

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN
MENYIMAK DONGENG PADA SISWA KELAS 3
SDN 7 CAKRANEGARA TAHUN PELAJARAN 2022/2023.**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi
Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

LULU TOBING

2020A1H053

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN
MENYIMAK DONGENG PADA SISWA KELAS 3
SDN 7 CAKRANEGARA TAHUN PELAJARAN 2022/2023.**

Telah Memenuhi Syarat dan diSetujui

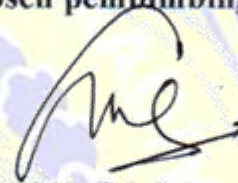
Pada tanggal, 12 Desember 2023

Dosen pembimbing I



Yuni Mariyati, M.Pd.
NIDN. 0806068802

Dosen pembimbing II



Syafruddin Muhdar, M.Pd
NIDN. 0813078701

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi,



Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN.0804048501

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI**

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN
MENYIMAK DONGENG PADA SISWA KELAS 3
SDN 7 CAKRANEGARA TAHUN PELAJARAN 2022/2023.**

Skripsi atas Nama Lulu Tobing telah dipertahankan di depan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan

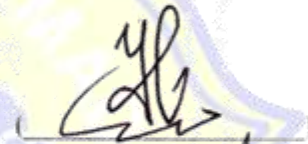
Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 12 Desember 2023

Dosen Penguji:

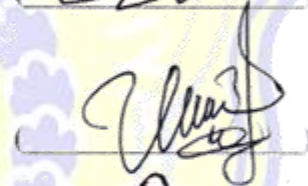
1. Yuni Marivati, M. Pd.
NIDN. 0806068802

(Ketua Penguji)



2. Nursina Sari, M.Pd.
NIDN.0825059102

(Anggota Penguji I)



3. Baiq Desi Milandari, M.Pd.
NIDN.0808128901

(Anggota Penguji II)



Mengesahkan:

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


Dekan,
Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.
NIDN.0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya mahasiswa program studi Guru sekolah Dasar, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas Muammadiyah Mataram menyatakan bahwa ;

Nama : Lulu Tobing

NIM : 2020A1H053

Alamat : Pagesangan Indah

Memang benar skripsi yang berjudul Pengaruh Media Audio Visual terhadap keterampilan menyimak dongeng pada siswa kelas 3 SDN 7 Cakranegara tahun pelajaran 2022/2023.adalah hasil karia sendiri dan belum pernah di ajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun

Skripsi ini murni adalah gagasan, rumusan dan penelitian sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing, jika terdapat pendapat atau karia orang lain yang telah di publikasikan, memang di acu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini yang saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 12 Desember 2023

Yang Membuat
Pernyataan



Lulu Tobing
2020A1H053



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lulu Tobing
NIM : 2020A1H053
Tempat/Tgl Lahir : BIMA, 18 Mei 2002
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
Fakultas : FKIP
No. Hp : 082 340 709 848
Email : Lulu84879@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK
DONGENG PADA SISWA KELAS 3 SDN 7 CAKRA NEGARA TAHUN
PELAJARAN 2023/2024

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 498

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikain surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, ... 8 Desember 2023

Penulis



Lulu Tobing
NIM. 2020A1H053

Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PEPRUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jalan K.H. Ahmad Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lulu Tobing
NIM : 2020A1H053
Tempat/Tgl Lahir : Bima, 18 Mei 2002
Program Studi : Pendidikan guru sekolah dasar (PGSD)
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 082 340 704 848
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK
DONGENG PADA SISWA KELAS 3 SDN 7 CAKRA NEGARA TAHUN
PELAJARAN 2023 / 2024

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, ... 8 Desember 2023
Penulis



Lulu Tobing
NIM. 2020A1H053

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO

“Pedang terbaik yang dimiliki ialah sebuah kesabaran tanpa batas”



PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada kita sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa. Skripsi ini saya persembahkan untuk ;

1. Kepada kedua orang tua tercinta Bapak Muhammad Ali dan Ibu Kamusiah, yang selalu senantiasa memberikan dukungan baik itu materi maupun moril serta Do'a yang tiada hentinya dipanjatkan dalam setiap langkah dan pengharapan yang saya jalani, tak ada kata yang dapat menggambarkan perjuangan yang telah kalian lakukan dan tak terlukiskan pula oleh hanya kata-kata saya hanya bisa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.
2. Saya ucapkan kepada kaka kandung saya Lila Sila Wati, Lili Sumarni, Ramlin dan Rinda serta kaka ipar yang selalu mengirimkan saya uang jajan dan selalu memberikan saya dukungan sehingga saya bisa bersemangan hingga saat ini.
3. Keluarga besar saya yang dari keluarga papa dan dari keluarga Mama, yang selalu memberikan saya semangat dan dukungan.
4. Sahabat-sahabat perjuangan saya Yuni, Putri, Ayu, Suharti. Atas dukungan kalian sehingga memberi warna baru bahwa hidup tak bisa di jalani sendiri.
5. Teruntuk semua dosen yang telah membimbing, mendidik dan mengajarkan berbagai macam hal. Terimakasih atas jasa-jasanya.
6. Terakhir skripsi ini saya persembahkan kepada M.Iqbal yang telah selalu setia menemani saya, mendukung, mendorong dan memberikan semangat dan membantu saya dalam menyelesaikan Skripsi ini, satu yang ingin saya katakan kamu sangat berarti bagi saya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayahnya dan tidak lupa pula penulis haturkan sholawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah merubah peradaban dan telah membawa umat manusia, dari alam kegelapan menuju alam yang terang benerang seperti yang kita rasakan, sehingga penulis pada akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul : Pengaruh Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Dongeng pada Siswa Kelas 3 SDN 7 Cakranegara tahun pelajaran 2022/2023.

Penelitian ini dilaksanakan untuk menyelesaikan syarat-syarat memperoleh gelar sarjana PGSD pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih.

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, MA, selaku rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Bapak Dr. Muhammad Nizar, M.Pd., Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Ibu Haifaturrahman, M.Pd. selaku ketua program studi PGSD.
4. Ibu Yuni Mariyati, M.Pd., selaku pembimbing I
5. Bapak Syafruddin Muhdar, M.Pd. selaku pembimbing II

Diharapkan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Selain itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar skripsi agar lebih baik lagi.

Mataram, 12 Desember 2023

Lulu Tobing
2020A1H053

Lulu Tobing 2020A1H053. **Pengaruh Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Dongeng pada Siswa Kelas 3 SDN 7 Cakranegara tahun pelajaran 2022/2023.** Skripsi. Mataram : universitas muhammadiyah

Pembimbing I : Yuni Mariyati, M.Pd.

Pembimbing II : Syafruddin Muhdar, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini muncul dari hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa media Audio Visual adalah salah satu media yang menarik dan dapat menumbuhkan semangat belajar bagi peserta didik kelas rendah sekolah dasar. Disilain media Audio Visual dapat memudahkan siswa dalam menyimak dongeng. Tujuan dari penelirtian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media Audio Visual terhadap keterampilan menyimak dongeng siswa kelas 3 SDN 7 Cakranegara. penelitian ini menggunakan metode Quasi-Eksperimental Research (Penelitian Eksperimen Semu), dengan jumlah siswa sebanyak 40 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik random sampling dengan hasil kelas 3A sebagai kelas Eksperimen dengan jumlah 20 siswa dan kelas 3B sebagai kelas Kontrol, dengan jumlah 20 siswa. Hasil nilai rata-rata yang ditunjukkan oleh kelas eksperimen pada pre-test sebesar 54,4 dan setelah dilakukan post-test meningkat menjadi 88,4 untuk kelas kontrol sendiri diperoleh nilai rata-rata dari pre-test sebesar 54,3 dan post-test mengalami peningkatan menjadi 74,25. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dalam materi dongeng untuk mengetahui keterampilan menyimak siswa menggunakan pengamatan berupa pre-test dan post-test. Data dianalisis menggunakan bantuan software SPSS 25 for windows. Pengujian hipotesis yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai sig. $0,316 > 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa ada pengaruh dari media Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Dongeng pada siswa Kelas 3 SDN 7 Cakranegara.

Kata kunci : Media pembelajaran, Audio Visual, keterampilan Menyimak, Dongeng.

Lulu Tobing 2020A1H053. *The Effect of Audio Visual Media on Listening Skills for Fairy Tales in Grade 3 Students of SDN 7 Cakranegara in the 2022/2023 academic year. Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram*

Supervisor I: Yuni Mariyati, M.Pd.

Supervisor II: Syafruddin Muhdar, M.Pd.

ABSTRACT

This study is based on the observations and experiences of researchers who discovered that audiovisual media is one of the engaging forms of media that can encourage kids in lower elementary school to be lifelong learners. Audiovisual materials can also make it easier for students to listen to fairy tales. This study aims to ascertain how audiovisual media affects the listening abilities of third-grade SDN 7 Cakranegara students. With 40 pupils, this study used the quasi-experimental research methodology. The sampling technique in this study used a random sampling technique with the results of class 3A as an experimental class with a total of 20 students and class 3B as a control class with 20 students. The results of the average value shown by the experimental class in the pre-test amounted to 54.4 and after the post-test increased to 88.4 for the control class itself obtained an average value of the pre-test of 54.3 and the post-test increased to 74.25. The data collection technique in this study is a test in fairy tale material to determine students' listening skills using observations in the form of pre-test and post-test. The data was analyzed using SPSS 25 for Windows software. Hypothesis testing conducted by researchers shows that the sig value. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$ and sig value. $0.316 > 0.05$, then H_0 is rejected, and H_a is accepted, meaning that audiovisual media affects the Listening Skills of Fairy Tales in Grade 3 students of SDN 7 Cakranegara.

Keywords: Learning media, Audio Visual, Listening skills, Fairy tales.

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM

KEPALA
UPT P3B



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.vi	
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Penelitian Yang Relevan	8
2.2 Kajian Pustaka	11
2.3 Kerangka Berpikir	33
2.4 Hipotesis	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Rancangan Penelitian	36

3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian	39
3.3 Populasi Dan Sampel Penelitian	39
3.4 Variabel Penelitian	41
3.5 Metode Pengumpulan Data	41
3.6 Instrumen Penelitian	42
3.7 Metode Analisis Data	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Deskripsi Data	53
4.2 Deskripsi Hasil Penilaian Pengamatan Keterampilan Menyimak Dongeng Kelas Ekserimen Dan Kelas Kontrol	59
4.3 Uji Prasyarat Analisis Data	63
4.4 Pembahasan	67
BAB V PENUTUP	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Keterampilan Menyimak dongeng	33
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian	36
Tabel 3.2 Perbedaan Proses Pembelajaran Antara Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	37
Tabel 3.3 Jumlah Data Terperinci Dalam Kelas A Dan Kelas B SDN 7 Cakranegara.....	40
Tabel 3.4 Lembar Validasi Rubrik Penilaian	43
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	44
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	45
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Rubrik Penilaian Keterlaksanaan Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa	47
Tabel 4.1 Hasil Validasi Rubrik Penilaian	55
Tabel 4.2 Data Observasi Kelas Eksperimen	56
Tabel 4.3 Data Obsevasi Kelas Kontrol	58
Tabel 4.4 Hasil Deskripsi Pre-Test Dan Post-Test Kelas Eksperimen	60
Tabel 4.5 Hasil Deskripsi Pre-Test Dan Post-Test Kelas Kontrol	62
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Data	64
Tabel 4.7 Deskripsi Hasil Uji Homoenitas	65
Tabel 4.8 Hasil Deskripsi Uji Sampel T-Test	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	.76
Lampiran 1.2 Penilaian Keterlaksanaan Kelas Eksperimen81
Lampiran 1.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol83
Lampiran 1.4 Penilaian Keterlaksanaan Kelas Kontrol 88
Lampiran 1.5 Lembar Validasi Rubrik Penilaian90
Lampiran 1.6 Surat Ijin Penelitian91
Lampiran 1.7 Penilaian Kelas Eksperimen (Pre-Test)92
Lampiran 1.8 penilaian kelas eksperimen (pos-test)93
Lampiran 1.9 Penilaian Kelas Kontrol (pre-test)94
Lampiran 1.10 penilaian kelas kontrol (pos-test) 95
Lampiran 1.1 Surat Balasan Dari SDN 7 Cakranegara 96
Lampiran 1.12 Tabulasi Nilai Siswa Kelas Experiment (Pre- Test)97
Lampiran 1.13 Tabulasi Nilai Siswa Kelas Experiment (Pos-Test)98
Lampiran 1.14 Tabulasi Nilai Siswa Kelas Kontrol (Pre- Test)99
Lampiran 1.15 Tabulasi Nilai Siswa Kelas Kontrol (Pos-Test)100
Lampiran 1.16 Pembelajaran menyimak dongeng menggunakan media Audio Visual untuk kelas eksperimen (pre-tes)101
Lampiran 1.17 Pembelajaran menyimak dongeng menggunakan media Audio Visual untuk kelas eksperimen (post-tes)102
Lampiran 1.18 Pembelajaran menyimak dongeng menggunakan buku dongeng untuk kelas kontrol (pre-tes)103
Lampiran 1.19 Pembelajaran menyimak dongeng menggunakan buku dongeng untuk kelas kontrol (post-test)104

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Fitria (2014: 57), pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung seumur hidup dalam lingkungan yang berbeda-beda dan mempunyai dampak positif terhadap perkembangan individu.

Pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam pembangunan manusia, baik atau buruk. Pendidikan juga merupakan sarana untuk mendorong kemajuan nasional. Oleh karena itu, tantangan pendidikan adalah meningkatkan mutu pendidikan dan menciptakan sumber daya.

kelas dunia untuk memenangkan persaingan global di tingkat nasional dan internasional.

Menurut Pasal 1, Pasal 20 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Putrianasari, 2015: 57) Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Melalui pembelajaran, siswa belajar secara langsung bagaimana berperilaku yang baik terhadap diri sendiri, orang lain, dan lingkungan di mana ia tinggal. Seiring mereka belajar, mereka juga belajar menghargai seperti apa kehidupan ini dan apa yang ada di luar sana.

Oleh karena itu, pembelajaran sangat penting bagi masing-masing siswa dan oleh karena itu dipertimbangkan bersamaan dengan pembelajaran konteks mendalam. Pembelajaran selalu terhubung dengan

kejadian sehari-hari, dan siswa dapat memanfaatkan materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik (Afriati, Haifaturrahmah, Maryati, Saddam, 2021).

Pembelajaran yang dipimpin guru disusun dalam berbagai cara, termasuk bahasa Indonesia yang merupakan salah satu mata pelajaran wajib di tingkat dasar (SD/MI). Pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI ada karena dianggap penting bagi siswa untuk mempelajari bahasa tersebut sejak awal. Diketahui bahwa keterampilan belajar bahasa Indonesia ada empat: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan, Yanti, dkk. 2018: 2). Keempat aspek tersebut menunjang keberhasilan seseorang dalam proses komunikasi. Salah satu aspek yang menunjang keberhasilan seseorang dalam bidang bahasa adalah kemampuan mendengarkan dengan baik.

Saat ini Kemampuan menyimak siswa masih rendah dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti proses pembelajaran yang monoton dan media yang tidak sesuai. Faktanya, guru cenderung hanya fokus pada konferensi tanpa penilaian. kemampuan berbahasa siswa, khususnya mendengarkan. Keterampilan mendengarkan siswa penting agar mereka dapat memahami apa yang diajarkan (Milandari, Muhdar, & Nurmiwati, 2020).

Majid (2013: 9) menjelaskan bahwa aktivitas mendengarkan cerita/dongeng adalah keadaan pendengar, tingkat perhatian, derajat pengaruh isi cerita, dan proses mendengarkan cerita. Sikap seorang pendengar mencakup rasa hormat dan gambaran mental yang mereka

miliki mengenai dampak dari apa yang mereka dengar. Pendengar adalah seseorang yang terlibat langsung dalam proses mendengarkan. Kami berharap kegiatan mendengarkan ini dapat mendorong imajinasi seperti halnya cerita yang kita dengar. (Nizaar, Haifaturrahmah, Abdillah, Sari, & Sirajuddin, 2021).

Observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 7 Cakranegara, yaitu guru masih belum melakukan inovasi dalam proses pembelajaran lebih khususnya pada keterampilan menyimak dongeng dalam pembelajaran bahasa Indonesia, guru hanya melakukan pembelajaran menggunakan buku dan guru hanya membacanya sehingga siswa mungkin kesulitan memahami isi dongeng yang disampaikan oleh guru dan orang lain. atau pendidik masih menggunakan buku sebagai acuan dalam proses pembelajaran khususnya dalam materi dongeng sehingga siswa kurang memahami apa yang di baca dan didengar, dari 40 orang siswa dalam kelas 3A dan 3B hanya 20% siswa yang terampil dalam menyimak dongeng yang hanya menggunakan buku, sebaliknya 80% siswa kurang terampil menyimak dongeng jika hanya menggunakan buku saja. Sehingga peneliti rasa masih belum menjadi solusi jika pembelajaran hanya monoton pada buku, maka dari itu guru memerlukan media berupa Audio Visual untuk proses pembelajaran yang akan membawa semangat dan model baru dalam pembelajaran.

Materi dongeng cenderung sulit bagi siswa karena kurangnya keterampilan mendengarkan dalam proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku dalam proses pembelajaran. Materinya berhubungan langsung dengan bahasa, sehingga sulit dipahami hanya dengan menggunakan buku. Mereka dapat memahami dongeng dengan baik, namun dalam penanganannya siswa kurang memiliki keterampilan dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru juga memerlukan media yang inovatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar siswa dapat inovatif dan imajinatif dalam penggunaan media.

Maka dari permasalahan diatas diperlukan Media audiovisual berupa video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagai sarana bagi guru dalam kaitannya dengan gangguan pendengaran siswa, untuk membantu siswa memahami konten yang disajikan, dan juga untuk membantu siswa belajar dengan mudah menggunakan media tersebut, pada akhirnya menambah pengetahuannya. Media pembelajaran harus tersedia. Hal ini sesuai dengan pendapat Minarti dkk. (2012) menyatakan bahwa pembelajaran IPA masih menekankan pada buku referensi dan media presentasi yang dapat menyebabkan siswa menjadi bosan dengan suasana pembelajaran dan pada akhirnya menyulitkan pencapaian tujuan pembelajaran. Media merupakan alat acuan yang menunjang proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran tersampaikan dengan lebih baik dan menyeluruh Kemampuan siswa dalam mendengarkan dongeng

meningkat. Media audiovisual memungkinkan siswa belajar sekaligus menonton. Pastikan topiknya tidak terkesan sulit atau membosankan sehingga siswa kelas tiga dapat memahami dan membayangkan bagaimana menggunakan media tersebut secara langsung.

Media audio visual ini dapat digunakan untuk membantu pembelajaran. Media audiovisual berbasis teknologi digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dari beberapa aspek, antara lain: (1) Mudah dimasukkan ke dalam proses pembelajaran. (2) lebih menarik untuk dipelajari; (3) Anda dapat mengedit (merevisi) kapan saja. Melalui pemanfaatan teknologi komputer, media audiovisual dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik bagi siswa. Media ini juga diharapkan dapat memberikan inovasi bagi guru sekolah dasar dalam pembuatan media yang dapat menunjang pembelajaran.

Dengan latar belakang tersebut peneliti ingin mengkaji pengaruh media pembelajaran yang dapat digunakan terhadap proses pembelajaran mendengarkan dongeng di sekolah dasar. Penelitian ini dirancang untuk meminimalkan keterbatasan penggunaan media pembelajaran dan memungkinkan peneliti untuk merumuskannya dalam bentuk makalah berjudul “Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Mendengarkan Dongeng Siswa” Penting. kelas 3 SDN 7 Cakranegara.

1.2 Rumusan Masalah

Agaimana Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa 3 SDN 7 Cakranegara.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas 3 SDN 7 Cakranegara.

1.4 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat :

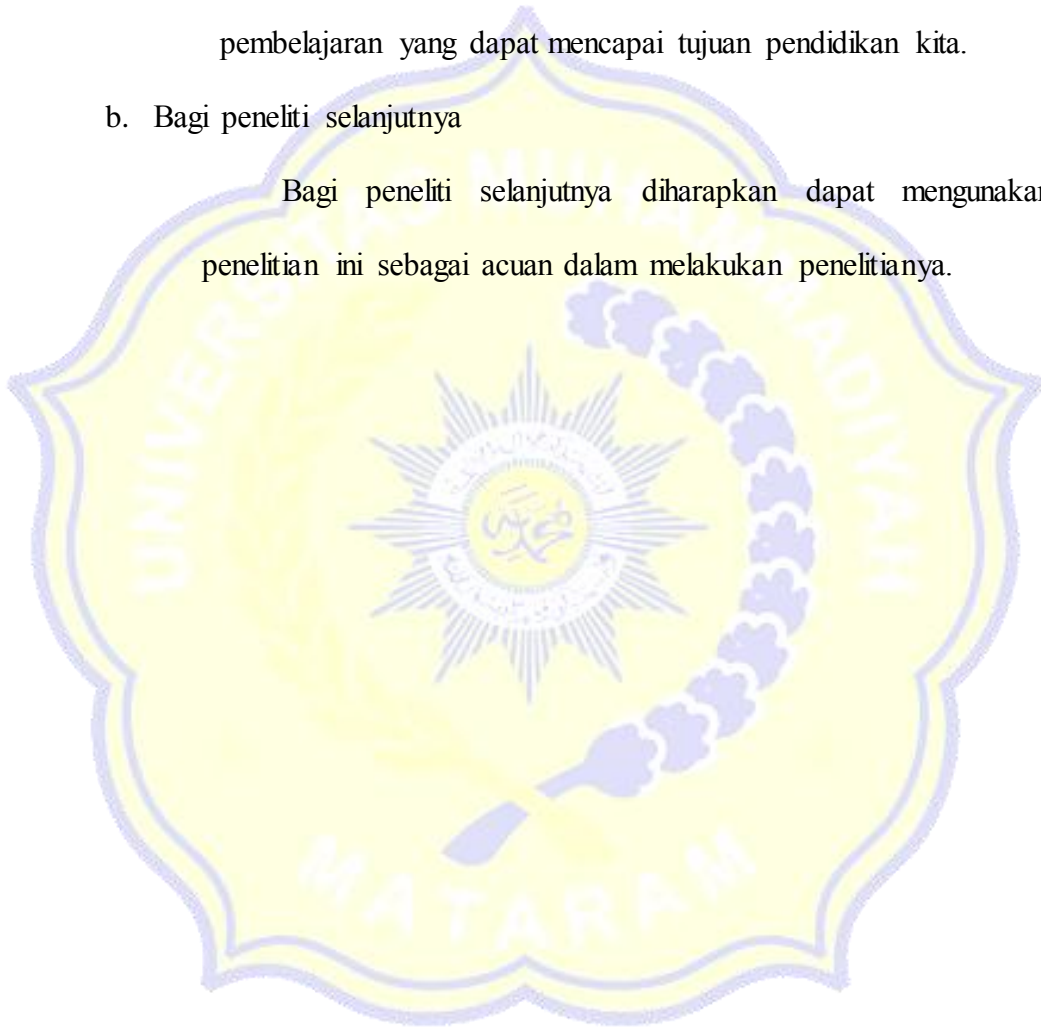
1. Manfaat teoritis.
 - a. Untuk meningkatkan wawasan dan keilmuan tentang pengaruh media Audio Visual pada materi keterampilan menyimak dongeng.
 - b. Untuk meningkatkan mutu pendidikan meningkatkan model pembelajaran yang ada di sekolah.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa
 1. Penelitian ini diharapkan kedepannya dalam memanfaatkan media Audio Visual dalam menarik keterampilan menyimak dongeng.
 2. Penelitian ini diharapkan mendorong siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran dalam materi dongeng.

3. Bagi guru.

1. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih beragam di sekolah.
2. Diharapkan dari penelitian ini kita dapat mengembangkan model pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pendidikan kita.

b. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan penelitian ini sebagai acuan dalam melakukan penelitiannya.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurani (2017). Pengaruh strategi DLTA (Directed Listening Thinking Activity) dengan dukungan media audiovisual terhadap kemampuan menyimak dongeng. Skor kemampuan menyimak dongeng mengalami peningkatan pada seluruh kelas eksperimen. Empat siswa atau 13,33% siswa mengalami peningkatan besar, 26 siswa atau 86,67% siswa mengalami peningkatan sedang, dan tidak ada siswa yang mengalami peningkatan kecil. Di sisi lain, peningkatan skor pemahaman menyimak dongeng pada kelas kontrol sangat bervariasi, bahkan ada beberapa siswa yang mengalami penurunan. Berdasarkan kategori yang teridentifikasi, tidak ada siswa yang mengalami peningkatan signifikan, 16 siswa mengalami peningkatan sedang, dan 15 siswa mengalami peningkatan kecil.

Peneliti sebelumnya dengan yang peneliti kembangkan sekarang terdapat perbedaan:

- a. Perbedaannya peneliti sebelumnya yaitu terletak pada Pengaruh strategi directed listening thinking activity (dlta) dan berfokus pada kemampuan menyimak dongeng
- b. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sekarang yaitu sama-sama menggunakan media Audio Visual .

Kesimpulan dari penelitian sebelumnya dan peneliti kembangkan sekarang sama-sama memiliki pengaruh pada masing-masing media yang digunakan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2014) Astute (2014) Pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis esai narasi. Perbedaan keterampilan menulis cerita antara kelompok eksperimen yang diajar dengan media film animasi dan kelompok kontrol yang diajar dengan media video kontinyu menunjukkan hasil uji-t dan analisis varian. Hasil uji post hoc t-test kelompok kontrol dan kelompok eksperimen I menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Hasil uji post hoc t-test kelompok kontrol dan kelompok eksperimen II menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Hasil analisis varians juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Oleh karena itu, signifikansinya adalah 0,000. Hasil uji post hoc t-test kelompok kontrol dan kelompok eksperimen II menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Hasil analisis varians juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Oleh karena itu, signifikansinya adalah 0,000.tersebutdapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD se-gugus 4 Kecamatan Banguntapan.

Peneliti sebelumnya dengan yang peneliti kembangkan sekarang terdapat perbedaan:

- a. Perbedaannya peneliti sebelumnya dengan peneliti yang sekarang yaitu terletak pada penggunaan media dan tertuju pada penulisan karangan narasi. Sedangkan peneliti kembangkan sekarang yaitu pada penggunaan media Audio Visual yang tertuju pada menyimak dongeng.
 - b. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sekarang yaitu sama-sama berfokus pada keterampilan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ainun (2022) dengan judul *Pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan menyimak dongeng siswa* . Penggunaan media pembelajaran *Audio Visual* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada tabel distribusi dan persentase skor nilai *posttest* keterampilan menyimak dongeng siswa pada kelas II jumlah siswa yang dinyatakan tuntas dengan rentang nilai 70 – 100 dengan kategori tuntas sebanyak 91,3% dan dengan rentang nilai 0 - 69 dengan kategori tidak tuntas sebanyak 8,7%. Hasil *Postets* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tergolong rendah dibawah nilai rata- rata.Sedangkan pada hasil *posttest* mata pelajaran Bahasa Indonesia tergolong tinggi hal ini keterampilan menyimak dongeng pada siswa kelas II mengalami peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran Audio Visual.

Adapun perbedaan penelitian yang sebelumnya dengan penelitian yang sekarang yaitu:

- a. penelitian sebelumnya berfokus pada kelas 2 SD
- b. Sedangkan penelitian yang sekarang berfokus pada kelas 3 SD, namun adapun persamaan pada penelitian yang sebelumnya yaitu sama-sama menggunakan media Audio Visual terhadap keterampilan menyimak dongeng siswa.

2.2 Kajian Pustaka

2.1.1 Pengertian media Pembelajaran

Menurut Supradin (2017), media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara siswa, guru, dan materi. Dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi ini tidak dapat berfungsi tanpa bantuan alat penyampaian pesan. Media dapat mencakup hubungan dan interaksi, realitas, dan bentuk rangsangan, baik video maupun bukan, teks atau rekaman audio.

Menurut Arsyad (Saputro, dkk. 2021), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar dengan cara merangsang keterampilan belajar dan memotivasi siswa. Media pendidikan adalah bagian dari sumber belajar atau perangkat fisik yang memuat materi pendidikan di lingkungan siswa yang merangsang belajar siswa.

Dari sini dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar serta untuk meningkatkan kemampuan dan motivasi belajar siswa. Perantara yang menghubungkan pesan dari pengirim ke penerima. Media yang digunakan peneliti adalah media audiovisual. Media juga menjadi wadah untuk mengembangkan kreativitas sambil belajar.

2.2.2 Fungsi media pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya (2014) fungsi media pembelajaran ada beberapa jenis yaitu:

1. Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan.

2. Fungsi motivasi

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mencakup konten artistik, tetapi juga memudahkan pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar siswa.

3. Fungsi kebermanaknaan

Pembelajaran melalui penggunaan media tidak hanya dapat memperluas pengetahuan berupa informasi dan fakta sebagai aspek perkembangan kognitif tingkat rendah, tetapi juga meningkatkan kemampuan analisis dan desain siswa sebagai aspek kognitif tingkat

tinggi Masu Dengan menggunakan lebih banyak bahan ajar, Anda dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan Anda.

4. Fungsi penyamaan persepsi

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

5. Fungsi individualitas.

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki keterampilan dan gaya belajar yang berbeda.

Media memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Karena media bermanfaat bagi individu, siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran yang diberikan guru, dan guru juga dapat dengan mudah berkomunikasi dan memberikan materi melalui media.

2.2.3 Jenis jenis media pembelajaran

Menurut Arsyad (2014) secara umum media dikelompokkan menjadi 3 jenis yaitu:

1. Media audio adalah alat komunikasi suara yang memberi Anda kendali nyata atas kehidupan dan aktivitas kelas Anda. Mulai dari tingkat sekolah dasar hingga pendidikan tinggi, penggunaan komunikasi vokal tersebar luas dibandingkan dengan kegiatan komunikasi lainnya. Media audio mengacu pada semua jenis media

yang berhubungan dengan pendengaran. Karena media audio bersifat auditori, maka pesan yang disampaikan diungkapkan dalam simbol verbal (kata-kata atau kata-kata yang diucapkan) dan simbol pendengaran nonverbal, seperti kaset audio.

2. Media visual. Ini adalah media komunikasi visual. Ini adalah media komunikasi visual. SM Media visual muncul dalam bentuk sketsa, gambar, foto, diagram, tabel, dan lain-lain. Media ketiga.
3. Audiovisual merupakan gabungan antara media yang menitikberatkan pada penggunaan suara dan media yang menitikberatkan pada penggunaan gambar. Jenis media seperti video, film pendek, dan audio gambar/slide dalam pembelajaran akuntansi sangat mendukung perkembangan motorik siswa. Sangat membantu untuk menunjang proses pembelajaran praktik komputer akuntansi. Video tutorial ini memungkinkan siswa mengulangi sendiri penjelasan dan latihan yang direkam jika ada yang kurang dipahami.

Menurut Rizki Ilias Aghni (2018) menjelaskan beberapa jenis media yaitu:

- a. Media tradisional
 1. Gambar diam yang diproyeksikan: proyeksi overhead, slide, strip film.
 2. Audio: Perekaman disk, kaset.
 3. Visual yang tidak diproyeksikan: gambar, poster, foto, obrolan, dan grafik.

4. Presentasi Multimedia: Slide dan Suara (Tape) Multiimage 5.
 5. Proyeksi Gambar Dinamis: Film, TV, Video.
 6. 6.Cetak: buku teks modular, jurnal ilmiah.
 7. Permainan: Teka-teki, Simulasi.
 8. Realitas: Model, spesimen (contoh), manipulatif (kartu, boneka).
- b. Media teknologi mutakhir
1. Media berbasis telekomunikasi: telekoferensi, kuliah jarak jauh.
 2. Media berbasis mikroprosesor: computer, interaktif, *compach disk*.

Dale mengatakan dalam 'Azhar Arshad' bahwa materi audio visual bermanfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Metode media audiovisual ini menggunakan peralatan elektronik untuk menyampaikan materi dan menyajikan pesan audiovisual.

2.2.4 Media Audio Visual

Menurut Nursina Sari,(2022). Media pembelajaran ada banyak jenisnya, salah satunya adalah media audiovisual. Media audiovisual merupakan media pembelajaran yang menampilkan unsur gambar dan audio dalam suatu presentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang ada, pembelajaran yang didukung media audiovisual terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Media audiovisual adalah media yang memuat unsur suara dan visual. Media audiovisual berbasis teknologi digunakan untuk

mengoptimalkan proses pembelajaran karena beberapa alasan, antara lain: (1) Dapat dengan mudah dimasukkan ke dalam proses pembelajaran. (2) lebih menarik untuk dipelajari; (3) Anda dapat mengedit (merevisi) kapan saja. Melalui pemanfaatan teknologi komputer, media audiovisual dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik bagi siswa.

a. Kelebihan media audio visual

1. Pemahaman yang Lebih Baik: Penggunaan gambar, grafik, dan animasi membantu orang memahami konsep dengan lebih baik daripada hanya teks.
2. Daya Tarik Visual: Visualisasi dapat membuat informasi lebih menarik dan memikat, menarik perhatian penonton dengan cara yang lebih efektif.
3. Retensi Informasi: Kombinasi suara dan gambar membantu meningkatkan retensi informasi karena pesan disampaikan melalui beberapa saluran sensorik.
4. Pembelajaran Interaktif: Media Audio Visual memungkinkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif melalui penggunaan simulasi, game, dan animasi.
5. Memfasilitasi Komunikasi: Media ini memungkinkan penyampaian pesan dan ide yang kompleks dengan cara yang mudah dipahami, memfasilitasi komunikasi yang efektif.

6. Kreativitas dan Inovasi: Media Audio Visual memungkinkan kreativitas dalam penyajian informasi, memungkinkan inovasi dalam cara cerita atau konsep disampaikan.
 7. Dukungan untuk Berbagai Materi: Cocok untuk berbagai jenis materi, termasuk pendidikan, hiburan, presentasi bisnis, dan lainnya,
 8. Kemampuan Menjangkau Audiens Luas: Dapat diakses oleh audiens Banyak orang, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, dengan preferensi belajar yang berbeda.
 9. Penggunaan dalam Konteks Berbeda: Dapat digunakan dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan formal, pelatihan, promosi, dan dokumentasi.
 10. Namun, penting untuk diingat bahwa keberhasilan media Audio Visual tergantung pada desain yang baik dan pemilihan konten yang tepat sesuai dengan audiens dan tujuan penggunaan.
- b. Kelemahan Media Audio Visual
1. Keterbatasan Detail: Dalam beberapa kasus, informasi kompleks mungkin sulit disampaikan melalui media audio visual karena keterbatasan detail gambar atau animasi.
 2. Ketergantungan pada Teknologi: Media Audio Visual membutuhkan peralatan teknologi seperti komputer, proyektor, atau layar, yang dapat mengalami kerusakan atau kegagalan teknik

3. Kurangnya Interaktivitas: Dalam beberapa konteks, media Audio Visual, mungkin kurang interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran langsung atau pengalaman nyata.
4. Kesulitan Aksesibilitas: Tidak semua orang memiliki akses atau kemampuan untuk mengakses media Audio Visual, terutama orang dengan disabilitas visual atau pendengaran, kecuali jika disertakan dengan teks atau terjemahan bahasa isyarat.
5. Potensi Kesalahpahaman: Media Audio Visual, dapat disalahartikan jika tidak dirancang dengan baik, misalnya, penggunaan grafik atau animasi yang membingungkan.
6. Pemutusan Koneksi Emosional: Dalam beberapa kasus, media Audio Visual, mungkin kurang efektif dalam membangun koneksi emosional dengan audiens, terutama jika kurangnya ekspresi wajah atau interaksi manusia.
7. Keterbatasan Ruang dan Waktu: Presentasi media Audio Visual, sering memiliki batasan waktu yang ketat, yang dapat membatasi kedalaman informasi yang dapat disampaikan.
8. Pembatasan Kreativitas: Beberapa konsep atau ide mungkin sulit disampaikan dengan benar melalui media Audio Visual, tanpa kehilangan kompleksitasnya.
9. Penting bagi pengguna media audio visual untuk menyadari kekurangan ini dan mempertimbangkan metode pembelajaran atau komunikasi alternatif yang sesuai dengan konteks dan audiensnya.

2.2.5 Keterampilan Menyimak Dongeng

1. Pengertian Keterampilan

Kamus Besar Bahasa Indonesia Lengkap mengatakan: Keterampilan adalah kemampuan menyelesaikan suatu tugas. Keterampilan merupakan kemampuan seseorang dalam menyelesaikan suatu kegiatan atau tugas.

Keterampilan adalah suatu bentuk pengalaman belajar manusia yang bercirikan kemampuan melakukan sesuatu. Hal ini sejalan dengan pendapat Rukmanul Hakim dalam bukunya 'Perencanaan Studi'. Ia percaya bahwa "kompetensi terdiri dari melakukan jenis aktivitas tertentu"

Keterampilan dibagi menjadi beberapa aspek seperti:

- a. Pemahaman menyimak,
- b. Keterampilan berbicara,
- c. Pemahaman bacaan,
- d. Kemampuan menulis.

Aspek-aspek kompetensi tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Salah satu keterampilan bahasa pertama yang Anda pelajari adalah mendengarkan. Setelah Anda menguasai keterampilan mendengarkan, Anda dapat menguasai keterampilan lainnya juga. Sebagaimana tercantum dalam pernyataan, "Keterampilan menyimak bahasa harus diakui sebagai keterampilan menyimak yang terbatas pada bidang pembelajaran bahasa" (Timucin, M. & Aryoubi,

H., 2016: 233-256). Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa kegiatan mendengarkan merupakan kegiatan paling awal yang dilakukan siswa sebelum mereka memulai kegiatan berbicara, membaca, dan menulis (Saddhono, 2014: 18).

Berdasarkan pengertian beberapa ahli tersebut di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa keterampilan adalah kesanggupan atau keterampilan yang dimiliki seseorang untuk melakukan atau menghasilkan sesuatu. Kemampuan seseorang berbeda-beda tergantung pengalamannya.

2. Pengertian Menyimak

Menurut Tulligan, menyimak adalah tindakan menaruh perhatian secara mendalam pada pemahaman, penghayatan, dan penafsiran guna memperoleh informasi, menangkap isi, dan memahami makna komunikasi lisan maupun tak lisan yang dilakukan penutur. mendengar simbol-simbol linguistik.

Mendengarkan berarti mendengarkan atau memperhatikan dengan seksama apa yang dikatakan orang lain. Jelas bahwa unsur sadar dalam tindakan mendengarkan sangatlah besar dan lebih besar dibandingkan dengan mendengar. Hal ini disebabkan karena kegiatan menyimak melibatkan upaya memahami apa yang didengar, padahal kegiatan menyimak belum mencapai taraf pemahaman. Pada kegiatan menyimak,

bunyi-bunyi yang ditangkap alat bantu dengar diidentifikasi dan dikelompokkan menjadi suku kata, kata, frasa, klausa bawahan, kalimat, dan terakhir menjadi wacana.

Berdasarkan pandangan tersebut, menyimak meliputi kegiatan mendengarkan bunyi-bunyi bahasa, mengidentifikasi makna yang dikandungnya, menyikapinya dengan penuh perhatian, memahami, mengevaluasi, dan menafsirkannya guna memperoleh informasi. proses menangkap isi atau pesan suatu komunikasi yang disampaikan seseorang dan memahami maknanya.

1. Tujuan Menyimak

Menurut Sutari, dkk. tujuan menyimak dapat disusun sebagai berikut:

a. Mendapatkan fakta

Kegiatan menyimak yang bertujuan untuk memperoleh materi antara lain kegiatan seperti membaca majalah, surat kabar, dan buku. Selain itu, dapatkan fakta melalui radio, televisi, konferensi, ceramah, dan banyak lagi.

b. Menganalisis fakta

Maksud dari menganalisis fakta yaitu proses menaksir kata-kata atau informasi sampai pada tingkat unsur-unsurnya, menaksir sebab akibat yang terkandung dalam fakta-fakta itu.

c. Mengevaluasi fakta

Pendengar yang kritis mengajukan pertanyaan tentang nilai fakta-fakta ini, kebenaran fakta-fakta ini, dan relevansi fakta-fakta ini. Pendengar pada akhirnya memutuskan apakah akan menerima atau menolak apa yang mereka dengar. Selanjutnya, kami berharap pendengar kami akan menemukan inspirasi yang mereka butuhkan.

d. Mendapatkan inspirasi

Inspirasi seringkali dijadikan alasan seseorang mendengarkan suatu percakapan. Kami tidak hanya mendengarkan fakta, tetapi juga inspirasi. Kita mendengarkan ceramah dan diskusi ilmiah hanya untuk mendapatkan inspirasi dan inspirasi.

e. Mendapatkan hiburan,

Hiburan merupakan kebutuhan dasar manusia. Dalam kehidupan yang kompleks ini, kita perlu melepaskan diri dari berbagai tekanan, ketegangan dan kebosanan. Kita sering mendengarkan radio, televisi, film, dll untuk menghibur diri dan menemukan kegembiraan batin. Karena tujuan mendengarkan di sini adalah percakapan, maka pembicara harus mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan tenang. Tujuan ini mudah dicapai jika pembicara dapat menciptakan humor yang segar dan orisinal sehingga membangkitkan minat dan semangat pendengar.

Oleh karena itu, percakapan seperti ini disebut percakapan santai.

Sedangkan menurut Tarigan tujuan menyimak adalah sebagai berikut:

- a. Mendengarkan untuk belajar, yaitu memperoleh wawasan dari perkataan pembicara, yaitu mendengarkan untuk belajar.
- b. Mendengarkan untuk menikmati indahny pendengaran, yaitu. Mendengarkan dengan penekanan pada menikmati apa yang diucapkan atau didengar.
- c. Mendengarkan untuk mengevaluasi, yaitu mendengarkan dengan maksud agar dapat menilai apa yang didengarnya (baik atau buruk, indah atau jelek, dan sebagainya).
- d. Mendengarkan untuk menilai apa yang didengarnya. Artinya, dengarkan dengan cara yang memungkinkan Anda menikmati dan menghargai apa yang Anda dengar.
- e. Dengarkan untuk mengungkapkan pikiran Anda. Orang mendengarkan dengan maksud agar dapat menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaannya kepada orang lain dengan lancar dan akurat.
- f. Mendengarkan yang ditargetkan dan terfokus memungkinkan Anda membedakan suara secara akurat.
- g. Mendengarkan untuk memecahkan masalah secara kreatif dan analitis.

- h. jam Dengarkan masalah atau opini yang meragukan untuk meyakinkan diri sendiri.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka tujuan pembelajaran mendengarkan dongeng dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh pengetahuan tentang isi dan hiburan yang didengar melalui pengalaman dongeng, serta belajar mengevaluasi dan mengapresiasinya sedemikian rupa sehingga memungkinkan adanya penilaian. menyimpulkan bahwa.

Tujuan ini akan membantu siswa memahami unsur-unsur dongeng: tokoh, latar, tema, dan pesan.cerita dongeng.

2. Manfaat Menyimak

Menurut Setiawan dalam Suratno, manfaat menyimak sebagai berikut:

- a. Mengembangkan keterampilan siswa dengan pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga.
- b. Meningkatkan kecerdasan dan memperdalam penghayatan terhadap khazanah ilmu dan ilmu pengetahuan.
- c. Perkaya kosakata Anda dan tingkatkan kosakata Anda untuk ekspresi puisi yang akurat dan berkualitas tinggi.
- d. .Memperluas wawasan, meningkatkan kesadaran hidup, dan memajukan kepribadian yang terbuka dan obyektif.
- e. Meningkatnya kepekaan dan kesadaran sosial.

- f. Dengan mendengarkan, kita dapat mengetahui keistimewaan kehidupan dalam segala aspeknya.
- g. Meningkatkan citra artistik pada saat menyimak materi menyimak yang isinya halus dan bahasanya indah.

Kami membangkitkan kualitas dan semangat kreatif dalam diri kami untuk menghasilkan pidato dan tulisan yang otentik. Banyak mendengarkan dapat memberi Anda ide-ide hebat dan pengalaman hidup yang berharga.

Berdasarkan manfaat mendengarkan cerita di atas, maka manfaat mendengarkan dongeng dalam penelitian ini adalah untuk memperluas pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi umat manusia, mengevaluasi apa yang didengar sehingga dapat menilainya, dan meningkatkan sikap menonton. meningkatkan dan untuk mempromosikan dan memperoleh pengetahuan. Hiburan melalui dongeng.

3. Faktor-faktor Menyimak

Menurut Tarigan faktor-faktor yang mempengaruhi menyimak adalah sebagai berikut:

Faktor Fisik: Kondisi fisik yang baik merupakan modal terpenting dalam mendengarkan. Semakin baik seseorang, semakin dia memperhatikan apa yang dia dengar.

- a. Faktor Psikologis: Faktor psikologis muncul dari permasalahan psikologis yang dimiliki seseorang, misalnya kurang pertimbangan terhadap apa yang didengar, egois dan terlalu asyik dengan masalah pribadi, pandangan sempit, dan bosan dengan topik pembicaraan.
- b. Faktor Pengalaman : Pengalaman yang berhubungan dengan materi pembelajaran memudahkan dalam memperoleh wawasan baru dari materi pembelajaran.
- c. Koefisien Sikap: Pendengar lebih cenderung mendengarkan topik yang mereka setuju dibandingkan topik yang tidak mereka setuju.
- d. Nilai Motivasi : Orang yang mau mendengarkan materi akan mendapat pesan yang bermanfaat.
- e. Faktor Gender: Pria dan wanita memiliki tingkat perhatian yang berbeda. Pertama, laki-laki lebih obyektif dalam mendengarkan, sedangkan perempuan lebih subyektif.
- f. Faktor Lingkungan : Faktor lingkungan terdiri atas lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik yang tepat (ruang dan peralatan) membuat orang tetap fokus pada apa yang mereka dengar dan menyediakan lingkungan sosial yang baik (tempat orang merasa dihargai). Itu memudahkan seseorang untuk mendengarkan.
- g. Unsur-unsur peranan dalam masyarakat: Orang yang berperan. Tipe tertentu (misal siswa SD) tertarik mendengarkan hal-hal yang sesuai dengan perannya (misal kartun).

4. Kemampuan Menyimak Siswa SD

Tarigan mengemukakan mengenai kemampuan siswa SD dari mulai kelas satu sampai kelas enam.

- 1) Kelas Satu (5 ½-7 tahun)
 - a. Mendengarkan untuk memperjelas gagasan atau mendapatkan jawaban atas pertanyaan.
 - b. Mampu mengulangi dengan tepat apa yang didengarnya.
 - c. Memahami kata-kata dan suara tertentu di lingkungan.
- 2) Kelas Dua (6 ½ - 8 tahun)
 - a. Mendengarkan secara selektif
 - b. Membuat alat dan saran serta mengajukan pertanyaan untuk memeriksa pemahaman.
 - c. Waspada situasinya, kapan harus mendengarkan dan kapan tidak mendengarkan.
- 3) Kelas Tiga dan Empat (7 ½-10 tahun)
 - a. Sangat menghargai nilai mendengarkan sebagai sumber informasi dan hiburan.
 - b. Mendengarkan laporan orang lain, rekaman laporan Anda sendiri, siaran radio, dan menjawab pertanyaan terkait.
 - c. Tunjukkan kesombongan dengan menggunakan kata-kata atau ungkapan yang tidak Anda mengerti.

- 4) Kelas Lima dan Enam (9 ½-12 tahun)
 - a. Memberikan perhatian kritis terhadap kesalahan, kekeliruan, propaganda, dan kepemimpinan yang cacat.
 - b. Dengarkan berbagai cerita puitis dan kata-kata berima dan nikmati penemuan jenis-jenis baru.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia 9 sampai 12 tahun yaitu kelas 6 SD sudah dapat mendengarkan berbagai cerita, puisi, kata-kata berima dan menikmati penemuan-penemuan baru, saya lampirkan. Oleh karena itu, mendengarkan cerita setara dengan kemampuan mendengarkan siswa kelas tiga.

1. Jenis-Jenis Menyimak

Ada dua jenis mendengarkan: mendengarkan terkonsentrasi dan mendengarkan intensif. Menyimak ekstensif merupakan jenis kegiatan menyimak yang berkaitan dengan topik yang lebih luas dan memungkinkan tuturan disampaikan dengan lebih leluasa, tidak harus di bawah bimbingan langsung seorang guru (Tarigan, 1987:) 35-36).

- a. Bentuk mendengarkan intensif meliputi mendengarkan sekunder atau insidental. Misalnya saat memasak atau mendengarkan acara berita . Mendengarkan secara sosial, yaitu mendengarkan apa yang terjadi di lingkungan sosial seperti pasar dan terminal. Mendengarkan apresiatif, yaitu mendengarkan dengan tujuan untuk mengapresiasi dan menikmati sesuatu, misalnya mendengarkan

pembacaan puisi atau mendengarkan drama. Mendengarkan secara pasif, yaitu mendengarkan yang terjadi tanpa usaha sadar.

Jenis mendengarkan ini digunakan secara lebih alami.

- b. Mendengarkan secara terkonsentrasi adalah kegiatan mendengarkan yang harus dilakukan dengan sungguh-sungguh dan konsentrasi penuh agar dapat memahami maksud yang dimaksudkan. Mendengarkan secara intensif diakhiri dengan kegiatan menyatakan kembali apa yang telah dipahami secara lisan atau tulisan.

3. Pengertian Dongeng

Danandjaja (2007: 23) menyatakan bahwa dongeng adalah cerita prosa populer yang diyakini tidak pernah benar-benar terjadi dan diceritakan terutama untuk hiburan, meskipun banyak mengandung kebenaran, pelajaran (moral), atau bahkan katanya mengandung sindiran. Istilah yang identik dengan dongeng dalam berbagai bahasa di seluruh dunia antara lain “dongeng”, “taman kanak-kanak” (fairy tale), dan “wonder tale” (kisah ajaib) dalam bahasa Inggris Marchen dalam bahasa Jerman, Aeventyr dalam bahasa Denmark. Spuch dalam bahasa Belanda. "Xiao Suo" dalam bahasa Mandarin. Satua dalam bahasa Bali lain-lain.

Mengacu pada pengertian di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa dongeng adalah kumpulan cerita pendek sastra lisan yang aslinya ditulis secara lisan. Setelah itu, cerita secara bertahap menjadi tertulis. Cerpen-cerpen ini berkisah tentang kejadian-kejadian aneh dan tidak masuk akal,

berbagai keajaiban dan kesaktian, dan biasanya berkisah tentang dewa, raja, pangeran, putri, peri, dan raksasa.

Nurgiyantoro (2005: 198) menambahkan, meskipun dongeng pada dasarnya diceritakan untuk hiburan, banyak juga yang mengandung kebenaran, hikmah (moral), bahkan sindiran. Dalam benak masyarakat, dongeng dianggap sebagai cerita tentang peri, cerita dengan banyak omong kosong yang sebenarnya tidak terjadi. Faktanya, banyak dongeng yang bukan tentang peri, melainkan cerita dan alur tentang hal-hal biasa.

Dahulu dongeng diceritakan secara lisan dari orang tua kepada anak-anak dan diwariskan dari generasi ke generasi, sehingga meskipun sebagian besar isinya sama, selalu ada perubahan dalam apa yang diceritakan. Dongeng juga ada terutama untuk menyampaikan pelajaran moral, seperti konflik kepentingan antara kebaikan dan kejahatan serta kemenangan kebaikan pada akhirnya.

Dongeng biasanya mempunyai kalimat pembuka dan penutup yang klise. Dalam bahasa Inggris biasanya selalu diawali dengan kalimat pembuka:

- a. Dahulu kala, tiga orang hidup sendirian...sekali mereka hidup sendiri...) Dan kalimat terakhir...dan mereka hidup bahagia selamanya (...dan mereka hidup bahagia selamanya) (tinggal di).
- b. Dongeng Jawa biasanya mempunyai kalimat pembu“Anuju sojinin dina...” (Pada suatu ketika...), disusul dengan “ A lan Burup rukun bebarengan kaya mimi lan mintuna (A dan B hidup bersama).”

kalimat penutupnya. Anda bisa menikmati keharmonisan rajungan (kepiting udang jantan dan betina).

Burhan Nurgiyantoro (2010:201) membagi jenis dongeng menjadi bermacam-macam, seperti tertera berikut.

- a. Dongeng klasik adalah dongeng yang muncul sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun-temurun melalui tradisi lisan.
- b. Bawang putih dan timun emas.
- c. Sebuah cerita kontemporer dari SM.
- d. Dongeng modern adalah dongeng yang sengaja ditulis untuk menceritakan suatu kisah dan agar teksnya dapat dibaca oleh orang lain.

Menurut Supriyadi (2006: 59) unsur-unsur pembangun dari sebuah dongeng, sebagai berikut.

- a. Tema adalah dasar atau inti cerita.
- b. Alur/Alur Menurut Welck (Supriyadi, 2006: 60), alur atau tindakan diartikan sebagai rangkaian peristiwa yang disusun secara logis dalam sebuah cerita.
- c. Karakter dan penokohan.
- d. Lokasi dan waktu/setting

Menurut Murti Bunanta (1998: 45) Sekalipun merupakan karya sastra modern yakni dongeng, karya fantasi modern tersebut tetap menampilkan pola narasi cerita rakyat. Contohnya adalah motif memberi penghargaan pada tokoh yang berkarakter baik dan menghukum tokoh

yang buruk, motif identifikasi, motif larangan, dan penggunaan kalimat pembuka dan penutup adat. Namun, detailnya, termasuk isi cerita dan aspek peternakan, sering kali diubah untuk menyesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan saat ini. Buku ini dimaksudkan sebagai “panduan” bagi anak-anak yang hidup di zaman modern.

4. Indikator Keterampilan Menyimak Dongeng

Berikut adapun Indikator Keterampilan Menyimak Dongeng siswa sebagai berikut.

Table 2.1 Indikator Keterampilan Menyimak Dongeng

No	Indikator Keterampilan Menyimak Dongeng
1.	Siswa mampu memahami alur cerita
2.	Siswa mampu mengidentifikasi karakter
3.	Siswa mampu memahami pesan moral
4.	Siswa mampu menangkap detail cerita
5.	Siswa mampu mengidentifikasi konflik dan penyelesaian
6.	Siswa mampu menyimak dialog
7.	Siswa mampu mengenali ekspresi suara dan intonasi
8.	Siswa mampu menggunakan imajinasi

2.3 Kerangka Berpikir.

Belajar bahasa Indonesia sulit bagi sebagian besar siswa karena konsep biasanya berisi informasi teoretis dan formal. Pada kelas III SD teridentifikasi beberapa permasalahan yang menyebabkan menurunnya

motivasi belajar karena guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Dan guru kurang memasukkan media ke dalam pembelajaran dan tidak kreatif dalam menciptakan media pembelajaran, siswa kurang semangat, siswa hanya fokus mendengarkan guru, dan siswa tidak aktif dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, berdasarkan asumsi sementara, pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media audiovisual cenderung lebih efektif untuk pembelajaran mendengarkan dongeng dibandingkan tanpa menggunakan media atau pembelajaran tradisional. Pembelajaran mendengarkan dongeng dengan menggunakan media audiovisual diyakini lebih menarik dibandingkan pembelajaran tradisional. Berdasarkan penjelasan di atas, maka kerangka berpikir penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.



Bagan 2.3.1 Kerangka Berpikir

Oleh karena itu, berdasarkan diagram kerangka di atas, kondisi awal yang disebutkan adalah kondisi pembelajaran sebelum peneliti melakukan penelitian Prasyarat pembelajaran di kelas III yang pertama adalah semangat, motivasi, dan sikap positif siswa dalam belajar, karena pembelajaran belum beragam, guru masih menggunakan metode ceramah, dan media pembelajaran yang digunakan belum beragam. Perlakuan yang dilakukan peneliti adalah ketika peneliti melakukan tindakan setelah mengetahui kondisi awal. Tindakan yang dilakukan peneliti adalah pengembangan media audiovisual. Selain itu, diharapkan siswa akan lebih terlibat, termotivasi, dan aktif di kelas setelah melakukan tindakan. Oleh karena itu peneliti berharap pembelajaran lebih beragam dan siswa lebih aktif jika dilakukan dengan menggunakan media audio visual.

2.4 Hipotesis

Dari uraian diatas, dapat diperoleh hopotesis sementara yaitu :

- 1) H_a : Terdapat pengaruh dari model pembelajaran media Audio Visual pada keterampilan menyimak dongeng siswa.
- 2) H_o : Tidak terdapat pengaruh dari model pembelajaran media Audio Visual pada keterampilan menyimak dongeng siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian.

Penelitian dalam karya ini merupakan penelitian eksperimental. Penelitian eksperimental dapat digunakan untuk mempengaruhi perlakuan terhadap topik atau objek tertentu (Sagiyono, 2010).

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen dengan menggunakan desain non-equivalent control group design yang mengasumsikan bahwa penelitian ini tidak mempunyai kendali penuh terhadap variabel-variabel yang nantinya akan mempengaruhi hasil penelitian ini. Dalam hal ini subjek sudah dikelompokkan ke dalam kelompok kelas, sehingga sampel dipilih dari populasi yang tidak dilakukan pengacakan.

Dalam penelitian eksperimen ini dapat digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran Audio Visual terhadap keterampilan menyimak dongeng pada siswa kelas 3 SDN 7 Cakranegara.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
R (Eksperimen)	O1	Media <i>Audio Visual</i>	O2
R (Kontrol)	O3	Buku Siswa	O4

Keterangan :

O1 : Pre-test Kelas Eksperimen

O2 : Post-test Kelas Eksperimen

O3 : Pre-test Kelas Kontrol

O4 : Post-test Kelas Kontrol

X□ : Treatment (Perlakuan) Pada Kelas Eksperimen

X□ : Perlakuan Kelas Kontrol

Sebelum diberikan perlakuan, kelompok eksperimen dan kontrol menjalani tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan pendengaran kelas eksperimen yang diberi perlakuan (X). Kelas 3 saat menggunakan kelas kontrol model pembelajaran menggunakan buku cerita dongeng.

Berikut adalah tabel perbandingan tahapan pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang bisa digunakan di SDN 7 Cakranegara dalam penelitian ini yang dapat disajikan sebagai berikut :

Tabel 3.2 Perbedaan Proses Pembelajaran Antara Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Model Pembelajaran (Kelas Eksperimen)	Model Pembelajaran (Kelas Kontrol)
1. Guru menyiapkan media pembelajaran.	1. Siswa mengamati cerita dongeng tentang sibuah manggis dan buah apel pada buku dongeng.
2. Siswa mengamati cerita dongeng tentang sibuah manggis dan buah apel pada Media Audio visual.	2. Guru memberikan pertanyaan tentang dongeng sibuah manggis dan buah apel yang telah dibaca.

	<p>a. apa yang dikatakan oleh buah apel ?</p> <p>b. siapa yang bersedih ?</p> <p>c. apa manfaat dari buah manggis</p>
<p>3. Guru memberikan pertanyaan tentang dongeng sibuah manggis dan buah apel yang telah didengar.</p> <p>a. apa yang dikatakan oleh buah apel ?</p> <p>b. siapa yang bersedih ?</p> <p>c. apa manfaat dari buah manggis</p>	<p>3. Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan isi dongeng yang telah dibaca.</p>
<p>4. Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan isi dongeng pada media Audio Visual.</p>	<p>4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa jika ada hal yang ingin ditanyakan.</p>
<p>5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa jika ada hal yang ingin ditanyakan.</p>	<p>5. Guru menjawab pertanyaan siswa.</p>
<p>6. Guru menjawab pertanyaan siswa.</p>	<p>6. Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi pada kegiatan hari ini. Dalam kegiatan refleksi, guru memberikan beberapa pertanyaan berikut ini:</p> <p>a. Apa yang kamu pelajari hari ini?</p> <p>b. Bagaimana perasaanmu saat membaca dongeng pada buku cerita?</p> <p>c. Informasi apa yang ingin kamu ketahui lebih lanjut tentang cerita dongeng sibuah manggis dan buah apel tadi?</p> <p>d. Bagaimana caramu untuk mendapatkan informasi tersebut?</p>
<p>7. Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi pada kegiatan hari ini. Dalam kegiatan refleksi, guru</p>	<p>7. Pertanyaan yang diajukan guru pada kegiatan refleksi dapat dijawab siswa secara lisan atau tulisan.</p>

<p>memberikan beberapa pertanyaan berikut ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Apa yang kamu pelajari hari ini? b. Bagaimana perasaanmu saat kegiatan menonton dongeng sibuah manggis dan buah apel? c. Informasi apa yang ingin kamu ketahui lebih lanjut tentang cerita dongeng sibuah manggis dan buah apel tadi? d. Bagaimana caramu untuk mendapatkan informasi tersebut ? 	
<p>8. Pertanyaan yang diajukan guru pada kegiatan refleksi dapat dijawab siswa secara lisan atau tulisan.</p>	

3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi Dari Penelitian Ini Akan Dilakukan Di Kelas 3 Bertempatan Di SDN 7 Cakranegara, di Jl. ponegoro No. 12, sayang sayang. Kota Mataram, dan dilaksanakan pada tanggal 26 Mei sampai 30 Mei Tahun Ajaran 2022/2023.

3.3 Populasi Dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan sumber dari mana sampel diambil. Menurut Yono Sugio (2012), populasi adalah suatu wilayah atau populasi umum

yang terdiri dari obyek-obyek atau subyek-subyek yang mempunyai ciri-ciri dan/atau jumlah tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan dari situlah diambil kesimpulan, yaitu suatu wilayah.

Populasi dalam pembahasan kali ini adalah jumlah seluruh mata pelajaran atau mata pelajaran yang digeneralisasikan berdasarkan hasil data yang dikumpulkan peneliti di sekolah. Kelompok populasi yang dimaksud dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas 3 A dan 3 B SDN 7 Kakura Negara yang berjumlah 40 siswa.

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari suatu bilangan yang ciri-cirinya dipilih dengan cara tertentu dan mewakili keseluruhan populasi (Sugioyono, 2011: 118). Kedua, sampel mencakup teknik melakukan penelitian ini.

Metode pengambilan sampel berdasarkan metode simple random sampling. Kami melakukan analisis pengacakan untuk dapat menentukan sampel acak kelas eksperimen dan kontrol dengan menggunakan metode lotere. Berdasarkan hasil pengundian, kelas 3A ditetapkan sebagai kelas eksperimen, dan kelas 3B ditetapkan sebagai kelas kontrol.

Tabel 3.3 Jumlah Data Terperinci Kelas A dan B SDN 7 Cakranegara.

No	Kelas A dan B	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	Kelas Eksperimen (A)	14	6	20
2	Kelas Kontrol (B)	16	4	20
Jumlah Keseluruhan Kelas A dan B SDN 7 Cakranegara.				40

3.4 Variabel Penelitian

Variabel adalah nilai yang sudah ditetapkan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Variabel juga merupakan kualitas (*qualities*) yang dimana peneliti mempelajari dan juga menarik sebuah kesimpulan (Sugioyono, 2010).

Berdasarkan definisi diatas, variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen.

a. Variabel Independen (Bebas)

Variabel bebas adalah variabel yang disebut variabel stimulus, variabel prediktor, dan variabel anteseden. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi penyebab berubahnya atau munculnya variabel terikat (dependen). Variabel bebas atau variabel terikat dalam penelitian ini adalah media pembelajaran audiovisual.

b. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel ini sering disebut dengan variabel keluaran dan variabel tindak lanjut. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau merupakan akibat dari variabel bebas atau variabel bebas itu sendiri.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam mendengarkan dongeng.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengukuran yang memanfaatkan alat berupa tes prestasi belajar siswa sebagai alat verifikasi keterampilan menyimak siswa, serta

mencatat dan mendokumentasikan hasil belajar siswa dalam pembelajarannya. Bahan bahasa indonesia.

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dapat dilakukan secara langsung untuk mengamati dan melihat setiap proses dan tahapan kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengamatan yang dilakukan dalam keadaan tertentu atau dengan alat bantu. Artinya dokumentasi melibatkan dan/atau berperan aktif dalam observasi (observasi partisipatif). Observasi juga dapat dilihat dari sudut pandang instrumental dan dapat dibagi menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur.

d. Lembar Rubrik Penilaian Indikator Keterampilan Menyimak Dongeng

Lembar penilaian yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dengan memiliki keterampilan menyimak dongeng permulaan dengan 3 indikator dan skala penilaian yaitu 1-4.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan, mengkaji, menganalisis, dan menyajikan data secara terstruktur dan objektif untuk tujuan pemecahan masalah atau pengembangan uji hipotesis. Oleh karena itu, peralatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. berikut:

1. Lembar Validasi

Validasi yang dilakukan yaitu validasi rubrik penilaian:

a. Lembar Validasi Rubrik Penilaian

Lembar validasi rubrik penilaian digunakan dalam penelitian untuk mengetahui apakah lembar penilaian yang digunakan cocok dengan indikator keterampilan menyimak dongeng siswa, adapun lembar validasi rubrik penilaian yang digunakan sebagai berikut.

Tabel 3.4 Lembar Validasi Rubrik Penilaian

Aspek Pengamatan	Skala Penilaian			
	1	2	3	4
A. Kelayakan Isi				
1. Kesesuaian Rubrik dengan dengan materi yang diajarkan				
2. Kesesuaian rubrik dengan Indikator kemampuan membaca permulaan				
3. Kegiatan siswa mengarah pada keterampilan menyimak dongeng siswa				
B. Kebahasaan				
4. Penulisan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia				
5. Penggunaan bahasa efektif dan komunikatif				
6. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti				
C. Penyajian				
7. Tujuan yang ingin dicapai jelas				
8. Mempermudah dalam melakukan penilaian				
9. Fleksibel bila digunakan oleh guru.				
10. Fleksibel bila dikembangkan kembali oleh guru.				

2. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan instrument yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data di lapangan melalui pengamatan secara

langsung. Adapun lembar pengamatan yang digunakan dalam menentukan penilaian tentang keterampilan menyimak dongeng siswa sebagai berikut:

Tabel 3.5 Lembar Obsevasi Kelas Eksperimen

Aspek Pengamatan	4	3	2	1	Skor
A. Pendahuluan					
1. Membersihkan salam. Dan siswa merespon salam dari guru.					
2. Guru mengajak siswa untuk berdoa, a.					
3. Guru mengecek kehadiran siswa.					
4. Guru mengecek kerapian dan kebersihan kelas.					
5. Guru menanyakan kabar dan siswa menjawab.					
6. Guru dan siswa sama-sama melakukan tepuk semangat.					
7. Guru bertanya kepada siswa apakah siswa mendengarkan suara buguru ?					
8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.					
B. Materi					
1. Menyiapkan media pembelajaran.					
2. Siswa menyimak dongeng tentang sibuah manggis dan buah apel menggunakan media Audio Visual.					
3. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang dongeng sibuah manggis dan buah apel.					
4. Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan isi dongeng.					
5. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya yang berkaitan dengan isi dongeng sibuah manggis dan buah apel.					
6. Guru menjawab pertanyaan siswa.					
7. Guru melakukan refleksi tentang kegiatan hari ini dan memberikan pertanyaan kepada siswa: a. Apa yang kamu pelajari hari ini? b. Bagaimana peraanmu saat menonton dongeng sibuah manggis dan buah apel. c. Informasi apa yang ingin kamu					

ketahui. d. Bagaimana cara kamu untuk mendapatkan informasi.					
C. Penutup					
1. Bersama-sama guru dan siswa membuat kesimpulan tentang dongeng sibuah manggis dan buah apel.					
2. Guru dan siswa melakukan Tanya jawab tentang isi dongeng yang telah didengar.					
3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk memberikan pendapat tentang cerita dongeng hari ini. a. apa yang dikatakan oleh buah apel ? b. siapa yang bersedih ? c. apa manfaat dari buah manggis					
4. Guru memberikan pesan moral terhadap siswa.					
5. Pembelajaran di tutup dengan do'a yang dipimpin oleh ketua kelas.					

Deskripsi Skor :

1. : Sangat Kurang
2. : Kurang
3. : Baik
4. : Sangat Baik

a. Kisi kisi lembar keterlaksanaan pembelajaran kelas kontrol

Tabel 3.6 Lembar Obsevasi kelas kontrol.

Asapek pengamatan	4	3	2	1	Skor
1. Pendahuluan					
1. Siswa dan guru melakukan do'a bersama					
2. Guru mengecek kehadiran siswa.					
3. Siswa di cek kerapian dan kebersihan kelas.					
4. Guru menanyakan kabar kepada					

siswa dan siswa menjawab.					
5. Guru dan siswa melakukan tepuk semangat.					
6. Guru melakukan Tanya jawab kepada siswa.					
2. Materi					
1. Siswa mengamati cerita dongeng menggunakan buku dongeng tentang sibuah manggis dan buah apel.					
2. Guru memberi pertanyaan tentang dongeng sibuah manggis dan buah apel. a. apa yang dikatakan oleh buah apel ? b. siapa yang bersedih ? c. apa manfaat dari buah manggis					
3. Siswa menjawab pertanyaan tentang isi dongeng yang telah dibaca.					
4. Guru memberi kesempatan kepada siswa jika ada hal-hal yang ingin ditanyakan.					
5. Guru menjawab pertanyaan siswa.					
6. Guru dan siswa mekukan refleksi tentang cerita dongeng sibuah manggis dan buah apel yang telah dibaca. a. Apa yang kamu pelajari hari ini. b. Bagaimana peraan kamu saat membaca cerita dongeng sibuah manggis dan buah apel. c. Informasi apa yang ingin kamu ketehui tentang dongeng sibuah manggis dan buah apel. d. Dan bagaimana cari kamu untuk mendapatkan informasi.					
3. Penutup					
1. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dibaca hari ini.					
2. Siswa melakukan Tanya jawab dengan guru tentang cerita dongeng yang telah dibaca.					
3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat tentang dongeng yang telah dibaca.					
4. Guru memberikan pesan moral agar					

siswa senantiasa selalu bersyukur atas apa yang dimiliki.					
5. Pembelajaran di tutup dengan do'a yang dipimpin oleh ketua kelas.					
6. Siswa bersama guru meninggalkan kelas.					

c. Kisi-Kisi Rubrik Penilaian keterampilan menyimak.

Instrument untuk mengukur tingkat keterampilan menyimak siswa menggunakan media Audio Visual kelas 3 materi bahasa Indonesia SDN 7 Cakranegara. Berikut adalah rubrik keterampilan menyimak dongeng siswa yaitu:

Tabel 3.7 Kisi-kisi Rubrik Penilaian Keterlaksanaan Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa.

No	Indikator	Pernyataan	skor
1.	Siswa mampu memahami alur cerita	1. Siswa mampu menyebutkan alur cerita	
2.	Siswa mampu mengidentifikasi karakter	2. Siswa mampu menyebutkan kembali karakter sibuah apel	
		3. Siswa mampu menyebutkan kembali karakter sibuah buah manggis	
3.	Siswa mampu memahami pesan moral	4. Siswa mampu menyampaikan kembali pesan moral dalam cerita	
4.	Siswa mampu menangkap detail cerita	5. Siswa mampu menyebutkan latar tempat dalam cerita	
		6. Siswa mampu menyebutkan latar waktu dalam cerita	
		7. Siswa mampu menjelaskan kembali secara singkat isi cerita	
5.	Siswa mampu mengidentifikasi konflik dan	8. Siswa mampu menjelaskan kembali mengapa buah manggis bersedih	

	penyelesaian	9. Siswa mampu menyebutkan kembali buah apa yang menghibur buah manggis ?	
		10. Siswa mampu menjelaskan kembali bagaimana perasaan buah manggis setelah buah apel menghiburnya.	
6.	Siswa mampu menyimak dialog	11. Siswa mampu menyebutkan bagaimana karakter sibuah apel	
7.	Siswa mampu mengenali ekspresi suara dan intonasi	12. Siswa mampu menjelaskan bagaimana ekspresi sibuah manggis	
		13. Siswa mampu menjelaskan bagaiman ekspresi buah manggis setelah dia tau apa saja manfaatnya	
8.	Siswa mampu menggunakan imajinasi	14. Siswa mampu membayangkan bagaimana ia sangat bermanfaat untuk orang lain seperti dalam cerita.	

Deskripsi Skor :

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

3.7 Metode Analisis Data

Tekhnik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.7.1 Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Uji keabsahan data dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan reliabilitas atau keakuratan alat ukur yang digunakan

dalam penelitian. Uji validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas konstruk dengan menggunakan rumus sebagai berikut: Pengujian ini dalam penelitian ini didukung oleh para ahli yaitu dosen dan guru SDN 7 Kakura Negara berikut:

$$xi = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

xi = skor validator

x = jumlah skor yang diperoleh validator

y = skor maksimum

2. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan teknik *Alpha Cronbach's* yang dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS.22.0 *for windows* dengan menggunakan rumus K-R 20, sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right) \quad (\text{Sumber: Arikunto, 2013: 115})$$

Keterangan:

r = reliabilitas tes

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = banyaknya/jumlah item

S = standar deviasi dari tes

3.7.2 Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat merupakan pengujian bertujuan untuk menghilangkan penyimpangan yang mungkin terjadi dalam analisis yang penelitian, sehingga hasil yang akan diperoleh nanti dapat lebih akurat dan mendekati atau sama dengan kenyataan. Pengujian yang dilakukan meliputi:

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam suatu penelitian berdistribusi normal. Uji normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode Kolmogrov-Smirnov yang dianalisis menggunakan software SPSS 25 for Windows.

Syarat data yang didapatkan dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidaknya jika memenuhi nilai *Shapiro Wilk* sig. > 0,05 jika data yang dipatkan dengan nilai sig. < 0,05 maka data dinyatakan tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji keseragaman adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah bentuk dua sampel seragam. Dalam penelitian ini untuk menguji apakah data yang diperoleh homogen atau tidak,

peneliti menggunakan software SPSS 25 for Windows dengan syarat data homogen yaitu Sig -Value, kami menggunakan teknik analisis Levane test. Jika $\geq 0,05$ maka datanya homogeny Untuk nilai Sig $\leq 0,05$ maka datanya tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Dalam menguji hipotesis data dalam penelitian kuantitatif teknik analisis data yang dapat digunakan adalah uji statistik. Gunakan data statistik untuk menentukan koefisien antara dua distribusi data, metode uji, uji T, atau uji T sampel independen. Hal ini untuk mengetahui apakah terdapat dampak antara penggunaan media audiovisual dengan masyarakat yang menggunakannya. Jangan gunakan media ini Audio Visual atau metode ceramah terhadap keterampilan menyimak dongeng siswa SD kelas 3 yang dalam hal ini akan dianalisis menggunakan software SPSS 25 for windows atau dengan menggunakan rumus uji-t sebagai berikut :

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Sugiyono (2017:273)

Keterangan :

X_1 : Rata-rata nilai kelompok eksperimen

X_2 : Rata-rata nilai kelompok kontrol

S_1^2 : Standar devinisi nilai kelompok eksperimen

S_2^2 : Standar devinisi nilai kelompok kontrol

n_1 : Jumlah siswa dalam kelompok eksperimen

n_2 : Jumlah siswa kelompok kontrol

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah

1) H_a : Terdapat pengaruh dari penggunaan media Audio Visual terhadap keterampilan menyimak dongeng siswa

2) H_o : Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan media Audio Visual terhadap keterampilan menyimak dongeng siswa.

3) Kriteria pengujian :

Jika nilai *sig (2-tailed)* < 0,05 maka H_a diterima

Jika nilai *sig (2-tailed)* > 0,05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima

Sebagai uji persyaratan dalam penelitian diatas, maka sebelum dilakukan uji-t, maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada data yang dianalisis. Hal ini berlaku pada setiap penelitian eksperimen.