapat melalui video kemudian menuliskannya dan mempresentasikannya kembali. Hal ini memungkinkan siswa dapat mengingat pembelajaran sampai 70% yaitu pengalaman dengan berkata dan menulis. Jadi dalam pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media audio visual ini memungkinkan siswa untuk mengingat, atau menyerap pembelajaran sebanyak 70%.

Basuki Wibawa (1993: 78) menjelaskan, contoh penggunaan media *audio visual* dalam pembelajaran siswa ditugasi untuk melihat *video* secara mandiri ataupun berkelompok. Setelah siswa melihat *video* tersebut guru

dan siswa membicarakan isi pelajaran bersangkutan secara lebih rinci dan lebih hidup. Dalam kesempatan seperti ini siswa dapat berperan serta secara aktif. Basuki Wibawa (1993: 82) menambahkan, pada saat penyajian media tersebut perlu diperhatikan: a) siswa berada pada posisinya, b) siswa mencatat atau mengingat hal-hal yang kurang jelas, c) menghentikan keramaian sehingga dapat melakukan penekanan-penekanan materi, dan d) memberi penugasan sesuai dengan media yang disajikan.

Kesimpulan dari penjelasan di atas adalah, bercerita mampu meningkatkan keterampilan menyimak. Namun ada hal-hal yang harus diperhatikan dalam kegiatan bercerita. Bercerita dapat menggunakan alat peraga ataupun tanpa alat peraga. Banyak hal-hal yang harus diperhatikan ketika bercerita dengan ataupun tanpa alat peraga. Kebanyakan guru mengajar tanpa menggunakan alat peraga namun mengabaikan hal-hal yang harus diperhatikan tersebut. Banyak guru yang tidak mempunyai *skill* bercerita dengan baik. Padahal pembelajaran menyimak cerita dapat membantu meningkatkan keterampilan menyimak anak kalau pencerita mempunyai *skill* bercerita yang baik. Untuk itu perlu adanya media ataupun alat bantu yang dapat membantu, atau menggantikan guru dalam bercerita. Selain itu media tersebut harus sesuai dengan tahap berfikir siswa yaitu tahap operasi konkret.

Salah satu media yang efektif dalam pembelajaran bercerita yaitu media *audio visual*. Media *audio visual* adalah media yang dapat membantu siswa untuk menangkap informasi atau pesan dengan baik

sehingga dapat disimpan baik pada *long term memory* (memori jangka panjang) melalui indera pendengaran dan indera penglihatan. Selain itu media *audio visual* dapat membantu siswa memahami pembelajaran yang lebih konkret tidak hanya sebatas kata-kata sesuai dengan kerucut pengalaman yang dilukiskan oleh Edgar Dale.

Menurut kerucut pengalaman tersebut siswa dapat mengingat informasi sebanyak 70% melalui pengalaman apa yang mereka lihat dan dengar pada media *audio visual*, dan apa yang mereka katakan dan tuliskan ketika diskusi kelompok. Guru tidak harus bercerita di depan kelas. Guru hanya perlu menayangkan cerita yang menarik dari rekaman video saja. Dengan demikian media *audio visual* dapat membantu meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa.

G. Penelitian yang Relevan

1. Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menyimak Menggunakan Media *Audio Visual* Animasi pada Siswa Kelas VII D SMP 1 Margasari Kabupaten Tegal”, oleh Heni Citraningrum tahun 2009. Kaitan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah perbedaan dalam subjek penelitian. Penggunaan media *audio visual* dapat meningkatkan kemampuan menyimak pada siswa kelas VII D SMP 1 Margasari Kabupaten Tegal. Peningkatan keterampilan menyimak pada siklus I sebesar 5, 82, yang

kondisi awal 58,88 meningkat menjadi 64,04, dan pada siklus II sebesar 16,91, yang kondisi awal 58,88 meningkat menjadi 75,13.

2. Berdasarkan hasil penelitian dengan judul “Penggunaan Media *Audio Visual* Film untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas V SDN Inpres Cikahuripan Kabupaten Bandung Barat”, oleh Ade Lianna tahun 2013. Kaitan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah perbedaan dalam jumlah variabel. Penggunaan media *audio visual* dapat meningkatkan kemampuan menyimak pada siswa kelas V SDN Inpres Cikahuripan Kabupaten Bandung Barat. Peningkatan keterampilan menyimak pada siklus I sebesar 10,69, yang kondisi awal 60,88 meningkat menjadi 71,57, dan pada siklus II sebesar 26,69, yang kondisi awal 60,88 meningkat menjadi 87,57.

H. Kerangka Pikir

Keterampilan menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang wajib untuk dimiliki setiap orang. Diperlukan keterampilan menyimak dalam berkomunikasi sebelum keterampilan berbicara menulis ataupun yang lainnya. Kesempatan menjadi penyimak lebih besar daripada untuk menjadi pembicara. Sudah seharusnya jika seorang siswa mempunyai keterampilan menyimak yang tinggi. Karena keterampilan menyimak adalah keterampilan yang paling banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, dalam interaksi sosial ataupun komunikasi.

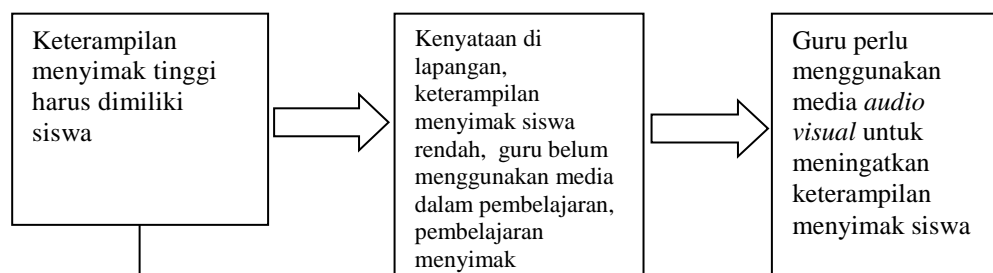
Namun pada kenyataannya keterampilan menyimak siswa kelas V SD Juara Yogyakarta masih rendah. Siswa ramai sendiri ketika guru

membacakan simakan. Siswa cenderung melakukan aktifitas yang tidak bermanfaat dan kurang semangat dalam menyimak bahan simakan. Hal ini menyebabkan nilai keterampilan menyimak siswa rendah.

Guru masih menggunakan pendekatan tradisional dalam mengajar. Guru hanya membacakan bahan simakan dari teks yang tersedia, kemudian siswa menyimak dan menjawab pertanyaan yang di sediakan guru. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Guru perlu menggunakan media yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat memusatkan perhatiannya pada materi pembelajaran atau bahan simakan. Media yang dapat menarik perhatian siswa adalah media yang berupa *audio* dan *visual*. Karna dengan media yang berunsur *audio* siswa dapat memusatkan pendengarannya pada media tersebut dan dengan media *visual* siswa dapat memusatkan penglihatannya pada media tersebut, dengan begitu pendengaran dan penglihatan siswa terpusat pada media tersebut. Kegiatan menyimak pada umumnya adalah kegiatan mendengar dan melihat bahan simakan. Dengan demikian, media *audio visual* perlu di gunakan guru dalam mengajar menyimak cerita guna mendapatkan perhatian siswa, serta memusatkan perhatian siswa tersebut. Selain itu juga apat membantu siswa memahami bahan simakan.

Dengan demikian, media *audio visual* ini diharapkan dapat membantu guru mengemas pembelajaran menjadi menarik, sehingga dapat menarik



perhatian dan memfokuskan siswa, sehingga mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

I. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir sebelumnya, peneliti mengajukan hipotesis tindakan sebagai berikut. Penggunaan media *audio visual* dapat meningkatkan proses pembelajaran menyimak cerita, dan meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Juara Yogyakarta.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang biasa disingkat menjadi PTK. Dalam bahasa Inggris PTK diartikan dengan *Classroom Action Research*, disingkat *CAR*. Zainal Aqib (2009: 12) Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. Kasihani Kasbolah (1999: 24-25) mengemukakan bahwa, salah satu ciri penelitian tindakan kelas yaitu bersifat kolaboratif. Joni 1997, (Kasihani Kasbolah, 1999: 25) Guru dan peneliti lain, dapat melakukan penelitian tindakan kelas secara kolaboratif. Guru bukan satu-satunya peneliti, tetapi ada orang lain yang terlibat dan mereka merupakan suatu tim yang sama posisinya.

Sedangkan menurut Kemmis dan Carr, 1986 (Kasihani Kasbolah, 1999: 13) adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh pelaku dalam masyarakat sosial dan bertujuan untuk memperbaiki pekerjaannya, memahami pekerjaan ini serta situasi dimana pekerjaan ini dilakukan. Ebbut, 1985 (Kasihani Kasbolah, 1999: 13) mengemukakan bahwa, Penelitian Tindakan Kelas merupakan studi yang sistematis yang dilakukan dalam upaya memperbaiki praktik-praktik dalam pendidikan dengan melakukan tindakan praktis serta refleksi dari tindakan tersebut.

Kurt Lewin, 1992 (Kasihani Kasbolah, 1999: 14) mengemukakan bahwa, Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang merupakan suatu rangkaian langkah-langkah. Setiap langkah terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Menurut Kasihani Kasbolah (1999: 15) Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan dalam bidang pendidikan

yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas pembelajaran.

Suryadi (2013: 18) Penelitian Tindakan Kelas adalah pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Wina Sanjaya (2011: 26) Penelitian Tindakan Kelas adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Menurut Hamzah B. Uno, dkk (2011: 40) Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dan hasil belajar siswa meningkat.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian pendidikan yang bersifat kolaboratif antara guru dan peneliti, yang dilaksanakan di dalam kelas dengan cara mengkaji masalah dan mengumpulkan data, kemudian membuat rancangan-rancangan tindakan yang dimaksudkan supaya terjadi perbaikan atau penyempurnaan dan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar didalam kelas.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V saat pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Juara Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2014/2015. Lokasi SD Juara Yogyakarta beralamat di Jl. Gayam No. 09 Baciro Gondokusuman Yogyakarta. Secara geografis, letak sekolah berada di barat mandala krida.

Jumlah siswa kelas VB SD Juara Yogyakarta adalah 23 anak yang terdiri dari siswa laki-laki sebanyak 13 dan siswa perempuan sebanyak 9 Hasil belajar siswa tersebut pada pelajaran Bahasa Indonesia pada materi menyimak cerita memiliki rata-rata 60,00.

Dari data tersebut menunjukkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Juara Yogyakarta masih rendah. Siswa tidak fokus dalam pembelajaran. Siswa tidak dapat memusatkan perhatiannya pada pembelajaran menyimak cerita. Siswa lebih banyak melakukan aktifitas yang tidak bermanfaat. Siswa kurang semangat dalam belajar. Siswa lebih suka ngobrol dengan teman sebangku, memainkan pensil, atau jalan-jalan ke tempat duduk temannya. Siswa Kurang bisa memaknai amanat atau isi cerita yang tersirat dalam teks cerita. Guru merasa kurang puas dari kegiatan pembelajaran tersebut maka perlu adanya hal yang dapat membantu guru dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran cerita tersebut. Media dirasa diperlukan guru untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Berdasarkan keadaan tersebut, melalui penggunaan media *audio visual* diharapkan keterampilan menyimak siswa dapat meningkat.

Tabel 1. Profil Kelas Sebelum Tindakan

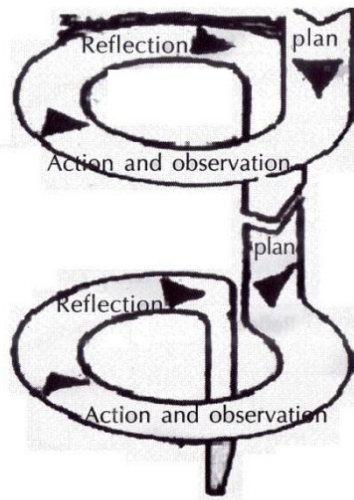
Kelas	Nilai Rerata Awal
23	6

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian yang dilakukan adalah siswa kelas V SD Juara Yogyakarta pada semester genap tahun ajaran 2013/2014. Jumlah seluruh siswa kelas V ada 23 anak yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan menyimak cerita dengan menggunakan media *audio visual* pada siswa kelas V SD Juara Yogyakarta.

D. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan desain dengan model siklus kemmis dan taggart. Hamzah B. Uno, dkk, (2011: 87) mengemukakan pengertian siklus dalam penelitian tindakan kelas yaitu, suatu putaran yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.



Keterangan :

Siklus I

1. Perencanaan I (*planning*),
2. Pelaksanaan tindakan I (*action*), dan observasi I (*observation*),
3. Refleksi I (*reflection*).

Siklus II

1. Perencanaan II (*planning*),
2. Pelaksanaan tindakan II (*action*) dan observasi II (*observation*),
3. Refleksi II (*reflection*).

Gambar 2. Siklus Model Kemmis dan Mc.Taggart (Hamzah B. Uno, dkk, (2011: 87)

Satu siklus dalam desain model Kemmis dan Mc.Taggart terdiri dari :

- 1) Perencanaan (*planning*),
- 2) Pelaksanaan tindakan (*action*) dan observasi (*observation*),
- 3) Refleksi (*reflection*).

1. Perencanaan

Tahap perencanaan dimulai dari mengajukan permohonan ijin kepada sekolah. Kemudian peneliti bekerja sama dengan guru kelas V melakukan penemuan masalah dan kemudian merancang tindakan yang akan dilakukan. Secara lebih rinci langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

- a. Peneliti dan guru menemukan masalah penelitian yang ada di lapangan.

Tahap dilakukan dengan pengamatan langsung di kelas V ketika proses pembelajaran berlangsung.

- b. Peneliti dan guru menyusun perangkat pembelajaran meliputi : rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan menentukan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
 - c. Peneliti dan guru menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Dalam hal ini mengukur keterampilan menyimak cerita siswa.
 - d. Guru mencoba menggunakan media *audio visual* yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran menyimak cerita.
2. Pelaksanaan/tindakan dan observasi
- a. Pelaksanaan/tindakan

Pada tahap ini, guru kelas V melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah siapkan peneliti dan guru. Guru mengajar menggunakan RPP yang sebelumnya telah dibuat oleh peneliti dengan guru. Pada saat pelaksanaan tindakan dilakukan dengan fleksibel dan terbuka. Artinya pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak harus terpaku sepenuhnya pada RPP, akan tetapi dalam kegiatan proses pembelajaran dapat dilakukan *improvisasi* yang sekiranya diperlukan.

Peneliti mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi dan membuat dokumentasi. Setelah pembelajaran dilaksanakan, dilakukan evaluasi terhadap siswa tentang pembelajaran keterampilan menyimak cerita dengan menggunakan media *audio visual* yang telah dilakuakan. Media *audio visual* digunakan untuk mengetahui tingkat keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Juara Yogyakarta.

b. Observasi

Pada tahap ini, guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Pengamatan atau observasi dengan menggunakan pedoman observasi merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan saat proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh peneliti.

Kegiatan pengamatan atau observasi dilaksanakan saat pembelajaran menyimak cerita berlangsung. Pengamat mengisi lembar pedoman observasi yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan informasi apakah proses pembelajaran telah berjalan sesuai dengan skenario yang disusun bersama. Perlu dilakukan perbaikan atau tidak. Selain itu juga bertujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian sasaran pembelajaran yang diharapkan.

3. Refleksi

T. Raka Joni dkk, (1998: 29) mengemukakan bahwa, refleksi adalah pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan dalam pencapaian tujuan sementara, dan untuk menentukan tindak lanjut dalam rangka mencapai tujuan akhir yang mungkin ditetapkan dalam rangka pencapaian berbagai tujuan sementara lainnya.

Dalam tahap refleksi peneliti mengkaji apakah proses pembelajaran atau pelaksanaan tindakan sudah mencapai tujuan yang telah ditentukan, dan untuk menentukan tindakan lanjutan apabila belum mencapai tujuan

yang telah ditetapkan. Apabila siklus pertama belum mencapai hasil yang diharapkan, maka peneliti kembali membuat rancangan dengan tahapan yang sama dengan perubahan yang dimungkinkan terhadap acuan hasil refleksi siklus sebelumnya yang telah dilakukan. Tahap ini dilakukan bersama oleh guru dan peneliti

Dari jabaran siklus di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian siklus adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari: a) perencanaan (*planning*), b) pelaksanaan/tindakan (*action*), c) observasi (*observing*), dan d) refleksi (*reflecting*). Siklus berikutnya akan dilakukan dengan tahapan yang sama apabila pada siklus sebelumnya belum mencapai tujuan yang diharapkan, dan begitu seterusnya.

E. Metode Pengumpulan Data

Moh. Nazir (1983: 211) mengemukakan bahwa, metode pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tes

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 127) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Hamzah B. Uno (2011: 104) seperangkat rangsangan (*stimuli*) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dijadikan penetapan skor angka.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes objektif berupa pilihan ganda. Tes dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menyimak dengan menggunakan media *audio visual* sesudah tindakan. Metode tes diberikan kepada siswa kelas V SD Negeri Juara Yogyakarta. Metode tes ini diarahkan pada rendahnya keterampilan menyimak siswa. Hasil dari penelitian ini dapat ditunjukkan pada hasil nilai siklus I dan nilai siklus II bahwa pada setiap siklus tersebut akan diketahui ada tidaknya peningkatan keterampilan menyimak siswa.

Dari hasil tes diklasifikasikan sebagai data kuantitatif. Data ini dianalisis secara deskriptif, baik dari nilai tes keterampilan menyimak cerita siswa sebelum mengalami tindakan, sampai pada nilai tes keterampilan menyimak cerita siswa setelah mengalami tindakan yang berlangsung pada kedua siklusnya. Dengan diketahuinya hasil tes tersebut, maka selanjutnya dapat merencanakan kegiatan yang dilakukan untuk dapat memperbaiki proses pembelajaran. Selain itu, tes juga digunakan untuk mengetahui perkembangan dan keberhasilan pelaksanaan tindakan serta proses pembelajaran.

2. Observasi

Nana Syaodih Sukmadinata (2010: 220) observasi (obsevation) merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Suharsimi Arikunto (2002: 197) observasi adalah suatu usaha sadar untuk

mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis dengan prosedur yang terstandar.

Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi sistematis. Menurut Suharsimi Arikunto, (2009: 200) observasi sistematis adalah observasi yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman pengamatan. Pedoman observasi berupa sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul dan akan diamati.

Dalam sebuah penelitian, tidak dapat hanya mengandalkan ingatan untuk menuangkannya dalam sebuah laporan yang baik. Namun dalam sebuah penelitian tersebut perlu adanya bukti-bukti konkret yang menggambarkan kejadian nyata di lapangan. Oleh karena itu, peneliti membuat sebuah pedoman observasi untuk mengamati tindakan atau kondisi yang mungkin muncul pada saat proses pembelajaran. Pedoman observasi ini dapat membantu pengamat untuk terfokus pada hal yang akan diamati.

3. Dokumentasi

Suharsimi Arikunto (2002: 197) mengemukakan bahwa, metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkripsi, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.

Dokumentasi dalam penelitian ini yang berupa data siswa kelas V SD Negeri Juara Yogyakarta, data nilai pretest, dan silabus merupakan data awal dalam proses pelaksanaan penelitian. Sedangkan beberapa arsip

perencanaan pembelajaran, daftar nilai hasil belajar siswa, dan foto aktivitas siswa pada saat pembelajaran keterampilan menyimak cerita dengan menggunakan media *audio visual* merupakan dokumen yang digunakan untuk mengetahui perkembangan siswa selama proses pembelajaran ketika tindakan berlangsung.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Instrumen adalah sarana penelitian berupa seperangkat tes untuk mengumpulkan data sebagai pengolahan.

Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan observasi. Tes merupakan instrumen yang diberikan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa dari pembelajaran menyimak cerita siswa. Kemampuan tersebut menunjukkan kemampuan keterampilan menyimak cerita siswa. Purwanto (2010: 51) berpendapat bahwa kemampuan kognitif tidak merupakan kemampuan tunggal. Kemampuan Kognitif adalah kemampuan yang menimbulkan perubahan perilaku dalam domain kognitif meliputi beberapa tingkatan. Tingkatan kemampuan kognitif menurut Bloom (Purwanto, 2010: 51) yaitu : a) hapalan (C1), b) pemahaman (C2), c) penerapan (C3), d) analisis (C4), e) sintesis (C5), dan f) evaluasi (C6). Sesuai dengan karakteristik siswa sebagai objek yang diteliti, yaitu ada pada tahapan operasional konkret instrumen yang dibuat peneliti sampai pada tingkatan analisis atau (C4). Karena untuk tingkatan C5 sampai C6 terlalu kompleks bagi siswa pada tahap tersebut.

Tabel 2. Instrumen Kisi-kisi Soal Menyimak Cerita

No	Aspek	Indikator	Kognitif				Afektif	Banyak Soal
			C1	C2	C3	C4		
1	Memperoleh informasi	Menyebutkan unsur-unsur cerita	1,2,3,4					4
2	Pemahaman	Menentukan tokoh cerita		5,6,7		8		4
3	Menginterpretasi	Menjelaskan watak tokoh cerita		9	10	13,14,15		5
4	Pemahaman	Membedakan perbuatan baik dan buruk tokoh cerita		16	17,18	19		4
5	Pemahaman	Menjelaskan latar cerita		11,12,		20,21		4
7	Menangkap pesan	Menerapkan nilai dalam kehidupan sehari-hari					24, 25	2
8	Menangkap pesan	Menjelaskan amanat cerita		22		23		2
		Jumlah						25

Pengkategorian kemampuan menyimak cerita dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut

Tabel.3 Kategori kemampuan menyimak cerita mengacu metode *Struktural Analitik Sintetik (SAS)*

No	Kategori	Nilai
1	Sangat Baik	86 - 100
2	Baik	66 - 85
3	Cukup	46 - 65
4	Kurang	26 - 45

Instrumen penelitian yang digunakan peneliti selain tes yaitu observasi sistematis. Observasi sistematis merupakan observasi yang terstruktur dan mempunyai pedoman observasi untuk menentukan perilaku, tindakan, atau kondisi yang mungkin muncul.

Tabel 4. Pedoman Observasi Terhadap Aktivitas Siswa

No	Aspek yang diamati	Kriteria penilaian			
		1	2	3	4
1	Memperhatikan penjelasan guru				
2	Antusias terhadap pembelajaran				
3	Fokus terhadap pembelajaran				
4	Tidak mengganggu teman yang lain				
5	Tidak melakukan aktivitas diluar pembelajaran				
6	Aktif bertanya kepada guru				
7	Aktif menjawab pertanyaan guru				
8	Senang terhadap pembelajaran				
9	Mengerjakan soal				
Jumlah					

Keterangan :

4 = Baik Sekali

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Tabel 5. Pedoman Observasi Terhadap Aktivitas Guru

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1	Melakukan apersepsi			
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran			
3	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP			
4	Menguasai materi pembelajaran			
5	Menggunakan media pembelajaran dengan baik			
6	Melakukan tanya jawab dengan siswa			
7	Memberikan intruksi atau perintah dengan jelas			
8	Memberikan kesempatan kepada			

	siswa untuk bertanya			
9	Melakukan penguatan			
10	Melakukan evaluasi			
11	Memberikan motivasi			

G. Teknik Analisis Data

Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kuantitatif, yaitu dengan mencari rerata nilai kelas (*mean*) untuk setiap siklus. Teknik analisis data digunakan untuk mengetahui penggunaan media *audio visual* dan peningkatan keterampilan menyimak cerita siswa. Menurut Sugiyono (2014: 49) rumus mencari *mean* dapat dirumuskan seperti rumus berikut.

$$Me = \frac{\sum x_i}{n}$$

Dimana :

Me = Mean (rata-rata)

\sum = Jumlah

X_i = Nilai seluruh siswa

N = Jumlah siswa

Sedangkan untuk melakukan analisis data yang diperoleh dari hasil observasi digunakan interval penilaian standar 100 sebagai berikut.

Tabel 6. Interval Penilaian Standar 100

Kategori Nilai	Interval
Nilai BS = Baik Sekali	76 – 100
Nilai B = Baik	51 – 75
Nilai C = Cukup	26 – 50
Nilai K = Kurang	0 – 25

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 188-192) Sebelum melakukan penilaian peneliti harus menentukan dulu skor penilaian dengan standar 100. Analisis data dari observasi kategori pengamatan dengan 4 pilihan, jarak intervalnya adalah 25.

Adapun untuk melakukan analisis pada lembar observasi peneliti menggunakan model alur. Berikut ini adalah analisis lembar observasi aktivitas siswa yaitu, nilai didapat dari jumlah skor yang diperoleh dibagi skor ideal kali 100. Hal ini dapat dirumuskan seperti rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor Ideal (kriterium)}} \times 100$$

Sedangkan untuk melakukan analisis pada lembar observasi aktivitas guru yaitu, nilai didapat dari banyaknya jumlah butir yang dicentang “Ya” dibagi jumlah butir keseluruhan atau skor ideal kali 100. Hal ini dapat dirumuskan seperti rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah butir yang dicentang “Ya”}}{\text{Skor Ideal (kriterium)}} \times 100$$

H. Kriteria Keberhasilan

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan, keberhasilan penelitian tindakan ini ditandai dengan adanya perubahan ke arah perbaikan. Indikator keberhasilan pada penelitian ini dikatakan berhasil apabila nilai rerata kelas ≥ 75 , dan 70% siswa mendapatkan nilai ≥ 75 (KKM).

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi pelaksanaan tindakan siklus I

a. Perencanaan tindakan siklus I

1) Membuat RPP

Peneliti dan guru bersama-sama membuat RPP yang disesuaikan dengan pembelajaran menyimak cerita. Selain itu, RPP disesuaikan dengan indikator yang ingin dicapai dan media yang digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita yaitu dengan menggunakan media *audio visual*.

2) Menentukan media

Peneliti dan guru bersama-sama menentukan media pembelajaran. Media *audio visual* yang digunakan berupa video cerita rakyat yang berdurasi 10 menit.

3) Menyiapkan instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru dan soal tes. Soal tes berupa pilihan ganda sebanyak 25 butir.

b. Pelaksanaan Tindakan siklus I

Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 11 Mei 2015. Pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit atau selama dua jam pelajaran berturut – turut dengan tema budi pekerti, dan subtema “Sangkuring”. Pembelajaran dimulai pada pukul 12.30 WIB. Pada pertemuan I, kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Kegiatan Awal

- 1) Guru mengucapkan salam.
- 2) Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin do’a.
- 3) Guru menyampaikan apersepsi dengan mengajak menonton video kepada siswa. Guru mengatakan bahwa “Hari ini kita akan melihat tayangan video anak-anak”.

Kegiatan Inti

- 1) Siswa mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru.
- 2) Siswa menyimak cerita rakyat melalui video dengan judul “Sangkuriang”.
- 3) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya berkaitan tentang kata-kata sukar yang tidak diketahui.
- 4) Salah satu siswa bertanya arti kata “mencekam” kepada guru.
- 5) Siswa diberi penjelasan mengenai arti kata “mencekam”.
- 6) Siswa masih diberi kesempatan bertanya berkaitan dengan materi cerita rakyat.

- 7) Siswa dibagi menjadi enam kelompok untuk mendiskusikan unsur-unsur cerita.
- 8) Siswa diberikan LKS tentang unsur-unsur intrinsik cerita untuk didiskusikan secara berkelompok.
- 9) Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok, dan ditanggapi oleh kelompok lain.
- 10) Siswa masih diberi kesempatan bertanya berkaitan dengan unsur-unsur intrinsik cerita.
- 11) Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran.
- 12) Siswa mengerjakan soal secara individu.

Kegiatan akhir

- 1) Guru melakukan penguatan untuk mencontoh perbuatan-perbuatan baik tokoh di dalam cerita.
- 2) Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin do'a.

Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 14 Mei 2015. Pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit atau selama dua jam pelajaran berturut – turut dengan tema budi pekerti, dan subtema “Malin Kundang”. Pembelajaran dimulai pada pukul 12.30 WIB. Pada pertemuan II, kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Kegiatan Awal

- 1) Guru mengucapkan salam,
- 2) Guru menuruh salah satu siswa untuk memimpin do'a,

- 3) Guru menyampaikan apersepsi dengan mengajak siswa untuk menonton video cerita rakyat yang sudah terkenal yaitu “Malin Kundang”.

Kegiatan Inti

- 1) Siswa mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru.
- 2) Siswa menyimak cerita rakyat melalui video dengan judul “Malin Kundang”.
- 3) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya berkaitan tentang kata-kata sukar yang tidak diketahui.
- 4) Salah satu siswa bertanya mengenai istilah “tritagonis” kepada guru.
- 5) Siswa diberi penjelasan mengenai istilah “tritagonis”.
- 6) Siswa masih diberi kesempatan bertanya berkaitan dengan materi cerita rakyat.
- 7) Siswa dibagi menjadi enam kelompok untuk mendiskusikan unsur-unsur cerita.
- 8) Siswa diberikan LKS tentang unsur-unsur intrinsik cerita untuk didiskusikan secara berkelompok.
- 9) Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok, dan ditanggapi oleh kelompok lain.
- 10) Siswa masih diberi kesempatan bertanya berkaitan dengan unsur-unsur intrinsik cerita.
- 11) Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran.

- 12) Siswa mengerjakan soal secara individu

Kegiatan akhir

- 1) Guru melakukan penguatan untuk mencontoh perbuatan-perbuatan baik tokoh di dalam cerita.
- 2) Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin do'a.

Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Senin tanggal 18 Mei 2015. Pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit atau selama dua jam pelajaran berturut – turut dengan tema budi pekerti, dan subtema “Joko Kendil”. Pembelajaran dimulai pada pukul 12.30 WIB. Pada pertemuan III, kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Kegiatan Awal

- 1) Guru mengucapkan salam.
- 2) Guru menuruh salah satu siswa untuk memimpin do'a.
- 3) Guru menyampaikan apersepsi dengan mengajak siswa untuk menonton video cerita rakyat “Joko Kendil”.

Kegiatan Inti

- 1) Siswa mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru.
- 2) Siswa menyimak cerita rakyat melalui video dengan judul “Malin Kundang”.
- 3) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya berkaitan tentang kata-kata sukar yang tidak diketahui.
- 4) Salah satu siswa bertanya mengenai istilah “tritagonis” kepada guru.

- 5) Siswa diberi penjelasan mengenai tokoh “tritagonis”.
- 6) Siswa masih diberi kesempatan bertanya berkaitan dengan materi cerita rakyat.
- 7) Siswa dibagi menjadi enam kelompok untuk mendiskusikan unsur-unsur cerita.
- 8) Siswa diberikan LKS tentang unsur-unsur intrinsik cerita untuk didiskusikan secara berkelompok.
- 9) Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok, dan ditanggapi oleh kelompok lain.
- 10) Siswa masih diberi kesempatan bertanya berkaitan dengan unsur-unsur intrinsik cerita.
- 11) Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran.
- 12) Siswa mengerjakan soal secara individu.

Kegiatan akhir

- 1) Guru melakukan penguatan untuk mencontoh perbuatan-perbuatan baik tokoh di dalam cerita.
- 2) Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin do’a.

c. Observasi pelaksanaan tindakan siklus I

1) Kegiatan guru

Berdasarkan Observasi yang dilaksanakan pada tanggal 11, 14, dan 18 Mei 2015, guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai di awal pembelajaran. Guru menguasai materi dan dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik. Hal tersebut tampak pada saat guru menyampaikan materi dengan lancar dan saat tidak terpaku pada buku

teks. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3 di halaman berikutnya. Dalam proses pembelajaran sudah memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan melakukan penguatan.

Namun, guru belum melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP. Guru belum memberikan perintah dengan jelas sehingga siswa menjadi gaduh. Di samping itu, beberapa siswa berulang-ulang menanyakan tugas yang dikerjakan. Namun guru belum menjawab secara tuntas. Guru belum memberikan motivasi kepada siswa sesuai yang tertera dalam RPP. Guru melakukan apersepsi namun apersepsi yang dilakukan guru belum sesuai dengan yang tertera dalam RPP.



Gambar 3. Kegiatan Guru saat Menyampaikan Materi “Malin Kundang” di Siklus I

2) Kegiatan siswa

Berdasarkan Observasi yang dilaksanakan pada tanggal 11, 14, dan 18 Mei 2015, pada pelaksanaan tindakan siklus I siswa senang dengan pembelajaran menyimak cerita tersebut. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran berjalan dengan baik yaitu: a) siswa bersemangat ketika guru

mulai menayangkan video cerita rakyat melalui LCD, b) perhatian siswa terfokus pada video yang sedang ditayangkan, c) siswa tampak tenang pada saat video ditayangkan, d) siswa aktif bertanya kepada guru apabila ada hal yang belum dipahami, e) siswa aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan guru, dan f) siswa mengerjakan soal tepat waktu sesuai dengan petunjuk yang ada di RPP.

Namun dalam proses pembelajaran perhatian beberapa siswa masih terfokus hanya ketika video sedang diputar. Ketika video selesai diputar beberapa siswa gaduh dan melakukan aktifitas yang tidak berarti. Ukuran media kurang proporsional, sehingga kegiatan menyimak cerita siswa kurang maksimal. Pada saat guru menjelaskan masih ada siswa yang acuh terhadap pembelajaran yang disampaikan guru. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4 dibawah ini.



Gambar 4. Kegiatan Siswa saat Guru Menyampaikan Materi “Malin Kundang” di Siklus I

Sebagian siswa tidak memperhatikan guru saat guru melakukan tanya jawab. Beberapa siswa tidak memperhatikan ketika ada salah satu siswa

yang bertanya kepada guru, ataupun menjawab pertanyaan guru. Ketika salah satu siswa menyampaikan hasil diskusi, sebagian besar siswa tidak memperhatikan, hanya mengobrol dengan teman sebangku atau memainkan alat-alat tulis.

Diskusi kelompok berjalan dengan baik namun, beberapa siswa terlihat pasif. Beberapa siswa tidak ikut terlibat dengan temannya, hanya acuh dan melakukan aktifitas sendiri. Pada saat salah satu kelompok melakukan presentasi, beberapa siswa tidak memperhatikan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 5 dibawah ini.



Gambar 5. Kegiatan Siswa saat Diskusi Kelompok unsur-unsur intrinsik cerita di Siklus I

d. Refleksi dan revisi perencanaan tindakan siklus I

1) Refleksi

Berdasarkan hasil diskusi peneliti dan guru mengenai hasil pelaksanaan tindakan siklus I, ditemukan beberapa permasalahan yang muncul pada siklus I adalah sebagai berikut.

- a) Ukuran media kurang proporsional,

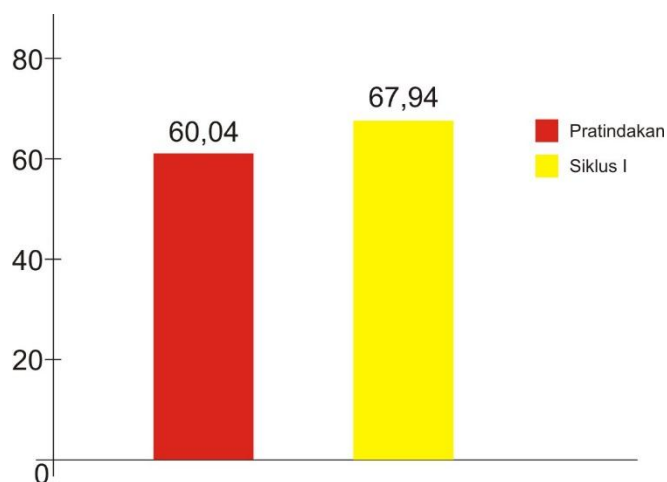
- b) Beberapa siswa kurang menyimak penjelasan guru pada saat menyampaikan materi unsur-unsur intrinsik cerita,
- c) Beberapa siswa mengalami kesulitan pada saat menjawab pertanyaan,
- d) Beberapa siswa pasif pada saat melaksanakan diskusi kelompok,
- e) Beberapa siswa kurang memperhatikan saat kelompok lain sedang menyampaikan hasil diskusi,
- f) Beberapa siswa berbicara dan mengganggu temannya pada saat guru memutar video dan menyampaikan materi.
- g) Suara guru kurang keras.

Penggunaan media *audio visual* dapat meningkatkan aktifitas, perhatian, dan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menyimak cerita. Di samping itu penggunaan media *audio visual* dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas V SD Juara Yogyakarta. Peningkatan keterampilan menyimak cerita siswa pada siklus I sebesar 7,9 , pada kondisi awal 60,04 meningkat menjadi 67,94 untuk lebih jelasnya lihat pada tabel dan diagram dibawah ini.

Tabel 7. Tabel Peningkatan Nilai Rerata Keterampilan Menyimak Siswa Pratindakan dan Tindakan Siklus I

Kelas	Nilai Rerata	
	Pratindakan	Siklus I
V	60,04	67,94

Peningkatan nilai rerata dari pratindakan dan tindakan siklus I, juga dapat divisualisasikan dalam diagram berikut.



Gambar 6. Diagram Peningkatan Keterampilan Menyimak Siswa Pratindakan dan Tindakan Siklus I

Ketuntasan nilai menyimak siswa sudah meningkat walaupun belum mencapai target yang telah ditentukan. Siswa yang sudah tuntas sebanyak 6 siswa atau 21,73%. Sedangkan siswa yang belum tuntas berjumlah 17 siswa atau 78,26%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 8. Kriteria Ketuntasan Nilai Menyimak Siswa pada siklus I

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Tuntas	6	21,73%
Belum tuntas	17	78,26%
Jumlah	23	100%

Nilai rerata menyimak cerita siswa pada siklus I dapat dikategorikan dalam beberapa kategori yaitu: 11 siswa masuk dalam kategori cukup berkurang yang kondisi awalnya 20 siswa. 12 siswa masuk dalam kategori baik bertambah yang kondisi awalnya sebanyak 3 siswa. Sedangkan untuk kategori kurang dan baik sekali, tidak ada siswa yang masuk dalam

kategori tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 9. Kriteria Keberhasilan Keterampilan Menyimak Siswa pada Siklus I

Interval	Frekuensi		Kategori
	Pratindakan	Siklus I	
	Σ Siswa	Σ Siswa	
86 – 100	-	-	Baik Sekali
66 – 85	3	12	Baik
46 – 65	20	11	Cukup
26 – 45	-	-	Kurang
Jumlah	23	23	

Kemampuan menyimak cerita siswa SD Juara pada siklus I mengalami peningkatan. Perubahan kemampuan menyimak pada siswa SD Juara Yogyakarta dapat divisualisasikan pada tabel berikut ini.

Tabel 10. Perubahan Kemampuan Menyimak pada Siswa Kelas V SD Juara Yogyakarta Sebelum dan Sesudah Diberi Tindakan

No	Subjek	Nilai Tes Menyimak Cerita	
		Pratindakan	Siklus I
1.	AHH	62	75,3
2.	AMA	60	61,3
3.	AZA	56	60
4.	ANH	60	62
5.	AZR	60	61,3
6.	BGS	60	64
7.	DPS	50	56
8.	DSP	68	71,3
9.	EAF	70	75,3

10.	FPR	52	60
11.	ID	76	85,3
12.	KS	64	75,3
13.	KYL	56	66
14.	MF	56	58,7
15.	MH	60	75,3
16.	MIR	60	64
17.	MRF	56	70
18.	NR	60	75,3
19.	RWS	60	73,3
20.	RD	60	72,7
21.	SFS	60	62,7
22.	VAW	56	65,3
23.	YFJ	60	72
Jumlah		1382	1562,7
Rerata		60,04	67,94
Belum Tuntas		22	17
Tuntas		1	6
Persentase Ketuntasan		4,34%	26,08%

Berdasarkan tabel dan diagram di atas, keterampilan menyimak cerita siswa SD Juara meningkat. Nilai rerata siswa yang masuk dalam kategori cukup, berkurang. Sedangkan nilai rerata siswa yang masuk dalam kategori baik, meningkat. Tidak ada nilai rerata menyimak cerita siswa yang masuk dalam kategori kurang. Namun ketuntasan siswa hanya sebanyak 26.08 %, sedangkan kriteria ketuntasan yang ingin dicapai adalah $\geq 70\%$. Oleh karena hal tersebut penelitian dilanjutkan pada siklus II.

e. Revisi pelaksanaan tindakan siklus I

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang terjadi pada siklus I, guru dan peneliti merencanakan langkah-langkah yang akan diterapkan pada siklus II sebagai berikut.

- a) Diawal pembelajaran guru melakukan *ice breaking* berupa “salam juara” ataupun menyanyikan mars “SD Juara” untuk memusatkan perhatian siswa pada guru.
- b) Proporsi gambar pada video diperbesar.
- c) Guru memperjelas suaranya pada saat memberikan perintah.
- d) Guru keliling ke setiap kelompok diskusi siswa untuk memantau jalannya diskusi dan memberi kesempatan kepada siswa apabila ada yang ingin bertanya mengenai bahan diskusi kelompok tersebut.
- e) Menciptakan suasana kondusif selama pembelajaran berlangsung dengan peran aktif guru dalam mengkondisikan kelas.
- f) Memberikan penguatan kepada siswa yang berhasil.

2. Deskripsi pelaksanaan tindakan siklus II

a. Revisi perencanaan tindakan siklus II

Rencana tindakan siklus II hampir sama dengan perencanaan pada siklus I. Namun pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan dengan memperhatikan hasil refleksi pada siklus I. Kendala-kendala yang dihadapi pada pelaksanaan tindakan siklus I diupayakan untuk diantisipasi. Berdasarkan refleksi pada siklus I, maka pada tahap perencanaan siklus II peneliti merancang tindakan yang dilaksanakan sebagai berikut.

- 1) Membuat RPP

Peneliti dan guru bersama-sama membuat RPP yang disesuaikan dengan pembelajaran menyimak cerita. Selain itu, RPP disesuaikan dengan indikator yang ingin dicapai dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita yaitu dengan menggunakan media audio visual.

2) Menentukan media

Peneliti dan guru bersama-sama menentukan media pembelajaran. Media audio visual yang digunakan berupa video cerita rakyat yang berdurasi 10 menit.

3) Menyiapkan peralatan media

Media pembelajaran keterampilan menyimak cerita menggunakan media *audio visual*. Media *audio* berupa *speaker* dan media *visual* berupa LCD.

4) Menyiapkan instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru dan soal tes. Soal tes berupa pilihan ganda sebanyak 25 butir.

b. Pelaksanaan tindakan siklus II

Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 21 Mei 2015. Pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit atau selama dua jam pelajaran berturut – turut dengan tema budi pekerti dan subtema “1000 Candi Prambanan”. Pembelajaran dimulai pada pukul 12.30 WIB. Pada pertemuan I, kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Kegiatan Awal

- 1) Guru mengucapkan salam.
- 2) Guru menuruh salah satu siswa untuk memimpin do'a.
- 3) Guru mengajak siswa menyanyikan lagu "SD Juara" untuk memusatkan perhatian siswa.
- 4) Guru menyampaikan apersepsi dengan mengajak menonton video kepada siswa. Guru mengatakan bahwa "Hari ini kita akan melihat tayangan video anak-anak".

Kegiatan Inti

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.
- 2) Guru memutar video yang berisi tentang cerita rakyat.
- 3) Siswa menyimak cerita rakyat melalui video dengan judul "1000 Candi Prambanan".
- 4) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya berkaitan tentang kata-kata sukar yang tidak diketahui.
- 5) Beberapa siswa bertanya mengenai tokoh "protagonis" dan "antagonis".
- 6) Siswa diberi penjelasan mengenai tokoh "protagonis" dan "antagonis".
- 7) Siswa masih diberi kesempatan bertanya berkaitan dengan materi cerita rakyat.
- 8) Siswa dibagi menjadi enam kelompok untuk mendiskusikan unsur-unsur cerita.

- 9) Siswa diberikan LKS tentang unsur-unsur intrinsik cerita untuk didiskusikan secara berkelompok.
- 10) Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok, dan ditanggapi oleh kelompok lain.
- 11) Siswa masih diberi kesempatan bertanya berkaitan dengan unsur-unsur intrinsik cerita.
- 12) Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran.
- 13) Guru memberikan soal kepada semua siswa untuk dikerjakan secara individu.

Kegiatan akhir

- 1) Guru melakukan penguatan untuk mencontoh perbuatan-perbuatan baik tokoh di dalam cerita.
- 2) Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin do'a.

Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin tanggal 25 Mei 2015. Pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit atau selama dua jam pelajaran berturut-turut dengan tema budi pekerti, dan subtema “Jaka Tarub”. Pembelajaran dimulai pada pukul 12.30 WIB. Pada pertemuan II, kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Kegiatan Awal

- 1) Guru mengucapkan salam.
- 2) Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin do'a.

- 3) Guru mengajak siswa untuk melakukan tepuk “Juara” untuk memusatkan perhatian siswa.
- 4) Guru menyampaikan apersepsi dengan mengajak menonton video kepada siswa. Guru mengatakan bahwa, “Hari ini kita akan melihat tayangan video anak-anak”.

Kegiatan Inti

- 1) Siswa mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru.
- 2) Siswa menyimak cerita rakyat melalui video dengan judul “Jaka Tarub”.
- 3) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya berkaitan tentang kata-kata sukar yang tidak diketahui.
- 4) Siswa masih diberi kesempatan bertanya berkaitan dengan materi cerita rakyat.
- 5) Siswa dibagi menjadi enam kelompok untuk mendiskusikan unsur-unsur cerita.
- 6) Siswa diberikan LKS tentang unsur-unsur intrinsik cerita untuk didiskusikan secara berkelompok.
- 7) Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok, dan ditanggapi oleh kelompok lain.
- 8) Siswa masih diberi kesempatan bertanya berkaitan dengan unsur-unsur intrinsik cerita.
- 9) Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran.
- 10) Siswa mengerjakan soal secara individu.

Kegiatan akhir

- 1) Guru melakukan penguatan untuk mencontoh perbuatan-perbuatan baik tokoh di dalam cerita.
- 2) Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin do'a.

Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 28 Mei 2015. Pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit atau selama dua jam pelajaran berturut – turut dengan tema budi pekerti, dan subtema “Timun Mas”. Pembelajaran dimulai pada pukul 12.30 WIB. Pada pertemuan III, kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

Kegiatan Awal

- 1) Guru mengucapkan salam.
- 2) Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin do'a.
- 3) Guru mengajak siswa untuk melakukan tepuk “Juara” untuk memusatkan perhatian siswa.
- 4) Guru menyampaikan apersepsi dengan mengajak menonton video kepada siswa. Guru mengatakan bahwa, “Hari ini kita akan melihat tayangan video anak-anak”.

Kegiatan Inti

- 1) Siswa mendengarkan penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru.
- 2) Siswa menyimak cerita rakyat melalui video dengan judul “Timun Mas”.

- 3) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya berkaitan tentang kata-kata sukar yang tidak diketahui.
- 4) Siswa masih diberi kesempatan bertanya berkaitan dengan materi cerita rakyat.
- 5) Siswa dibagi menjadi enam kelompok untuk mendiskusikan unsur-unsur cerita.
- 6) Siswa diberikan LKS tentang unsur-unsur intrinsik cerita untuk didiskusikan secara berkelompok.
- 7) Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok, dan ditanggapi oleh kelompok lain.
- 8) Siswa masih diberi kesempatan bertanya berkaitan dengan unsur-unsur intrinsik cerita.
- 9) Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran.
- 10) Siswa mengerjakan soal secara individu.

Kegiatan akhir

- 1) Guru melakukan penguatan untuk mencontoh perbuatan-perbuatan baik tokoh di dalam cerita.
- 2) Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin do'a.

c. Observasi Pelaksanaan Tindakan Siklus II

1) Kegiatan guru

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 21,25 dan 28 Mei 2015, secara umum kegiatan guru pada siklus II sudah sesuai dengan RPP. Guru melakukan apersepsi pada setiap pertemuan, dan menyampaikan

tujuan pembelajaran yang akan dicapai di awal pembelajaran. Guru melakukan *ice breaking* di awal pembelajaran untuk memusatkan perhatian siswa.



Gambar 7. Kegiatan Guru Melakukan *Ice Breaking* menyanyikan mars SD Juara di Siklus II

Guru dapat menggunakan media *audio visual* dengan baik. Guru dapat mempersiapkan serta menggunakannya saat pembelajaran. Guru menguasai materi unsur-unsur intrinsik cerita dengan baik, dan dapat menyampaikan materi tersebut kepada siswa dengan lancar.

Guru melakukan tanya jawab dengan siswa, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya kepada guru. Siswa tak segan untuk bertanya kepada guru, terlihat dengan banyak siswa yang bertanya kepada guru. Siswa juga aktif menjawab pertanyaan guru, ataupun pertanyaannya temannya yang dilemparkan guru kepada siswa. Guru sudah memberikan perintah dengan jelas, terlihat tidak ada lagi siswa yang bertanya berulang-ulang setelah guru memberikan perintah kepada siswa.

Diakhir pembelajaran guru melakukan evaluasi dan memberikan penguatan dengan baik. Namun guru kadang-kadang lupa untuk memberikan motivasi kepada siswa.

2) **Kegiatan siswa**

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 21,25 dan 28 Mei 2015, pada pelaksanaan tindakan siklus II siswa tampak sangat antusias terhadap pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media *audio visual*. Siswa tampak sangat memperhatikan ketika video ditayangkan. Siswa juga terlihat sangat fokus terhadap video tersebut. Proporsi gambar pada video diperbesar, sehingga siswa maksimal dalam menyimak cerita. Pada saat video ditayangkan semua siswa memperhatikan, tidak ada yang membuat kegaduhan, mengantuk, ataupun melakukan aktifitas yang tidak bermanfaat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar.8 dibawah ini.



Gambar 8. Kegiatan Siswa saat Menyimak Cerita “Timun Mas” di Siklus II

Siswa terlihat senang mengikuti pembelajaran menyimak cerita. Hal ini tercermin dengan keaktifan siswa bertanya dan menjawab pertanyaan. Jika ada hal yang belum dipahami siswa, siswa tidak ragu-ragu untuk bertanya

kepada guru. Dan sebaliknya siswapun aktif menjawab. Siswa berani menjawab pertanyaan guru, walaupun jawaban siswa tersebut belum tentu benar. Siswa juga aktif membantu menjawab pertanyaan yang diajukan kepada guru, kemudian guru melemparkan kembali kepada siswa yang bisa menjawab. Siswa berpartisipasi dengan baik dalam proses tanya jawab tersebut.

Sebagian besar siswa dapat menyimak cerita dengan menggunakan media *audio visual* dengan baik. Kegiatan siswa pada saat pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media *audio visual* pada siklus II sudah lebih baik daripada pada siklus I. Sebagian besar siswa memperhatikan guru, baik ketika sedang menyampaikan materi ataupun pada saat penayangan video. Tidak ada aktivitas siswa yang tidak bermanfaat. Kelas menjadi lebih kondusif. Siswa mengerjakan soal tepat waktu seperti pertemuan-pertemuan sebelumnya.

d. Refleksi dan revisi perencanaan tindakan siklus II

1) Refleksi

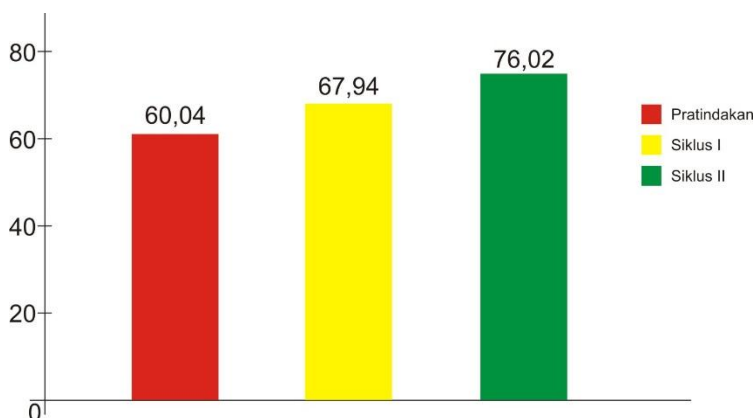
Hasil refleksi yang dilakukan oleh peneliti bersama guru pada akhir siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran keterampilan menyimak cerita dengan menggunakan media *audio visual* secara umum telah meningkatkan aktivitas proses pembelajaran menyimak cerita. Jadi, penggunaan media *audio visual* dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Juara Yogyakarta. Peningkatan aktivitas pembelajaran menyimak cerita siswa pada siklus II sebesar 15,98, yang kondisi awal 60,04 meningkat menj

adi 76,02 untuk lebih jelasnya lihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 11. Tabel Peningkatan Nilai Rerata Keterampilan Menyimak Siswa Pratindakan dan Tindakan Siklus I, dan Tindakan Siklus II

Kelas	Nilai Rerata		
	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
V	60,04	67,94	76,02

Peningkatan nilai rerata dari pratindakan dan tindakan siklus II, juga dapat divisualisasikan dalam diagram berikut.



Gambar 9. Diagram Peningkatan Keterampilan Menyimak Siswa Pratindakan dan Tindakan Siklus I, dan Tindakan Siklus II

Nilai rerata menyimak cerita siswa pada siklus II dapat dikategorikan dalam beberapa kategori yaitu: 3 siswa masuk dalam kategori cukup berkurang, yang kondisi sebelumnya 11 siswa. 17 siswa masuk dalam kategori baik bertambah yang kondisi sebelumnya sebanyak 12 siswa. 3 siswa masuk dalam kategori baik sekali. Sedangkan untuk kategori kurang, tidak ada siswa yang masuk dalam kategori tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 12. Kriteria Keberhasilan Keterampilan Menyimak Siswa pada Siklus I, dan Tindakan Siklus II

Interval	Frekuensi			Kategori
	Pratindakan	Siklus I	Siklus II	
	Σ Siswa	Σ Siswa	Σ Siswa	
86 – 100	-	-	3	Baik Sekali
66 – 85	3	12	17	Baik
46 – 65	20	11	3	Cukup
26 – 45	-	-	-	Kurang
Jumlah	23	23	23	

Kemampuan menyimak cerita siswa SD Juara pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Perubahan kemampuan menyimak pada siswa SD Juara Yogyakarta dapat divisualisasikan pada tabel berikut ini.

Tabel 13. Perubahan Kemampuan Menyimak pada Siswa Kelas V SD Juara Yogyakarta Sebelum dan Sesudah Diberi Tindakan

No	Subjek	Nilai Tes Menyimak Cerita			Kenaikan	
		Pratindakan	Siklus I	Siklus II	Naik	Tetap
1.	AHH	62	75,3	76	√	
2.	AMA	60	61,3	78,7	√	
3.	AZA	56	60	62,7		√
4.	ANH	60	62	79,3	√	
5.	AZR	60	61,3	76	√	
6.	BGS	60	64	77,3	√	
7.	DPS	50	56	61,3		√
8.	DSP	68	71,3	86,7	√	

9.	EAF	70	75,3	76	√	
10.	FPR	52	60	62,7		√
11.	ID	76	85,3	89,3	√	
12.	KS	64	75,3	86,7	√	
13.	KYL	56	66	76	√	
14.	MF	56	58,7	76	√	
15.	MH	60	75,3	77,3	√	
16.	MIR	60	64	76	√	
17.	MRF	56	70	76	√	
18.	NR	60	75,3	77,3	√	
19.	RWS	60	73,3	76	√	
20.	RD	60	72,7	77,3	√	
21.	SFS	60	62,7	76	√	
22.	VAW	56	65,3	72		√
23.	YFJ	60	72	76	√	
Jumlah		1382	1562,7	1748,7		
Rerata		60,04	67,94	76,02		
Belum Tuntas		22	17	4		
Tuntas		1	6	19		
Persentase Ketuntasan		4,34%	26,08%	82,60%		

Berdasarkan tabel dan diagram di atas, keterampilan menyimak cerita siswa SD Juara pada siklus II meningkat dengan signifikan. Nilai rerata siswa yang masuk dalam kategori cukup, berkurang. Sedangkan nilai rerata siswa yang masuk dalam kategori baik, meningkat. Terdapat siswa yang masuk dalam kategori baik sekali. Tidak ada nilai rerata menyimak cerita siswa yang masuk dalam kategori kurang. Ketuntasan siswa mencapai 82,60%. sedangkan kriteria ketuntasan yang ingin dicapai adalah

$\geq 70\%$. Maka penelitian tidak dilanjutkan, karena telah mencapai kriteria yang ditetapkan.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama 6 kali pertemuan dari siklus I sampai siklus II diperoleh hasil bahwa aktivitas proses pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media *audio visual*, lebih baik dibandingkan dengan kondisi awal sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas. Selama penelitian berlangsung siswa mendapatkan pengalaman baru berupa penggunaan *media audio visual* dalam pembelajaran yang sebelumnya pembelajaran dilaksanakan dengan monoton tanpa menggunakan media pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias, memusatkan perhatian, dan bersungguh-sungguh dalam menyimak cerita. Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa keterampilan menyimak cerita siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media *audio visual*.

Keterampilan menyimak sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Manusia adalah makhluk sosial yang tidak lepas dari manusia lainnya. Dalam kehidupan sosial manusia membutuhkan komunikasi untuk melakukan interaksi sosialnya. Untuk melakukan komunikasi tersebut maka manusia harus menguasai keterampilan berbahasa. Keterampilan menyimak menjadi sangat penting karena keterampilan menyimak adalah dasar dari keterampilan berbahasa berikutnya yaitu: berbicara, membaca, dan menulis.

Seseorang dapat mengucapkan suatu kata yaitu melalui proses menyimak terlebih dahulu. Sebagai contoh adalah bayi yang baru lahir tidak akan langsung pandai berbicara, namun bayi berproses terlebih dahulu untuk bisa berbicara. Bayi tersebut banyak menyimak terlebih dahulu, ia mendengar kata yang terus berulang-ulang sehingga ia mampu meniru dan mengucapkannya. Hal tersebut bisa ia lakukan melalui proses menyimak.

Keterampilan menyimak adalah suatu keterampilan dalam proses yang mencakup mendengarkan bunyi bahasa, lambang- lambang lisan dengan penuh perhatian, menilai mereaksi, untuk pemahaman, apresiasi, menginterpretasi, menangkap pesan, memahami makna komunikasi yang disampaikan pembicara, serta merupakan keterampilan berinteraksi sosial.

Proses pembelajaran menyimak cerita siswa kelas V SD Juara Yogyakarta meningkat. Peningkatan pada siklus I tidak terlalu signifikan, karena masih ada siswa yang tidak fokus dan acuh terhadap guru dan bahan simakan. Namun hal tersebut dapat ditingkatkan lagi pada tindakan siklus II. Siswa dikondisikan untuk dapat memustkan perhatiannya pada guru dan bahan simakan. Karena untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita, siswa harus melaksanakan kegiatan menyimak cerita dengan penuh perhatian. Hal ini sesuai dengan teori menyimak menurut Tarigan dibawah ini.

Tarigan (2008: 31) mengemukakan bahwa, keterampilan menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan

dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Kundharu Saddhono (2014: 17) menjelaskan bahwa keterampilan menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan, mengidentifikasi, menginterpretasi bunyi bahasa kemudian menilai hasil interpretasi makna dan menanggapi pesan yang tersirat di dalam wahana bahasa tersebut. Berdasarkan dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah kegiatan mendengarkan dengan penuh perhatian yang bertujuan untuk memperoleh informasi dan memahami pesan yang disampaikan.

Kegiatan menyimak cerita harus melewati tahap-tahap tertentu. Proses pembelajaran menyimak cerita tidak luput dari tahap-tahap tersebut. Kegiatan menyimak cerita bertujuan untuk mendapatkan informasi dari cerita yang disimak. Maka untuk mendapatkan informasi dengan tepat dan benar harus melalui tahap-tahap menyimak. Sebagian besar siswa sudah melaksanakan tahap-tahap menyimak dalam kegiatan menyimak cerita, sehingga dapat mendapatkan informasi yang terkandung dalam cerita dengan tepat. Hanya ada empat siswa yang tidak dapat melaksanakan tahap-tahap menyimak cerita karena siswa yang tidak dapat fokus. Sehingga keterampilan menyimak cerita empat siswa tersebut tidak dapat ditingkatkan secara signifikan. Menyimak cerita memiliki tahapan dan

tujuan tertentu sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Tarigan dibawah ini.

Tarigan (2008: 63) menjelaskan bahwa suatu kegiatan yang merupakan suatu proses menyimak memiliki tahap-tahap, antara lain: a) mendengarkan, b) memahami, c) menginterpretasikan, d) mengevaluasi, dan e) menanggapi. Tarigan (2008: 60-61) juga menjelaskan tujuan menyimak antara lain: a) memperoleh pengetahuan atau belajar, b) menikmati keindahan *audial*, c) mengevaluasi, d) mengapresiasi materi simakan, e) mengkomunikasikan ide-ide, f) membedakan bunyi-bunyi, g) memecahkan masalah, dan h) untuk meyakinkan.

Meningkatan keterampilan menyimak cerita siswa tidak hanya dengan mengkondisikan siswa untuk fokus dan memusatkan perhatiannya dengan penggunaan media yang asal saja. Tetapi media yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik siswa. Karakteristik siswa kelas V SD berada pada tahap operational konkret. Tahap dimana siswa belum bisa mencerna dengan sempurna hal-hal yang bersifat abstrak. Maka media yang digunakan harus dapat mengkonkretkan hal-hal yang bersifat abstrak tersebut. Media *Audio Visual* selain dapat memusatkan perhatian siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, juga dapat memvisualkan hal-hal yang abstrak.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media *audio visual* dapat meningkatkan proses pembelajaran dan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD

Juara Yogyakarta. Hal ini dikarenakan penggunaan media *audio visual* dapat membantu memusatkan perhatian, meningkatkan antusias, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini sesuai dengan teori yang diungkapkan Piaget berikut ini.

Jean Piaget (melalui Paul Suparno, 2001: 24-25) menjelaskan bahwa dalam tahap perkembangan kognitif, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Tahap ini ditandai dengan penggunaan aturan logis yang jelas. Anak mengembangkan pemikiran logis yang dapat memecahkan masalah-masalah logis yang dihadapi. Anak masih menerapkan logika berfikir pada barang-barang yang konkret, belum mampu berfikir pada sesuatu yang abstrak. Penjelasan di atas menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mengkonkretkan hal-hal yang abstrak. Siswa sangat memerlukan media *audio* yang dapat menarik perhatian siswa, dan media *visual* untuk memvisualisasikan hal-hal yang abstrak.

Media *audio visual* dapat memusatkan indera pendengaran siswa melalui *audio*, dan dapat memusatkan indera penglihatan siswa melalui gambar-gambar yang menarik. Sehingga indera pendengaran dan perhatian siswa terfokus pada media tersebut. Selain itu media *audio visual* dapat membantu siswa pada tahap operasional konkret, dengan menerjemahkan pesan yang bersifat abstrak ke dalam tampilan gambar.

Oleh karena itu melihat hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat membuktikan bahwa proses pembelajaran menyimak cerita dan keterampilan menyimak cerita dapat ditingkatkan dengan penggunaan media *audio visual* pada proses pembelajaran menyimak cerita siswa kelas V SD Juara Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015 dengan peningkatan sebesar 82,60% dan melebihi target yang ditetapkan sebelum penelitian yaitu 70%. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Daryanto berikut ini.

Daryanto (2010: 52) mengemukakan bahwa manfaat *media audio visual*, antara lain : a) memperbesar benda yang sangat kecil, b) memperkecil benda yang sangat besar, c) menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, d) menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, e) menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, f) meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan proses yang optimal, namun peneliti menemukan keterbatasan sebagai berikut.

1. Peneliti menyerahkan empat siswa yang belum tuntas kepada guru, untuk didampingi dan mendapatkan bimbingan sampai ketuntasan siswa tersebut tercapai.
2. Observasi yang dilakukan belum menggunakan rubrik penilaian, dikarenakan belum adanya rubrik penilaian observasi dalam penelitian ini.

3. Observer pada penelitian ini hanya satu orang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan penggunaan media *audio visual* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar menyimak cerita siswa kelas V SD Juara Yogyakarta.

1. Peningkatan proses pembelajaran keterampilan menyimak cerita ditunjukkan dengan meningkatnya aktivitas siswa. Siswa lebih antusias dan memperhatikan dengan sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran.
2. Peningkatan keterampilan menyimak cerita dengan menggunakan media *audio visual* pada siklus I sebesar 7,9, yang kondisi awal 60,04 meningkat menjadi 67,94. Pada siklus II sebesar 15,98, yang kondisi awal 60,04 meningkat menjadi 76,02.

B. Saran

1. Kepada kepala sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan sekolah dalam rangka pembinaan guru-guru kelas untuk

memperbanyak penggunaan media *audio visual* dalam upaya meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa.

2. Kepada guru kelas, penelitian ini membuktikan bahwa media *audio visual* dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa, sehingga diharapkan media *audio visual* bisa digunakan sebagai salah satu media alternatif untuk pembelajaran menyimak cerita dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S Sadiman dkk. (2005) . *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Azhar arsyad. (2006) . *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. (1993) . *Media pengajaran*. Jakarta : Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Burhan Nurgiyatoro. (2005) . *Sastra Anak*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Bambang Sutjipto. (2014) . *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Darmiyati Zuchdi dan Budiasih. (1996) . *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Guru Sekolah Dasar.
- Daryanto. (2010) . *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2013) . *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fathurrohman dan Wuri Wuryandani. (2010) . *Pembelajaran PKn di Seklah Dasar*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Given, Barbara K. (2007) . *Brain-Based Teaching*. Bandung : Mizan Media Utama.
- Hamzah B. Uno dkk. (2011) . *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: Dwi Aksara.
- Jalaluddin Rakhmat. (2015) . *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Rosda.

- Jensen, Eric. (2008) . *Brain Based Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Herry Hermawan. (2011) . *Menyimak Keterampilan Berkomunikasi yang Terabaikan*. Yogyakarta: Garaha Ilmu.
- Kashani Kasbolah. (1999) . *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Kundharu Saddhono dan St. Y. Slamet. (2014) . *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta :Garaha Ilmu.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2005) . *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2009) . *Teknologi Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2010) . *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda.
- Paul Suparno. (2001) .*Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta : Kanisius.
- Purwanto. (2010) . *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sabarti Akhadiah, dkk. (1991) . *Bahasa Indonesia I*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kepend.
- Subyantoro. (2013). *Pembelajaran Bercerita*. Yogyakarta: Ombak.
- Sugiyono. (2014). *Statistika Untuk Penelitian*. (Cetakan ke dua puluh empat) Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002) . *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Suwarjo. (2006) . *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Suyadi. (2013) . *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Diva Press.
- Tarigan, Henry Guntur . (2008) . *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan*

Berahasa. Bandung : Angkasa.

T Raka Joni, dkk, (1998) . *Konsep Dasar Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 2207 /UN34.11/PL/2015
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

7 Mei 2015

Yth . Walikota Yogyakarta
Cq. Ka. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta
Jl.Kenari No.56 Yogyakarta Kode Pos 55165
Telp (0274) 555241 Fax. (0274) 555241
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Irma Nurmalasari
NIM : 09108241043
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Alamat : Jln. Gejayan Gang Bakung CTX 16 Deresan Caturtunggal Depok Sleman DIY

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD Juara Yogyakarta
Subyek : Siswa Kelas V SD
Obyek : Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Melalui Media Audio Visual
Waktu : Mei-Juli 2015
Judul : Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V SD Juara Yogyakarta

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP. 19600902 198702 1 0014

Tembusan Yth:
1.Rektor (sebagai laporan)
2.Wakil Dekan I FIP



PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA
DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515865, 515866, 562682

Fax (0274) 555241

E-MAIL : perizinan@jogjakota.go.id

HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id

WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/1799

3145/34

Membaca Surat : Dari Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Nomor : 2207/UN34.11/PL/2015 Tanggal : 11 Mei 2015

Mengingat : 1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 20 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;

Dijijinkan Kepada : Nama : IRMA NURMALASARI
No. Mhs/ NIM : 09108241043
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Penanggungjawab : Dra. Suyatih, M.Pd.
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA SISWA KELAS V SD JUARA YOGYAKARTA

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 11 Mei 2015 s/d 11 Agustus 2015
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas

Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya

Tanda Tangan
Pemegang Izin

Dikeluarkan di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 11-5-2015
An. Kepala Dinas Perizinan



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Juara Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: 5/2 (lima/dua)
Hari/Tanggal	: Senin 11 Mei 2015
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

5. Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan

B. Kompetensi Dasar

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

C. Indikator

1. Menyebutkan nama-nama tokoh cerita.
2. Menjelaskan watak tokoh cerita.
3. Membedakan perbuatan baik dan buruk tokoh cerita
4. Menjelaskan latar cerita.
5. Menerapkan nilai dalam kehidupan sehari-hari.
6. Menuliskan amanat cerita.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menyebutkan nama-nama tokoh cerita dengan benar.
2. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menjelaskan watak tokoh cerita dengan benar.
3. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat membedakan perbuatan baik dan buruk tokoh cerita dengan benar.
4. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menjelaskan latar cerita dengan benar.
5. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menerapkan nilai dalam kehidupan sehari-hari
6. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menuliskan amanat cerita dengan benar.

E. Materi Pokok

Unsur-unsur cerita

F. Karakter yang Diharapkan

1. Suka menolong
2. Cinta keluarga

G. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : *Student Centre*

2. Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab

H. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan awal (5 menit)

1. Siswa menjawab salam dari guru.
2. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dari guru mengenai gunung tangkuban perahu.
3. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.
4. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi dari guru

2. Kegiatan inti (50 menit)

1. Siswa menyimak cerita melalui LCD.
2. Siswa diberi kesempatan bertanya kepada guru mengenai unsur-unsur cerita.
3. Siswa menyebutkan nama-nama tokoh cerita.
4. Siswa menjelaskan watak tokoh cerita.
5. Siswa membedakan perbuatan baik dan buruk tokoh cerita.
6. Siswa menjelaskan latar cerita.
7. Siswa menerapkan nilai dalam kehidupan sehari-hari.
8. Siswa melakukan diskusi kelompok membahas unsur-unsur cerita.
9. Siswa mewakili kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok lain menanggapi.
10. Siswa mengerjakan soal evaluasi mengenai cerita yang telah disimak.
11. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaan kepada guru.

3. Kegiatan akhir (5 menit)

1. Siswa dimotivasi untuk lebih giat belajar.
2. Siswa diminta untuk mencontoh perbuatan tokoh baik dalam kehidupan sehari-hari
3. Siswa dan guru berdoa bersama untuk menutup pembelajaran.

I. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber :

Nur'aini Umri, 2008. *Bahasa Indonesia 5*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

2. Media :

Video cerita rakyat Sangkuriang

J. Tehnik Penilaian

1. Prosedur

Post Test

2. Jenis

Tertulis

3. Bentuk

Pilihan ganda

4. Alat

Soal penilaian

5. Rubrik penilaian

No	Aspek	Indikator	Kognitif				Afektif	Banyak Soal
			C1	C2	C3	C4		
1	Memperoleh informasi	Menyebutkan unsur-unsur cerita	1,2,3,4					4

2	Pemahaman	Menentukan tokoh cerita		5,6,7		8		4
3	Menginterpretasi	Menjelaskan watak tokoh cerita		9	10	13,14,15		5
4	Pemahaman	Membedakan perbuatan baik dan buruk tokoh cerita		16	17,18	19		4
5	Pemahaman	Menjelaskan latar cerita		11,12,		20,21		4
7	Menangkap pesan	Menerapkan nilai dalam kehidupan sehari-hari					24, 25	2
8	Menangkap pesan	Menjelaskan amanat cerita		22		23		2
		Jumlah						25

Soal berjumlah 25, jika jawaban benar diberi nilai 1 dan jika jawaban salah diberi nilai 0.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Skor Ideal (kriterium)

6. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 75.

Guru Kelas

Peneliti

S.Khotimatul
Mahmudah.S.Si
NIA.1062009003215

Irma Nurmalasari
09108241043

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Budi Hadiastuti.S.Pd
NIA.1062008004346

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Juara Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: 5/2 (lima/dua)
Hari/Tanggal	: Kamis 14 April 2015
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

5. Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan

B. Kompetensi Dasar

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

C. Indikator

1. Menyebutkan nama-nama tokoh cerita.
2. Menjelaskan watak tokoh cerita.
3. Membedakan perbuatan baik dan buruk tokoh cerita
4. Menjelaskan latar cerita.

5. Menerapkan nilai dalam kehidupan sehari-hari.
6. Menuliskan amanat cerita.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menyebutkan nama-nama tokoh cerita dengan benar.
2. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menjelaskan watak tokoh cerita dengan benar.
3. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat membedakan perbuatan baik dan buruk tokoh cerita dengan benar.
4. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menjelaskan latar cerita dengan benar.
5. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menerapkan nilai dalam kehidupan sehari-hari
6. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menuliskan amanat cerita dengan benar.

E. Materi Pokok

Unsur-unsur cerita

F. Karakter yang Diharapkan

1. Jadi anak yang berbakti
2. Pekerja keras

3. Cinta keluarga

G. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : *Student Centre*
2. Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab

H. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan awal (5 menit)

1. Siswa menjawab salam dari guru.
2. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dari guru siapakah yang suka membantu ibu di rumah?
3. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.
4. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi dari guru

2. Kegiatan inti (50 menit)

1. Siswa menyimak cerita melalui LCD.
2. Siswa diberi kesempatan bertanya kepada guru mengenai unsur-unsur cerita.
3. Siswa menjawab pertanyaan mengenai tokoh yang protagonis.
4. Siswa menjawab pertanyaan mengenai tokoh yang antagonis.
5. Siswa melakukan diskusi kelompok membahas unsur-unsur cerita.
6. Siswa mewakili kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok lain menanggapi.
7. Siswa menjelaskan tentang amanat cerita.
8. Siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan materi yang belum jelas.

9. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang dipelajari
10. Siswa mengerjakan soal evaluasi mengenai cerita yang telah disimak.
11. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaan kepada guru.

3. Kegiatan akhir (5 menit)

1. Siswa dimotivasi untuk lebih giat belajar.
2. Siswa diminta untuk mencontoh perbuatan tokoh baik dalam kehidupan sehari-hari
3. Siswa dan guru berdoa bersama untuk menutup pembelajaran.

I. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber :

Nur'aini Umri, 2008. *Bahasa Indonesia 5*. Jakarta : Pusat Perbukuan,
Departemen Pendidikan Nasional

2. Media :

Video cerita rakyat Malin Kundang

J. Tehnik Penilaian

1. Prosedur

Post Test

2. Jenis

Tertulis

3. Bentuk

Pilihan ganda

4. Alat

Soal penilaian

5. Rubrik penilaian

No	Aspek	Indikator	Kognitif				Afektif	Banyak Soal
			C1	C2	C3	C4		
1	Memperoleh informasi	Menyebutkan unsur-unsur cerita	1,2,3,4					4
2	Pemahaman	Menentukan tokoh cerita		5,6,7		8		4
3	Menginterpretasi	Menjelaskan watak tokoh cerita		9	10	13,14,15		5
4	Pemahaman	Membedakan perbuatan baik dan buruk tokoh cerita		16	17,18	19		4
5	Pemahaman	Menjelaskan latar cerita		11,12		20,21		4
7	Menangkap pesan	Menerapkan nilai dalam kehidupan sehari-hari					24, 25	2
8	Menangkap pesan	Menjelaskan amanat cerita		22		23		2
		Jumlah						25

Soal berjumlah 25, jika jawaban benar diberi nilai 1 dan jika jawaban salah diberi nilai 0.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Skor Ideal (kriterium)

6. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 75.

Guru Kelas

Peneliti

S.Khotimatul
Mahmudah.S.Si

Irma Nurmalasari
09108241043

NIA.1062009003215

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Budi Hadiastuti.S.Pd

NIA.1062008004346

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Juara Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: 5/2 (lima/dua)
Hari/Tanggal	: Senin 18 Mei 2015
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

5. Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan

B. Kompetensi Dasar

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

C. Indikator

1. Menyebutkan nama-nama tokoh cerita.
2. Menjelaskan watak tokoh cerita.
3. Membedakan perbuatan baik dan buruk tokoh cerita
4. Menjelaskan latar cerita.
5. Menerapkan nilai dalam kehidupan sehari-hari.
6. Menuliskan amanat cerita.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menyebutkan nama-nama tokoh cerita dengan benar.
2. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menjelaskan watak tokoh cerita dengan benar.
3. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat membedakan perbuatan baik dan buruk tokoh cerita dengan benar.
4. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menjelaskan latar cerita dengan benar.
5. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menerapkan nilai dalam kehidupan sehari-hari
6. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menuliskan amanat cerita dengan benar.

E. Materi Pokok

Unsur-unsur cerita

F. Karakter yang Diharapkan

1. Suka menolong
2. Percaya diri
3. Penyabar

G. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : *Student Centre*

2. Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab

H. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan awal (5 menit)

1. Siswa menjawab salam dari guru.
2. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dari guru siapakah yang pernah melihat kendi?
3. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.
4. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi dari guru

2. Kegiatan inti (50 menit)

1. Siswa menyimak cerita melalui LCD.
2. Siswa diberi kesempatan bertanya kepada guru mengenai unsur-unsur cerita.
3. Siswa menjawab pertanyaan mengenai tokoh yang protagonis.
4. Siswa menjawab pertanyaan mengenai tokoh yang antagonis.
5. Siswa melakukan diskusi kelompok membahas unsur-unsur cerita.
6. Siswa mewakili kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok lain menanggapi.
7. Siswa menjelaskan tentang amanat cerita.
8. Siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan materi yang belum jelas.
9. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang dipelajari
10. Siswa mengerjakan soal evaluasi mengenai cerita yang telah disimak.
11. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaan kepada guru.

3. Kegiatan akhir (5 menit)

1. Siswa dimotivasi untuk lebih giat belajar.
2. Siswa diminta untuk mencontoh perbuatan tokoh baik dalam kehidupan sehari-hari
3. Siswa dan guru berdoa bersama untuk menutup pembelajaran.

I. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber :

Nur'aini Umri, 2008. *Bahasa Indonesia 5*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

2. Media :

Video cerita rakyat Joko Kendil

J. Tehnik Penilaian

1. Prosedur

Post Test

2. Jenis

Tertulis

3. Bentuk

Pilihan ganda

4. Alat

Soal penilaian

5. Rubrik penilaian

No	Aspek	Indikator	Kognitif				Afektif	Banyak Soal
			C1	C2	C3	C4		
1	Memperole	Menyebutkan	1,2				4	

	h informasi	unsur-unsur cerita	,3, 4					
2	Pemahaman	Menentukan tokoh cerita		5,6,7		8		4
3	Menginterpretasi	Menjelaskan watak tokoh cerita		9	10	13, 14, 15		5
4	Pemahaman	Membedakan perbuatan baik dan buruk tokoh cerita		16	17, 18	19		4
5	Pemahaman	Menjelaskan latar cerita		11, 12,		20, 21		4
7	Menangkap pesan	Menerapkan nilai dalam kehidupan sehari-hari					24, 25	2
8	Menangkap pesan	Menjelaskan amanat cerita		22		23		2
		Jumlah						25

Soal berjumlah 25, jika jawaban benar diberi nilai 1 dan jika jawaban salah

diberi nilai 0.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Skor Ideal (kriterium)

6. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 75.

Guru Kelas

Peneliti

S.Khotimatul
Mahmudah.S.Si
NIA.1062009003215

Irma Nurmalasari
O9108241043

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Budi Hadiastuti.S.Pd
NIA.1062008004346

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Juara Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: 5/2 (lima/dua)
Hari/Tanggal	: Kamis 21 Mei 2015
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

5. Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan

B. Kompetensi Dasar

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

C. Indikator

1. Menyebutkan nama-nama tokoh cerita.
2. Menjelaskan watak tokoh cerita.
3. Membedakan perbuatan baik dan buruk tokoh cerita
4. Menjelaskan latar cerita.
5. Menerapkan nilai dalam kehidupan sehari-hari.
6. Menuliskan amanat cerita.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menyebutkan nama-nama tokoh cerita dengan benar.

2. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menjelaskan watak tokoh cerita dengan benar.
3. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat membedakan perbuatan baik dan buruk tokoh cerita dengan benar.
4. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menjelaskan latar cerita dengan benar.
5. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menerapkan nilai dalam kehidupan sehari-hari
6. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menuliskan amanat cerita dengan benar.

E. Materi Pokok

Unsur-unsur cerita

F. Karakter yang Diharapkan

1. Suka menolong
2. Cinta keluarga
3. Tidak tamak

G. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : *Student Centre*
2. Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab

H. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan awal (5 menit)

1. Siswa menjawab salam dari guru.
2. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dari guru siapakah yang pernah berkunjung ke candi Prambanan?
3. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.
4. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi dari guru

2. Kegiatan inti (50 menit)

1. Siswa menyimak cerita melalui LCD.
2. Siswa diberi kesempatan bertanya kepada guru mengenai unsur-unsur cerita.
3. Siswa menjawab pertanyaan mengenai tokoh yang protagonis.
4. Siswa menjawab pertanyaan mengenai tokoh yang antagonis.
5. Siswa melakukan diskusi kelompok membahas unsur-unsur cerita.
6. Siswa mewakili kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok lain menanggapi.
7. Siswa menjelaskan tentang amanat cerita.
8. Siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan materi yang belum jelas.
9. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang dipelajari
10. Siswa mengerjakan soal evaluasi mengenai cerita yang telah disimak.
11. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaan kepada guru.

3. Kegiatan akhir (5 menit)

1. Siswa dimotivasi untuk lebih giat belajar.

2. Siswa diminta untuk mencontoh perbuatan tokoh baik dalam kehidupan sehari-hari
3. Siswa dan guru berdoa bersama untuk menutup pembelajaran.

I. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber :

Nur'aini Umri, 2008. *Bahasa Indonesia 5*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

2. Media :

Video cerita rakyat Legenda 1000 Candi Prambanan

J. Tehnik Penilaian

1. Prosedur

Post Test

2. Jenis

Tertulis

3. Bentuk

Pilihan ganda

4. Alat

Soal penilaian

5. Rubrik penilaian

No	Aspek	Indikator	Kognitif				Afektif	Banyak Soal
			C1	C2	C3	C4		
1	Memperoleh informasi	Menyebutkan unsur-unsur cerita	1,2,3,4					4
2	Pemahaman	Menentukan tokoh cerita		5,6,7		8		4

3	Menginterpretasi	Menjelaskan watak tokoh cerita		9	10	13, 14, 15		5
4	Pemahaman	Membedakan perbuatan baik dan buruk tokoh cerita		16	17, 18	19		4
5	Pemahaman	Menjelaskan latar cerita		11, 12,		20, 21		4
7	Menangkap pesan	Menerapkan nilai dalam kehidupan sehari-hari					24, 25	2
8	Menangkap pesan	Menjelaskan amanat cerita		22		23		2
		Jumlah						25

Soal berjumlah 25, jika jawaban benar diberi nilai 1 dan jika jawaban salah diberi nilai 0.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Skor Ideal (kriterium)

6. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 75.

Guru Kelas

Peneliti

S.Khotimatul
Mahmudah.S.Si
NIA.1062009003215

Irma Nurmalasari
O9108241043

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Budi Hadiastuti.S.Pd
NIA.1062008004346

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Juara Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: 5/2 (lima/dua)
Hari/Tanggal	: Senin 25 Mei 2015
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

5. Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan

B. Kompetensi Dasar

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

C. Indikator

1. Menyebutkan nama-nama tokoh cerita.
2. Menjelaskan watak tokoh cerita.
3. Membedakan perbuatan baik dan buruk tokoh cerita
4. Menjelaskan latar cerita.
5. Menerapkan nilai dalam kehidupan sehari-hari.
6. Menuliskan amanat cerita.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menyebutkan nama-nama tokoh cerita dengan benar.

2. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menjelaskan watak tokoh cerita dengan benar.
3. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat membedakan perbuatan baik dan buruk tokoh cerita dengan benar.
4. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menjelaskan latar cerita dengan benar.
5. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menerapkan nilai dalam kehidupan sehari-hari
6. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menuliskan amanat cerita dengan benar.

E. Materi Pokok

Unsur-unsur cerita

F. Karakter yang Diharapkan

1. Jujur
2. Menepati janji
3. Cinta keluarga

G. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : *Student Centre*
2. Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab

H. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan awal (5 menit)

1. Siswa menjawab salam dari guru.
2. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dari guru siapakah yang pernah melihat pelangi?
3. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.
4. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi dari guru

2. Kegiatan inti (50 menit)

1. Siswa menyimak cerita melalui LCD.
2. Siswa diberi kesempatan bertanya kepada guru mengenai unsur-unsur cerita.
3. Siswa menjawab pertanyaan mengenai tokoh yang protagonis.
4. Siswa menjawab pertanyaan mengenai tokoh yang antagonis.
5. Siswa melakukan diskusi kelompok membahas unsur-unsur cerita.
6. Siswa mewakili kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok lain menanggapi.
7. Siswa menjelaskan tentang amanat cerita.
8. Siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan materi yang belum jelas.
9. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang dipelajari
10. Siswa mengerjakan soal evaluasi mengenai cerita yang telah disimak.
11. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaan kepada guru.

3. Kegiatan akhir (5 menit)

1. Siswa dimotivasi untuk lebih giat belajar.

2. Siswa diminta untuk mencontoh perbuatan tokoh baik dalam kehidupan sehari-hari
3. Siswa dan guru berdoa bersama untuk menutup pembelajaran.

I. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber :

Nur'aini Umri, 2008. *Bahasa Indonesia 5*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

2. Media :

Video cerita rakyat Jaka Tarub

J. Tehnik Penilaian

1. Prosedur

Post Test

2. Jenis

Tertulis

3. Bentuk

Pilihan ganda

4. Alat

Soal penilaian

5. Rubrik penilaian

No	Aspek	Indikator	Kognitif				Afektif	Banyak Soal
			C1	C2	C3	C4		
1	Memperoleh informasi	Menyebutkan unsur-unsur cerita	1,2,3,4					4
2	Pemahaman	Menentukan tokoh cerita		5,6,7		8		4

3	Menginterpretasi	Menjelaskan watak tokoh cerita		9	10	13, 14, 15		5
4	Pemahaman	Membedakan perbuatan baik dan buruk tokoh cerita		16	17, 18	19		4
5	Pemahaman	Menjelaskan latar cerita		11, 12,		20, 21		4
7	Menangkap pesan	Menerapkan nilai dalam kehidupan sehari-hari					24, 25	2
8	Menangkap pesan	Menjelaskan amanat cerita		22		23		2
		Jumlah						25

Soal berjumlah 25, jika jawaban benar diberi nilai 1 dan jika jawaban salah diberi nilai 0.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Skor Ideal (kriterium)

6. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 75.

Guru Kelas

Peneliti

S.Khotimatul
Mahmudah.S.Si
NIA.1062009003215

Irma Nurmalasari
O9108241043

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Budi Hadiastuti.S.Pd
NIA.1062008004346

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Juara Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: 5/2 (lima/dua)
Hari/Tanggal	: Kamis 28 Mei 2015
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

5. Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan

B. Kompetensi Dasar

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

C. Indikator

1. Menyebutkan nama-nama tokoh cerita.
2. Menjelaskan watak tokoh cerita.
3. Membedakan perbuatan baik dan buruk tokoh cerita
4. Menjelaskan latar cerita.
5. Menerapkan nilai dalam kehidupan sehari-hari.
6. Menuliskan amanat cerita.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menyebutkan nama-nama tokoh cerita dengan benar.
2. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menjelaskan watak tokoh cerita dengan benar.
3. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat membedakan perbuatan baik dan buruk tokoh cerita dengan benar.
4. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menjelaskan latar cerita dengan benar.
5. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menerapkan nilai dalam kehidupan sehari-hari
6. Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab tentang unsur-unsur cerita yang telah disimak, siswa dapat menuliskan amanat cerita dengan benar.

E. Materi Pokok

Unsur-unsur cerita

F. Karakter yang Diharapkan

1. Suka menolong
2. Cinta keluarga

G. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : *Student Centre*
2. Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab

H. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan awal (5 menit)

1. Siswa menjawab salam dari guru.
2. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dari guru siapakah yang suka makan mentimun?
3. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.
4. Siswa membentuk kelompok sesuai instruksi dari guru

2. Kegiatan inti (50 menit)

1. Siswa menyimak cerita melalui LCD.
2. Siswa diberi kesempatan bertanya kepada guru mengenai unsur-unsur cerita.
3. Siswa menjawab pertanyaan mengenai tokoh yang protagonis.
4. Siswa menjawab pertanyaan mengenai tokoh yang antagonis.
5. Siswa melakukan diskusi kelompok membahas unsur-unsur cerita.
6. Siswa mewakili kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok lain menanggapi.
7. Siswa menjelaskan tentang amanat cerita.
8. Siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan materi yang belum jelas.
9. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang dipelajari
10. Siswa mengerjakan soal evaluasi mengenai cerita yang telah disimak.
11. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaan kepada guru.

3. Kegiatan akhir (5 menit)

1. Siswa dimotivasi untuk lebih giat belajar.
2. Siswa diminta untuk mencontoh perbuatan tokoh baik dalam kehidupan sehari-hari
3. Siswa dan guru berdoa bersama untuk menutup pembelajaran.

I. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber :

Nur'aini Umri, 2008. *Bahasa Indonesia 5*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

2. Media :

Video cerita rakyat Timun Mas

J. Tehnik Penilaian

1. Prosedur

Post Test

2. Jenis

Tertulis

3. Bentuk

Pilihan ganda

4. Alat

Soal penilaian

5. Rubrik penilaian

No	Aspek	Indikator	Kognitif				Afektif	Banyak Soal
			C1	C2	C3	C4		
1	Memperoleh informasi	Menyebutkan unsur-unsur cerita	1,2,3,4					4

2	Pemahaman	Menentukan tokoh cerita		5,6,7		8		4
3	Menginterpretasi	Menjelaskan watak tokoh cerita		9	10	13,14,15		5
4	Pemahaman	Membedakan perbuatan baik dan buruk tokoh cerita		16	17,18	19		4
5	Pemahaman	Menjelaskan latar cerita		11,12,		20,21		4
7	Menangkap pesan	Menerapkan nilai dalam kehidupan sehari-hari					24, 25	2
8	Menangkap pesan	Menjelaskan amanat cerita		22		23		2
		Jumlah						25

Soal berjumlah 25, jika jawaban benar diberi nilai 1 dan jika jawaban salah

diberi nilai 0.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Skor Ideal (kriterium)

6. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar

75

Guru Kelas

Peneliti

S.Khotimatul
Mahmudah.S.Si
NIA.1062009003215

Irma Nurmalasari
09108241043

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Lembar Kerja Siswa

1. Apa judul cerita tersebut?
.....
2. Siapakah tokoh utama cerita tersebut?
.....
3. Dimnakah cerita itu berlangsung?
.....
4. Baikkah perbuatan Sangkuriang membunuh si Tumang ?
.....
5. Apakah amanat cerita tersebut?
.....

Nama :
Nilai :

Lembar Kerja Siswa

1. Apa judul cerita tersebut?
.....
2. Siapakah tokoh utama cerita tersebut?
.....
3. Dimanakah cerita itu berlangsung?
.....
4. Baikkah perbuatan Malin Kundang yang tidak mengakui ibunya ?
.....
5. Apkaah amanat cerita tersebut?
.....

Nama :
Nilai :

Lembar Kerja Siswa

1. Apa judul cerita tersebut?
.....
2. Bagaimana watak tokoh utama cerita tersebut?
.....
3. Dimnakah cerita itu berlangsung?
.....
4. Baikkah perbuatan teman-teman Joko Kendil yang slalu mengejek Joko Kendil ?
.....
5. Apakah amanat cerita tersebut?
.....

Nama :
Nilai :

Lembar Kerja Siswa

1. Apa judul cerita tersebut?
.....
2. Siapakah tokoh utama cerita tersebut?
.....
3. Bagaimanakah watak Roro Jongrang dalam cerita tersebut?
.....
4. Baikkah perbuatan Bandung Bondowoso yang patuh terhadap perintah ayahnya ?
.....
5. Apakah amanat cerita tersebut?
.....

Nama :
Nilai :

Lembar Kerja Siswa

1. Apa judul cerita tersebut?
.....
2. Bagaimana watak tokoh utama cerita tersebut?
.....
3. Dimanakah cerita itu berlangsung?
.....
4. Baikkah perbuatan Jaka Tarub mencuri selendang ?
.....
5. Apakah amanat cerita tersebut?
.....

Nama :
Nilai :

Lembar Kerja Siswa

1. Apa judul cerita tersebut?
.....
2. Siapakah tokoh utama cerita tersebut?
.....
3. Bagaimanakah watak ibunya Timun Mas?
.....
4. Baikkah perbuatan ibunya Timun Mas merawat Timun Mas dengan penuh kasih sayang ?
.....
5. Apakah amanat cerita tersebut?
.....

Nama :
Nilai :

Soal Sangkuriang

1. Dari daerah manakah cerita rakyat Sangkuriang berasal?
A. Jawa Barat
B. Jawa Tengah
C. Sumatra
D. Kalimantan Barat
2. Siapakah nama ibu Sangkuriang?
A. Dayang Sumbing
B. Dayang Sumbi
C. Dayang Kumbi
D. Dayang Kumbang
3. Bagaimana alur dalam cerita rakyat Sangkuriang?
A. Maju
B. Mundur
C. Bolak balik
D. Terbalik
4. Bagaimanakah suasana saat Si Tumang mengambilkan benang milik Dayang Sumbi yang terjatuh?
A. Sedih
B. Senang
C. Terharu
D. Marah
5. Sapakah pemeran tokoh pembantu dalam cerita tersebut?
A. Dayang Sumbi, Sangkuriang
B. Tumang, Sangkuriang
C. Tumang, Bangsa Jin
D. Bangsa jin Sangkuriang
6. Siapakah pemeran tokoh protagonis dalam cerita tersebut?
A. Dayang Sumbi, Sangkuriang
B. Tumang, Sangkuriang
C. Tumang, Dayang Sumbi
D. Bangsa jin, Sangkuriang
7. Siapakah pemeran tokoh antagonis dalam cerita tersebut?
A. Dayang Sumbi, Sangkuriang
B. Tumang, Sangkuriang
C. Tumang, Dayang Sumbi
D. Bangsa jin, Sangkuriang

8. Siapakah tokoh utama dalam cerita tersebut?
A. Tumang
B. Jin
C. Dayang Sumbi
D. Sangkuriang
9. Bagaimanakah watak Si Tumang dalam cerita tersebut?
A. Baik
B. Jahat
C. Rakus
D. Pembohong
10. Siapakah yang memiliki watak pemaarah?
A. Tumang
B. Jin
C. Dayang Sumbi
D. Sangkuriang
11. Di manakah tempat Sangkuriang biasa berburu bersama si Tumang?
A. di belakang rumah
B. di dapur
C. di sungai
D. di hutan
12. Di manakah Sangkuriang membunuh Si Tumang?
A. di belakang rumah
B. di dapur
C. di sungai
D. di hutan
13. Dayang Sumbi menepati janjinya pada si Tumang dengan menikah dengannya. Nilai apa yang bisa kamu ambil dalam peristiwa tersebut?
A. Tidak sombong
B. Rendah hati
C. Tepat janji
D. Rendah diri
14. Bangsa Jin membantu Sangkuriang sebagai tuannya dalam membuat bendungan. Menurutmu bangsa Jin memiliki sifat yang bagaimana terhadap Sangkuriang?
A. Lalai
B. Cermat
C. Patuh
D. Rajin
15. Sangkuriang menendang perahu yang baru dibuatnya. Perbuatan ini menunjukkan bahwa Sangkuriang memiliki sifat....
A. Baik hati
C. Pemaarah

B. Rendah hati

D. Pemalas

16. Menurutmu yang manakah yang termasuk perbuatan yang buruk?

A. Dayang Sumbi menikah dengan Si Tumang

B. Sangkuriang sangat menyayangi ibunya

C. Dayang Sumbi sangat menyayangi Sangkuriang

D. Sangkuriang marah dan menendang perahu

17. Menurutmu yang manakah yang termasuk perbuatan baik?

A. Sangkuriang mengambil hati Si Tumang

B. Dayang Sumbi memukul Sangkuriang

C. Dayang Sumbi menepati janji untuk menikah dengan Si Tumang

D. Sangkuriang menendang perahu hingga tertelungkup

18. Menurutmu yang manakah yang termasuk perbuatan buruk?

A. Dayang Sumbi menikah dengan Si Tumang

B. Sangkuriang sangat menyayangi ibunya

C. Dayang Sumbi sangat menyayangi Sangkuriang

D. Sangkuriang membunuh Si Tumang untuk diambil hatinya

19. Menurutmu yang manakah yang termasuk perbuatan baik?

A. Sangkuriang mengambil hati Si Tumang

B. Dayang Sumbi memukul Sangkuriang

C. Sangkuriang menendang perahu hingga tertelungkup

D. Dayang Sumbi sangat menyayangi Sangkuriang

20. Kapan waktu saat Sangkuriang menendang Perahu?

A. Dini hari

C. Siang hari

B. Pagi hari

D. Malam Hari

21. Apakah tema cerita Sangkuriang tersebut?

- A. Kepahlawanan
B. Keluarga
C. Romantisme
D. Kerajaan
22. Pesan apa yang terkandung ketika Sangkuriang sangat marah dan menendang perahu yang baru saja dibuat?
A. Jangan merusak barang
B. Jangan menjadi orang yang pemaarah
C. Menendang perbutan tidak baik
D. Bersungguh-sungguhlah bekerja
23. Apakah amanat yang terkandung dalam cerita tersebut?
A. Jangan suka berbohong
B. Jangan suka mendengki
C. Jangan suka mencuri
D. Jangan suka berburu
24. Jika kamu disuruh ibumu untuk membeli minyak ke warung, kemudian terdapat uang kembalian dari sisa pembelian minyak goreng. Apa yang akan kamu lakukan?
A. Membelanjakannya
B. Membeli permen dengan uang itu
C. Membeli mainan dengan uang itu
D. Memberikan uang kepada ibu
25. Kamu janji kepada ibumu untuk pulang tidak terlambat dari sekolah, tetapi temanmu mengajak bermain *game onlaine* di warung internet sepulang sekolah. Apa yang akan kamu lakukan ketika pulang sekolah?
A. Langsung pulang ke rumah
B. Langsung ke warung internet
C. Bermain bersama teman
D. Bermain *game*

Soal Malin Kundang

1. Dari manakah cerita rakyat Malin Kundang berasal?
A. Jawa Barat
B. Jawa Tengah
C. Sumatra Barat
D. Kalimantan Barat
2. Pergi kemanakah ayah Malin Kundang?
A. Ke pulau seberang
B. Ke luar negeri
C. Ke desa seberang
D. Ke luar kota
3. Bagaimanakah alur cerita tersebut?
A. Maju
B. Mundur
C. Bolak balik
D. Balik
4. Bagaimanakah suasana ketika ayah Malin pergi meninggalkan Malin?
A. Terharu
B. Sedih
C. Kecewa
D. Khawatir
5. Siapa saja tokoh dalam cerita tersebut?
A. Malin, Ibu Malin, Kapten
B. Malin, Kakek Malin, Ibu Malin
C. Kapten, ayah Malin, paman Malin
D. Istri Malin, paman Malin, kakek Malin
6. Siapakah pemeran tokoh pembantu dalam cerita tersebut?
A. Malin, Ibu Malin
B. Ayah Malin, Malin
C. Ibu Malin, Kapten
D. Istri Malin, Malin
7. Siapakah pemeran tokoh antagonis dalam cerita tersebut ?
A. Ayah Malin, Ibu Malin
B. Malin, Ayah Malin
C. Istri Malin, Kapten
D. Kapten, Ibu Malin

8. Siapakah tokoh utama dalam cerita tersebut?
- A. Ayah Malin
B. Ibu Malin
C. Malin Kundang
D. Kapten
9. Bagaimanakah watak ayah Malin dalam cerita tersebut?
- A. Baik
B. Jahat
C. Rakus
D. Pembohong
10. Ayah Malin menelantarkan Malin dan Ibunya. Perbuatan ini menunjukkan bahwa ayah Malin memiliki sifat yang bagaimanakah terhadap Malin dan Ibunya?
- A. Lalai
B. peduli
C. Tidak bertanggungjawab
D. Pekerja keras
11. Dimanakah Malin mengejar ayahnya sampai terjatuh?
- A. di belakang rumah
B. di dapur
C. di samping rumah
D. di depan rumah
12. Di manakah tempat Malin Kundang menemukan kunci milik kapten?
- A. di dek kapal
B. di dapur
C. di sungai
D. di hutan
13. Ibu Malin tetap sabar walau harus membesarkan Malin sendirian dan serba kekurangan. Nilai apa yang bisa kamu ambil dari peristiwa tersebut?
- A. Tidak sombong
B. Rendah hati
C. Tepat janji
D. Penyabar
14. Siapakah yang memiliki watak penyabar dan penyayang?
- A. Ayah Malin
B. Ibu Malin
C. Malin Kundang
D. Kapten

15. Malin bekerja keras untuk menjadi saudagar kaya. Perbuatan ini menunjukkan bahwa Malin Kundang memiliki sifat yang.....
- A. Baik hati
 - B. Rendah hati
 - C. Pekerja keras
 - D. Durhaka
16. Manakah yang termasuk perbuatan baik?
- A. Ayah Malin Kundang meninggalkan Malin
 - B. Malin bekerja keras untuk menjadi saudagar kaya
 - C. Malin tidak mengakui ibunya
 - D. Malin mendorong ibunya sampai terjatuh
17. Manakah yang termasuk perbuatan buruk?
- A. Ayah Malin menelantarkan Malin dan ibunya
 - B. Malin bekerja keras untuk menjadi saudagar kaya
 - C. Ibu Malin membesarkan Malin penuh kasih sayang
 - D. Ibu Malin rindu dengan Malin
18. Manakah yang termasuk perbuatan baik?
- A. Ayah Malin Kundang meninggalkan Malin
 - B. Malin tidak mengakui ibunya
 - C. Malin mendorong ibunya sampai terjatuh
 - D. Ibu Malin membesarkan Malin penuh kasih sayang
19. Manakah yang termasuk perbuatan buruk?
- A. Ibu Malin rindu dengan Malin
 - B. Malin bekerja keras untuk menjadi saudagar kaya
 - C. Ibu Malin membesarkan Malin penuh kasih sayang
 - D. Malin mendorong ibunya sampai terjatuh
20. Kapankah waktu saat Malin mendorong ibunya sampai terjatuh?

- A. Dini hari
B. Pagi hari
C. Siang hari
D. Malam Hari
21. Bagaimanakah suasana saat Malin berubah menjadi batu karena dikutuk ibunya sendiri?
A. Sedih
B. Terharu
C. Mencekam
D. Kecewa
22. Malin malu mengakui ibunya karena ibunya berpenampilan compang-camping. Pesan apa yang terkandung dalam peristiwa tersebut?
A. Harus berpenampilan bagus ketika bertemu anak.
B. Memakai baju bagus lebih baik daripada compang-camping.
C. Malu jika pakaian orang tua jelek.
D. Bangga terhadap orang tua apapun keadaannya.
23. Apakah amanat yang terkandung dalam cerita tersebut?
A. Jadilah saudagar kaya
B. Jangan suka menghasut orang
C. Jangan suka mencuri
D. Jangan durhaka terhadap orang tua
24. Jika ibu memintamu untuk membantunya menyapu teras rumah, tetapi kamu sedang sibuk menonton film kartun kesayanganmu. Apa yang akan kamu lakukan?
A. Segera menyapu
B. Menyapunya nanti saja
C. Teruskan menonton
D. Menyuruh adik menggantikanmu menyapu
25. Pada hari Minggu kamu melihat sepatumu sangat kotor karena sudah lama tidak dicuci. Apa yang akan kamu lakukan?
A. Biarkan saja
B. Menyuruh ibu mencucikan
C. Mencuciya sendiri
D. Menyuruh ibu mencucikan

Soal Joko Kendil

1. Apa judul cerita tersebut?
 - A. Joko Kendil
 - B. Joko Kendi
 - C. Si Gundul
 - D. Melamar Putri Raja

2. Mengapa anak aneh itu dijuluki Joko Kendil?
 - A. Karena tubuhnya mirip kendil
 - B. Karena tubuhnya pendek
 - C. Karena tubuhnya gempal
 - D. Karena tubuhnya gendut

3. Bagaianakanah alur cerita tersebut?
 - A. Maju
 - B. Mundur
 - C. Bola balik
 - D. Datar

4. Bgaimanakah suasana saat Joko Kendil bekerja membantu ibunya?
 - A. Semangat
 - B. Gembira
 - C. Bahagia
 - D. Terharu

5. Siapakah sahabat Joko Kendil dan teman bermainnya?
 - A. Si Tumang
 - B. Si Botak
 - C. Si Gundul
 - D. Si Kurus

6. Siapakah tokoh tritagonis dalam cerita tersebut?
 - A. Putri raja, Raja, Ibu Joko Kendil
 - B. Joko Kendil, Raja, Putri
 - C. Raja, Joko Kendil, putri
 - D. Ibu Joko Kendil, Joko Kendil, Raja

7. Siapakah tokoh antagonis dalam cerita tersebut?
 - A. Si Gundul
 - B. Raja
 - C. teman-teman Joko Kendil
 - D. Putri Bungsu

8. Siapakah tokoh utama dalam cerita tersebut?

- A. Joko Kendil
B. Joko Tarub
- C. Si Gundul
D. Putri Bungsu
9. Bagaimanakah watak Joko Kendil?
A. Santun
B. Penyayang
C. Percaya diri
D. Penolong
10. Teman-teman Joko Kendil Slalu mencemoohnya, tetapi Joko Kendil diam saja tidak pernah membalas cemoohan teman-temannya. Nilai apa yang bisa diambil dari peristiwa tersebut?
A. Percaya diri
B. Rendah hati
C. Pendiam
D. Penyabar
11. Dimanakah biasanya Joko Kendil dan Si Gundul bermain layang-layang?
A. di belakang rumah
B. di lapangan
C. di samping rumah
D. di halaman
12. Di manakah tempat uji ketangkasan diadakan ?
A. di istana
B. di kampung
C. di lapangan
D. di hutan
13. Joko kendil melamar putri raja walaupun dia mempunyai bentuk badan yang aneh. Perbuatan ini menunjukkan bahwa Joko Kendil memiliki sifat.....
A. Baik Hati
B. Percaya diri
C. Rendah hati
D. Periang
14. Siapakah yang memiliki watak penyabar?
A. Joko Kendil
B. Raja
C. Si Gundul
D. Putri Bungsu
15. Putri Bungsu dengan senang hati menerima lamaran Joko Kendil walaupun Joko Kendil walaupun berbadan aneh. Perbuatan ini menunjukkan bahwa Putri Bungsu memiliki sifat.....
A. Rendah hati
C. Penyabar

B. Periang

D. Rendah diri

16. Manakah yang termasuk perbuatan baik?
- A. Joko Kendil suka membantu ibunya.
 - B. Raja mengadakan syaimbara.
 - C. Teman-teman Joko Kendil suka mencemoohnya.
 - D. Si Gundul tidak punya teman.
17. Manakah yang termasuk perbuatan buruk?
- A. Joko Kendil rajin membantu ibunya.
 - B. Orang-orang menjuluki Joko dengan sebutan Joko Kendil.
 - C. Joko Kendil menghibur Si Gundul.
 - D. Joko Kendil melamar putri raja.
18. Manakah yang termasuk perbuatan baik?
- A. Joko Kendil dihina teman-temannya.
 - B. Si Gundul tidak memiliki teman.
 - C. Joko Kendil melamar putri raja.
 - D. Putri bungsu menangis memecahkan kendil.
19. Manakah yang termasuk perbuatan buruk?
- A. Joko Kendil suka membantu ibunya bekerja.
 - B. Joko Kendil menghibur si Gundul.
 - C. Ksatria tampan mengikuti adu ketangkasan.
 - D. Orang kampung menghina Joko Kendil Karena melamar putri raja.
20. Dimanakah Putri Bungsu memecahkan kendil sambil menangis?
- A. di kamar
 - B. di lapangan
 - C. di dapur
 - D. di halaman
21. Bagaimanakah suasana saat ksatria tampan menemui putri bungsu?
- A. Terharu
 - B. Gembira
 - C. Bahagia
 - D. Terkejut

22. Joko Kendil menjemput Si Gundul untuk tinggal bersama di istana. Pesan apa yang terkandung dalam peristiwa tersebut?
- A. Tidak boleh Sombong.
 - B. Slalu mengingat kebaikan orang lain.
 - C. Jadilah sahabat setia.
 - D. Tianggalah di Istana megah.
23. Apakah amanat yang terkandung dalam cerita tersebut?
- A. Jadilah menantu raja.
 - B. jadilah ksatria tangguh.
 - C. Jadilah teman yang baik.
 - D. Jadilah orang yang percaya diri.
24. Jika kamu mendapatkan teman baru di sekolah yang baru pindah dari sekolah lain, dan kakinya ternyata pincang. Apa yang akan kamu lakukan?
- A. Menjauh dari teman baru itu
 - B. Menghina teman bari itu
 - C. Berteman dengan teman baru itu
 - D. Tidak mendekati teman baru itu
25. Kamu baru saja dibelikan tas baru oleh ayah, tetapi ketika kamu pakai ke sekolah temanmu mengatakan bahwa tasmu itu jelek sekali. Apa yang akan kamu lakukan?
- A. Membiarkan teman yang menghinamu
 - B. Menyuruh temanmu diam
 - C. Membalas mengatai temanmu
 - D. Memukul teman yang menghinamu

Soal 1000 Candi Prambanan

1. Dari manakah cerita Legenda 1000 Candi Prambanan berasal ?
A. Jawa Barat
B. Jawa Tengah
C. Yogyakarta
D. Jawa Timur
2. Siapakah nama Raja Kerajaan Prambanan?
A. Bandung Bondowoso
B. Prabu Baka
C. Roro Jongrang
D. Ken Dedes
3. Bagaimanakah suasana Kerajaan Prambanan sebelum diserang Kerajaan Pengging?
A. Bahagia
B. Damai
C. Gembira
D. Senang
4. Bagaimanakah alur cerita tersebut?
A. Maju
B. Mundur
C. Bolak balik
D. Balik
5. Siapakah nama putri raja Kerajaan Prambanan?
A. Bandung Bondowoso
B. Prabu Baka
C. Roro Jongrang
D. Ken Dedes
6. Siapakah tokoh antagonis dalam cerita tersebut?
A. Bandung Bondowoso, Roro Jongrang
B. Prabu Baka, Raja Pengging
C. Roro Jongrang, Prabu Baka
D. Bandung Bondowoso, Raja Pengging
7. Siapakah tokoh protagonis dalam cerita tersebut?
A. Bandung Bondowoso, Roro Jongrang
B. Prabu Baka, Raja Pengging
C. Roro Jongrang, Prabu Baka
D. Bandung Bondowoso, Raja Pengging

8. Siapakah tokoh utama dalam cerita tersebut?
- A. Bandung Bondowoso C. Roro Jongrang
B. Prabu Baka D. Ken Dedes
9. Bagaimanakah watak Raja Prabu Baka?
- A. Penyayang C. Rakus
B. Bijaksana D. Kejam
10. Bagaimanakah watak dari Roro Jongrang?
- A. Penyayang C. Periang
B. Bijaksana D. Penggembira
11. Dimanakah Bandung Bondowoso Bertemu dengan Roro Jongrang?
- A. di Kerajaan Prambanan C. di Kerajaan Borobudur
B. di Kerajaan Pengging D. di Kerajaan Sriwijaya
12. Dimanakah tempat Bandung Bondowoso membunuh Prabu Baka?
- A. di istana C. di antara candi
B. di kampung D. di hutan
13. Siapakah yang memiliki watak rakus dalam cerita tersebut ?
- A. Bandung Bondowoso C. Roro Jongrang
B. Prabu Baka D. Raja Pengging
14. Siapakah yang memiliki watak kejam dalam cerita tersebut?
- A. Bandung Bondowoso C. Raja Pengging
B. Prabu Baka D. Roro Jongrang
15. Manakah yang termasuk perbuatan baik?
- A. Prabu Baka memerintah kerajaan Prambanan dengan adil.
B. Kerajaan Pengging menyerang kerajaan Prambanan.
C. Bandung Bondowoso membunuh Prabu Baka.
D. Bandung Bondowoso mengutuk Roro Jongrang.

16. Manakah yang termasuk perbuatan buruk?
- A. Masyarakat di Prambanan ramah-ramah.
 - B. Prajurit Prambanan slalu siap siaga dalam segala situasi.
 - C. Kerajaan Pengging menyerang Kerajaan Prambanan.
 - D. Bandung Bondowoso meminang Roro Jongrang
17. Manakah yang termasuk perbuatan baik?
- A. Bandung Bondowoso patuh terhadap ayahnya untuk menyerang Prambanan.
 - B. Roro Jongrang sangat menyayangi ayahnya.
 - C. Kerajaan Prambanan diserang oleh Kerajaan Pengging.
 - D. Roro Jongrang membohongi Bandung Bondowoso seolah-olah hari sudah pagi.
18. Manakah yang termasuk perbuatan buruk?
- A. Rakyat Prambanan selalu ramah terhadap sipapun.
 - B. Prajurit Prambanan selalu sigap terhadap kondisi apapun.
 - C. Roro Jongrang menipu Bandung Bondowoso membuat hari seolah-olah sudah pagi.
 - D. Roro Jongrong mengajukan syarat terhadap Bandung Bondowoso.
19. Bangsa Jin membantu Bandung Bondowoso untuk membuat 1000 candi dalam semalam. Sifat apa yang ditunjukkan bangsa jin kepada bandung Bondowoso?
- A. Peduli
 - B. Penolong
 - C. Pembantu
 - D. Patuh
20. Kapankah waktu ketika Bandung Bondowoso mengutuk Roro Jongrang menjadi sebuah patung?
- A. Pagi hari
 - B. Siang hari
 - C. Sore hari
 - D. Dini hari

21. Bagaimanakah suasana saat Bandung Bondowoso mengutuk Roro Jongrang?
A. Mencekam
B. Sedih
C. Kecewa
D. Haru
22. Roro Jongrang menipu Bandung Bondowoso dan akhirnya ia dikutuk oleh Bandung Bondowoso menjadi sebuah patung. Pesan apa yang terkandung dalam peristiwa tersebut?
A. Jangan suka menghina
B. Rajinlah dalam bekerja
C. Jangan suka mengutuk
D. Jujur ketika berjanji
23. Apakah amanat yang terkandung dalam cerita tersebut?
A. Jangan suka menghina, Jadilah putri yang berbati.
B. Jadilah pemimpin yang adil, Jangan rakus kekuasaan.
C. Jujur ketika berjanji, Rajinlah dalam bekerja.
D. Jadilah raja yang kuat, Perjuangan memininang seorang putri.
24. Kamu tidak pandai menggambar sedangkan kakakmu sangat pandai menggambar. Kamu mendapatkan PR menggambar dari gurumu. Apa yang akan kamu lakukan?
A. Membuat gambar hasil karya sendiri.
B. Meminta kakakmu membuatkan gambar untukmu.
C. Meminta ayah membuatkan gambar untukmu.
D. Meminta ibu membuatkan gambar untukmu.
25. Kamu diminta ibu membelikan minyak goreng ke warung, kamu berjanji akan segera kembali. Namun dalam perjalanan pulang dari warung kamu bertemu dengan teman-temanmu yang sedang asyik bermain layang-layang. Apa yang akan kamu lakukan?
A. Segera pulang
B. Ikut bermain
C. Ikut menonton
D. Bermain layang-layang sebentar

Soal Jaka Tarub

1. Dari manakah cerita Jaka Tarub berasal?
 - A. Sumatra
 - B. Jawa
 - C. Madura
 - D. Papua
2. Bagaimanakah alur cerita tersebut?
 - A. Maju
 - B. Mundur
 - C. Maju mundur
 - D. Bolak balik
3. Bagaimanakah suasana saat salah satu bidadari kehilangan selendangnya?
 - A. Riu
 - B. Gaduh
 - C. Panik
 - D. Sedih
4. Kemanakah para bidadari pergi setelah selesai mandi?
 - A. Danau
 - B. Hutan
 - C. Khayangan
 - D. Rumah
5. Siapakah para perempuan yang terdengar tertawa dan gaduh dari tepi danau ketika Jaka Tarub sedang berburu?
 - A. Para Dayang
 - B. Bangsa Jin
 - C. Para Bidadari
 - D. Para Putri
6. Siapakah nama bidadari yang kehilangan selendangnya?
 - A. Nawang Wulan
 - B. Nawang Sari
 - C. Nawang Bulan
 - D. Wulan Sari
7. Siapakah nama anak dari hasil pernikahan Jaka Tarub dan salah satu bidadari yang kehilangan selendangnya?
 - A. Nawang Wulan
 - B. Nawang Sari
 - C. Nawang Bulan
 - D. Bulan Sari

8. Siapakah tokoh utama dalam cerita tersebut?
A. Bidadari
B. Jaka Tarub
C. Nawang Sari
D. Nawang Wulan
9. Bagaimanakah watak Nawang Wulan dalam cerita tersebut?
A. Penyayang
B. Bijaksana
C. Pembohong
D. Kejam
10. Bagaimanakah watak Jaka Tarub dalam cerita tersebut?
A. Penyayang
B. Bijaksana
C. Pembohong
D. Kejam
11. Dimanakah tempat tinggal Jaka Tarub?
A. di tanah Jawi
B. di Desa Tarub
C. di hutan
D. di khayangan
12. Di manakah Jaka Tarub menemukan selendang-selendang milik para bidadari?
A. di sawah
B. di danau
C. di atas batu tepi danau
D. di hutan
13. Siapakah tokoh protagonis dalam cerita tersebut?
A. Nawang Wulan, Nawang Sari
B. Jaka Tarub, Nawang Wulan
C. Nawang Sari, Jaka Tarub
D. Bidadari, Jaka Tarub
14. Jaka Tarub melanggar pantangan dari Nawang Wulan untuk tidak membuka periuk ketika Nawang Wulan pergi. Perbuatan ini menunjukkan bahwa Jaka Tarub memiliki sifat yang bagaimanakah terhadap Nawang Wulan?
A. Baik hati
B. Ingkar Janji
C. Pemberani
D. Tidak sombong

15. Siapakah yang memiliki watak buruk diantara tokoh-tokoh cerita tersebut?
- A. Nawag Wulan
 - B. Nawang Sari
 - C. Jaka Tarub
 - D. Bidadari
16. Manakah yang termasuk perbuatan buruk?
- A. Jaka Tarub berburu di hutan.
 - B. Bidadari mandi di danau.
 - C. Jaka Tarub mengambil salah satu selendang milik bidadari.
 - D. Para bidadari membantu mencarikan selendang salah satu bidadari yang hilang.
17. Manakah yang termasuk perbuatan baik?
- A. Jaka Tarub mengintip bidadari yang sedang mandi.
 - B. Jaka Tarub mengambil salah satu selendang milik bidadari.
 - C. Bidadari yang lain meninggalkan Nawang Wulan sendirian.
 - D. Nawang Wulan menikah dengan Jaka Tarub.
18. Manakah yang termasuk perbuatan buruk?
- A. Nawang Wulan melahirkan seorang anak.
 - B. Nawang Wulan menanak nasi di priuk.
 - C. Jaka Tarub melanggar pantangan dari Nawang Wulan.
 - D. Nawang Wulan pergi ke sungai.
19. Manakah yang termasuk perbuatan baik?
- A. Nawang Wulan membesarkan anaknya dengan penuh kasih sayang.
 - B. Jaka Tarub tidak menepati janji pada Nawang Wulan untuk tidak membuka periuk.
 - C. Nawang Wulan kembali ke khayangan dan meninggalkan anaknya.
 - D. Jaka Tarub menyembunyikan selendang Nawang Wulan di dalam tumpukan padi.
20. Bagaimanakah suasana saat Nawang Wulan menemukan selendangnya di antara tumpukan padi di rumah Jaka Tarub?
- A. Marah
 - B. Sedih
 - C. Terkejut
 - D. Jengkel

21. Waktu kapankah Nawang Sari bisa bertemu dengan ibunya setelah ibunya kembali ke khayangan?
- A. dini hari
B. pagi hari
C. siang hari
D. mala hari
22. Jaka Tarub telah berbohong kepada Nawang Wulan sehingga Nawang Wulan marah dan kembali ke khayangan. Pesan apa yang terkandung dalam peristiwa tersebut?
- A. Jangan suka menghina
B. Rajinlah dalam bekerja
C. Jadilah suami yg baik
D. Jangan suka berbohong
23. Apakah amanat yang terkandung dalam cerita tersebut?
- A. Jangan mengambil barang milik orang lain.
B. Jadilah ibu yang menyayangi anaknya.
C. Menolong orang adalah perbuatan mulia.
D. Bekerja keras dapat membuahkan hasil yang baik.
24. Kamu melihat temanmu mengambil makanan di kantin sekolah tanpa membayar. Apa yang akan kamu lakukan?
- A. membiarkannya
B. ikut ambil
C. menasihatinya
D. meminta makanannya
25. Kamu melihat temanmu mencontek buku ketika kamu sedang ujian. Apa yang akan kamu lakukan?
- A. menegurnya
B. membiarkannya
C. menanyakan jawabannya
D. meminjam buku contekannya

Soal Timun Mas

1. Siapakah perempuan tua yang hidup sebatang kara dalam cerita tersebut?
A. Raksasa
B. Mbok Srintil
C. Timun Mas
D. Sang Petapa
2. Bagaimanakah alur cerita tersebut ?
A. Maju
B. Mundur
C. Maju mundur
D. bolak balik
3. Dimanakah mbok Srintil menghayal memiliki anak?
A. Di tepi Danau
B. Di pinggir Sungai
C. Di atas batu di tengah hutan
D. Di tepi pantai
4. Bagaimanakah suasana saat mbok Srintil bertemu dengan raksasa?
A. Mencekam
B. Menakutkan
C. Sedih
D. Marah
5. Siapakah yang mendatangi Mbok Srintil ketika sedang asyik melamun?
A. Raksasa
B. Babi Hutan
C. Timun Mas
D. Sang Petapa
6. Siapakah tokoh antagonis dalam cerita tersebut?
A. Raksasa
B. Mbok Srintil
C. Timun Mas
D. Sang Petapa
7. Siapakah tokoh Tritagonis dalam cerita tersebut?
A. Raksasa, Timun Mas
B. Mbok Srintil, Timun Mas
C. Timun Mas, petapa
D. Sang Petapa, mbok Srintil
8. Siapakah tokoh utama dalam cerita tersebut?
A. Raksasa
B. Mbok Srintil
C. Timun Mas
D. Sang Petapa

9. Bagaimanakah watak Mbok Srintil dalam cerita tersebut?
A. Penyayang
B. Bijaksana
C. Penurut
D. Kejam
10. Bagaimanakah watak Raksasa dalam cerita tersebut?
A. Pemberani
B. Perkasa
C. Penolong
D. Kejam
11. Di manakah Mbok Srintil menanam benih timun pemberian dari raksasa?
A. di sawah
B. di tegalan
C. di atas batu tepi Danau
D. di hutan
12. Dimanakah Timun Mas menemui sang petapa?
A. di kerajaan
B. di istana
C. di atas gunung
D. di lembah
13. Siapakah tokoh bijaksana dalam cerita tersebut?
A. Raksasa
B. Mbok Srintil
C. Timun Mas
D. Sang Petapa
14. Siapakah yang memiliki watak jahat diantara tokoh-tokoh cerita tersebut?
A. Raksasa
B. Mbok Srintil
C. Timun Emas
D. Sang Petapa
15. Siapakah yang memiliki watak pemberani dalam cerita tersebut?
A. Raksasa
B. Mbok Srintil
C. Timun Mas
D. Sang Petapa

16. Manakah yang termasuk perbuatan baik?
- A. Mbok Srintil bekerja keras mengumpulkan kayu bakar untuk dijual ke pasar.
 - B. Mbok Srintil melamun seteah lelah bekerja.
 - C. Raksasa berteriak kepda mbok Srintil dengan suara menggelegar.
 - D. Raksasa meminta anak kepada mbok Srintil untuk dimakan.
17. Manakah yang termasuk perbuatan buruk?
- A. Mbok Srintil menceritakan perjanjiannya dengan raksasa kepada Timun Mas.
 - B. Mbok Srintil mendapatkan petunjuk dari sang petapa melalui mimpi.
 - C. Timun mas menemui sang petapa yang ada di dalam mimpi mbok Srintil.
 - D. Raksasa menemui mbok Srintil untuk mengambil Timun Mas dan memakannya.
18. Manakah yang termasuk perbuatan buruk?
- A. Raksasa menolong memberikan anak kepada mbok Srintil supaya bisa memakannya.
 - A. Mbok Srintil menanam biji mentimun dari raksasa.
 - B. Mbok Srintil membesarkan Timun mas dengan penuh kasih sayang.
 - D. Timun Mas rajin membantu mbok Srintil.
19. Manakah yang termasuk perbuatan baik?
- A. Timun Mas berani menghadi raksaa jahat dengan membawa 4 kantong bekal.
 - B. Raksasa mengejar Timun Mas dan ingin memakannya.
 - C. Timun mas dikejar raksasa jahat.
 - D. Raksasa asyik memakan timun yang ranuh berasal dari kantong yang di lempar Timun Mas.
20. Dimanakah akhirnya raksasa itu mati?
- A. di lautan
 - B. di kebun timun
 - C. di hutan bambu
 - D. di lautan lumpur

21. Bagaimanakah suasana saat raksasa jahat akhirnya mati?
- A. Bahagia
B. Terharu
C. Lega
D. Sedih
22. Raksasa telah memberi Mbok Srintil benih timun supaya Mbok Srintil memiliki anak untuk dimakannya ketika anak itu sudah besar. Pesan apa yang terkandung dalam peristiwa tersebut?
- A. Jangan pamrih dalam menolong
B. Rajinlah dalam bekerja
C. Jangan suka meminta-minta
D. Jangan suka berbohong
23. Apakah amanat yang terkandung dalam cerita tersebut?
- A. Jangan suka menghina
B. Rajinlah dalam bekerja
C. Jadilah anak yang berbakti
D. Berani menghadapi masalah
24. Ibu sedang memasak di dapur, beliau memintamu untuk menjagakan adik. Tetapi kamu sedang sibuk mengerjakan PR untuk besok. Apa yang akan kamu lakukan ?
- A. membiarkannya
B. Menjagakan adik untuk ibu
C. tetap mengerjakan PR
D. tidak mau menjagakan
25. Ibu memintamu untuk membelikan garam ke warung untuk memasak. Apa yang akan kamu lakukan ?
- A. segera berangkat ke warung
B. meminta upah
C. menolak pergi
D. menyuruh adik yang ke warung

Pedoman Observasi Terhadap Aktivitas Guru

Pertemuan : 1

Siklus : 1

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1	Melakukan apersepsi		√	
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√		
3	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP		√	
4	Menguasai materi pembelajaran		√	
5	Menggunakan media pembelajaran dengan baik	√		
6	Melakukan tanya jawab dengan siswa	√		
7	Memberikan intrupsi atau perintah dengan jelas		√	
8	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√		
9	Melakukan penguatan	√		
10	Melakukan evaluasi	√		
11	Memberikan motivasi		√	

Pedoman Observasi Terhadap Aktivitas Guru

Pertemuan : 2

Siklus : 1

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1	Melakukan apersepsi		√	
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√		
3	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP	√		
4	Menguasai materi pembelajaran	√		
5	Menggunakan media pembelajaran dengan baik	√		
6	Melakukan tanya jawab dengan siswa	√		
7	Memberikan intrupsi atau perintah dengan jelas		√	
8	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√		
9	Melakukan penguatan	√		
10	Melakukan evaluasi	√		
11	Memberikan motivasi		√	

Pedoman Observasi Terhadap Aktivitas Guru

Pertemuan : 3

Siklus : 1

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1	Melakukan apersepsi	√		
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√		
3	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP	√		
4	Menguasai materi pembelajaran	√		
5	Menggunakan media pembelajaran dengan baik	√		
6	Melakukan tanya jawab dengan siswa	√		
7	Memberikan intrupsi atau perintah dengan jelas		√	
8	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√		
9	Melakukan penguatan	√		
10	Melakukan evaluasi	√		
11	Memberikan motivasi		√	

Pedoman Observasi Terhadap Aktivitas Guru

Pertemuan : 1

Siklus : 2

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1	Melakukan apersepsi	√		
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√		
3	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP	√		
4	Menguasai materi pembelajaran	√		
5	Menggunakan media pembelajaran dengan baik	√		
6	Melakukan tanya jawab dengan siswa	√		
7	Memberikan intrupsi atau perintah dengan jelas	√		
8	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√		
9	Melakukan penguatan	√		
10	Melakukan evaluasi	√		
11	Memberikan motivasi		√	

Pedoman Observasi Terhadap Aktivitas Guru

Pertemuan : 2

Siklus : 2

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1	Melakukan apersepsi	√		
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√		
3	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP	√		
4	Menguasai materi pembelajaran	√		
5	Menggunakan media pembelajaran dengan baik	√		
6	Melakukan tanya jawab dengan siswa	√		
7	Memberikan intrupsi atau perintah dengan jelas	√		
8	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√		
9	Melakukan penguatan	√		
10	Melakukan evaluasi	√		
11	Memberikan motivasi		√	

Pedoman Observasi Terhadap Aktivitas Guru

Pertemuan : 3

Siklus : 2

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1	Melakukan apersepsi	√		
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√		
3	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP	√		
4	Menguasai materi pembelajaran	√		
5	Menggunakan media pembelajaran dengan baik	√		
6	Melakukan tanya jawab dengan siswa	√		
7	Memberikan intrupsi atau perintah dengan jelas	√		
8	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√		
9	Melakukan penguatan	√		
10	Melakukan evaluasi	√		
11	Memberikan motivasi	√		

Pedoman Observasi Terhadap Aktivitas Siswa

Pertemuan : 1

Siklus : 1

No	Aspek yang diamati	Kriteria penilaian			
		1	2	3	4
1	Memperhatikan penjelasan guru		√		
2	Antusias terhadap pembelajaran			√	
3	Fokus terhadap pembelajaran			√	
4	Tidak mengganggu teman yang lain		√		
5	Tidak melakukan aktivitas diluar pembelajaran		√		
6	Aktif bertanya kepada guru			√	
7	Aktif menjawab pertanyaan guru			√	
8	Senang terhadap pembelajran			√	
9	Mengerjakan soal			√	
Jumlah		24			

Pedoman Observasi Terhadap Aktivitas Siswa

Pertemuan : 2

Siklus : 1

No	Aspek yang diamati	Kriteria penilaian			
		1	2	3	4
1	Memperhatikan penjelasan guru		√		
2	Antusias terhadap pembelajaran			√	
3	Fokus terhadap pembelajaran			√	
4	Tidak mengganggu teman yang lain			√	
5	Tidak melakukan aktivitas diluar pembelajaran		√		
6	Aktif bertanya kepada guru			√	
7	Aktif menjawab pertanyaan guru				√
8	Senang terhadap pembelajran			√	
9	Mengerjakan soal				√
Jumlah		26			

Pedoman Observasi Terhadap Aktivitas Siswa

Pertemuan : 3

Siklus : 1

No	Aspek yang diamati	Kriteria penilaian			
		1	2	3	4
1	Memperhatikan penjelasan guru			√	
2	Antusias terhadap pembelajaran			√	
3	Fokus terhadap pembelajaran			√	
4	Tidak mengganggu teman yang lain			√	
5	Tidak melakukan aktivitas diluar pembelajaran		√		
6	Aktif bertanya kepada guru			√	
7	Aktif menjawab pertanyaan guru				√
8	Senang terhadap pembelajran			√	
9	Mengerjakan soal				√
Jumlah		29			

Pedoman Observasi Terhadap Aktivitas Siswa

Pertemuan : 1

Siklus : 2

No	Aspek yang diamati	Kriteria penilaian			
		1	2	3	4
1	Memperhatikan penjelasan guru			√	
2	Antusias terhadap pembelajaran				√
3	Fokus terhadap pembelajaran				√
4	Tidak mengganggu teman yang lain			√	
5	Tidak melakukan aktivitas diluar pembelajaran				√
6	Aktif bertanya kepada guru				√
7	Aktif menjawab pertanyaan guru				√
8	Senang terhadap pembelajran				√
9	Mengerjakan soal				√
Jumlah		34			

Pedoman Observasi Terhadap Aktivitas Siswa

Pertemuan : 2

Siklus : 2

No	Aspek yang diamati	Kriteria penilaian			
		1	2	3	4
1	Memperhatikan penjelasan guru				√
2	Antusias terhadap pembelajaran				√
3	Fokus terhadap pembelajaran				√
4	Tidak mengganggu teman yang lain			√	
5	Tidak melakukan aktivitas diluar pembelajaran				√
6	Aktif bertanya kepada guru			√	
7	Aktif menjawab pertanyaan guru				√
8	Senang terhadap pembelajran				√
9	Mengerjakan soal				√
Jumlah		34			

Pedoman Observasi Terhadap Aktivitas Siswa

Pertemuan : 3

Siklus : 2

No	Aspek yang diamati	Kriteria penilaian			
		1	2	3	4
1	Memperhatikan penjelasan guru				√
2	Antusias terhadap pembelajaran				√
3	Fokus terhadap pembelajaran				√
4	Tidak mengganggu teman yang lain				√
5	Tidak melakukan aktivitas diluar pembelajaran			√	
6	Aktif bertanya kepada guru				√
7	Aktif menjawab pertanyaan guru				√
8	Senang terhadap pembelajran				√
9	Mengerjakan soal				√
Jumlah		35			

Lampiran Nilai Pratindakan

No	Nama Siswa	Nilai	Kriteria
1	AHH	62	Belum tuntas
2	AMA	60	Belum tuntas
3	AZA	56	Belum tuntas
4	ANH	60	Belum tuntas
5	AZR	60	Belum tuntas
6	BGS	60	Belum tuntas
7	DPS	50	Belum tuntas
8	DSP	68	Belum tuntas
9	EAF	70	Belum tuntas
10	FPR	52	Belum tuntas
11	ID	76	Tuntas
12	KS	64	Belum tuntas
13	KYL	56	Belum tuntas
14	MF	56	Belum tuntas
15	MH	60	Belum tuntas
16	MIR	60	Belum tuntas
17	MRF	56	Belum tuntas
18	NR	60	Belum tuntas
19	RWS	60	Belum tuntas
20	RD	60	Belum tuntas
21	SFS	60	Belum tuntas
22	VAW	56	Belum tuntas
23	YFJ	60	Belum tuntas
Jumlah		1382	
Rata-rata		60,04	

Lampiran Nilai Silus I

No	Nama Siswa	Nilai			Rata-rata	Kriteria
		Pertemuan Ke-1	Pertemuan Ke-2	Pertemuan Ke-3		
1	AHH	72	76	78	75,3	Tuntas
2	AMA	60	60	64	61,3	Belum tuntas
3	AZA	56	60	64	60	Belum tuntas
4	ANH	62	60	64	62	Belum tuntas
5	AZR	60	60	64	61,3	Belum tuntas
6	BGS	60	64	68	64	Belum tuntas
7	DPS	54	56	58	56	Belum tuntas
8	DSP	70	72	72	71,3	Belum Tuntas
9	EAF	76	72	78	75,3	Tuntas
10	FPR	56	60	64	60	Belum tuntas
11	ID	80	84	92	85,3	Tuntas
12	KS	78	72	76	75,3	Tuntas
13	KYL	60	68	70	66	Belum tuntas
14	MF	60	56	60	58,7	Belum tuntas
15	MH	68	76	82	75,3	Tuntas
16	MIR	60	64	68	64	Belum tuntas
17	MRF	68	70	72	70	Belum tuntas
18	NR	74	76	76	75,3	Tuntas
19	RWS	72	76	72	73,3	Belum tuntas
20	RD	74	76	68	72,7	Belum tuntas
21	SFS	60	64	64	62,7	Belum tuntas
22	VAW	56	68	72	65,3	Belum tuntas
23	YFJ	68	72	76	72	Belum tuntas
Jumlah		1562,67				
Rata-rata kelas siklus1		67,94				

Lampiran Nilai Silus II

No	Nama Siswa	Nilai			Rata-rata	Kriteria
		Pertemuan Ke-1	Pertemuan Ke-2	Pertemuan Ke-3		
1	AHH	72	84	72	76	Tuntas
2	AMA	76	80	80	78,7	Tuntas
3	AZA	60	64	64	62,7	Belum Tuntas
4	ANH	74	80	84	79,3	Tuntas
5	AZR	76	72	80	76	Tuntas
6	BGS	72	80	80	77,3	Tuntas
7	DPS	60	60	64	61,3	Belum tuntas
8	DSP	80	88	92	86,7	Tuntas
9	EAF	76	80	72	76	Tuntas
10	FPR	60	60	68	62,7	Belum tuntas
11	ID	84	92	92	89,3	Tuntas
12	KS	84	88	88	86,7	Tuntas
13	KYL	72	80	76	76	Tuntas
14	MF	72	76	80	76	Tuntas
15	MH	76	72	84	77,3	Tuntas
16	MIR	76	80	72	76	Tuntas
17	MRF	72	72	84	76	Tuntas
18	NR	80	72	80	77,3	Tuntas
19	RWS	72	76	80	76	Tuntas
20	RD	80	72	80	77,3	Tuntas
21	SFS	76	72	80	76	Tuntas
22	VAW	68	76	72	72	Belum Tuntas
23	YFJ	72	80	76	76	Tuntas
Jumlah		1748,7				
Rata-rata kelas siklus II		76,02				



Gambar 1.
Foto Siswa saat Menyimak Cerita “Joko” Kendil di Siklus I



Gambar 2.
Foto Siswa saat Menyimak Cerita “Joko Kendil” di Siklus I



Gambar 3.
Foto Guru saat Menjelaskan Unsur-unsur Intrinsik Cerita di Siklus I



Gambar.4

Foto saat Siswa melakukan diskusi kelompok di siklus I



Gambar.4

Foto saat Siswa melakukan diskusi kelompok di siklus II



Gambr 5.

Foto Proses Pembelajaran di Siklus II



Gambar 6.

Foto Siswa Menyimak Cerita “1000 Candi Prambanan” di Siklus II



Gambar 7.

Foto Siswa Menyimak Cerita “1000 Candi Prambanan” di Siklus II



Gambar 8.

Foto Guru membagikan Soal Kepada Siswa di siklus II



Gambar 9.
Foto Siswa saat Melakukan Diskusi Kelompok di Siklus II



Gambar 10
Foto Pemutaran video "Jaka Tarub" di Siklus II



Gambar 11.
Foto Media Pembelajaran *Audio Visual*