

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA TERHADAP
KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS V SDN TUA NANGA
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram



**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2022/2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA TERHADAP
KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS V SDN SATAP TUANANGA
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Telah memenuhi syarat dan disetujui Oleh:

Tanggal, 31 Mei 2023

Dosen Pembimbing I



Sukron Fujiaturrahman, M.pd
NIDN. 0827079002

Dosen Pembimbing II



Syafruddin Muhdar, M.pd
NIDN. 0813078701

Menyetujui:

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

Ketua Program Studi.



Haifa Nurrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA TERHADAP
KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS V SDN SATAP TUANANGA
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**


Skripsi atas nama Indah Sari telah dipertahankan didepan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Mataram
Tanggal, 14 Juni 2023

Dosen Penguji

1. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd (Ketua) (.....)
NIDN. 0827079002
2. Nanang Rahman, M.Pd (Anggota I) (.....)
NIDN. 0824038702
3. Yuni Mariyati, M.Pd (Anggota II) (.....)
NIDN. 0806068802

Mengesahkan:

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

Dekan

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

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Indah Sari
Nim : 2019A1H046
Alamat : Pagesangan Mataram

Memang benar skripsi yang berjudul PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS *CANVA* TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDN TUA NANGA TAHUN PELAJARAN 2022/2023 adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang diperoleh.

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

Mataram, 19 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



Indah Sari
NIM. 2019A1H046



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 : Indah Sari
NIM : 2019A1H096
Tempat/Tgl Lahir : Tunananga, 16 Februari, 2000
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : FKIP
No. Hp : 082 235 776 820
Email : indahsari.darmansjah@gmail.com

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

Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Gambar Terhadap Kemampuan Memahami Cerita
pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN. T. U. Waga Tahun Pelajaran
2022/2023

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 46%

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, 27 Juli 2023
Penulis



Indah Sari
NIM. 2019A1H096

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



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



**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 PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

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

Nama : Innan Sari
 NIM : 2019A1H046
 Tempat/Tgl Lahir : Tuananga, 16 Februari 2000
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : FKIP
 No. Hp/Email : 081 235 775 820 / innan.sari.garmansari@gmail.com
 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 Berbasis Game Terhadap Keterampilan Menitikan Beris
Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Tun Nanga Tahun Pelajaran
2022/2023

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, 27 Juli 2023
 Penulis

Mengetahui,
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Innan Sari
 NIM. 2019A1H046



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

MOTTO

“Yang paling bisa diandalkan dan yang selalu ada untukmu sepenuhnya adalah dirimu sendiri”

“kamu bisa, lebih dari apa yang kamu bayangkan”



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas semua limpahan rahmat serta hidayah-Nya sehingga karya ilmiah dapat terselesaikan dengan waktu yang tepat. Tidak lupa pula kita haturkan sholawat kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh dengan ilmu teknologi seperti yang kita rasakan seperti sekarang. Dengan segala ketulusan, kupersembahkan karyaku ini kepada :

1. Kupersembahkan untuk orang terhebatku yaitu orang tua terbaik, Bapak Darmansyah dan Ibundaku ibu Kartina, beserta Kakakku Rio Agustono. Terimakasih untuk segala pengorbanannya, motivasinya, dukungannya yang tidak putus-putus, arahan akan selalu menjadi pemyemangat bagi peneliti.
2. Semua guru-guruku, dosenku di perguruan tinggi, yang telah memberikan pengalaman baik berupa ilmu yang bermanfaat dan dosen pembimbing yang penuh dengan kesabaran keikhlasan.
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram khususnya Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu kubanggakan.

Mataram, 22 Maret 2023
menyatakan

Indah Sari
NIM 2019A1H046

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Berbasis *Canva* Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Tua Nanga Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun dalam hal perolehan Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada:

1. Drs. Abdul Wahab, MA. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.,Si sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing I
5. Syafruddin Muhdar, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing II
6. Kedua orang tua saya yang tiada henti-hentinya memberikan semangat agar segera menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Teman-temanku di Prodi PGSD angkatan 2019, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terimakasih untuk kerjasama dan kekompakkan kita.

8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Semoga amal baik yang telah mereka berikan senantiasa mendapatkan ridho dari Allah Swt.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Mataram, 22 Maret 2023

Penulis

Indah Sari
NIM 2019A1H046



Indah Sari, 2019A1H046. **Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Tua Nanga Tahun Pelajaran 2022/2023.** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Skripsi Mataram Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing I : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
Pembimbing II : Syafruddin Muhdar, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media audio visual terhadap keterampilan menyimak pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SDN Tua Tahun Pelajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini *Quasi Eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Adapun masalah dalam penelitian ini yaitu siswa kurang aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran menyimak, masalah disebabkan media pembelajaran kurang dioptimalkan oleh guru sehingga siswa tidak tertarik dalam proses pembelajaran terutama pada keterampilan menyimak cerita. Penelitian dilaksanakan di SDN Tua Nanga, dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas V_A sebagai kelas Kontrol yang menggunakan Media Audio dan kelas V_B sebagai kelas Eksperimen yang menggunakan Media Audio visual berbasis *canva*.

Hasil penelitian kelas eksperimen dengan nilai rata-rata *post-test* 78,63. Sedangkan kelas kontrol dengan nilai rata-rata *post-test* 62,72. Hipotesis uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.162 > 1.680$) artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan, terdapat pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis *canva* terhadap keterampilan menyimak cerita kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Tua Nanga Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kata kunci: Media Audio Visual, Keterampilan Menyimak

THE EFFECT OF USING CANVA-BASED AUDIOVISUAL MEDIA ON LISTENING SKILLS IN INDONESIAN LANGUAGE LEARNING FOR GRADE V STUDENTS AT SDN TUA NANGA ACADEMIC YEAR 2022/2023

Indah Sari, 2019A1H046

Thesis, Mataram: Muhammadiyah University of Mataram

Consultant 1: Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

Consultant 2: Syafruddin Muhdar, M.Pd

ABSTRACT

This study aims to determine whether audio-visual media influences the listening skills of fifth-grade SDN Tua Nanga students in Indonesian language classes during the academic year 2022-2023. This research is a quantitative, quasi-experimental investigation. The techniques used for data collection were experiments and documentation. This research examines the issue of students' lack of active participation and enthusiasm in listening comprehension classes. This issue arises from teachers' insufficient use of instructional media, resulting in pupil disinterest, particularly in comprehending narratives through listening. The study was conducted at SDN Tua Nanga with two classes: VA as the Control Group utilizing Audio Media and VB as the Experimental Group using Canva-based Audio Visual Media. The study results showed that the experimental group obtained an average post-test score of 78.63, while the control group obtained an average post-test score of 62.72. The t-test hypothesis testing yielded $t\text{-count} > t\text{-table}$ ($3.162 > 1.680$), indicating that H_1 was accepted and H_0 was rejected. Thus, it can be concluded that there is an influence of Canva-based audio-visual instructional media on listening skills in the Indonesian language subject for grade V students at SDN Tua Nanga in the academic year 2022/2023.

Keywords: Audio Visual Media, Listening Skills

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM _____

KEPALA
UPT P3B

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



Hunnaira, M.Pd
NIDN. 0803048601

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PERNYATAAN BERSEDIA PUBLIKASI KARYA ILMIAH ..	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II. LANDASAN TEORI	
2.1 Penelitian yang Relevan.....	9
2.2 Kajian Pustaka	11
2.2.1 Media Audio Visual	11
2.2.1.1 Pengertian Media.....	11
2.2.1.2 Pengertian Audio Visual.....	19
2.2.2 Film Berbasis Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran	22

2.2.2.1 Pengertian Aplikasi Canva	22
2.2.2.2 Film sebagai Media Pembelajaran.....	25
2.2.3 Keterampilan Menyimak	29
2.2.4 Cerita Anak.....	41
2.3 Kerangka Pikir	45
2.4 Hipotesis Stastik Penelitian.....	48
BAB III. METODE PENELITIAN	
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	49
3.1.1 Tempat Penelitian.....	49
3.1.2 Waktu Penelitian	49
3.2 Subyek Penelitian	49
3.3 Metode dan Desain	50
3.4 Variabel Penelitian.....	51
3.5 Populasi dan Sampel.....	52
3.6 Teknik Pegumpulan Data.....	54
3.6.1 Tes	54
3.6.2 Dokumentasi.....	55
3.7 Instrument Penelitian	55
3.8 Uji Coba Instrumen.....	59
3.8.1 Uji Validitas.....	59
3.8.2 Uji Reliabilitas	60
3.8.3 Tingkat Kesukaran.....	60
3.8.4 Daya Pembeda	61
3.9 Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Data Penelitian.....	64
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian	64
4.1.2 Data Keterlaksanaan pembelajaran megunakan media audio visual berbasis <i>canva</i>	65
4.1.3 Hasil Uji Instrumen	65
4.1.3.1 Hasil Uji Validitas Soal	65

4.1.3.2 Hasil Uji Reliabilitas	67
4.1.3.3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	67
4.1.3.4 Hasil Uji Daya Pembeda.....	68
4.1.3.5 Deskripsi Keterampilan Menyimak Siswa	68
4.1.3.6 Hasil Uji Prasyarat Data	71
4.2 Pembahasan.....	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain penelitian <i>Pretest Posttest Group Design</i>	53
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Menyimak	58
Tabel 3. Kisi-Kisi Lembar Daftar Dokumentasi.....	59
Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen dengan Menggunakan Media Audio Visual	59
Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	60
Tabel 6. Interpretasi Koefisien Korelasi Reliabilitas.....	63
Tabel 7. Interpretasi Tingkat Kesukaran	63
Tabel 8. Interpretasi Daya Beda	64
Tabel 4.1. Hasil keterlaksanaan pembelajaran	68
Tabel 4.2. hasil uji validitas	71
Tabel 4.3. hasil Uji realibilitas	70
Tabel 4.4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	71
Tabel 4.5. Hasil Uji Daya Beda Soal	71
Tabel 4.6. Hasil Pretest dan Post-test kelas Eksperimen	72
Tabel 4.7 Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol.....	73
Tabel 4.8. Uji Normalitas	75
Tabel 4.9. Uji Homogenitas	76
Tabel 4.10 Uji Hipotesis dengan Uji-t	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir.....	47
----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Gambaran Umum Daerah Penelitian.....	82
Lampiran 2.	Uji Validitas Soal	86
Lampiran 3.	Uji Reliabilitas Instrumen.....	93
Lampiran 4.	Uji Tingkat Kesukaran	94
Lampiran 5.	Uji Tingkat Daya Pembeda	95
Lampiran 6.	Uji Normalitas	96
Lampiran 7.	Uji Homogenitas.....	98
Lampiran 8.	Uji Hipotesis.....	101
Lampiran 9.	Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	103
Lampiran 10.	Pretes - postes kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	107
Lampiran 11.	RPP Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	109
Lampiran 12.	Surat Penelitian.....	132
Lampiran 13.	Surat Pernah Penelitian.....	133
Lampiran 14.	Dokumentasi.....	134

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan serta ilmu teknologi sudah membawa banyak perubahan bagi aspek kehidupan, serta begitu dirasakan khususnya oleh negara-negara berkembang, termasuk Indonesia. baik dalam bidang Ekonomi, politik, sosial budaya maupun dalam bidang Pendidikan formal. Perkembangan teknologi ini turut mempengaruhi munculnya berbagai jenis aktivitas berbasis teknologi di dunia pendidikan, termasuk media pembelajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan tentunya menjadi salah satu faktor kunci dalam menentukan maju atau tidaknya suatu negara. Saat ini kualitas pendidikan di Indonesia masih sangat rendah. Hal ini sesuai dengan hasil survei dari *Political and Economic Risk Consultancy* yang menyatakan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia sangat rendah dibandingkan dengan negara Asia lainnya, bahkan lebih rendah dari Vietnam. Hal ini didukung data dari *Human Development Index* yang menempatkan pendidikan Indonesia pada peringkat 111 dari 175 negara yang terukur (Syaiful, 2010).

Upaya pembenahan pendidikan lebih menitik beratkan pada pembelajaran, disamping penataan kembali arah dan tujuan pendidikan. Para pendidik dituntut untuk dapat menggunakan alat-alat teknologi. disesuaikan dengan kebutuhan zaman. Guru setidaknya dapat menggunakan media dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Dengan perkembangan teknologi

saat ini, pembelajaran terus menjadi sebuah pengalaman yang menuntut guru untuk mampu menciptakan inovasi baru dalam pembelajaran yang salah satunya adalah media.

Media merupakan sarana untuk menyampaikan suatu pokok bahasan. Itulah mengapa kehadiran media menjadi sangat penting, karena menambah corak atau warna sekaligus meningkatkan kualitas pengajaran dalam proses belajar mengajar yang pada akhirnya berdampak pada siswa. Penggunaan media komunikasi tidak hanya memudahkan dan mengefektifkan pembelajaran, tetapi juga dapat membuatnya lebih menarik.

Berdasarkan indera yang digunakan peserta didik dalam memanfaatkan media pembelajaran. Media dapat dibagi menjadi tiga kategori: media audio, media visual, dan media audio visual. Ketiga sumber tersebut digunakan dalam proses pendidikan di sekolah untuk mendukung siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Indera yang sering digunakan siswa untuk menangkap materi adalah melihat dan mendengar. Jadi media yang digunakan dapat berupa media audio visual, Media audio dapat menyampaikan pesan melalui indera telinga atau pesan yang dapat didengar. Oleh karena itu pembelajaran dari media audio visual dilengkapi dengan alat audio, sehingga kita tahu bahwa ada alat audio visual.

Media audiovisual adalah media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar tampak disamping unsur suara. Media audiovisual memungkinkan guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran, menghindari penggunaan verbal yang dapat terjadi bila hanya alat bantu visual yang digunakan. Selain itu, dengan bantuan media audio visual,

siswa lebih termotivasi untuk belajar dan lebih memahami apa yang diajarkan. Dapat kita lihat bahwa sebagian besar siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias yang lebih besar ketika mereka menggunakan materi audio visual yang ditampilkan di layar LCD. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru dengan menggunakan media visual.

Perkembangan teknologi seperti penjelasan diatas tentang media audio visual berbasis *canva* sebenarnya dapat menjadi faktor yang Mendukung proses pembelajaran, terutama dalam materi bahasa Indonesia. Yang dimana media tersebut bisa dimanfaatkan sebaik-baiknya seperti aplikasi *canva* yang dapat Membuat video pembelajaran yang interaktif dan menarik. Pada dasarnya pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi dengan baik dan benar dalam bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan, serta mengembangkan pemahaman tentang sastra. Peran bahasa Indonesia begitu penting bagi pembangunan SDM Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nizaar et al., (2020), kebutuhan guru akan media pembelajaran dalam bentuk video sangat penting, ini membutuhkan lebih banyak video yang dapat menjelaskan pelajaran. pelajaran abstrak yang sulit di kelas, sehingga media sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran khususnya bagi siswa sekolah dasar.

Bahasa Indonesia telah menjadi mata pelajaran wajib yang harus dikuasai oleh seluruh warga negara Indonesia karena Bahasa Indonesia adalah pusat dari pengembangan intelektual, emosional dan spiritual serta mendorong keberhasilan dalam semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Mempelajari bahasa

Indonesia membantu siswa memupuk kreativitas dan potensi mereka. Mempelajari Indonesia memungkinkan siswa untuk mengekspresikan diri, mengungkapkan ide, pengetahuan, pikiran dan perasaan, serta mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Namun pada kenyataannya pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah terkadang dilakukan secara klasikal atau monoton. Guru memberikan ceramah di depan kelas dengan sistem pembelajaran yang membuat siswa bosan dan kurang aktif. Walaupun tidak dikecualikan, pembelajaran bahasa Indonesia akan diterapkan dengan cara baru sehingga tercapai hasil yang lebih baik dan tercapainya standar kualifikasi dan keterampilan dasar yang telah ditetapkan. Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan kerjasama yang baik antara siswa dan guru.

Materi bahasa Indonesia yang kurang menarik bagi siswa adalah cerita, baik menyimak, membaca, menulis maupun berpikir. Pelaksanaan pembelajaran di kelas terkadang menimbulkan permasalahan seperti kurangnya keterampilan belajar yang monoton, sehingga pemahaman materi tidak terkontrol dengan baik. Pembelajaran cerita terkadang dipandang sebagai hal yang membosankan oleh siswa. Hal ini mungkin disebabkan karena pendalaman materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa kurang tepat dan berkesan. Pokok bahasan materi cerita yang disajikan kurang menarik atau metode yang digunakan guru kurang mendukung, sehingga minat siswa terhadap materi pembelajaran yang berkaitan dengan cerita meningkat. Padahal pembelajaran ini membutuhkan tingkat kreativitas yang cukup baik dalam penguasaan materi, seperti makna cerita, membaca cerita, dll.

Melihat fenomena tersebut, guru dapat mengembangkan pilihan untuk meningkatkan pemahaman selama pembelajaran melalui lingkungan belajar yang baik, sehingga siswa lebih mengembangkan semangat belajar bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran cerita. Siswa lebih antusias dan aktif berpartisipasi dalam mendengarkan cerita, serta lebih mudah dipahami serta menguasai materi yang disampaikan sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik.

Berdasarkan hasil observasi lapangan diketahui bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dengan mendengarkan cerita belum optimal. Pemahaman yang diberikan guru kepada siswa, khususnya di kelas V, tidak dapat diasimilasi dengan baik, sehingga siswa biasanya kurang bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran. Sehingga hasil belajar peserta didik masih banyak yang belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Salah satunya kemampuan menyimak cerita dari nilai ulangan harian peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia didapatkan rata-rata 60.69, artinya peserta didik belum mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan. Hal ini dikarenakan guru masih menggunakan metode ceramah dan mungkin penggunaan alat atau media yang ada di kelas masih belum dimanfaatkan dengan maksimal, sehingga tidak membangkitkan semangat pada saat pembelajaran berlangsung.

Media audio visual berbasis *canva* berupa bentuk film atau video cerita yang disertai suara dan gambar dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran dalam kegiatan menyimak cerita, sesuai dengan keadaan suasana dan kemampuan guru SDN Tua Nanga yang belakangan ini sudah mampu dalam teknologi, selain itu pembelajaran menggunakan audio visual pada kegiatan

menyimak cerita pun belum pernah diterapkan di kelas V pada tahun ajaran ini. Dengan menggunakan media audio visual berbasis *canva* siswa diharapkan bisa lebih fokus pada mendengarkan cerita untuk meningkatkan konsentrasi dan berpikir kreatif siswa. Maka untuk mengetahui seberapa baik siswa belajar menyimak cerita dengan menggunakan uraian di atas, Peneliti merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Audio Visual Berbasis *Canva* Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Tua Nanga Tahun Pelajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah, bisa diidentifikasi masalah penelitian yaitu:

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita belum berjalan secara optimal di SDN Tua Nanga.
2. Guru masih memakai metode ceramah pada pembelajaran Bahasa Indonesia di keterampilan menyimak cerita SDN Tua Nanga.
3. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita di SDN Tua Nanga.
4. Penyajian materi yang kurang menarik sehingga siswa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita di SDN Tua Nanga.
5. Pembelajaran Bahasa Indonesia disajikan lebih bersifat *teacher centered* daripada *student centered*, sehingga siswa cenderung pasif karena guru lebih banyak mendominasi kelas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita berlangsung.

6. Materi dan tugas-tugas yang diberikan oleh guru masih terpaku pada buku pegangan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada pengaruh media audio visual berbasis *canva* terhadap kemampuan menyimak cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Tua Nanga tahun pelajaran 2022/2023. Peningkatan keterampilan menyimak cerita dilihat dari tes yang diberikan pada awal pembelajaran sebelum menggunakan media audio visual dan sesudah menggunakan media audio visual.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Berbasis *Canva* Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Tua Nanga Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini untuk mengetahui: Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Berbasis *Canva* Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN TuaNanga Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi pendidik adalah sebagai salah satu alternatif untuk proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media memudahkan guru

Menyampaikan topik dengan cara yang membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Selain itu, guru dapat lebih kreatif dalam mengembangkan media yang lebih fleksibel dan sesuai dengan proses pembelajaran.

2. Bagi siswa adalah agar bisa meningkatkan hasil belajar serta membantu siswa menjadi pembelajar yang aktif.
3. Bagi Peneliti adalah agar Memperluas pengetahuan serta pengalaman peneliti sebagai peluang untuk menjadi guru profesional.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang dipakai sebagai kajian pustaka untuk penelitian ini yaitu:

1. Festia (2017) melakukan penelitian berjudul “Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Pendek dengan Menggunakan Media Audio Visual Film Animasi pada Siswa Kelas V.B SDN Kasihan Tahun Ajaran 2016/2017.” Hasil penelitiannya yaitu pembelajaran film animasi melalui media audio visual bisa meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas V.B SD Kasihan tahun pelajaran 2016-2017. Terlihat bahwa pada Siklus I rata-rata peningkatan kemampuan mendengar adalah 13,99, baseline 59,56 meningkat menjadi 73,55, serta Siklus II meningkat sebesar 20,49, baseline 59,56 dan meningkat menjadi 80,05.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Festia dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media audio visual dalam meningkatkan keterampilan menyimak pada siswa. Adapun perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Festia merupakan penelitian PTK, sedangkan penelitian ini merupakan penelitian Kuantitatif dan penelitian ini berfokus pada keterampilan menyimak cerita pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Ali Mahsun (2010) dalam tesisnya berjudul “Pengaruh penerapan media audiovisual dalam pembelajaran bercerita di MI Perguruan Mu’allimat Cukir Jombang” pada Program Studi Pendidikan Dasar Pasca Sarjana Universitas

Negeri Yogyakarta. Hasil penelitiannya yaitu: (1) media audio visual VCD memiliki pengaruh yang lebih besar dalam pembelajaran bercerita dibandingkan dengan media tradisional, (2) ada perbedaan keterampilan bercerita siswa laki-laki serta perempuan pada kelompok eksperimen serta control, (3) ada interaksi antara jenis kelamin serta media yang dipakai.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ali Mahsun dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode kuantitatif yaitu untuk melihat pengaruh dari media audio visual. Adapun perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ali Mahsun menggunakan media audio visual yang masih bersifat umum, sedangkan penelitian ini menggunakan Media Audio Visual Berbasis *Canva* Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V.

3. Penelitian yang dilaksanakan Armah 2013 dengan judul Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita Oleh Siswa Kelas VIII SMP PGRI 9 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2012/2013. Hasil uji hipotesis didapat thitung = 6,064, kemudian didapat t-tabel dengan taraf signifikan 5% = 2,81. Selain itu didapat t-tabel pada taraf signifikan 1% = 3,48. Kriteria pengujiannya yaitu ketika membandingkan thitung dengan ttabel, $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga bisa dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil pengujian menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,81 < 6 > 3,48$). Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa H_a (hipotesis alternatif), yaitu “kemampuan siswa yang diajar dengan media audiovisual untuk menulis

teks berita lebih baik daripada kemampuan siswa yang diajar dengan media gambar untuk menulis teks berita”.

Dalam penelitian ini perbedaannya adalah penelitian ini berfokus pada Keterampilan Menyimak Cerita sedangkan penelitian yang dilakukan Armah berfokus pada Kemampuan Menulis Teks Berita. Adapun persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media audio visual untuk mengetahui keterampilan atau kemampuan siswa.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Audio Visual

2.2.1.1 Pengertian Media

Kata “media” berasal dari kata Latin *medius*, yang secara harfiah berarti “tengah”, “selingan” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau penyampai pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, Media Pembelajaran, 2004, p. 13). Secara garis besar media adalah orang, bahan, dan peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku pelajaran dan lingkungan sekolah adalah media massa. Media merupakan faktor pendukung dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Tanpa media, pembelajaran tidak dapat berlangsung secara optimal. Mengingat bahwa karakter siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga media sebagai alat menyampaikan pesan secara konkret/nyata (Haifaturrahmah et al., 2018).

Sedangkan menurut Criticos (Daryanto, 2013, p. 13) Media massa merupakan bagian dari komunikasi, yaitu sebagai penyampai pesan. Menurut

Heinich (Arsyad, Media Pembelajaran, 2004, p. 4), Media pembelajaran yaitu perantara yang menyampaikan pesan untuk tujuan antara sumber serta penerima.

Piaget (Ana, 2014, p. 6) menyatakan Pengetahuan muncul dari individu yang terus-menerus berinteraksi dengan lingkungan yang terus berganti, jadi individu yang berkaitan mengalami peningkatan aktivitas intelektual melalui interaksi tersebut. Dari interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya, diharapkan sikap dan perilaku akan berubah menjadi lebih baik.

Menurut Gerkach (Sanjaya, 2006, p. 163) Secara garis besar lingkungan belajar meliputi orang, materi, bahan, perangkat atau kegiatan yang menciptakan kondisi di mana siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pada definisi ini, media tidak sebagai sarana komunikasi semacam televisi, radio, melainkan melibatkan orang sebagai pusat belajar dalam bentuk aktivitas seperti ceramah, seminar, wisata terbimbing, simulasi, dll yang dikondisikan agar menambah informasi serta wawasan.

Berdasarkan pengertian tersebut bisa disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima jadi bisa merangsang Pikiran, perasaan, perhatian, minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran akan berlangsung.

Tantangan revolusi industri pada abad ini, keterlibatan akademisi dalam konteks ini adalah dalam usaha melakukan reformasi terhadap arah dan tujuan Pendidikan melalui inovasi pengembangan media pembelajaran (Haifaturrahmah, Hidayatullah, Mariyati, et al., 2020). Ketepatan pemilihan media tentunya begitu penting, sebab tiap media mempunyai kelebihan serta kekurangannya. Pemilihan

media yang tepat berpengaruh positif pada proses pembelajaran, namun apabila media yang digunakan tidak pas bahkan dapat menjadi penghambat dalam proses belajar mengajar. Ketika memilih prioritas untuk memperoleh media pembelajaran, harus mempertimbangkan pentingnya memperoleh media pengajaran pedagogis, kelayakan memperoleh media dan kemudahan memperoleh media yang relevan. (Harjanto, 2008, p. 238)

Menurut (Arief, Sadiman S. dkk, 2011, p. 84) menyatakan bahwa pemilihan media menyiratkan a) niat untuk menyajikannya seperti dalam media perkuliahan, b) merasa familiar dengan media, c) citra yang diinginkan lebih konkrit untuk menyampaikan atau penjelasan; dan d) merasa bahwa media bisa berbuat lebih dari yang dapat dilakukannya, seperti menimbulkan minat atau kegairahan dalam belajar siswa. Sehingga melalui proses pembelajaran yang aktif, siswa dapat berpikir pada tahap tingkat tinggi untuk mengintegrasikan pengalaman dan pengetahuan yang mereka miliki (Julaifah & Haifaturrahmah, 2019).

Pendapat lain menemukan bahwa dalam memilih media harus melihat kriteria yaitu:

1. Kemampuan beradaptasi dengan penyajian rangsangan yang sesuai (visual dan/atau pendengaran).
2. Kemampuan mengambil tanggapan yang pas dari siswa (tertulis, lisan dan/atau fisik).
3. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.
4. Pilihan media primer serta sekunder dalam memberikan informasi dan juga untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes dengan media yang sama).

5. Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya. (Arsyad, Media Pembelajaran, 2004, p. 71)

Pemanfaatan lingkungan belajar Proses belajar mengajar memberikan efek positif bagi siswa karena dapat membangkitkan minat dan merangsang belajar. Selain itu, bahan ajar menjadi lebih jelas arti serta metode pengajaran menjadi lebih beragam. Pemanfaatan lingkungan belajar bisa membantu meningkatnya pemahaman serta penyerapan isi pembelajaran oleh siswa.

Fungsi-fungsi penggunaan media belajar tercantum di bawah ini:

1. Membantu memudahkan belajar siswa dan memudahkan guru dalam mengajar.
2. Memberikan pengalaman yang lebih nyata (ringkasannya bisa lebih spesifik).
3. Lebih menarik perhatian siswa (belajar bisa lebih menyenangkan).
4. Semua indera siswa bisa diaktifkan.
5. Meningkatkan perhatian serta minat belajar siswa.

Menurut (Sanjaya, 2006, pp. 169-171) media pembelajaran mempunyai fungsi yaitu:

1. Simpan item atau acara tertentu.
2. Manipulasi situasi, peristiwa, atau objek tertentu.
3. Lebih semangat dan motivasi untuk belajar siswa.

Diantara berbagai fungsi yang telah disebutkan di atas, media pembelajaran mempunyai nilai praktis, yaitu: (1) media bisa melampaui batas pengalaman siswa, (2) media bisa melampaui batas ruang kelas. (Sanjaya, 2006, p. 171). (Arsyad, Media Pembelajaran, 2004, p. 15) berpendapat Fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai alat pengajaran, yang turut berpengaruh iklim, kondisi serta lingkungan belajar yang dirancang serta direncanakan oleh guru.

Menurut (Arief, Sadiman S. dkk, 2011) menyatakan bahwa manfaat lingkungan belajar adalah:

1. Perjelas penyampaian pesan, agar tidak terlalu bertele-tele.
2. Untuk mengatasi batas ruang, waktu dan daya indera.
3. Sikap pasif siswa dapat diatasi dengan menggunakan lingkungan belajar yang tepat dan serbaguna.
4. Memberikan insentif belajar yang sama
5. Pengalaman bebas repot.
6. Membangkitkan persepsi yang sama.

Beberapa manfaat media pembelajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (Arief, Sadiman S. dkk, 2011) yaitu:

1. Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa jadi bisa meningkatkan motivasi belajar.
2. Penjelasan materi pembelajaran dimaksudkan agar siswa lebih memahami dan memahami tujuan pembelajaran.
3. Metode pembelajaran menjadi lebih fleksibel, tidak hanya komunikasi lisan dengan menceritakan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak berhenti terutama pada saat guru mengajar setiap pelajaran.
4. Siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Keunggulan medium juga terletak pada kemampuannya untuk menyajikan pesan dengan cara yang tidak terlalu bertele-tele, mengatasi keterbatasan ruang,

waktu serta daya panca indra serta sikap pasif siswa serta meminimalisir perbedaan pengalaman siswa. (Ana, 2014, p. 11).

Klasifikasi media pembelajaran berdasarkan Seels dan Glasgow dalam (Arsyad, Media Pembelajaran, 2004, p. 33) membagi media menjadi dua kelompok utama, yaitu: media tradisional dan media teknologi terkini.

1. Pilihan media tradisional

- a. Gambar diam yang diproyeksikan adalah proyeksi buram, proyektor overhead, slide, dan strip film.
- b. Gambar yang tidak diproyeksikan adalah gambar, poster, foto, diagram, bagan, grafik, layar, papan buletin, papan tulis.
- c. suara, yaitu cakram, kaset, gulungan, kaset.
- d. Presentasi multimedia yaitu slide dan audio (kaset).
- e. Representasi visual dinamis yang diproyeksikan, adalah film, televisi, video.
- f. Media cetak adalah buku teks, modul, buku kerja dan majalah ilmiah,
- g. Permainannya adalah teka-teki, simulasi, permainan papan.
- h. Real media yaitu model, sampel, manipulasi (kartu, boneka).

2. Pilihan media teknologi mutakhir

- a. Media berbasis telekomunikasi adalah telekonferensi, kuliah jarak jauh.
- b. Media berbasis mikroprosesor, adalah computer assisted instruction, permainan komputer, sistem pengajaran kecerdasan, media interaktif, hypermedia, compact disc (video disc).

Menurut (Sanjaya, 2006, pp. 172-173) media pembelajaran bisa dibagi menjadi beberapa macam.

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat di bagi kedalam:

- a. Media auditif, adalah media yang hanya dapat didengar atau media yang hanya mengandung unsur bunyi, semacam misalnya Radio dan rekaman suara.
- b. Media visual, adalah media yang hanya terlihat bukan mengandung unsur audio.
- c. Media audio visual, adalah jenis media yang berisi elemen gambar yang terlihat selain elemen suara. Misalnya rekaman video.

Kemp dan Dayton (Arsyad, 2011, p. 37) Mengklasifikasikan media menjadi delapan jenis, yaitu: media cetak, materi layar, film overhead, kaset audio, slide dan strip film, presentasi multi-gambar, video dan film langsung, komputer.

Menurut (Arsyad, 2011, p. 25) berdasarkan perkembangan teknologi, mengelompokkan media pembelajaran ke dalam empat kelompok, yaitu:

1. Media hasil teknologi cetak
2. Media hasil teknologi audio visual
3. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer
4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Menurut (Arief, Sadiman S. dkk, 2011, p. 28) Media massa yang sering dipakai dalam aktivitas pembelajaran khususnya di Indonesia adalah: a) media grafis, b) media suara c) media proyeksi diam.

1. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual yang berperan menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima pesan. Saluran yang digunakan berkaitan dengan indera penglihatan. Pesan yang ingin disampaikan dituangkan ke dalam simbol komunikasi visual. Beberapa jenis media grafis, adalah:

Gambar, sketsa, surat, bagan, grafik, kartun, poster, peta, bola dunia, dan papan buletin.

2. Media Audio

Media audio mengacu pada indera pendengaran. Pesan yang ingin disampaikan dituangkan dalam simbol akustik verbal dan nonverbal. Ada beberapa jenis media audio, antara lain: Radio, tape recorder, disk dan laboratorium.

3. Media Proyeksi Diam

Media Proyeksi Diam Ada kesamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan visual. Alat refleksi gambar diam meliputi: film bingkai, film rangkai, proyektor overhead, dan proyektor buram.

Sejalan dengan pendapat tersebut, (Anitah, Sri, dkk, 2012, p. 27) menggambarkan tiga jenis lingkungan belajar, yaitu: a) media visual, b) media audio, dan c) media audiovisual. Sedangkan pengelompokan lingkungan belajar adalah sebagai berikut:

1. Media grafis atau sering dibilang media dua dimensi yaitu media dengan ukuran panjang serta lebar.

2. Media tiga dimensi, berupa model semacam model volume, model penampang, model tumpuk, model kerja, model, diorama dll.
3. Media proyeksi semacam slide, filmstrip, film, insert OHP dll.
4. Gunakan lingkungan sebagai alat pengajaran.

2.2.1.2 Pengertian Audio Visual

Audio dapat diartikan sebagai suara, visual berarti grafik, gambar dapat dilihat. Audiovisual adalah media yang dapat menampilkan unsur visual dan audio secara bersamaan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media audiovisual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa sebagaimana adanya. Media audiovisual adalah gabungan antara media audio dan visual yang dibuat sendiri, seperti slide yang digabungkan dengan kaset.

Menurut Wina Sanjaya, Media audio visual adalah media yang mengandung unsur suara yang dapat didengar dan unsur visual yang tampak. Misalnya rekaman video, *slide*, audio dll. Menurut Themistoklis Semenderiadis, media audio visual memegang peranan penting dalam proses pendidikan baik bagi guru maupun siswa. Media audio visual menawarkan banyak rangsangan bagi siswa sebab sifat audio visual. Audio visual memperkaya lingkungan belajar, mendorong eksplorasi, eksperimen serta mendorong ekspresi bahasa dan pikiran.

Dari pendapat para ahli tersebut, bisa disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang tersusun dari unsur suara yang bisa didengar (audio) serta unsur gambar yang terlihat (visual). Adanya unsur audio memudahkan dalam menyerap pesan pembelajaran dengan mendengarkan, sedangkan unsur visual

memudahkan dalam mengilustrasikan pesan pembelajaran secara nyata melalui visualisasi.

Media ini dibagi lagi menjadi 2 macam: Audio visual *silence*, adalah alat komunikasi yang menghasilkan suara serta gambar, berupa: Film bingkai suara, film bingkai suara serta pencetakan suara. Audio visual gerak, adalah media yang mampu tampilkan unsur audio serta gambar bergerak semacam: Film audio, kaset video, televisi, ponsel dan komputer.

Kedua jenis media ini umumnya dipakai untuk tujuan hiburan, dokumenter, serta pendidikan. Film serta video bisa menyajikan informasi, menggambarkan proses, memaparkan konsep yang kompleks, mengajarkan keterampilan, mempersingkat atau memperpanjang waktu, serta mempengaruhi sikap.

Media audio visual memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Kemampuan dalam meningkatkan persepsi
2. Kemampuan dalam meningkatkan pengertian
3. Kemampuan dalam meningkatkan ingatan
4. Kemampuan dalam memberikan penguatan atau pengetahuan hasil yang dicapai
5. Pembelajaran melalui media audiovisual dapat dialami mengarahkan dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa.

Menurut (Rinanto, 1982, pp. 52-56) Pemakai media audiovisual pada pembelajaran bisa memberikan manfaat yaitu:

1. Pembelajaran menjadi lebih menarik, yang meningkatkan motivasi anak serta dapat menghilangkan rasa bosan.

2. Siswa lebih banyak terlibat dalam aktivitas belajar, Observasi, mendengarkan dan presentasi.
3. Mampu melatih tingkat berpikir anak dari nyata ke abstrak, dari berpikir sederhana sampai berpikir kompleks.
4. Siswa mengetahui bagaimana menghubungkan pesan visual dengan pengalamannya.

Selain itu, media audio visual juga memiliki kepraktisan yaitu:

1. Bisa mengatasi keterbatasan pengalaman siswa,
2. Bisa melintasi batas ruang serta waktu,
3. Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya,
4. Memastikan konsistensi pengamatan,
5. Mampu menyampaikan konsep dasar yang komprehensif, konkrit serta masuk akal,
6. Membangkitkan keinginan dan minat baru dan
7. Memberikan pengalaman yang solid dari yang konkrit ke yang abstrak.

(Majid, 2006, p. 180) menandakan keuntungan dan kelebihan penyajian materi pendidikan dalam bentuk video/film adalah:

1. Dengan bantuan video/film seseorang dapat belajar sendiri.
2. Sebagai media tontonan, video/film menampilkan situasi yang komunikatif dan berulang.
3. Bisa menampilkan sesuatu secara detail.
4. Bisa dipercepat atau diperlambat.

5. Dimungkinkan untuk membandingkan dua adegan yang diputar pada waktu yang bersamaan.
6. Dapat digunakan sebagai panggung nyata untuk adegan, elevator, situasi percakapan, dokumenter, promosi produk, wawancara, dan proses persidangan.

2.2.2 Film Berbasis Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran

2.2.2.1 Pengertian Aplikasi *Canva*

Canva adalah aplikasi desain grafis online yang bisa dengan mudah digunakan di ponsel atau desktop. Fitur aplikasi *Canva* yaitu desain khusus aplikasi *Canva* yang bisa membantu pemakai membuat template.

Adapun beberapa macam aplikasi *canva* yaitu:

1. Template siap pakai

Untuk mempercepat proses desain konten, tersedia berbagai template yang dapat langsung digunakan dan disesuaikan dengan kemauan pemakai.

2. *Icon* serta ilustrasi

Namun, bahkan versi gratisnya pun hadir dengan berbagai ikon serat gambar yang dapat langsung dipakai.

3. *Text* dan *Background*

Ada berbagai opsi desain teks dan latar belakang berbeda yang bisa dipakai dengan *Canva*, juga dapat mengatur warna teks atau latar belakang.

4. Animasi

Selain ikon atau gambar, Anda bisa memakai animasi. Ada berbagai jenis animasi yang dapat dipakai

5. Duplikasi

Kehadiran duplikasi membantu pengguna mempercepat alur kerja desain.

6. Efek, Pelurus, Pemburaman, Kroping Foto

Ada banyak cara untuk mengedit foto, mulai dari efek, pelurusan foto, blur foto, hingga *cropping* gambar atau foto agar kandungan foto menjadi akurat dan rapi.

7. Share Serta Unduh

Terdapat fitur yang memungkinkan Anda langsung memberikan desain ke berbagai media serta mendownload desain yang dibikin.

8. Memori penyimpanan 1 Gb

Ini mempunyai sekitar 1GB penyimpanan yang dipakai dalam menyimpan model yang dibikin.

Kelebihan dan Kekurangan Fitur Aplikasi *Canva*

1. Kelebihan

- a. Ini memiliki banyak fitur dan mudah dipakai.
- b. Dapat digunakan melalui web, tidak perlu mengunduh.
- c. Hasil desain dapat diunduh dalam bentuk PNG, JPG, PDF serta lainnya.
- d. Berisi berbagai pola grafis.
- e. Ini mempunyai puluhan ribu koleksi gambar siap pakai.
- f. Ada banyak pilihan ukuran.
- g. Bisa digunakan di *handphone*, laptop atau komputer.
- h. Hasil desain otomatis tersimpan di jaringan *Canva* dan bisa dibagikan langsung ke media sosial.

2. Kekurangan

- a. Karena ini online, Anda harus terhubung ke internet.
- b. Jika sinyal kurang bagus, performa *Canva* akan terpengaruh

- c. Beberapa fitur memerlukan *Canva Premium*.
- d. Untuk export, hasil design hanya dalam format jpg, png dan pdf. Mengekspor GIF animasi atau hasil video hanya tersedia dalam versi berbayar.
- e. Pengiriman desain mudah diidentifikasi sebab mereka sudah mempunyai banyak sekali pemakai yang memakai model desain yang sama.

Manfaat Aplikasi

1. Membantu membuat logo, poster, desain kemasan pemakai
2. Desain *thumbnail YouTube*. *Thumbnail YouTube* itu sendiri adalah *snapshot* dari video *YouTube* yang ditampilkan sebagai gambar. Layaknya buku dengan sampul, *YouTube* mempunyai thumbnail sebagai indikator sampul video yang diunggah.
3. Membuat tutorial. Pengguna bisa membuat tutorial interaktif.
4. Membuat slide presentasi lebih menarik dan interaktif. Memudahkan merencanakan presentasi yang lebih menarik dan interaktif. Pemakai bisa melepaskan kreativitas mereka dengan menambahkan berbagai tema desain presentasi, template, dan animasi keren.
5. Fitur menambah kontributor memungkinkan agar berkolaborasi dalam desain dengan rekan kerja. Fitur ini memungkinkan Anda untuk menambah kolega dan menyelesaikan kolaborasi dengan menambahkan mitra email yang bersedia diajak berkolaborasi.

Cara Menggunakan Aplikasi *Canva*

1. Buat akun *Canva* Pertama, pengguna harus memiliki akun *Canva* untuk menggunakan aplikasi *Canva*. Pemakai bisa mendaftar atau login di

<https://www.canva.com>. Ada cara di *Facebook*, *Gmail* atau dengan memasukkan informasi pribadi Anda untuk membuat akun *Canva*.

2. Pilih persyaratan. pemakai kemudian memiliki opsi dalam memilih apa yang ingin mereka lakukan dengan akun *Canva*.
3. Jenis Demo dan Tema Selanjutnya, pengguna bisa memilih tata letak grafis. *Canva* menawarkan berbagai tata letak dengan dimensi khusus *platform*, dan pengguna juga dapat memilih dimensi khusus mereka sendiri.
4. Pilih gambar yang akan dipakai serta beri gaya sesuai kemauan. Pemakai bisa membuat tema sesuai dengan kemauan serta kreatifitasnya.

2.2.2.2 Film sebagai Media Pembelajaran

Film, atau gambar hidup, adalah gambar diam yang diproyeksikan secara mekanis, bingkai demi bingkai, melalui lensa proyektor sehingga gambar tampak seperti aslinya di layar. (Arsyad, 2004, p. 49) Film yaitu gambar hidup yang muncul di dalam gambar. Gambar yang terlihat adalah hasil proyeksi mekanis melalui lensa proyektor. Film bergerak dari bingkai ke bingkai di depan lensa, bingkai juga bergantian dengan cepat, menawarkan proses visual yang berkelanjutan antara bingkai tanpa celah, objek, dan bersih seperti aslinya. (Hamalik, 2003, p. 84).

Umumnya, film digunakan untuk tujuan hiburan, dokumenter, dan pendidikan. Media ini dapat menyajikan informasi, menggambarkan proses, menjelaskan konsep kompleks, mentransfer keterampilan, mempersingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa film sebagai media audio visual adalah rangkaian gambar

dengan ilusi gerak sedemikian rupa sehingga tampak hidup dalam gambar yang diproyeksikan oleh proyektor dan dihasilkan secara mekanis sehingga dapat dilihat dan mendengar.

Film Animasi menurut (Departemen Pendidikan Nasional, 2005, p. 53) Animasi yaitu program televisi yang terdiri dari rangkaian teks atau gambar yang dikontrol secara mekanis dan elektronik sehingga tampak bergerak di layar. Kata animasi berasal dari kata “anima” artinya jiwa atau roh kehidupan. Animasi muncul dari penampakan kehidupan baik pada benda hidup maupun benda mati (Harry, 1991, p. 2). Seperti yang telah dipahami di atas, animasi sebenarnya adalah teknik dan proses menambahkan gerakan yang terlihat pada benda mati.

Animasi sering muncul dari bentuk seni yang berurutan. Gambar bergerak animasi dibuat dari serangkaian gambar diam yang diurutkan sehingga terdapat perbedaan gerakan sesedikit mungkin di setiap gambar. Bingkai adalah struktur visual dasar dari gerakan animasi atau gambar kontinu yang digunakan untuk membuat gerakan baik dalam film atau video. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media film animasi adalah media audiovisual berupa rangkaian gambar mati dalam bingkai-bingkai yang berurutan yang diproyeksikan secara mekanis dan elektronik sehingga tampak hidup di layar. Penggunaan media massa untuk pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar V di Desa Tuananga Kecamatan Poto Tano selama ini masih monoton. Oleh sebab itu, pemilihan media film yang menggemirakan bisa dijadikan salah satu alternatif untuk alur pembelajaran dalam meningkatkan pembelajaran khususnya pada bidang Bahasa Indonesia.

Menurut (Arsyad, 2004, pp. 49-50) Media film serta video mempunyai keunggulan serta keterbatasan yaitu:

1. Keuntungan Film atau Video

- a. Film dan video bisa Melengkapi pengalaman dasar siswa dalam membaca, berdiskusi, berlatih, dll. Film ini adalah pengganti alam dan bahkan dapat menampilkan hal-hal yang biasanya tidak Anda lihat, seperti bagaimana jantung bekerja saat berdetak.
- b. Film dan video bisa menggambarkan proses secara rinci, yang dinyatakan beberapa kali jika perlu. Misalnya langkah dan cara yang benar berwudhu.
- c. Film dan video tidak hanya mempromosikan dan meningkatkan motivasi, tetapi juga membangkitkan sikap dan perasaan lainnya.
- d. Film dan video tyerdapat nilai-nilai positif bisa merangsang refleksi serta diskusi dalam kelompok siswa. Film serta video, seperti slogannya, bisa membawa dunia ke dalam kelas.
- e. Film serta video bisa langsung memvisualisasikan suatu peristiwa berbahaya, misalnya perilaku hewan liar.
- f. Film dan video dapat kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen atau individu.
- g. Dengan keterampilan dan teknik *frame-by-frame*, sebuah film yang biasanya memakan waktu seminggu dengan kecepatan normal dapat ditayangkan dalam satu atau dua menit.

2. Keterbatasan Film atau Video

- a. Pengadaan film dan video biasanya membutuhkan banyak waktu dan biaya tinggi.
- b. Selama penyajian film, gambar bergerak secara terus menerus, sehingga tidak semua siswa mengikuti informasi yang diberikan oleh film.
- c. Film dan video yang tersedia tidak selalu memenuhi kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang diinginkan, kecuali film dan video tersebut dirancang dan diproduksi secara khusus untuk kebutuhan seseorang.

Media massa yaitu segala sesuatu yang bisa dipakai untuk proses penyampaian informasi atau sebagai perantara penyampaian pesan, informasi dan bahan ajar pada siswa untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minatnya di pembelajaran yang sedang berlangsung. Film sebagai media audiovisual adalah rangkaian gambar dengan ilusi gerak sehingga tampak hidup dalam bingkai yang diproyeksikan oleh proyektor serta dihasilkan secara mekanis sehingga bisa dilihat serta didengar. Sebuah animasi dibuat dari rangkaian gambar diam yang disusun satu demi satu sedemikian rupa sehingga terdapat perbedaan gerak yang sekecil mungkin pada setiap gambar. Bingkai yaitu struktur visual dasar dari gerakan animasi atau gambar kontinu yang digunakan untuk membuat gerakan baik dalam film atau video.

Berdasarkan pengertian tersebut bisa disimpulkan bahwa media film animasi yaitu media audio visual yang menyampaikan pesan, informasi dan bahan ajar kepada siswa untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minatnya dalam belajar. dibuat dan terdiri dari serangkaian gambar tak berujung dari bingkai

berurutan yang diproyeksikan secara mekanis dan elektronik sehingga tampak hidup di layar.

Adapun langkah-langkah pembelajaran menyimak cerita melalui media film animasi ini adalah:

1. Guru dan peneliti menyiapkan laptop, *LCD proyektor*, layar proyektor, serta video cerita anak.
2. Peserta didik diminta bergerak sambil duduk dengan benar.
3. Sebuah film animasi cerita anak dipertunjukkan kepada siswa satu kali.
4. Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi elemen cerita tertentu seperti penokohan cerita, tema, lokasi, serta tugas.
5. Salah satu siswa diminta membacakan hasil tugas guru di depan kelas.
6. Beberapa siswa diminta untuk secara sukarela menceritakan kembali film-film yang diputar.

2.2.3 Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak yaitu kemampuan seseorang untuk memahami kata atau kalimat yang diucapkan oleh pembicara. Memang, kemampuan ini bisa didapatkan melalui latihan terus-menerus mendengarkan perbedaan suara antara unsur kata dan unsur lainnya.

Menyimak yaitu alur mendengarkan lambang verbal dengan penuh perhatian, pemahaman, penghayatan, dan interpretasi dalam mendapatkan informasi, menangkap isi atau pesan, dan memahami makna ujaran pembicara atau komunikasi yang dimediasi oleh bahasa lisan.

Kemampuan pendengaran seseorang berpengaruh pada kemampuan bahasa seseorang, seperti berbicara, membaca dan menulis. Pendengar yang baik yaitu

penulis yang baik. Pendengar yang baik merupakan pembaca yang baik. Ini menunjukkan bahwa mendengarkan memainkan peran yang begitu penting di kehidupan.

Hal lain yang harus diketahui pendengar adalah tahapan mendengarkan. Mendengarkan adalah proses yang terjadi secara bertahap. Tahapan ini memiliki dampak yang signifikan pada hasil mendengarkan. Tujuan utamanya adalah apakah pendengar memahami apa yang dikomunikasikan oleh pembicara.

Menurut Tarigan, menyimak terdiri dari empat langkah, yaitu:

1. Tahap mendengar adalah Fase mendengarkan adalah proses pertama yang dilalui pembicara. Saat Anda mendengar kata-kata atau percakapan, bertindaklah di fase awal, jika tidak, Anda berada di fase mendengarkan.
2. Tahap memahami adalah Setelah mendengarkan percakapan, pendengar memahami atau memahami isi percakapan dengan baik. Fase ini disebut fase pemahaman.
3. Tahap mengevaluasi adalah tahap akhir mendengarkan. Setelah pendengar menerima ide, gagasan serta pendapat yang disampaikan oleh pembicara, pendengar juga bisa mengelaborasi isi pembicaraan, mengevaluasi proses pembelajaran serta mengevaluasi hasil pembelajaran.
4. Tahap menginterpretasi adalah Pendengar yang baik, penuh perhatian sadar sadar tidak puas hanya mendengar sertan memahami substansi tuturan pembicara, melainkan menafsirkan atau berkeinginan dalam menafsirkan substansi yang terkandung dalam pernyataan itu. Setelah isi percakapan dipahami dan dapat ditafsirkan, langkah selanjutnya adalah pendengar

mengevaluasi pendapat dan pemikiran pembicara. Apakah isi percakapan itu sesuai atau tidak.

Menurut Setiawan dalam Suratno, manfaat sebagai berikut:

1. Perluas keterampilan siswa melalui pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga.
2. Menumbuhkan kecerdasan dan memperdalam apresiasi pengetahuan dan informasi.
3. Memperkaya kosa kata kami dan memperluas kosa kata dengan ekspresi yang tepat, berkualitas dan puitis.
4. Perluas wawasan, tingkatkan penghayatan hidup dan bangun karakter yang terbuka dan objektif.
5. Peningkatan kepekaan dan kepedulian sosial. Dengan mendengarkan kita dapat merasakan kehidupan dalam segala dimensinya terus menerus
6. Tingkatkan citra artistik dengan mendengarkan materi dengan konten yang halus dan bahasa yang indah.
7. Membangkitkan kualitas dan semangat kreasi dalam diri kita untuk menulis pidato dan tulisan otentik. Ketika kita banyak mendengarkan, kita mendapatkan ide-ide hebat dan pengalaman hidup yang berharga.

Berdasarkan manfaat menyimak di atas, maka manfaat menyimak cerita anak dalam penelitian ini adalah menambah pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi umat manusia, mengevaluasinya sehingga dapat mengevaluasi materi menyimak, meningkatkan dan mendorong sikap antusias serta menerima hiburan dari anak-anak cerita

Perbedaan tujuan menyimak dapat menimbulkan perbedaan dalam kegiatan menyimak. Tujuan menyimak antara lain:

1. Untuk Mendapatkan Fakta

Ada banyak cara seseorang bisa mendapatkan fakta. Cara pertama adalah dengan melakukan percobaan, penelitian, membaca buku, surat kabar, majalah, dll. Pilihan lainnya adalah mendengarkan radio, menonton televisi, bercakap-cakap, menghadiri seminar, dll. Berdasarkan uraian di atas, menyimak merupakan salah satu cara untuk mendapatkan fakta dan informasi.

2. Untuk menganalisis fakta.

Proses analisis fakta adalah proses mengevaluasi kata-kata atau informasi sampai ke tingkat unsur-unsurnya dan mengevaluasi sebab-akibat yang terkandung dalam fakta-fakta tersebut.

3. Untuk mengevaluasi fakta.

Setelah menganalisis fakta, beberapa pertanyaan tentang hasil analisis mendengarkan muncul di benak pendengar kritis. Mengevaluasi fakta, pendengar harus mempertimbangkan materi mendengarkan dengan semua pengetahuan dan pengalamannya.

4. Untuk mendapatkan inspirasi.

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia sering menghadapi beberapa masalah. Terkadang kegiatan mendengarkan bisa dilaksanakan untuk mengatasi masalah dengan mencari inspirasi. Aktivitas menyimak yang bisa menggugah inspirasi antara lain mendengarkan ceramah, seminar, dll.

5. Untuk mendapatkan hiburan.

Pada dasarnya manusia membutuhkan hiburan di hidupnya. Hiburan bisa dicapai melalui berbagai aktivitas, salah satunya yaitu menyimak. Saat ini, orang sering mendengarkan radio, televisi, film, dll.

6. Memperbaiki kemampuan berbicara.

Tujuan akhir dari mendengarkan yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Mendengarkan percakapan yang dipilih, kita bisa meningkatkan keterampilan berbicara kita.

Ragam Menyimak

1. Menyimak Ekstensif

Mendengarkan secara ekstensif adalah jenis mendengarkan yang berhubungan dengan hal-hal yang lebih umum dan ekspresif. Tidak harus dilakukan langsung di bawah bimbingan guru. Biasanya, sumber terbaik untuk berbagai aspek mendengarkan detail adalah catatan diciptakan oleh guru sendiri, sebab disamakan dengan kebutuhan serta tujuan yang ingin didapat.

- a. Menyimak pengalaman sosial menunjukkan bahwa anak kecil umumnya memiliki sedikit alasan agar tidak mendengarkan dengan cermat dan serius
- b. Menyimak sekunder adalah jenis mendengarkan santai
- c. Menyimak estetik merupakan tahap akhir dan kegiatannya meliputi menyimak santai dan menyimak lama.
- d. Menyimak secara pasif yaitu pengambilan ekspresi tanpa usaha sadar, yang biasanya melibatkan upaya kita untuk belajar secara tidak sengaja,

menghafal dengan cepat, berlatih secara tidak sengaja, dan menguasai bahasa.

2. Menyimak intensif

Mendengarkan secara mendalam diarahkan pada tindakan yang jauh lebih terkontrol dan diarahkan oleh penyebab tertentu. Dalam hal ini, pembagian penting harus dilakukan yaitu.

- a. Menyimak secara intensif sebagai bagian dari program pengajaran bahasa.
- b. tentang pengertian dan pemahaman secara umum. Jelas bahwa pada poin kedua ini, para siswa biasanya sudah menyadari pentingnya bahasa.

Adapun bagian dari menyimak intensif sebagai berikut:

- a. Menyimak kritis adalah jenis mendengarkan yang melibatkan pencarian kesalahan, bahkan poin yang baik serta benar dalam pidato pembicara dengan alasan yang meyakinkan dan masuk akal.
- b. Menyimak dengan fokus adalah mengikuti arah pembicaraan, memahami urutan pemikiran pembicara, mencari serta mencatat fakta penting.
- c. Menyimak secara kreatif adalah bentuk mendengarkan yang dapat membuat pendengar secara imajinatif menciptakan kembali suara, pemandangan, gerakan, dan sensasi kinestetik yang didengar atau ditimbulkannya.
- d. Menyimak eksploratif yaitu penelitian atau jenis menyimak intensif dengan maksud dan tujuan menyelidiki sesuatu yang spesifik dan sempit.
- e. Menyimak interogatif yaitu menyimak secara intensif yang memerlukan lebih banyak konsentrasi serta seleksi, memfokuskan perhatian serta mengambil

poin-poin dari tuturan pembicara karena pendengar mengajukan banyak pertanyaan.

- f. Menyimak selektif tidak boleh menggantikan mendengarkan pasif, melainkan melengkapinya.

Beberapa bahasa memerlukan penyesuaian atau penyempurnaan khusus untuk tindakan yang disarankan berikut, tetapi dipertimbangkan secara selektif: (1) intonasi (2) bunyi asing (3) bunyi serupa (4) kata dan kalimat (5) bentuk tata bahasa.

Menurut (Arini, 2007, p. 26) Faktor-faktor berikut memengaruhi proses menyimak:

1. Faktor Fisik

Kondisi fisik pendengar adalah faktor penting yang turut menentukan efektivitas dan kualitas menyimak. Seperti, beberapa orang sangat sulit mendengar. Dalam keadaan seperti itu, ada kemungkinan dia teralihkan atau benar-benar kehilangan ide utamanya. Ia juga secara fisik jauh di bawah ukuran pakam normal, sangat lelah dan perilakunya tidak dapat diprediksi. Kesehatan dan kesejahteraan fisik adalah sumber penting dalam audisi. Lingkungan fisik juga memengaruhi pendengaran, mis. bila ruangan terlalu panas, lembab atau terlalu dingin, dan kebisingan dapat mengganggu pendengaran.

2. Faktor Psikologis

Faktor psikologis untuk mendengarkan meliputi masalah: 1) prasangka serta kurangnya kasih sayang pada penutur dengan berbagai sebab serta akibat; 2) egosentrisme serta kepentingan pribadi dan masalah pribadi; 3) myopia,

mengakibatkan pandangan yang kurang luas; 4) kebodohan serta kebosanan, yang sama sekali tidak menarik perhatian subjek; 5) sikap yang tidak pantas terhadap sekolah, guru, mata pelajaran atau pembicara.

3. Faktor Pengalaman

Pengalaman latar belakang merupakan faktor penting dalam mendengarkan. Minimnya minat menyimak disebabkan kurangnya pengalaman pada bidang yang disimak. Perlawanan dan permusuhan muncul dari pengalaman yang tidak bagus. Misalnya, siswa bukan “mendengar” ide-ide yang berada di luar jangkauan dan pemahaman mereka.

4. Faktor Sikap

Setiap orang cenderung memberi perhatian ekstra pada topik diskusi yang bisa disepakati versus yang tidak nyaman. Pada dasarnya ada dua sikap dasar terhadap segala sesuatu dalam kehidupan manusia, yaitu sikap menerima dan sikap menolak. Orang menerima hal-hal yang menarik serta bermanfaat bagi mereka, melaiikan menolak hal-hal yang bukan menarik serta bukan menguntungkan.

5. Faktor Motivasi

Motivasi adalah salah satu faktor kesuksesan yang paling penting. Ketika motivasi untuk melakukan sesuatu kuat, masuk akal untuk berasumsi bahwa orang tersebut akan berhasil mencapai tujuannya. Semuanya membutuhkan energi dan tekad. Itu mengungkapkan tujuan yang dapat dicapai dan merupakan panduan bagi guru yang bertujuan untuk membangkitkan dan meningkatkan motivasi siswa untuk mendengarkan dengan cermat.

6. Faktor Jenis Kelamin

Dari beberapa penelitian, para ahli menyimpulkan bahwa pria serta wanita memiliki rentang perhatian yang beda secara mendasar serta juga cara berkonsentrasi pada sesuatu yang beda.

7. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan ada dua bagian berupa lingkungan fisik serta lingkungan sosial. Di lingkungan fisik, ruang kelas adalah dampak penting untuk memotivasi aktivitas mendengarkan, mis Mengidentifikasi masalah akustik dan kesempatan bagi siswa untuk mendengar dengan baik dan mendengarkan tanpa stres dan gangguan. Guru harus mampu menata dan mengatur meja dan kursi agar setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mendengarkan.

Lingkungan sosial juga memiliki pengaruh penting pada keberhasilan mendengarkan siswa. Anak dengan cepat mengadopsi suasana di mana mereka didorong untuk mengekspresikan ide-ide mereka dan dengan cepat mengetahui bahwa kontribusi mereka dihargai. Anak-anak yang memiliki kesempatan agar didengar mendengarkan lebih baik ketika seseorang memiliki kesempatan untuk berbicara. Artinya, suasana di mana guru menciptakan pengalaman yang memungkinkan anak-anak menggunakan situasi kelas untuk meningkatkan keterampilan komunikasi mereka.

8. Faktor Peranan dalam Masyarakat

Peran dalam masyarakat dapat mempengaruhi kesediaan untuk mendengarkan. Sebagai seorang guru dan pendidik, dianggap perlu untuk mendengarkan ceramah, ceramah atau program radio-televisi yang berkaitan dengan masalah pendidikan dan pengajaran.

Tujuan utama pembelajaran adalah agar siswa menguasai keterampilan berbahasa menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dalam buku *“Tulare Country Cooperative Language Arts Guide”* yang secara khusus membahas pemahaman menyimak, panduan tersebut memuat uraian sebagai berikut:

1. Taman kanak-kanak (4-6 tahun)
 - a. Dengarkan teman sebaya di kelompok bermain atau kegiatan lainnya.
 - b. Mengembangkan rentang perhatian yang sangat panjang untuk cerita atau narasi.
 - c. Mampu mengingat instruksi dan pesan yang sederhana atau mudah dipahami.
2. Kelas satu (5-7 Tahun)
 - a. Menyimak untuk menjelaskan apa yang Anda pikirkan atau untuk mendapatkan jawaban atas pertanyaan
 - b. Mampu mengulang sesuatu yang didengar secara akurat dan benar.
3. kelas Dua (6-8 Tahun)
 - a. Menyimak dengan lebih banyak pilihan
 - b. Buat saran, pendapat, dan ajukan pertanyaan untuk memastikannya dipahami
 - c. Waspadai situasi atau kondisi dengan menentukan kapan Anda harus dan tidak boleh mendengarkan.
4. Kelas Tiga dan Empat (7-10 Tahun)
 - a. Sadari nilai mendengarkan sebagai sumber pengetahuan dan sumber kesenangan

- b. Menyimak laporan dan siaran radio orang lain untuk tujuan tertentu dan mampu menjawab pertanyaan terkait
- c. Menunjukkan penguasaan kosakata buku dengan kata atau frasa yang tidak mengerti.

5. Kelas Lima dan Enam (9-12 Tahun)

- a. Kritis mendengarkan kesalahan, kekeliruan dan instruksi yang salah yang menurutnya benar
- b. Menyimak berbagai cerita puitis, kata-kata berima dan menikmati sesuatu yang baru didengarnya.

Ketika anak-anak tumbuh, mereka melewati berbagai tingkat kemampuan mendengar. Ada yang cepat dan ada yang lambat. Seperti yang telah dijelaskan secara umum tentang keterampilan mendengar pada masa kanak-kanak, semakin sering keterampilan mendengar anak dilatih, semakin cepat dan baik keterampilan mendengar anak berkembang di masa depan.

Menurut Heryad, menyimak adalah tindakan atau aktivitas mental menangkap, memahami, merenungkan, dan menanggapi pesan yang terkandung dalam simbol-simbol bahasa lisan. Peristiwa audio melalui dua proses, yaitu proses menyimak dan proses menyimak. Dengan kata lain, menyimak dapat diartikan sebagai proses menerima informasi yang diinterpretasikan dan menyimak untuk memberikan tanggapan terhadap apa yang didengar. Ada beberapa hal yang terlibat dalam peristiwa menyimak, yaitu mendengar, melihat, menghayati, mengingat, memahami, bahkan hati nurani terlibat dalam menyimak.

Berdasarkan rangkaian pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa mendengarkan cerita anak adalah kegiatan mendengarkan secara aktif dan kreatif untuk mengumpulkan informasi, menyerap isi atau pesan, dan memahami pentingnya komunikasi lisan untuk tujuan pembelajaran dan pemecahan masalah. atau nilai, menghargai, benar-benar memperoleh, menginspirasi dan menghibur serta bermanfaat untuk menambah pengetahuan, Per kaya kosakata dan tingkatkan kepekaan atau kepedulian terhadap orang lain. Dengan detektor:

1. Mendengarkan secara aktif dan kreatif
2. Simpan konten atau pesan
3. Memahami pentingnya komunikasi
4. Masalah
5. Dapatkan faktanya
6. Kepedulian terhadap orang lain.

Indikator keterampilan Menyimak, Menurut (Herry, 2012, p. 23) Mendengarkan adalah tentang memproses dan menafsirkan informasi yang masuk. Jadi mendengarkan membutuhkan fokus, perhatian yang tulus, kesengajaan, pemahaman, kesengajaan dan kehati-hatian.

a) **Konsentrasi Siswa Saat Menyimak**

Konsentrasi berarti mampu memusatkan perhatian. Menurut (Abidin, 2012, p. 96) Mendengarkan memiliki tiga tujuan, yaitu melatih konsentrasi siswa, melatih pemahaman dan melatih kreativitas siswa. Mendengarkan perlu difokuskan agar siswa dapat benar-benar fokus pada apa yang mereka dengar. Strategi menyimak dapat membuat siswa menjadi aktif saat menyimak dan

menuntut mereka untuk berkonsentrasi saat menyimak. Misalnya, pada sesi menyimak, siswa diminta untuk menuliskan 15 ide cerita terbaiknya, membuat peta konsep dari materi menyimak, membuat prediksi dari materi menyimak, dll.

b) Daya Ingat Siswa Terhadap Bahan Simakan

Ketika siswa memahami apa yang mereka dengar, mudah bagi mereka untuk mengingat apa yang mereka dengar. Meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka dengar. menurut (Abidin, 2012, p. 96) Penting bagi guru untuk menguasai strategi pemahaman menyimak, seperti bertukar pikiran, bernalar, menyusun jawaban atas isi bacaan dan berbagai aktivitas lainnya. Tanpa strategi ini, siswa hanya memiliki keterampilan pseudo-auditory, artinya mereka hanya bisa menjawab pertanyaan tentang materi tanpa memahami atau merekonstruksi materi. Definisi memori, menurut seluruh kamus psikologi, adalah fungsi mengingat atau menghidupkan kembali pengalaman masa lalu. Memori adalah kemampuan untuk mengingat informasi yang dipelajari dan disimpan di otak. Memori manusia terkait erat dengan kemampuan otak untuk menyimpan informasi.

2.2.4 Cerita Anak

Ciri-ciri cerita anak tidak berbeda jauh dengan ciri-ciri yang melekat pada hakikat sastra lainnya. Nurgiyanto menegaskan bahwa sastra adalah gambaran atau gambaran kehidupan. Gambaran ini diberikan melalui peristiwa kehidupan kepada setiap pelaku yang mengalami peristiwa sehari-hari seperti yang digambarkan dalam cerita.

Cerita anak menjadi obyek dan cerita anaklah yang menjadi objek perhatian dan tergambar secara konkrit dalam cerita. Cerita anak adalah cerita yang menggunakan anak-anak sebagai subjek yang bisa menjadi pusat perhatian. Semua tokoh dalam cerita anak, tetapi juga tokoh anak yang berperan sebagai subjek cerita, hendaknya bukan hanya menjadi pusat perhatian melainkan juga berperan sebagai fokus cerita. Kemudian cerita anak yaitu cerita yang diceritakan dalam bentuk gambar binatang, manusia serta lingkungan. Pentingnya mendongeng dalam pendidikan taman kanak-kanak tidak lepas dari kemampuan seorang guru dalam menyampaikan nilai-nilai luhur kehidupan dalam bentuk cerita atau dongeng. Kemampuan guru menjadi tolok ukur pemaknaan bercerita.

Cerita yang ditujukan untuk anak-anak dapat digolongkan sebagai karya sastra berbentuk kurva. Para ahli hanya memiliki prioritas yang berbeda. Beberapa pendapat berpendapat bahwa cerita anak adalah karya fiksi yang memberikan gambaran tentang kehidupan manusia, lingkungan dan hewan, dalam hal ini tokoh anak sebagai subjek utama cerita.

Cerita anak memiliki dua unsur utama, yaitu unsur dalam dan unsur luar. Unsur internal adalah unsur cerita yang muncul langsung di dalam dan menjadi bagian dari cerita serta berperan membentuk keberadaan tokoh, latar, dan sudut pandang dalam cerita lain. Unsur luar yang digunakan sebagai latar/lingkungan cerita, antara lain identitas pengarang atau pengarang, yang terdiri dari kecakapan ideologis, cara pandang terhadap kehidupan, kondisi atau keadaan masyarakat dan kehidupan budaya.

Berikut ini akan dipaparkan unsur-unsur intrinsik tersebut:

1. Tokoh

adalah salah satu unsur yang sangat penting serta menarik perhatian sebab memberikan kesan di cerita. Menyampaikan pendapat melalui gambaran fisik dan juga melalui tokoh tentang pengarang tokoh yang menjadi fokus. Tokoh-tokoh cerita digambarkan sebagai aktor yang diceritakan seiring berjalannya setiap cerita dalam cerita. Pengarang tokoh yang diceritakan dalam cerita dapat berupa sosok manusia, binatang bahkan benda-benda lain yang berfungsi sebagai gambaran manusia.

2. Alur Cerita

Sejarah erat kaitannya dengan cerita yang digambarkan oleh peristiwa. Alur adalah rangkaian peristiwa yang terjadi dalam sebuah cerita.

3. Latar/*Setting* Cerita

Latar cerita dapat dipahami sebagai dasar cerita yang terjadi atas dasar keseluruhan cerita. Ada tiga hal di balik cerita: *setting* tempat, *setting* waktu dan *setting mood*.

4. Tema Cerita

Tema cerita merupakan gagasan yang menghubungkan isi cerita. Tema cerita merupakan pesan utama yang ingin disampaikan pengarang melalui isi cerita. Tema sebuah cerita disempurnakan seperti elemen internal lainnya, yaitu karakter, penokohan, plot, latar, sudut pandang, dan pesan.

5. Pesan Moral

Itulah pesan yang ingin disampaikan oleh penulis kepada para pembaca. Pesan moral mengacu pada terjadinya konflik atau masalah yang baik atau buruk.

6. Sudut Pandang Cerita

Sudut pandang yang digunakan pengarang atau pengarang untuk memberikan gambaran kepada pembaca tentang tokoh, perbuatan tokoh, dan peristiwa yang membentuk cerita.

Cerita adalah kebutuhan manusia yang universal, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Bagi anak-anak, cerita bukan hanya memberikan manfaat emosional, melainkan juga membantu mereka tumbuh di banyak hal.

1. Mendukung perkembangan pribadi dan moral anak

Cerita memiliki efek yang sangat kuat pada pemikiran dan perilaku anak karena mereka menikmati cerita meskipun dibacakan beberapa kali. Melalui pengulangan, imajinasi anak, dan nilai keintiman antara guru atau orang tua, cerita dapat secara efektif memengaruhi pemikiran mereka.

2. Membantu dengan kebutuhan imajinasi dan fantasi

Anak-anak perlu mengarahkan imajinasi dan imajinasinya pada berbagai hal yang selalu muncul di benaknya. Usia prasekolah adalah waktu aktif untuk imajinasi anak-anak. Tidak jarang anak mengarang cerita yang menurut sebagian orang tua adalah bohong. Mengembangkan keterampilan berbicara anak Cerita yang baik tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik dan juga merangsang perkembangan komponen terpenting kecerdasan linguistik, yaitu kemampuan menggunakan bahasa.

3. Meningkatkan minat anak dalam membaca dan menulis

Leonhardt mengakui pengaruh cerita terhadap kecerdasan linguistik anak. Menurut pendapatnya, cerita memancing indera bahasa anak. Anak-anak yang senang mendengar dan membaca cerita lebih mampu berbicara, menulis, dan memahami topik yang kompleks.

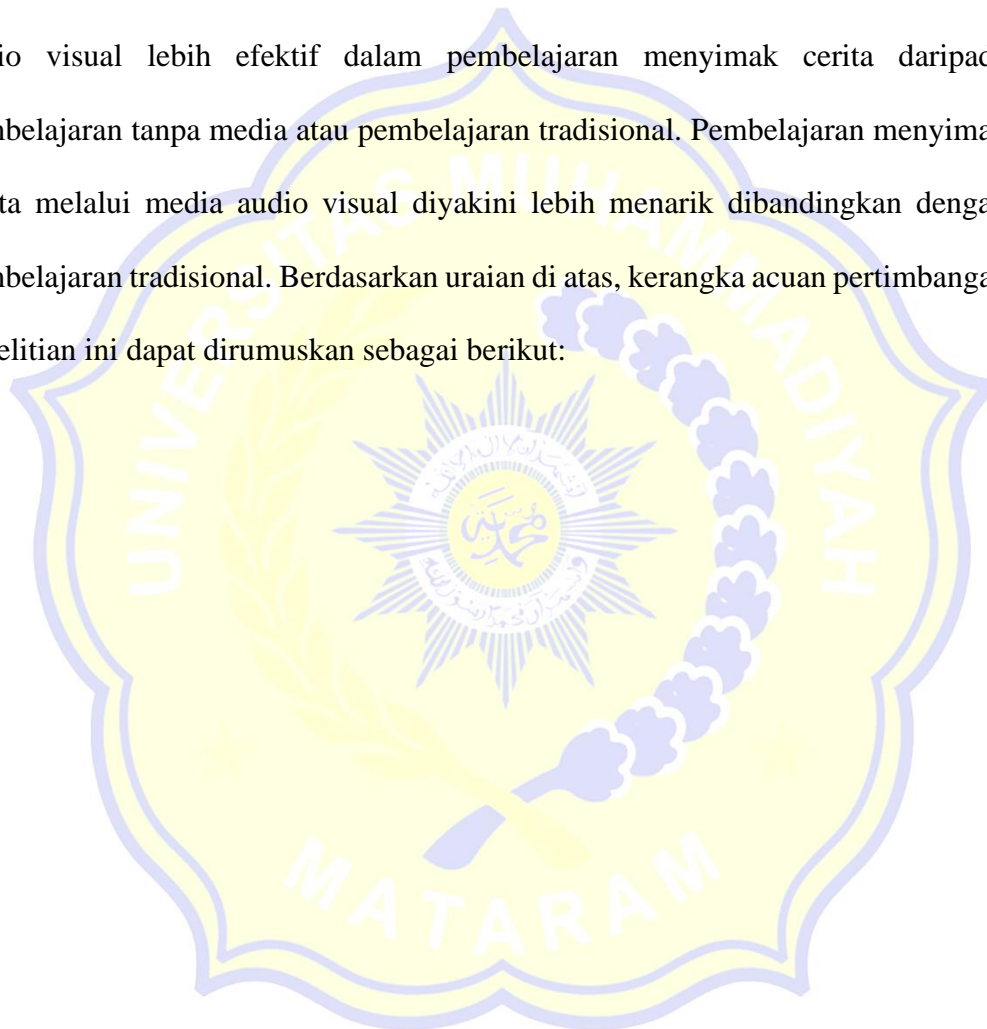
4. Membuka Cakrawala Pengetahuan Anak

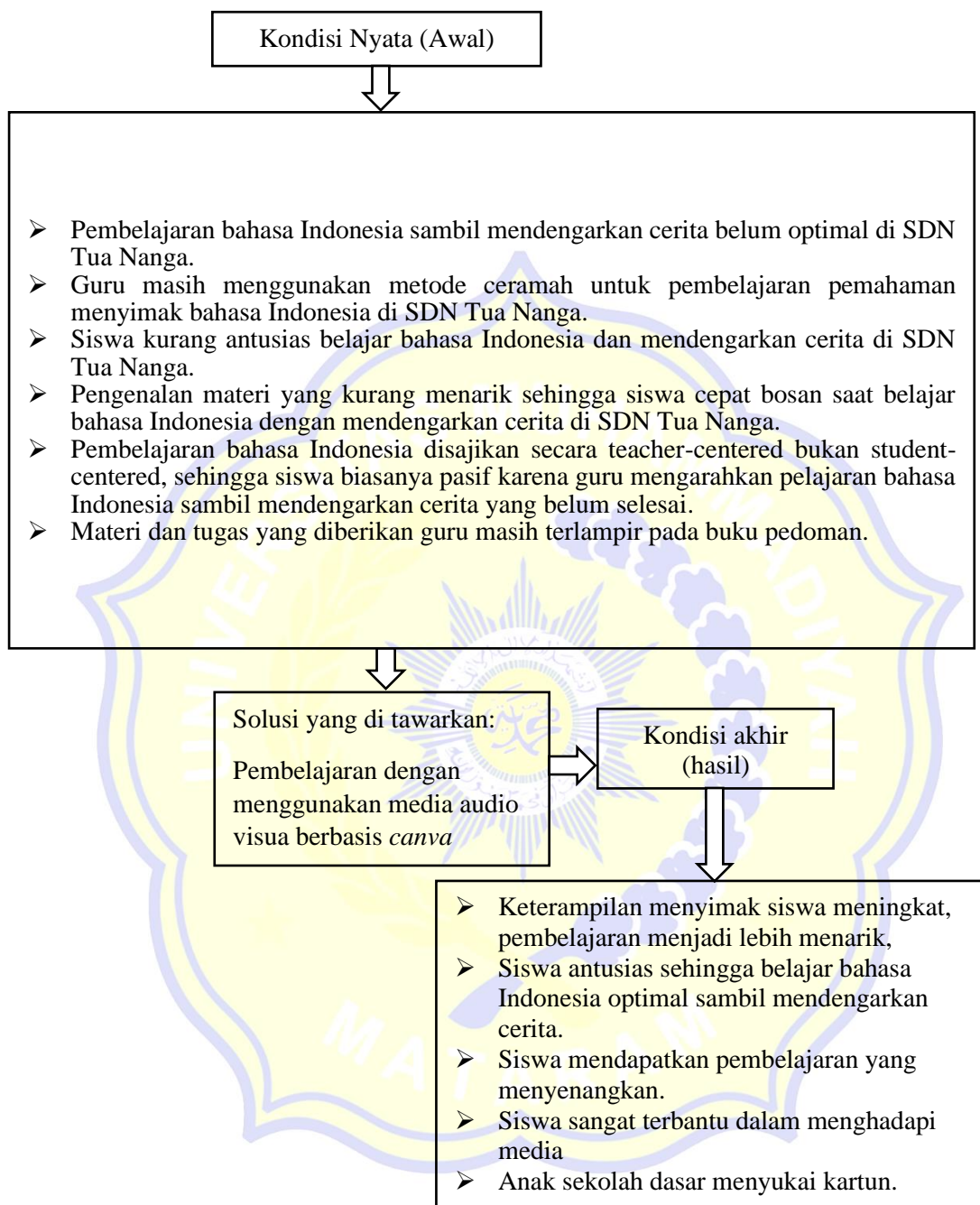
Mendengar cerita meninggalkan kesan mendalam dan dapat menggugah semangat anak untuk belajar lebih dalam. Cerita dapat merangsang minat anak untuk belajar dan meningkatkan kesadaran dan pengetahuan tentang keanekaragaman lingkungan.

2.3 Kerangka Pikir

Pendidikan adalah upaya sadar untuk mewujudkan potensi setiap individu dan mempersiapkan masa depan melalui berbagai upaya. Potensi yang akan dikembangkan atau diwujudkan meliputi kreativitas, rasa dan karsa atau potensi yang dikaitkan dengan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Peran Pembina dalam mengoptimalkan peserta didik dan mewujudkan potensinya sangat penting. Tugas pendidik adalah memusatkan pembelajaran. Tentunya juga termasuk terciptanya kondisi pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, memotivasi dan menggairahkan. Misalnya, karena bahasa Indonesia bukan ilmu pasti seperti matematika, maka dalam pembelajaran bahasa Indonesia biasanya guru menggunakan metode ceramah atau menulis yang membuat siswa bosan, dan belum ada upaya untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran. Kebosanan ini menyebabkan rendahnya minat dan motivasi siswa untuk mengikuti

pembelajaran (learning). Jika kedua hal tersebut terus berlanjut, tidak menutup kemungkinan kinerja siswa juga akan menurun dan tujuan pembelajaran dari standar kompetensi kelulusan tidak akan tercapai. Oleh karena itu, berdasarkan praduga, ada kecenderungan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dengan media audio visual lebih efektif dalam pembelajaran menyimak cerita daripada pembelajaran tanpa media atau pembelajaran tradisional. Pembelajaran menyimak cerita melalui media audio visual diyakini lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Berdasarkan uraian di atas, kerangka acuan pertimbangan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:





Gambar 1. Kerangka Berfikir

2.4 Hipotesis Statistik Penelitian

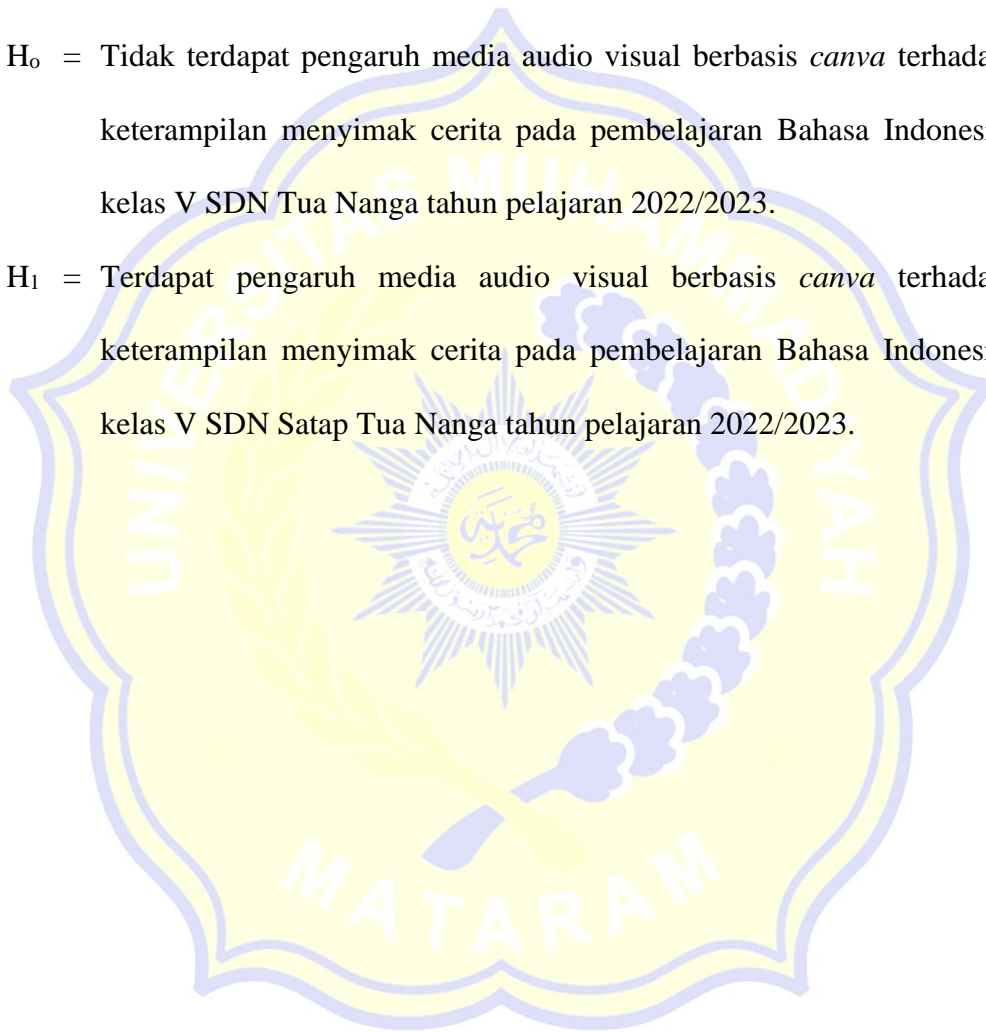
$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

H_0 = Tidak terdapat pengaruh media audio visual berbasis *canva* terhadap keterampilan menyimak cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Tua Nanga tahun pelajaran 2022/2023.

H_1 = Terdapat pengaruh media audio visual berbasis *canva* terhadap keterampilan menyimak cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Satap Tua Nanga tahun pelajaran 2022/2023.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

3.1.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dikelas V SDN Tua Nanga Kab. Sumbawa Barat, Kec. Poto Tano.

3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2022-2023, urutan kajian mencerminkan kalender akademik sekolah.

1. Tahap persiapan, meliputi: tahap pengajuan judul, penyusunan proposal, pengajuan permohonan izin penelitian dan pelaksanaan penelitian di SDN Tua Nanga.
2. Tahap pelaksanaan adalah tindakan yang terjadi di lokasi. Tahap implementasi ini meliputi pengujian instrumen dan pengumpulan data yang telah diperiksa validitas dan reliabilitasnya.
3. Tahap pelaksana, tahap pengolahan data sertapenyusunan laporan penelitian.

3.2 Subyek Penelitian

Di dalam penelitian yang menjadi subyek adalah peserta didik SDN Satap Tuananga kelas eksperimen VB dengan jumlah 22 orang, kelas kontrol VA dengan jumlah 22 orang. Total populasi keseluruhan siswa kelas V SDN Satap Tuananga ialah 44 orang.

3.3 Metode dan Desain

Penelitian yang dipakai yaitu metode kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan alur mencari informasi pada suatu bidang pengetahuan, memakai informasi berupa angka untuk menjelaskan apa yang ditemukan atau ingin diketahui. Penelitian kuantitatif berupa penelitian eksperimen. Penelitian yang dipakai adalah metode kuantitatif, bersifat eksperimen semu, berdasarkan desain kelompok pretest-posttest.

penulis mengujinya melalui media audio visual berbasis Canva dalam mendapatkan informasi lanjut tentang pengaruh menyimak cerita di kelas Bahasa Indonesia dengan membandingkan tes menyimak siswa yang memakai media audio visual sebagai kelas eksperimen dengan siswa yang tidak memakai media audio visual sebagai kategori kontrol. Desain penelitian adalah pretest-posttest kontrol group desain. Dalam desain ini, ada dua kelompok yang diuji terlebih dahulu dalam mempelajari lebih lanjut tentang keterampilan mendengarkan dasar siswa SDN Tua Nanga, khususnya Kelas V (lima). Namun, hasil tes pendahuluan cukup signifikan. Sebuah post-test dilakukan setelah dua kelas diperlakukan berbeda. Untuk mengetahui perbedaan pemahaman siswa, diadakan mata kuliah eksperimen dan mata kuliah kontrol.

Ada kelas VB untuk kelas eksperimen dan VA sebagai kelas kontrol. Struktur rencana penelitian adalah:

Tabel 1 Desain penelitian *Pretest Posttest Group Design*

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
RE	O1	XE	O2
RK	O3	-	O4

Keterangan:

R_E = Kelas eksperimen.

R_K = Kelas control.

O_1 = Pretest kelas eksperimen.

O_3 = Pretest kelas control.

X_E = Perlakuan dengan memakai media pembelajaran *audio visual*.

O_2 = Posttest kelas eksperimen.

O_4 = Posttest kelas control.

Pada desain penelitian ini, objek yang diteliti dikenai proses pembelajaran. Sebelum dikasih perlakuan, dilakukan tes pendahuluan pada kelompok kelas tes dan kelompok kelas control, dimana posisi awal siswa ditentukan. Selain itu, kelompok Kelas eksperimen mendapatkan tindakan pembelajaran media audio visual serta kelas control mendapatkan tindakan pembelajaran visual. Setelah mengolah kedua objek tersebut, dilakukan tes akhir

3.4 Variabel Penelitian

Pada dasarnya, variabel penelitian adalah sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti dalam mempelajari untuk membantu mendapatkan informasi mengenai serangkaian kesimpulan. Atribut atau nilai orang serta objek tindakan yang

memiliki variasi yang diindikasikan untuk diperiksa serta disimpulkan. Jenis hubungan variabel penelitian merupakan hubungan timbal balik dimana satu variabel bisa menjadi sebab dan akibat bagi variabel lainnya.

1. Variabel Bebas (variabel X)

Pada dasarnya variabel ini merupakan variabel yang mempengaruhi variabel dependen. Subvariabel bebas dalam penelitian ini merupakan media audiovisual berbasis Canva.

2. Variabel Terikat (variabel Y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen. Subvariabel dependen untuk penelitian ini yaitu kemampuan mendengar subjek bahasa Indonesia.

Pengaruh hubungan antara variable bebas (X) dengan variable terikat (Y) bisa digambarkan:

$X \rightarrow Y$ Keterangan:

X = Media pembelajaran audio visual.

Y = Keterampilan Menyimak.

3.5 Populasi dan Sampel

Populasi adalah seluruh unit yang diperkirakan dengan menggunakan hasil statistik dari sampel penelitian. Populasi dibagi menjadi dua bagian, adalah populasi sasaran serta populasi sampel. Populasi sampel yaitu satuan dari seluruh wilayah studi, dan populasi sasaran adalah bagian dari populasi sampel yang parameternya diperoleh atau diperkirakan dengan menggunakan sampel studi. Sampel berarti contoh. Artinya, makna contoh bukan hanya makna contoh, tetapi contoh yang lebih mewakili pilihan topik penelitian yang kesimpulannya bisa

mewakili semua kelompok. Jenis pengambilan sampel mesti bertanggung jawab secara metodologis serta 3 hal yang harus dilatih saat menggunakan sampel:

1. Dapat memberikan informasi faktual sebanyak mungkin beserta tenaga, waktu serta sumber daya yang terbatas.
2. Mampu memberikan gambaran yang dapat diandalkan mengenai suasana kelompok sasaran.
3. Mampu menentukan hasil penelitian dengan memperkirakan tingkat kesalahan dari hasil yang didapat.

Populasi penelitian ini hanya siswa kelas V SDN Tua Nanga, dan pengambilan sampel menggunakan teknik simple random sampling.

“Probability Sampling yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama anggota populasi dipilih menjadi anggota sampel. Pada penelitian ini teknik simple random sampling dicirikan sederhana karena pencantuman anggota dalam populasi dilaksanakan secara acak, tidak memperhitungkan kelas populasi.

Pada penelitian ini seluruh populasi SDN Tua Nanga termasuk kelas V. Sampel yang didapatkan terdapat kelas yang ada. Disini penulis membagi jumlah siswa pada Kelas V yang hanya terdiri dari satu kelas menjadi dua kelas, dimana kelas VA terdiri dari 22 siswa sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas VB terdiri dari 22 siswa sebagai kelas eksperimen. Sebagai sampel penelitian diambil sampel sebanyak 44 siswa dari kelas yang semuanya merupakan siswa kelas V. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran SDN Tua Nanga Kelas V.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini harus memakai cara yang pas ketika memilih dan membutuhkan teknik serta alat pengumpulan data yang terkait. Jika informasi yang diperoleh relevan, informasi yang objektif dimungkinkan. Tes adalah stimulus yang diberikan kepada seseorang agar menimbulkan respons yang pada akhirnya berfungsi sebagai dasar untuk skor numerik. Ada beberapa persyaratan untuk tes, adalah uji validitas serta reliabilitas. Disini peneliti memakai pengumpulan data melalui tes tertulis serta dokumentasi. Dalam mendapatkan informasi yang diinginkan, peneliti mesti menggunakan tehnik pengumpulan data:

3.6.1 Tes

Tes terdiri dari serangkaian pertanyaan atau tugas yang musti dijawab dan diselesaikan oleh peserta ujian dengan tujuan dalam menentukan kemampuan dalam materi tertentu pas dengan tujuan yang ingin dituju. Tes bisa dikatakan sebagai kumpulan dari beberapa pertanyaan yang mesti dijawab untuk mengukur beberapa aspek perilaku.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes soal pilihan ganda berjumlah 20 soal, Bobot tertinggi adalah 1) dan bobot terendah adalah 0. Artinya, jika semua jawaban benar, skornya adalah 20, dan jika semua jawaban salah, skornya adalah 0.

Tes tertulis adalah tes yang disajikan kepada penguji dalam bentuk pertanyaan yang diharapkan jawaban tertulisnya. Umumnya tes ini dipakai dalam mengukur aspek kognitif siswa. Setiap sekolah atau lembaga pendidikan sering mengadakan tes tertulis yang mengukur pengetahuan siswanya.

3.6.2 Dokumentasi

Dokumentasi yaitu cara pengumpulan informasi dan fakta kuantitatif dalam jumlah besar serta data yang disimpan di bahan dalam bentuk dokumentasi. Cara dokumen penelitian ini dipakai dalam mencari informasi tertulis seperti nama siswa, profil sekolah serta hal-hal lain yang dibutuhkan untuk penelitian ini.

3.7 Instrument Penelitian

Peneliti melaksanakan instrument memakai alat ukur yang bagus. Alat ukur dalam penelitian dikatakan dengan instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah alat yang dipakai dalam mengukur fenomena yang diteliti secara khusus.

1. Tes

Instrument yang dipakai yaitu soal pilihan ganda berjumlah 20 soal, Bobot tertinggi adalah 1) dan bobot terendah adalah 0. Jadi jika semua jawaban benar, skornya adalah 20, dan jika semua jawaban salah, skornya adalah 0. Untuk meringkasnya ke bentuk kisi-kisi, dapat direpresentasikan yaitu: Cari tahu hasil mendengarkan cerita tentang masalah lingkungan dengan subbagian yang sesuai dengan cerita dan kejadian. Pertama, peneliti membuat kisi-kisi tes pemahaman mendengarkan didasarkan indikator. Kisis-kisi itu adalah:

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Menyimak

Variabel	Definisi Operasional	Indikator Penilaian	Butir soal
keterampilan pendengaran cerita Malin Kundang sebelum menggunakan media audiovisual (tradisional) (X)	Metode menyimak lebih menitikberatkan pada sumber informasi yang diterima siswa hanya dari guru, secara pasif saja, dan memandang sesama siswa sebagai pesaing yang harus dikalahkan.	1. Kenali nama-nama karakter 2. Tulis karakter karakter 3. Identifikasi lokasi cerita dengan mengacu pada kalimat atau paragraf pendukung 4. Tentukan elemen cerita: Plot, pesan/ pesan moral dan tema	6,8,9,13,17 12,15,16 1,3,14, 2, 10 4,5,7
Kemampuan menyimak cerita Malin Kundang sesudah menggunakan media audiovisual (Y)	Metode menyimak, dimana siswa memposisikan diri sebagai subjek, bereaksi aktif terhadap media audiovisual sebagai lingkungan belajar, dan siswa bisa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.	5. Siswa mengetahui isi cerita dan dapat menceritakannya kembali 6. Berikan pendapat atau saran (komentar) secara logis dan perhatikan pilihan kata serta bahasa yang santun	11, 18 19, 20

2. Dokumentasi

Dokumentasi penelitian ini digunakan untuk mencari informasi dalam bentuk tulisan, seperti informasi Siswa, informasi guru, visi misi sekolah, profil sekolah, materi sekolah serta hal-hal lain yang dibutuhkan di penelitian ini. Adapun Kisi-kisinya sebagai berikut:

Tabel 3 Kisi-Kisi Lembar Daftar Dokumentasi

No	Aspek Yang Didokumentasikan	Hasil Dokumentasi	
		Ya	Tidak
1	Data Siswa		
2	Data Guru		
3	Visi- Misi Sekolah		
4	Profil Sekolah		
5	Perlengkapan Sekolah		
6	Foto-Foto Kegiatan Penelitian		

Adapun kisi-kisi keterlaksanaan pembelajaran kelas eksperimen dengan memakai media audio visual berbasis *canva* serta kelas control menggunakan media audio (suara) sebagai berikut:

Tabel 4 Kisi-kisi Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen dengan Menggunakan Media Audio Visual berbasis *canva*

No	Kegiatan Awal	Skor			
		1	2	3	4
1.	Guru mengucapkan salam serta berdoa bersama.				
2.	Guru melakukan presensi.				
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.				
4.	Persepsi: Guru memperkuat informasi dengan mengajukan beberapa pertanyaan sebelum pelajaran dimulai.				
Kegiatan Inti					
5.	Guru memaparkan unsur intrinsik di cerita.				

6.	Guru menyiapkan LCD, laptop, serta speaker.				
7.	Siswa mengamati pemutaran film animasi cerita rakyat.				
8.	Peserta didik mencatat hal penting yang ada di cerita.				
9.	Guru memaparkan amanat yang ada di cerita.				
10.	Guru menekankan pada hal yang belum dipahami peserta didik.				
11.	Peserta didik memberi kesempatan agar bertanya kepada guru.				
12.	Guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.				
Kegiatan Akhir					
13.	Guru memberikan pesan moral untuk siswa.				
14.	Guru mengucapkan salam				

Tabel 5 Kisi-kisi Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol dengan menggunakan media audio (suara)

No	Kegiatan Awal	Skor			
		1	2	3	4
1.	Guru mengucapkan salam serta berdoa bersama.				
2.	Guru melakukan presensi.				
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dituju.				
4.	Persepsi: Guru memperkuat informasi dengan mengajukan beberapa pertanyaan sebelum pelajaran dimulai.				
Kegiatan Inti					
5.	Guru memaparkan unsur intrinsik di cerita.				
6.	Guru menyiapkan teks cerita rakyat.				

7.	Siswa mendengarkan cerita rakyat yang dibacakan guru di depan kelas.				
8.	Siswa mencatat hal yang penting yang ada dalam cerita.				
9.	Guru menjelaskan amanat yang ada di cerita.				
10.	Guru memberikan menekankan hal yang belum dipahami siswa.				
11.	Siswa diberi kesempatan untuk bertanya kepada guru.				
12.	Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.				
Kegiatan Akhir					
13.	Guru memberikan pesan moral untuk siswa.				
14.	Guru mengucapkan salam				

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

3.8 Uji Coba Instrumen

3.8.1 Uji Validitas

Ada dua jenis validitas, adalah validitas logis serta validitas empiris, yang terbagi menjadi dua bagian, adalah validitas konstruk serta validitas isi. dalam penelitian ini sebab instrumen penelitian dibuat didasarkan teori yang relevan serta dibuat memakai kisi-kisi instrumen yang direvisi, validitas diuji menggunakan teknik pengujian validitas konstruk. Kisi-kisi pengukuran didiskusikan dengan dosen sebagai ahli (*expert opinion*), kemudian diperiksa dan didiskusikan pentingnya akurasi Pengukuran. Kelayakan ditentukan dengan menghubungkan skor setiap item dengan skor total.

Teknik pengujian validitas penelitian ini memakai rumus korelasi product-moment dengan memakai *statistik SPSS 26*. Hasil uji korelasi lalu dibandingkan beserta nilai R-tabel di taraf signifikansi 0,05 dari total 29 siswa.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas berarti keterandalan hasil pengukuran, yaitu keakuratan pengukuran. Reliabilitas adalah derajat keterpercayaan atau keandalan suatu instrumen. Setiap alat ukur harus dapat memberikan hasil pengukuran yang relatif konsisten dari waktu ke waktu. Reliabilitas instrumen adalah tingkat konsistensi hasil yang diperoleh subjek pada instrument yang sama dalam kondisi yang beda. Rumus yang digunakan untuk penelitian ini dalam menentukan keandalan meter adalah Cronbach's Alpha. Reliabilitas memuaskan bila koefisiennya mencapai 0,600, tetapi kadang-kadang koefisien yang bukan begitu besar masih dapat dipakai bersama-sama dalam skala lain untuk skala yang mencapai 0,600, tetapi kadang-kadang masih dapat digunakan koefisien yang tidak begitu besar secara bersama-sama. pada skala pengukuran lain.

Tabel 6 Interpretasi Koefisien Korelasi Reliabilitas

Interval koefisien	Interpretasi
0,00-0,20	Sangat Lemah
0,21-0,40	Lemah
0,41-0,60	Cukup
0,61-0,80	Tinggi

3.8.3 Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran tes yaitu kemampuan tes untuk memperkirakan jumlah mata pelajaran yang dapat dijawab oleh peserta tes benar. Jika banyak topik yang bisa dijawab dengan benar, jadi tingkat kesulitan ujiannya tinggi. Sebaliknya, jika

hanya beberapa mata pelajaran yang menjawab dengan benar, maka tingkat kesulitannya rendah. Kesulitan Ujian Peneliti memakai rumus berlabel P serta statistik *SPSS 26* untuk menyederhanakan kesulitan ujian.

Tabel 7 Interpretasi Tingkat Kesukaran

Nilai	Interpretasi
P- 0,00	Sangat Sukar
$0,00 < P \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < P \leq 0,70$	Sedang
$0,71 < P \leq 1,00$	Mudah
P - 100	Sangat Mudah

Soal yang baik tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah. Hal ini disebabkan karena soal yang sederhana tidak memotivasi siswa untuk memecahkan masalah, sedangkan soal yang terlalu sulit membuat siswa putus asa karena memecahkan masalah di luar kemampuan mereka dan kemudian mereka tidak termotivasi untuk mengerjakannya.

3.8.4 Daya Pembeda

Daya pembeda tes adalah kemampuan tes untuk membedakan peserta tes yang baik dari yang kurang cerdas. Alasan pemisahan kekuasaan adalah karena ada kelompok yang cerdas, yaitu kelompok penguji yang cerdas, yang dibagi menjadi dua bagian yang sama rata berdasarkan hasil. Rumus yang digunakan untuk menentukan perbedaan setiap elemen didasarkan pada *statistik SPSS 26*. Tabel interpretasinya adalah sebagai berikut:

Tabel 8 Interpretasi Daya Beda

Nilai	Interpretasi
< 0,2	Jelek
0,20 – 0,40	Sedang
0,40 – 0,70	Baik
0,70 – 1	Sangat Baik
-	Sangat Buruk

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan jelas serta bisa digunakan untuk menjawab uji hipotesis dan merumuskan masalah. Pemahaman ini melekat dalam penelitian kuantitatif.

Langkah analisis data adalah mengevaluasi nilai tes tertulis dengan menghitung rata-rata nilai tes berdasarkan validitas serta reliabilitas. Normalitas distribusi data serta uji-t kemudian diperiksa. Hitung ukuran efek (ES) dan buat kesimpulan tentang jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian. Untuk materi listening sebelum serta sesudah memakai materi audio visual berbasis Canva, secara langsung Kelas V SDN Tua Nanga.

3.9.1 Uji Coba Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas Tujuannya adalah menentukan apakah populasi berdistribusi normal. Program komputer *SPSS Statistics 26* digunakan untuk menguji normalitas. Jika probabilitas $> 0,05$, data terdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai probabilitas $< 0,05$, maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah variasi itu homogen. Metode uji homogenitas terdiri dari memakai uji-F dengan bantuan program komputer *SPSS Statistics 26*. Rumus yang dipakai adalah uji-f:

Mencari F_{hitung} yaitu:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians besar}}{\text{varians kecil}}$$

Atau

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

keterangan: $s_1^2 = \text{Varians besar.}$

$s_2^2 = \text{Varians kecil.}$

c. Uji Hipotesis

Saat menguji populasi data dengan uji normalitas serta homogenitas, hipotesis dibuat dengan menggunakan uji-t ketika data populasi berdistribusi normal dan populasinya homogen. *Statistik SPSS 26* digunakan untuk perhitungan dalam penelitian ini. Tes ini dilaksanakan pada dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan didefinisikan sebagai sampel yang memiliki subjek yang sama tetapi mendapat perlakuan yang berbeda, mis. Subyek A mendapat tindakan (konvensional), kemudian subyek B mendapat perlakuan (eksperimen). Uji yang dilaksanakan sebelum analisis uji-t sampel berpasangan, adalah uji varian yang diasumsikan, terdiri dari mencari tahu apakah variannya sama atau berbeda. Setelah menguji asumsi varian, uji-t sampel berpasangan dilakukan untuk membuat keputusan. Hal ini terlihat setelah dilaksanakan analisis data adalah:

- a) Jika signifikan $> 0,05$, maka diterima.
- b) Jika signifikan $< 0,05$, maka ditolak.