

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI AUDIO
VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK
CERITA ANAK PADA SISWA KELAS V SDN 79 KOTA
BENGKULU**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Universitas Islam
Negri Fatmawati Sukarno Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Bidang Ilmu Tarbiyah**



Oleh :

ANISA NURFADILA
NIM: 1711240003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
2022**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU**

FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
Alamat: Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/i Anisa Nurfadila

NIM : 1711240003

Kepada,

Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr.Wb setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan
seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr/i :

Nama : Anisa Nurfadila

NIM : 1711240003

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual

Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada

Kelas V SDN 79 Kota Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah guna
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd) dalam bidang ilmu Tarbiyah.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, 24 Nov 2021

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Hj. Khairiah, M.Pd
NIP. 196805151997032004

Dayun Riadi, M.Ag
NIP. 197207072006041002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu
Telp. (0736) 51276-51171-51172

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **"Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Kelas V di SDN 79 Kota Bengkulu"** yang ditulis oleh **Anisa Nurfadila, NIM: 1711240003**, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu pada hari Kamis, 30 Desember 2021, dan dinyatakan lulus memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua
Dr. Mus Mulvadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004

Sekretaris
Khosi'in, M.Pd.Si
NIP. 198807102019031004

Penguji 1
Dr. Ahmad Suradi, M.Ag
NIP. 197601192007011018

Penguji 2
Dr. H. Rizkan, M.Pd
NIP. 196207021998031002

Bengkulu, 31 Januari 2022
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mus Mulvadi, M.Pd
NIP. 197005142000031004

MOTTO

“Jadilah Orang Berilmu Niscaya Akan Diangkat Derajatmu Beberapa Tingkat.
Janganlah Jadi Orang Tuli, Apapun Nasihat Kebaikan Yang Diberikan Tidak
Akan Peduli”

(QS. Al-Mujadilah/58 ayat 11)

PERSEMBAHAN

Hari ini setitik kebahagiaan telah ku nikmati, sekeping cita-cita telah kuraih tetapi perjuanganku belum selesai sampai disini. Kebahagiaanku hari ini telah mewakili impian yang aku harapkan selama ini dimana kebahagiaan yang memberiku motivasi untuk selalu berjuang mewujudkan mimpi, harapan dan keinginan menjadi kenyataan, karena aku yakin Allah akan selalu mendengarkan do'aku karena Dialah yang mengatur semuanya. Dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT, ku persembahkan skripsi ini untuk:

1. Keluargaku tercinta, kedua orang tuaku Ayah (Rohman Alrasyid) dan ibu (Sriyatun Mu'miningsih) yang senantiasa mencurahkan kasih sayang dukungan dan do'a yang tak pernah putus untuk anaknya.
2. Adek kesayangan tete Ahmad Faroza Alrasyid Dan Ahmad Firdaus Yusran Alrasyid, terima kasih selalu memberi tawa di setiap sudut rumah hingga aku benar percaya *home sweet* itu ada, serta semua sanak saudaraku, terima kasih banyak sampai detik ini saya mencapai puncak keberhasilan adalah berkat dukungan dan do'a dari kalian.
3. Teman yang selalu ada Aisyah Rahma Putri Welly S.Mat, Helmia Meinika S.Tr. Keb, orang yang selalu memberikan dukungan, semangat, dorongan dan selalu ada dalam kondisi apapun.
4. Sahabatku Aida Fitriani S.Hum, Oktia lebismawati S.E, Dwi Harmita S.Pd, yang selalu memberikan semangat dan do'a.
5. Teman seperjuangan keluarga besar PGMI terutama "PGMI G" angkatan 2017 yang selalu memberikan semangat untuk berjuang bersama.
6. Semua sahabat dan rekan-rekan seperjuangan yang tak mungkin saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan cerita dan pengalaman hidup yang takkan aku lupakan.
7. Untuk Agama, Bangsa serta Almamater tercintaku.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anisa NurFadila

NIM : 1711240003

Jurusan : Tarbiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

Pengaruh penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Kelas V SDN 79 Kota Bengkulu

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Bengkulu, 2021

Pembuat Pernyataan,



Anisa NurFadila
NIM. 1711240003

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anisa Nurfadila
NIM : 1711240003
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Animasi AudioVisual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Kelas V SDN 79 Kota Bengkulu

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program. www.turnitin.com dengan Submission ID: 1709912465. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 25% dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, **23** November 2021

Mengetahui,
Ketua Tim Verifikasi


Dr. Ali Akbariono, M.Pd
NIP. 197507022000032002

Yang Menyatakan


Anisa Nurfadila
NIM. 1711240003

ABSTRAK

Anisa NurFadila, (1711240003), Skripsi dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Kelas V SDN 79 Kota Bengkulu. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu. Ibu Dr. Hj. Khairiah, M.Pd Selaku pembimbing I dan Bapak Dayun Riadi, M. Ag Selaku Pembimbing II.

Kata Kunci: Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak apada kelas V SDN 79 Kota Bengkulu? Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada kelas V SDN 79 Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan 2 kelompok yaitu kelas VA berjumlah 18 orang sebagai kelompok eksperimen dan VB berjumlah 18 orang sebagai kelas kontrol. Variabel penelitian ini terdiri variabel bebas yaitu keterampilan menyimak cerita anak menggunakan alat bantu “media animasi audio visual” Sedangkan variabel terikat yaitu keterampilan menyimak. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan Observasi, Tes dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisa dengan menggunakan teknik analisa data yang terdiri dari uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Setelah itu data diolah menggunakan uji hipotesis meliputi uji-T terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh, $t_{hitung} = 4,580$ sedangkan t_{tabel} dengan df 34 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,018. Demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,580 > 2,018$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu Terdapat pengaruh keterampilan menyimak cerita anak siswa kelas V yang diajarkan dengan menggunakan media animasi audio visual lebih baik dari pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan keterampilan menyimak cerita anak di SDN 79 Kota Bengkulu. Dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil tes kelas VA lebih tinggi dibandingkan kelas VB dan terdapat perbedaan belajar Bahasa Indonesia antara kelas yang diajar dengan menggunakan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak dengan tanpa menggunakan media animasi audio visual pada kelas V di SDN 79 Kota Bengkulu.

KATA PENGANTAR

Segala puji Allah SWT yang telah memberikaan nikmat kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini, shalawat dan salam semoga selalu tecurahkan kepada tauladan kita, Nabi Muhammad SAW keluarga dan sahabatnya.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah banyak membantu, membimbing, dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini terutama dosen pembimbing, semoga semua bantuan menjadi amal yang baik serta iringan doa dari penulis agar semua pihak di atas mendapat imbalan dari Allah SWT.

1. Bapak Prof. Dr. Zulkarnain, M.Pd selaku rektor UIN FAS Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis dalam menimba ilmu dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M.Pd. selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN FAS Bengkulu yang telah memberikan dukungan, membantu, membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
3. Ibu Nurlaili. S. Ag., M.Pd.I selaku ketua jurusan Tarbiyah UIN FAS Bengkulu yang selalu memberi motivasi, petunjuk, dan bimbingan demi keberhasilan penulis.
4. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M.Pd selaku Ka. Prodi PGMI UIN FAS Bengkulu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini mulai dari pengajuan judul sampai skripsi ini selesai.
5. Dr.Hj.Khairiah,M.Pd selaku dosen pembimbing pertama dalam penulisan skripsi ini, yang telah banyak membimbing, memberi masukan, saran dan nasehat kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan

6. Bapak Dayun Riadi, M.Pd selaku dosen pembimbing kedua dalam penulisan skripsi ini, yang telah banyak membimbing, memberi masukan, saran dan nasehat kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Bapak Syahril M.Ag Kepala Perpustakaan UIN FAS Bengkulu yang telah menyediakan fasilitas buku sebagai referensi penulis.
8. Seluruh Dosen dan Staf yang khusus mengajar di Fakultas Tarbiyah Tadris yang telah mendidik, memberi nasehat serta mengajarkan ilmu-ilmu yang bermanfaat kepada mahasiswa.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya bagi Khazanah ilmu pengetahuan. Aamiin.

Bengkulu, 2022

Penulis

Anisa NurFadila

NIM. 1711240003

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
SURAT PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DASTAR BAGAN.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	6

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	7
1. Media Animasi Audio Visual	6
a. Pengertian Media.....	7
b. Manfaat Media.....	8
c. Jenis-Jenis Media.....	9

d. Fungsi Media	10
e. Kelebihan Media	11
f. Pengertian Media Animasi	11
g. Konsep Dasar Animasi	12
h. Jenis Animasi.....	15
2. Keterampilan Menyimak Cerita Anak	16
a. Pengertian keterampilan Menyimak.....	16
b. Manfaat menyimak.....	17
c. Tujuan Menyimak.....	18
d. Ragam Menyimak.....	20
e. Hakikat Cerita Anak.....	25
f. Unsur-Unsur Cerita Anak.....	26
g. Manfaat Cerita Anak.....	27
B. Penelitian Relevan	29
C. Kerangka Berfikir	30
D. Perumusan Hipotesis	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian	32
C. Populasi dan Sampel Penelitian	32
D. Definisi Operasional Variabel.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data Penelitian	35
F. Instrumen Penelitian.....	37
G. Uji Validasi dan Realibilitas	37
H. Teknik Analisis Data	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	41
1. Sejarah SDN 79 Kota Bengkulu	41
2. Visi dan Misi SDN 79 Kota Bengkulu	41

3. Keadaan Sarana dan Prasarana	42
4. Daftar Nama Guru dan Karyawan SDN 79 Kota Bengkulu	43
B. Deskripsi Data.....	44
C. Uji Hipotesis Data.....	67
D. Pembahasan.....	70

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	74

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Kerangka Berpikir 30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penunjukan Pembimbing

Lampiran 2 Surat Tugas Komprehensif

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian

Lampiran 4 Surat Keterangan Selesai Penelitian

Lampiran 5 Kartu Bimbingan Proposal dan Skripsi

Lampiran 6 Daftar Hadir Seminar

Lampiran 7 Surat Izin Dari Sekolah

Lampiran 8 Surat Izin Dari Falkutas

Lampiran 9 Surat Selesai Penelitian

Lampiran 10 Lembar Validasi

Lampiran 11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Lampiran 12 Butiran Pertanyaan

Lampiran 13 Butiran Soal

Lampiran 14 Cover Buku

Lampiran Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran ini sangat penting untuk keterampilan menyimak merupakan prantara atau penghubung yang terletak antara dua pihak, atau sarana komunikasi seperti koran, radio, televisi, film, poster dan spanduk. Media ini merupakan suatu yang bersifat meyakinkan dan dapat merangsang pikiran, prasaan, dan kemauan audiens atau sisah sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut¹

Media pembelajaran yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Media Pengajaran sebagai benda yang dapat dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.²

Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-pristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang³

Media pembelajaran digunakan juga sangat beragam tergantung pada jenis informasi yang akan disampaikan baik berupa fisik maupun digital.dapat

¹ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Kata Pena, 2016), h. 2 – 4.

² Basyiruddin Usman, Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta:Ciputat Pers , 2002), h. 11.

³ Azhar Arsyad Dan Asfah Rahman, *Media Pembelajaran* (Jakarta:Pt Rajagrafindo, 2014), h. 30.

disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan. Media juga sebagai perantara guru untuk menyajikan segala sesuatu/pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa, tetapi dapat digambarkan secara tidak langsung melalui media.⁴ Media animasi adalah merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup, saat ini animasi media yang sangat populer di bidang multimedia. Seiring dengan perkembangan teknologi seorang animator menjadi lebih mudah untuk menerapkan prinsip animasi pada sebuah produk animasi.

Dan pengaruh prinsip animasi terhadap metode penyampaian informasi pada khalayak umum. menurut Mayer Morene animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian, animasi cocok untuk menciptakan realitas dari sesuatu yang semu, sesuatu yang tidak mampu ditangkap oleh realitas dalam citra visual⁵

⁴ Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 2 - 3

⁵Arief S. Sadiman Dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019), h. . 17-18

Dari hasil observasi awal yang telah dilakukan di kelas V pada siswa-siswi di SDN 79 Kota Bengkulu. Peneliti menemukan bahwa dalam proses pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan cara anak-anak memperhatikan gambar yang di berikan guru secara lisan. Akan tetapi, masih banyak siswa-siswi yang kurang paham dengan metode yang digunakan. Hal ini dikarnakan banyaknya siswa yang kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru akibatnya siswa-siswi tidak bisa menceritakan kembali apa yang telah diceritakan, Dari hasil observasi ini dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak anak-anak belum meningkat sebagaimana yang diharapkan.⁶

Berdasarkan permasalahan tersebut maka guru dituntut melakukan kreatifitas untuk selalu kreatif, inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran seperti media audio visual, sebagaimana Arsyad menyebutkan bahwa pengajaran melalui media audio visual memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti penggunaan proyektor, tape recorder, proyektor visual yang lebar. Jadi, pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa⁷

Menurut Ova Ziaucha anak-anak akan lebih muda menghafal Al-Qur'an dengan menggunakan audio visual dikarnakan gaya penghafal lebih

⁶ Harti Sukma Selaku Guru Tematik Kelas V, Wawancara di Dalam Ruangn Kelas VB SDN 79 Kota Bengkulu Tanggal 28 September 2020)

⁷ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 52

mengingat apa yang dilihat⁸ Karakteristik media audio visual adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu media audio dan visual⁹ Kelebihan menggunakan media animasi audio visual membuat anak melihat langsung perubahan dari data angka ke data gambar, dan terletak pada nada suara dan intonasi komunikator yang didengar oleh penerima pesan, sehingga apabila komunikatornya mampu menyampaikan pesan dengan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti dengan nada dan gaya suara yang baik maka khalayak penerima pesan akan mudah tertarik dan informasi yang diterima kelibatannya nyata.¹⁰

Berdasarkan hal tersebut diatas maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas V SDN 79 Kota Bengkulu”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dari hasil penelitian pendahuluan dapat didefinisikan masalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya penggunaan media audio visual seperti:
 - 1). Anak tidak paham menyimak.

⁸ Ova Ziaucha, *Dalam Dekapan Ibu Kedu*, (Hak Cipta:2020), h. 14

⁹ Joni Purwono, “*Pendidikan dan Pembelajaran*” Jurnal fkip, Vol.2, No.2, (April, 2014), h. 127

¹⁰ Iwan Zahar , *Pembelajaran Secara Visual*, (Jakart : PT Elex media komputindo, 2009), h. 113

- 2). Anak tidak bisa menceritakan kembali
 - 3). Anak diberikan gambar secara lisan tidak paham.
- b. Model pembelajaran yang menonton
- 1). Menggunakan model ceramah
 - 2). Menulis materi dipapan tulis
 - 3). Berdiskusi
 - 4). Guru masih lemah manajemen kelas
- c. keterampilan menyimak cerita anak masih kurang optimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi pokok permasalahan pada:

1. Objek penelitian adalah siswa-siswi kelas V semester genap SDN 79 Kota Bengkulu
2. Materi pembelajaran dibatasi hanya pada materi cerita anak berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar kelas V semester genap
3. Pengaruh keterampilan menyimak cerita anak dilihat dari tes yang diberikan pada kelas kontrol (pembelajaran tanpa menggunakan media animasi audio visual) dan kelas eksperimen (pembelajaran menggunakan media animasi audio visual).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, terdapat rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana keterampilan menyimak cerita anak berlangsung ?

2. Bagaimana penggunaan media animasi audio visual berpengaruh dengan keterampilan menyimak cerita anak pada SDN 79 Kota Bengkulu?
3. Apakah penggunaan media animasi audio visual dan keterampilan menyimak cerita anak bisa diselesaikan?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana keterampilan menyimak cerita anak berlangsung.
2. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media animasi audio visual berpengaruh dengan keterampilan menyimak cerita anak pada SDN 79 Kota Bengkulu
3. Untuk mengetahui apakah penggunaan media animasi audio visual dan keterampilan menyimak cerita anak bisa diselesaikan

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah Lembaga

Dapat digunakan sebagai bahan informasi dan kajian untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai media animasi audio visual penerapan media dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Memberikan masukan pada guru kelas tentang pengaruh penggunaan media animasi.

c. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan sebuah contoh yang nyata dalam keterampilan menyimak dengan menggunakan media animasi audio visual

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti sendiri karena dengan adanya penelitian ini akan menambah wawasan dan pengetahuan. Sekaligus memberikan pengalaman bagi peneliti dan bekal untuk kedepannya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Animasi Audio Visual

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah yang berarti “tengah”, “perantara" atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran, media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integrasi dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh¹¹

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada dirinya.¹² Media dibagi menjadi pers (koran harian, majalah mingguan dan bulanan), televisi, film, DVD, video, musik, internet, *games*, *chatting*, sms, banyak

¹¹ Teni Nurrita, “Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa,” Miskat, Vol.03, No.01, (2018), h. 173.

¹² M. Fadillah, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 73.

berpendapat tentang pengaruh dari media ini.¹³ Interaksi siswa dengan media inilah yang sebenarnya merupakan wujud nyata dari tindak belajar. Belajar terjadi dalam diri siswa ketika mereka berinteraksi dengan media, dan karena itu tanpa media, belajar tidak akan pernah terjadi.¹⁴

Menurut Ova Ziaucha anak-anak akan lebih muda menghafal Al-Qur'an dengan menggunakan audio visual dikarenakan gaya penghafal lebih mengingat apa yang dilihat.¹⁵ Karakteristik media Audio-visual adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu media audio dan visual Secara umum, media bisa dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima. Informasi tersebut bisa berupa apapun, baik yang bermuatan pendidikan, politik, teknologi, maupun informasi atau yang biasa disebut dengan berita. Media yang digunakan juga sangat beragam tergantung pada jenis informasi yang akan disampaikan baik berupa fisik maupun digital. Dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan,

¹³ Willem De Jong, *Pendekatan Pedagogik dan Didaktik*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017), h. 117

¹⁴ Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), h. 230at m

¹⁵ Ova Ziaucha, *Dalam Dekapan Ibu Kedu*, (Hak Cipta:2020), h. 14

keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan. Media juga sebagai perantara guru untuk menyajikan segala sesuatu/pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa, tetapi dapat digambarkan secara tidak langsung melalui media.¹⁶

Menurut Arsyad media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Dalam konteks dunia pendidikan Gerlach dan Ely mengungkapkan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.¹⁷

Menurut Mahfud dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses

¹⁶ Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 2 - 3

¹⁷ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung : Citra Aditya, 2014), h. 12

pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁸ Menurut Atwi mendefinisikan, media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.¹⁹

Adapun langkah-langkah penggunaan media audio visual sebagai berikut:

1. Persiapan

Kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat persiapan yaitu:

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran
- b. Mempelajari buku petunjuk penggunaan media
- c. Menyiapkan dan mengatur peralatan media yang akan digunakan.

2. Pelaksanaan / penyajian

Pada saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media audio visual, guru perlu mempertimbangkan seperti:

- a. Memastikan media dan semua peralatan telah lengkap dan siap digunakan

¹⁸Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 15.

¹⁹Rosma Hartini, *Strategi Belajar Mengajar*, (Institut Agama Islam Negri Bengkulu, 2019), h. 65

- b. Menjelaskan tujuan yang akan dicapai
- c. Menjelaskan materi pelajaran kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung
- d. Menghindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi siswa

3. Tindak lanjut

Aktivitas ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan menggunakan media audio visual. Disamping itu aktivitas ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan yang bisa dilakukan diantaranya diskusi, observasi, eksperimen, latihan dan tes adaptasi

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.²⁰ Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rasangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.²¹

²⁰ Teni Nurrita, "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa," *Miskat*, Vol.03, No.01, (2018), h. 171.

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), h. 19.

b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Bahwa media bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pengajaran dengan baik, menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi, dengan mengombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan, serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berbagai dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berbagai aktivitas lain, seperti mengamati, mendemonstrasikan, presentasi, dan lain-lain:

1) Manfaat media pembelajaran bagi guru.

- a) Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar
- b) Memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis.
- c) Membantu kacermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.
- d) Membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran yang abstrak.
- e) Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan.

- f) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa.
- a) Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar.
 - b) Memotivasi siswa untuk belajar baik di kelas maupun mandiri.
 - c) Memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media
 - d) Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran
 - e) Memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.²²

c. Jenis-jenis media pembelajaran

1. Teknologi Cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses percetakan mekanis atau fotografi, seperti buku dan materi visual statis.

2. Teknologi Audio Visual

Teknologi audio visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

3. Teknologi Berbasis Komputer

Merupakan menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor

²² Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rordakarya, 2018), h. 14-15.

4. Teknologi Gabungan

Untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

d. Media Audio Visual

Audio dapat diartikan sebagai suara, visual berarti grafik, gambar dapat dilihat²³ Audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya.

Jadi media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio. Media ini dibagi lagi ke dalam dua kategori yaitu:

1. Audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar dalam seperti: film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara.
2. Audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti: film suara, video-caset, televisi, HP, dan komputer²⁴

²³ Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rordakarya, 2018), h. 18

²⁴ Joni Purwono, Sri Yutmini dan Sri Anitah, "Pengaruh Penggunaan Audio Visual Pada Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan," *Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.2, No.2, (2014), h. 129-130.

Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Film dan video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Media Audio Visual Mempunyai Sifat Sebagai Berikut:

1. Kemampuan untuk meningkatkan persepsi
2. Kemampuan untuk meningkatkan pengertian
3. Kemampuan untuk meningkatkan ingatan
4. Kemampuan untuk memberikan penguatan atau pengetahuan hasil yang dicapai
5. Dengan menggunakan media audio visual, pembelajaran akan memberikan pengalaman langsung dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk siswa.

e. Fungsi Media Audio Visual

1. Fungsi atensi
2. Fungsi afektif
3. Fungsi kognitif
4. Fungsi kompensatoris

f. Manfaat Media Audio Visual

Adapun manfaat yang diberikan oleh teknologi pada dunia pendidikan yakni perkembangan teknologi dalam hal perkembangan media pembelajaran yang lebih spesifiknya yakni media audio visual:

1. Meningkatkan rasa saling perhatian dan simpati kelas, meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
2. Membuahkan perubahan perilaku signifikan tingkah laku siswa
3. Menunjukkan hubungan.

g. Kelebihan Media Audio Visual

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan)
2. Media audio visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial
3. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti: objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model²⁵

h. Pengertian Media Animasi

Animasi berasal dari kata latin *anima*, yang berarti jiwa (*soul*) atau *animare* yang berarti nafas kehidupan (menggerakkan kehidupan). Menyatakan jika digunakan sebagai bentuk hiburan, animasi sering disebut kartun. Disebut demikian karena dalam pembuatannya dibuat banyak gambar yang beruntut dan dimanipulasi sedemikian rupa sehingga tampak gambar tersebut seolah-olah dapat bergerak. Yang menyatakan animasi dalam sebuah aplikasi multimedia dapat menjanjikan suatu visual ulang lebih dinamik serta menarik kepada penonton karena ia memungkinkan sesuatu yang mustahil atau kompleks dalam kehidupan nyata dapat direalisasikan didalam aplikasi

²⁵Joni Purwono, Sri Yutmini dan Sri Anitah, “Pengaruh Penggunaan Audio Visual Pada Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan,” Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol.2, No.2, (2014), h. 130-131.

tersebut. Animasi digunakan untuk memberikan gambaran pergerakan bagi suatu objek, menjadikan suatu objek yang tetap atau statis dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup.²⁶

Pengertian animasi adalah “merupakan kumpulan gambar yang diolah serupa sehingga menghasilkan gerakan” mewujudkan ilusi bagi pergerakan memaparkan atau menampilkan suatu urutan yang berubah sedikit demi sedikit kecepatan yang tinggi. Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut.

i. Konsep Dasar Animasi

1. Movie

Dalam membuat animasi maka seseorang akan mengatur jalan cerita dari animasi tersebut. Membuat beberapa objek dan merangkainya menjadi suatu bagian yang bermakna tertentu, sesuatu movienterkadang terdiri dari beberapa animasi yang terkadang disebut movie clip. Clip-clip movie tersebut dapat dirangkai kembali menjadi movie baru. Suatu scenario yang dapat dianalognya sebagai suatu episode.

²⁶ Yunuarti Widi Astuti, Ali Mustadi, “ *Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD,*” Prima Edukasia, Vol.02, No.02, (2014), h. 254.

2. Objek

Sebelum membuat animasi maka terlebih dahulu anda akan membuat objek. Baru kemudian anda akan mengatur gerakan-gerakan dari objek tersebut. Flash

3. Teks

Dengan teks anda dapat menulis pesan yang akan anda sampaikan pada animasi anda. Selain itu pesan/teks dapat anda buat dalam bentuk animasi. Anda dapat menjalankan teks sesuai dengan animasi yang anda inginkan. Dalam flash teks dikategorikan dalam tiga jenis yaitu: teks statis label, teks dinamis dan teks input

4. Sound

Animasi yang anda buat dapat disertakan dengan sound agar tampak lebih menarik. Penambahan sound pada suatu movie akan memperbesar ukuran file anda. Format sound yang dapat anda pergunakan dalam flash dapat bermacam-macam seperti WA,MP3. Anda dapat mengimport sound dari luar tetapi untuk sound-sound tertentu telah disediakan didalam program flash

j. Jenis-jenis Animasi

Animasi yang sering kita lihat memiliki bentuk dan ragam sesuai dengan fungsi maupun merancu pada teknik pembuatannya:

1. Animasi Cell

Kata cell berasal dari kata “celluloid” yang merupakan materi yang digunakan untuk membuat film gambar bergerak pada tahun-tahun awal animasi. Animasi cel biasanya merupakan lembaran-lembaran yang membentuk animasi tunggal. Masing-masing sel merupakan bagian yang terpisah, misalnya antar objek.

2. Animasi Frame

Animasi frame adalah animasi paling sederhana. Contohnya ketika kita membuat gambar-gambar yang berbeda-beda gerakannya pada sebuah tepian buku kemudian kita buka buku tersebut dengan menggunakan jempol secara cepat maka gambar akan kelihatan gerakannya.

3. Animasi Sprite

Gambar digerakkan dengan latar belakang yang diam. Sprite adalah bagian dari animasi yang bergerak secara mandiri, seperti misalnya: burung terbang, planet yang berotasi, bola memantul, ataupun logo yang berputar.

4. Animasi Path

Animasi yang dari objek yang bergerak sepanjang garis kurva yang ditentukan sebagian lintasan. Misalnya dalam pembuatan animasi kereta api, pesawat yang membutuhkan lintasan gerakan tertentu. Pada kebanyakan animasi path dilakukan juga efek looping yang membuat gerakan path terjadi secara terus menerus.

5. Animasi Spline

Spline adalah representasi matematis dari kurva sehingga gerakan objek tidak hanya mengikuti garis lurus melainkan bentuk kurva.

6. Animasi Vektor

Vektor adalah garis yang memiliki ujung pangkal, arah dan panjang. Animasi vektor mirip dengan animasi sprite, tetapi animasi sprite menggunakan bitmap sedangkan animasi vektor menggunakan rumus matematika untuk menggambarkan sprite-nya.

7. Animasi Karakter

Terbiasanya terdapat di film kartun, cerita anak merupakan efek hidup (visual gerak pada gambar atau obyek).²⁷

Film Animasi merupakan media yang menciptakan khayalan gerak sebagai hasil pemotretan rangkaian gambar yang melukiskan perubahan posisi. Media film animasi menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual dengan sertai unsur gerak. Media ini akan menjadi menarik dan akan selalu siap diterima penonton khususnya anak-anak. Banyak sekali film animasi yang ada di Indonesia, baik itu yang mendidik ataupun tidak mendidik. Pemanfaatan film animasi yang mendidik sangatlah bagus untuk membantu anak dalam belajar. Pemanfaatannya sebagai media

²⁷M.S.Gumelar, *Animation hybrid technique*, (Rangkuman pustaka, 2017), h. 1-3.

pembelajaran bisa merangsang anak tertarik dalam materi yang disampaikan karena disertai gambar bersuara dan bergerak yang menarik sesuai usia anak.

Selain itu film animasi dipilih karena memiliki latar, tokoh, dan keruntutan peristiwa atau kejadian (alur). Unsur gambar yang ada juga menjadikan jalan cerita yang dialami tokoh-tokoh didalamnya lebih menarik.²⁸

Kelebihan menggunakan media animasi audio visual membuat anak melihat langsung perubahan dari data angka ke data gambar, dan terletak pada nada suara dan intonasi komunikator yang didengar oleh penerima pesan, sehingga apabila komunikatornya mampu menyampaikan pesan dengan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti dengan nada dan gaya suara yang baik maka khalayak penerima pesan akan mudah tertarik dan informasi yang diterima kelibatannya nyata²⁹

Dengan demikian bahwa berdasarkan pendapat para ahli tersebut diatas maka audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur, gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan, pesan atau informasi, meningkatkan prestasi. Dengan indikator: (1). Menampilkan gambar (2). Menampilkan Suara (3). Dapat mengomunikasikan pesan (4). Menyampaikan informasi (5). Meningkatkan prestasi

²⁸ Yunuarti Widi Astuti, Ali Mustadi, “ *Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD,*” Prima Edukasia, Vol.02, No.02, (2014), h. 252

²⁹ Iwan Zahar , *Pembelajaran Secara Visual,* (Jakart : PT Elex media komputindo, 2009), h. 113

2. Keterampilan Menyimak Cerita Anak

a. Pengertian keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak adalah kemampuan seseorang dalam mencerna atau memahami kata atau kalimat yang diucapkan oleh mitra bicara atau media tertentu. Kemampuan ini sebenarnya dapat dicapai dengan latihan yang terus menerus untuk mendengarkan perbedaan-perbedaan bunyi unsur-unsur kata dengan unsur-unsur lainnya.

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.³⁰

Kemampuan menyimak seseorang akan mempengaruhi kemampuan berbahasa seseorang seperti, berbicara, membaca dan menulis. Seorang penyimak yang baik adalah seorang penulis yang baik. Seorang penyimak yang baik adalah seorang pembaca yang baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa menyimak mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan.³¹

³⁰ Henry Guntur Tarigan, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Penerbit Angkasa, 2015), h. 31.

³¹ Lira Hayu, “*Pengembangan RPKPS dan SAP Menyimak Berbasis Pendekatan Kontekstual Teaching And Learning*” STKIP PGRI, Vol. 2, No 2 (2016), h. 2.

b. Tahap-Tahap Menyimak

Hal lain yang perlu diketahui oleh penyimak adalah tahap-tahap dalam menyimak. Menyimak merupakan suatu proses yang dilakukan secara bertahap, tahap-tahap ini sangat mempengaruhi hasil menyimak yang tujuan akhirnya apakah si penyimak memahami apa yang telah disampaikan oleh pembicara. Menurut Tarigan, ada empat tahap yang dapat dilakukan dalam menyimak yaitu: ³²

- a) Tahap mendengar yaitu tahap mendengar merupakan proses awal yang dilakukan oleh pembicara. Mendengar ujar atau pembicaraan berulah pada tahap awal atau berada dalam tahap hearing.
- b) Tahap memahami yaitu setelah mendengarkan pembicaraan yang disampaikan telah dilakukan, maka isi pembicaraan perlu dimengerti atau dipahami dengan baik oleh penyimak. Tahap ini disebut tahap *understanding*.
- c) Tahap mengevaluasi yaitu tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Setelah penyimak menerima gagasan, ide dan pendapat yang disampaikan oleh pembicara, penyimak pun dapat menanggapi isi dari pembicaraan, evaluasi proses pembelajaran dan evaluasi hasil pembelajaran.
- d) Tahap menginterpretasi yaitu penyimak yang baik, cermat dan teliti belum puas kalau hanya mendengar dan memahami isi ujaran sang pembicara, tetapi ada keinginan untuk menafsirkan atau

³² Henry Guntur Tarigan, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Penerbit Angkasa, 2015), h.19.

menginterpretasikan isi yang terdapat dalam ujaran. Setelah memahami dan dapat menafsirkan atau menginterpretasikan isi pembicaraan langkah selanjutnya penyimak harus menilai atau mengevaluasi pendapat serta gagasan si pembicara. Apakah isi pembicaraan sesuai atau tidak.³³

c. Manfaat Menyimak

Menurut Setiawan dalam Suratno, manfaat sebagai berikut:

- a) Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi kemampuan siswa.
- b) Meningkatkan intelektualitas serta memperdalam penghayatan keilmuan dan khasanah ilmu kita.
- c) Memperkaya kosa kata kita, menambah perbendaharaan ungkapan yang tepat, bermutu, dan puitis.
- d) Memperluas wawasan, meningkatkan penghayatan hidup, serta membina sifat terbuka dan objektif.
- e) Meningkatkan kepekaan dan kepedulian sosial. Lewat menyimak kita dapat mengenal seluk beluk kehidupan dengan segala dimensinya
- f) Meningkatkan citra artistik, jika yang kita simak itu merupakan bahan simakan yang isinya halus dan bahasanya indah.
- g) Menggugah kualitas dan semangat mencipta kita untuk menghasilkan ujaran-ujaran dan tulisan-tulisan yang berjati diri. Jika

³³ Mamik Wijayanti, “*Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Tema Budi Pekerti iswa disekolah Dasar,*” PGSD FIP, Vol. 02, No. 03 (2014), h. 5.

banyak menyimak kita akan mendapatkan ide-ide cemerlang dan pengalaman hidup yang berharga.³⁴

Berdasarkan manfaat menyimak diatas maka manfaat menyimak cerita anak dalam penelitian ini adalah untuk menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi kemanusiaan, mengevaluasi agar dapat menilai materi simakan, meningkat dan menumbuhkan sikap aresiatif, serta mendapatkan hiburan melalui cerita anak.

D. Tujuan Menyimak

Kegiatan menyimak merupakan kegiatan yang disengaja dan direncanakan untuk mencapai suatu tujuan. Seseorang tidak akan menyimak kalau tidak mempunyai maksud tertentu untuk menyimak. Sebaliknya, seorang pembicara melakukan kegiatan karena mempunyai tujuan yang diharapkan dari penyimak, untuk mencapai tujuan tertentu ada dua aspek yang diperhatikan³⁵

- a. Ada pemahaman dan tanggapan penyimak terhadap pesan pembicara
- b. Pemahaman dan tanggapan penyimak terhadap pesan itu sesuai dengan kehendak pembicara.

Berdasarkan kedua tujuan diatas kalau dirinci lebih jauh, maka tujuan menyimak dapat diuraikan seperti berikut:

- 1). Mendapatkan fakta

³⁴ Henry Guntur Tarigan, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Penerbit Angkasa, 2015), h. 15.

³⁵ Kembong Daeng, Johar Amir, dan Akmal Hamsa, *Pembelajaran keterampilan menyimak*, (Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar, 2010) , h. 18-20.

- 2). Menganalisis fakta
- 3). Mengevaluasi fakta
- 4). Mendapatkan hiburan
- 5). Memperbaiki kemampuan berbicara

E. Ragam Menyimak

a. Menyimak Ekstensif adalah sejenis kegiatan menyimak mengenai hal-hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu ujaran, tidak perlu dibawah bimbingan langsung dari seorang guru, pada umumnya, sumber yang paling baik bagi berbagai aspek menyimak ekstensif adalah rekaman-rekaman yang dibuat oleh guru sendiri karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan yang hendak dicapai.

- 1). Menyimak sosial pengalaman menunjukkan bahwa anak kecil umumnya mempunyai sedikit alasan untuk tidak menyimak secara tekun dan sungguh-sungguh terhadap suatu hal
- 2). Menyimak sekunder adalah sejenis kegiatan menyimak secara kebetulan
- 3). Menyimak estetik adalah fase terakhir dan kegiatan termasuk kedalam menyimak secara kebetulan dan menyimak secara ekstensif.
- 4). Menyimak pasif adalah penyerapan suatu ujaran tanpa upaya sadar yang biasanya menandai upaya-upaya kita pada saat

belajar dengan kurang teliti, tergesa-gesa menghapal luar kepala, berlatih santai, serta menguasai suatu bahasa.

b. Menyimak intensif diarahkan pada suatu kegiatan yang jauh lebih diawasi, dikontrol terhadap suatu hal tertentu. Dalam hal ini haruslah diadakan suatu pembagian penting, sebagai berikut. (a) menyimak intensif sebagai bagian dari program pengajaran bahasa. (b) pada pemahaman serta pengertian secara umum. Jelas bahwa dalam butirkedua ini makna bahasa secara umum sudah diketahui oleh para siswa. Adapun bagian dari menyimak intensif sebagai berikut:

- 1) Menyimak kritis adalah sejenis kegiatan menyimak berupa pencarian kesalahan atau kekeliruan bahkan juga butir-butir yang baik dan benar dari ucapan seorang pembicara dengan alasan-alasan yang kuat dan dapat diterima oleh akal sehat.
- 2). Menyimak konsentratif yaitu mengikuti petunjuk yang terdapat dalam pembicaraan, memahami urutan ide-ide sang pembicara, mencari dan mencatat fakta-fakta penting.
- 3). Menyimak kreatif sejenis kegiatan dalam menyimak yang dapat mengakibatkan kesenangan rekonstruksi imajinatif para penyimak terhadap bunyi, penglihatan, gerakan, serta perasaan kinestetik yang disarankan atau dirangsang oleh sesuatu yang disimaknya

- 4). Menyimak eksploratif bersifat menyelidik atau sejenis kegiatan menyimak intensif dengan maksud dan tujuan menyelidiki sesuatu terarah dan lebih sempit.
- 5). Menyimak interogatif sejenis menyimak intensif yang menuntut lebih banyak konsentrasi dan seleksi, pemusatan perhatian dan pemilihan butir-butir dari pembicaraan sang pembicara karena penyimak akan mengajukan banyak pertanyaan
- 6). Menyimak selektif hendaknya tidak menggantikan menyimak pasif, tetapi justru memperlengkapinya. Beberapa bahasa menuntut adaptasi atau penyesuaian tertentu terhadap urutan prosedur yang disarankan berikut ini namun disimak secara selektif: (1) nada suara (2) bunyi asing (3) bunyi yang bersamaan (4) kata dan frasa (5) bentuk ketata bahasaan.³⁶

F. Faktor Pengaruh Menyimak

- a. Faktor Fisik seorang penyimak merupakan faktor penting yang turut menentukan keefektifan serta kualitas keaktifannya dalam menyimak
- b. Faktor psikologis sangat menguntungkan bagi kegiatan menyimak dengan penuh perhatian, misalnya pengalaman-pengalaman masa lalu yang sangat menyenangkan yang telah menentukan minat-minat dan pilihan-pilihan dan kepandaian yang beranekaragam.

³⁶ Henry Guntur Tarigan, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Penerbit Angkasa, 2015), h. 37-53

- c. Faktor pengalaman sikap-sikap kita merupakan hasil pertumbuhan, perkembangan serta pengalaman kita sendiri, kurangnya atau tiadanya minat pun agaknya merupakan akibat dari pengalaman yang kurang atau tidak ada sama sekali pengalaman dalam bidang yang akan disimak itu. Sikap-sikap yang antagonistik, sikap-sikap yang menentang, serta bermusuhan timbul dari pengalaman-pengalaman yang tidak menyenangkan.
- d. Faktor sikap adalah wajar dalam kehidupan ini, kita memang cenderung menyingkirkan atau menghilangkan hal-hal yang dapat membuat kita goyang, membuat kita tidak seimbang, atau yang justru membuat kita mempertanyakan posisi kita sendiri pada suatu pokok tertentu.
- e. Faktor motivasi merupakan salah satu butiran penentu keberhasilan seseorang, kalau seseorang memiliki motivasi kuat untuk mengerjakan sesuatu, orang itu diharapkan akan berhasil mencapai tujuan, begitu pula halnya dengan menyima, kebanyakan kegiatan menyimak melibatkan sistem penilaian kita sendiri.
- f. Faktor jenis kelamin begitu pula kebiasaan-kebiasaan menyimak kita dapat berbeda-beda satu sama lain. Perbedaan ini turut pula ditentukan oleh perbedaan jenis kelamin. Dari beberapa penelitian, beberapa pakar menarik kesimpulan bahwa pria dan wanita pada umumnya mempunyai perhatian yang berbeda, dan cara mereka memusatkan perhatian pada sesuatu pun berbeda pula.

- g. Faktor lingkungan betapa besarnya pengaruh lingkungan terhadap keberhasilan menyimak khususnya terhadap keberhasilan belajar para siswa pada umumnya, baik yang menyangkut lingkungan fisik ruangan kelas, maupun yang berkaitan dengan suasana sosial kelas.

G. Kemampuan Menyimak Siswa Sekolah Dasar

Tujuan utama pengajaran ialah agar para siswa terampil berbahasa, dalam pengertian terampil menyimak, terampil berbicara, terampil membaca, dan terampil menulis. Dalam buku yang berjudul “Tulare Country Cooperative Language Arts Guide” Khusus mengenai keterampilan menyimak, dalam buku petunjuk itu terdapat uraian sebagai berikut:

a. Taman kanak-kanak (4-6 tahun)

- 1). Menyimak pada teman yang sebaya dalam kelompok bermain atau kegiatan lainnya.
- 2). Mengembangkan waktu perhatian yang sangat panjang terhadap cerita atau dongeng.
- 3). Dapat mengingat petunjuk dan pesan yang sederhana atau yang mudah dipahami.

b. Kelas satu (5-7 Tahun)

- 1). Menyimak untuk menjelaskan yang ada dalam pikiran atau untuk mendapatkan jawaban bagi pertanyaan
- 2). Dapat mengulangi sesuatu yang telah didengarnya secara tepat dan benar.

3). Menyimak bagi tertentu pada kata dan lingkungan

c. kelas Dua (6-8 Tahun)

1). Menyimak dengan kemampuan memilih yang meningkat

2). Membuat saran, pendapat dan mengemukakan pertanyaan untuk memeriksa pengertiannya

3). Sadar akan situasi atau kondisi dengan menempatkan kapan sebaiknya menyimak, kapan pula sebaiknya tidak usah menyimak.

d. kelas Tiga dan Empat (7-10 Tahun)

1). Menyadari akan nilai menyimak sebagai suatu sumber informasi dan sumber kesenangan

2). Menyimak pada laporan orang lain dan siaran radio atau media audio lainnya dengan maksud tertentu serta dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang bersangkutan dengan hal itu

3). Menunjukkan penguasaan kosa kata buku dengan kata atau ekspresi yang tidak mereka pahami maknanya.

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

1). Menyimak secara kritis terhadap keliruan, kesalahan dan petunjuk keliru yang menurutnya yang tepat

2). Menyimak pada aneka ragam cerita puisi, rima kata-kata dan yang memperoleh kesenangan pada sesuatu yang baru yang disimaknya.

Anak memiliki tahapan keterampilan menyimak yang berbeda-beda dalam masa pertumbuhannya. Ada yang cepat dan ada pula yang lambat, seperti yang sudah dijabarkan mengenai keterampilan

menyimak pada usia anak pada umumnya, semakin seing melatih keterampilan menyimak anak, semakin cepat dan baik perkembangan keterampilan menyimak anak kedepannya.³⁷

Menurut Heryadi kegiatan menyimak merupakan tindakan atau aktivitas mental dalam menangkap, memahami, menimbang, dan merespon pesan yang terkandung dalam simbol-simbol bahasa lisan. Peristiwa menyimak akan melalui dua proses, yaitu proses mendengar dan proses mendengarkan, dengan kata lain menyimak dapat didefinisikan sebagai suatu proses menyerap informasi yang dilakukan menginterpretasi, dan mendengarkan respon terhadap apa yang disimak. Peristiwa menyimak akan melibatkan beberapa hal, yaitu pendengaran, penglihatan, penghayatan, ingatan, pengertian, bahkan hati nurani juga terlibat dalam peristiwa menyimak.³⁸

Berdasarkan serangkaian pendapat para ahli tersebut diatas dapat disintesiskan bahwa keterampilan menyimak cerita anak merupakan kegiatan mendengarkan secara aktif dan kreatif untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang disampaikan secara lisan yang bertujuan untuk belajar, untuk memecahkan masalah atau, untuk mengevaluasi, untuk mengapresiasi, untuk mendapatkan fakta, untuk mendapatkan inspirasi dan dapat menghibur diri serta bermanfaat untuk menambah

³⁷ Henry Guntur Tarigan, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Penerbit Angkasa, 2015), h. 31

³⁸ Delia Putri, dkk, *Keterampilan Berbahasa*, (Qinara Media, 2019), h. 4-5

ilmu pengetahuan, memperkaya kosa kata dan meningkatkan kepekaan atau kepedulian sesama. Dengan indikator:

- 1) Mendengarkan secara aktif dan kreatif
- 2).Menangkap isi atau pesan
- 3).Memahami makna komunikasi
- 4).Memecahkan masalah
- 5). Mendapatkan fakta
- 6). Kepedulian sesama.

3. Cerita Anak

a. Hakikat Cerita Anak

Karakteristik pada cerita anak tidak banyak perbedaan dengan karakteristik yang terdapat pada hakikat sastra yang lainnya. Nurgiyanto berpendapat bahwa sastra yaitu gambaran atau citra kehidupan. Gambaran itu disampaikan melalui peristiwa kehidupan pada setiap pelaku dalam menjalani peristiwa dalam kehidupan-kehidupan sehari-hari sebagaimana telah dipaparkan melalui cerita.

Cerita anak menjadi sebuah objek dan merupakan cerita anak yang menjadi fokus perhatian yang digambarkan secara konkret didalam cerita. Cerita anak merupakan sebuah cerita dimana anak dijadikan sebagai subjek yang dapat menjadikan pusat perhatian. Tokoh dalam cerita anak siapa saja namun seharusnya adalah anak-anak . tokoh anak yang dijadikan sebagai subjek dalam cerita tidak hanya

fokus menjadi pusat perhatian, tetapi dijadikan sebagai pusat kisah cerita, selanjutnya cerita anak adalah sebuah cerita yang menceritakan suatu wujud gambar-gambar yang berupa binatang, manusia, dan lingkungan.

Arti pentingnya cerita bagi pendidikan anak taman kanak-kanak, tidak dapat dilepaskan dari kemampuan guru dalam mentransmisikan nilai-nilai luhur kehidupan dalam bentuk cerita atau dongeng. Kemampuan guru menjadi tolak ukur kebermaknaan bercerita. Cerita untuk anak dapat dikategorikan sebagai karya sastra. Hanya saja prioritas penikmatnya berbeda.

Dari beberapa pendapat maka dapat disimpulkan bahwa cerita sebuah cerita anak merupakan karya sastra yang memberikan gambaran kehidupan manusia, lingkungan dan binatang, dalam hal ini tokoh anak sebagai subjek utama dalam cerita³⁹

b. Unsur-Unsur Cerita Anak

Cerita anak memiliki dua unsur utama, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik merupakan unsur-unsur cerita yang secara langsung berada didalam dan menjadi bagian cerita, serta ikut berperan dalam membentuk eksistensi dalam cerita lain tokoh, latar, dan sudut pandang. Unsur ekstrinsik, meliputi jati diri penulis atau pengarang yang terdiri dari kemampuan ideologi, cara pandang kehidupan, kondisi atau keadaan dalam kehidupan social dan budaya

³⁹ Aida Azizah, "Karakteristik Bahan Ajar Pembelajaran Cerita Anak", Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol.3, No.2 (2015), h. 64.

yang terjadi dalam masyarakat telah dijadikan latar/setting cerita.

Berikut ini akan dipaparkan unsur-unsur intrinsik tersebut:

1. Tokoh

Merupakan salah satu unsur penting dan menarik perhatian karena memberikan kesan dalam cerita. Menyampaikan pendapat tentang pelaku tokoh yang dijadikan sebagai pusat perhatian dengan cara penggambaran secara fisik dan juga melalui karakter, Tokoh dalam cerita digambarkan sebagai pelaku yang diceritakan didalam cerita melalui jalannya setiap cerita. Para pelaku tokoh yang dikisahkan dalam cerita dapat berupa tokoh manusia, binatang bahkan objek lain yang digunakan sebagai penggambaran manusia

2. Alur Cerita

Alur cerita sangat berkaitan dengan teks cerita yang digambarkan melalui peristiwa-peristiwa, alur merupakan rangkaian jalannya peristiwa yang terjadi dalam cerita.

3. Latar/Setting Cerita

Latar cerita dapat dipahami sebagai tumpuan cerita yang berlangsung dari keseluruhan isi cerita. Latar cerita terjadi menjadi tiga, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar suasana.

4. Tema Cerita

Merupakan gagasan yang mengikat isi cerita. Tema cerita adalah amanat utama yang ingin disampaikan penulis melalui isi

cerita. Tema cerita dikonkretkan seperti halnya unsur intrinsik yang lain, yaitu tokoh, penokohan, alur, latar, sudut pandang, dan amanat.

5. Pesan Moral

Merupakan pesan yang ingin disampaikan penulis kepada para pembaca. Pesan moral berhubungan dengan terjadinya suatu konflik atau masalah yang baik maupun buruk.

6. Sudut Pandang Cerita

Merupakan suatu cara pandang yang digunakan pengarang atau penulis kepada para pembaca sebagai sarana dalam menampilkan gambaran tentang tokoh, tindakan tokoh, dan peristiwa yang membentuk cerita

c. Manfaat Cerita Bagi Anak.

Cerita merupakan kebutuhan universal manusia, dari anak-anak sehingga orang dewasa. Bagi anak-anak, cerita tidak sekedar memberi manfaat emotif tetapi juga membantu pertumbuhan mereka dalam berbagai aspek.

1. Membantu Pembentukan Pribadi dan Moral Anak

cerita sangat efektif untuk mempengaruhi cara berpikir dan berperilaku anak karena mereka senang mendengarkan cerita walaupun dibacakan secara berulang-ulang. Pengulangan, imajinasi anak, dan nilai kedekatan antara guru atau orang tua membuat cerita menjadi efektif untuk mempengaruhi cara berpikir mereka.

2. Membantu Kebutuhan Imajinasi dan Fantasi

Anak-anak membutuhkan penyaluran imajinasi dan fantasi tentang berbagai hal yang selalu muncul dalam pikiran anak. Masa usia pra sekolah merupakan masa aktif anak-anak berimajinasi. Tidak jarang anak mengarang suatu cerita sehingga oleh sebagian orang tua dianggap sebagai kebohongan.

3. Memacau Kemampuan Verbal Anak

Cerita yang baik tidak hanya sekedar menghibur tetapi juga mendidik, sekaligus merangsang perkembangannya komponen kecerdasan linguistik yang paling penting yakni kemampuan menggunakan bahasa.

4. Merangsang Minat Membaca dan Menulis Anak

Pengaruh cerita terhadap kecerdasan bahasa anak diakui oleh *leonhardt* menurutnya cerita memancing rasa kebahasaan anak. Anak yang gemar mendengar dan membaca cerita akan memiliki kemampuan berbicara, menulis dan memahami gagasan rumit secara lebih baik.

5. Membuka Cakrawala Pengetahuan Anak

Menyimak cerita mampu meninggalkan kesan yang mendalam dan mampu menggugah semangat anak untuk belajar lebih mendalam. Bahwa cerita dapat dimanfaatkan untuk menarik minat belajar anak disamping memperluas kesadaran dan pengetahuan tentang keberagaman lingkungan.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

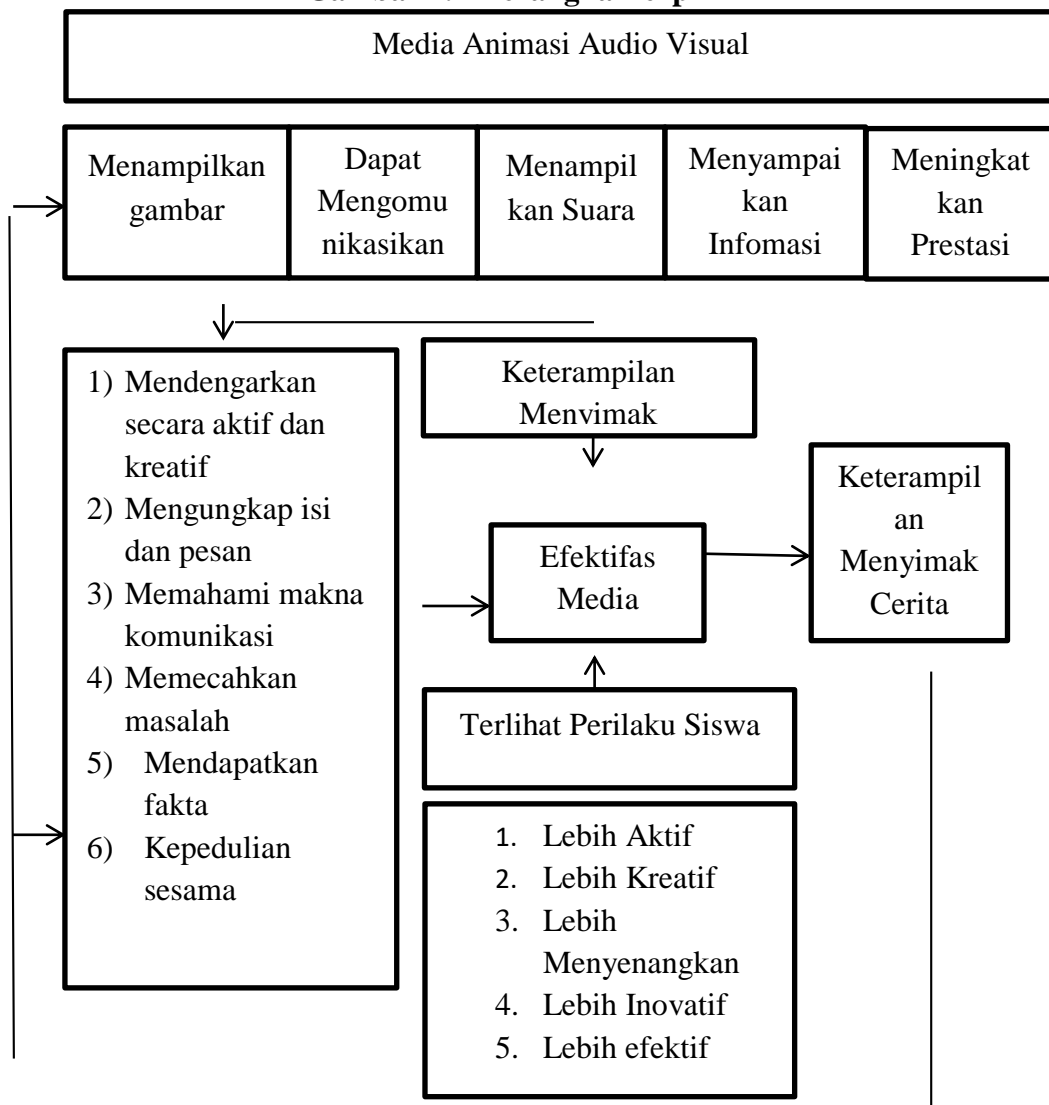
No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Yanuarita Widi Astuti tahun 2014	Pengaruh penggunaan media film animasi Perbedaan kerampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD	- Menggunakan media audio visual - Jenis penelitian quasi eksperimen - Teknik pengumpulan data observasi, tes lapangan dan dokumentasi	- penelitian meneliti keterampilan menulis karangan narasi
2.	Mufida Fariha tahun 2018	Penggunaan media boneka tangan pada mata pelajaran bahasa indonesia dikelas V SD	- Mata pelajaran bahasa indonesia	- Menggunaka n penelitian kualitatif - Tempat penelitian - Media boneka tangan
3.	Patta Lunita tahun 2018	Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita pada hasil belajar bahasa indonesia murid kelas V SDN 102 Bisoli Kecamatan	- Menggunakan media audio visual - Menggunakan penelitian kuantitatif - Menggunakan pembelajaran bahasa indonesia	- Tidak menggunak an video animasi - Perbedaan tempat penelitian

		Bangkala Barat		
--	--	----------------	--	--

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan dalam kerangka berpikir sebagai berikut.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori, hasil penelitian yang relevan dan kerangka pikir seperti tersebut diatas, hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan yaitu:

Ho : Tidak terdapat pengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperimen Design*. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁴⁰

Quasi Eksperimen Design merupakan penelitian yang menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tetapi pada penelitian ini kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen⁴¹

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini berlangsung di Sekolah Dasar Negeri 79 Kota Bengkulu. Kegiatan penelitian dilaksanakan sesuai dengan surat izin penelitian yang sudah ditetapkan. Waktu penelitian pada tanggal 15 juli-31 Agustus 2021

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2013), h. 8

⁴¹ Emzir, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h. 64

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi.

Populasi adalah keseluruhan sasaran yang seharusnya diteliti dan pada populasi ini hasil penelitian diberlakukan. Populasi adalah tempat terjadinya masalah yang kita selidiki. Jadi populasi adalah keseluruhan objek yang menjadi sasaran penelitian dan sampel akan di ambil dari populasi ini. Populasi di artikan sebagai jumlah kumpulan unit yang akan diteliti karakteristiknya atau cirinya.⁴² Disini peneliti menggunakan siswa/siswi sekolah Dasar Negeri 79 Kota Bengkulu sebagai populasi dari penelitian yang berjumlah 2 kelas.

Tabel 3.2
Daftar jumlah siswa kelas V SDN 79 Kota Bengkulu

Kelas	Jumlah Siswa		Total
	L	P	
VA	10	22	32
VB	15	18	32
Jumlah	32	34	64

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut, sampel dapat didefinisikan sebagai gambaran sembarang himpunan yang merupakan bagian dari suatu populasi.⁴³ Untuk penentuan sampel peneliti menggunakan total sampling yaitu sampel diambil semua karena subjeknya kurang dari 100, tetapi apabila subjeknya lebih dari 100

⁴² Sugiyono, *Statistik untuk penelitian*, (Bandung: CV Alfabeta, 2011), h. 81

⁴³ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: CV Alfabeta, 2011), h. 81

maka sampel dapat diambil sebanyak 10% - 15% atau 50% - 100%. Pengambilan sampel random (acak) yaitu 62 %. Untuk memilih kelas homogen, setelah terpilihnya kelas homogen dilakukan pengundian sebagai penetapan untuk memilih kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengambilan sampel random (acak) maka yang terpilih SDN 79 Kota Bengkulu adalah kelas VA (kontrol) yaitu 18 orang, sedangkan kelas VB (eksprimen) yaitu 18 orang. Alasan mengambil kelas V untuk melakukan penelitian yaitu memilih kelas secara random (acak) dan kelas VA (kontrol) dan VB (eksprimen), setiap kelas memiliki mutu yang sama

Tabel 3.3
Jumlah Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa		Total
	L	P	
VA	8	10	18
VB	5	13	18
Jumlah	13	23	36

D. Variabel dan Indikator Penelitian

1. Definisi Konsep Variabel

Definisi konsep variabel adalah mengemukakan batasan variabel secara konsep yang dipakai dalam penelitian yang ada dalam landasan teori.

2. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, kemudian ditarik kesimpulannya. Berkaitan dengan penelitian ini maka dapat dikemukakan bahwa variabel dalam penelitian yaitu:⁴⁴

- a. Variabel bebas (*independen*) yaitu variabel yang mempengaruhi variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media animasi Audio Visual.
- b. Variabel terikat (*dependen*) yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam suatu penelitian. Dengan teknik ini pengumpulan data ini menggunakan tes digunakan untuk menilai dan mengukur sebatas mana keterampilan menyimak cerita anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Teknik dalam pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan memberikan *pre test* dan *post test* kepada kedua kelas sampel setelah pemberian perlakuan. Adapun tes yang digunakan adalah pilihan ganda

⁴⁴ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung, Alfabeta, 2014), h. 4

dengan alternatif jawaban A, B, C. Pembelajaran tanpa menggunakan media audio visual yang akan dibandingkan setelah pemberian perlakuan pembelajaran menggunakan media audio visual kelas sampel berupa *post test*.

Intrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal-soal tes berupa pertanyaan tentang materi pembelajaran bahasa indonesia. Tes yang diberikan berupa soal *pre test* kepada kedua kelas sampel, serta soal *post test* kepada kedua kelas sampel.

- a. Skala tes. Tes terdiri dari 20 soal latihan, jika semua soal jawabannya benar, maka siswa akan mendapatkan nilai 100
- b. Skor tes. Tiap tes mempunyai skor 5 poin.

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomeana yang diteliti. Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik lain karena penggunaan teknik observasi sangat tergantung pada situasi dimana observasi dilakukan⁴⁵ dan observasi dilakukan dengan cara mengamati lingkungan, pembelajaran, baik secara fisik maupun nonfisik. Dalam proses observasi akan mendatangi sekolah untuk melakukan berbagai pengamatan untuk mendapatkan bahan-bahan penilaian.⁴⁶

⁴⁵ Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (jakarta: PT RajaGrafindoPersada, 2014), h. 32

⁴⁶ Nanang Priatna, *Pengembangan Profesi Guru*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 16-17

2. Tes

Instrumen yang berupa tes dapat digunakan untuk serentan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu. Dalam penelitian ini.⁴⁷ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan audio visual.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data tulisan, gambar, atau benda, yang dapat dijadikan bukti dalam penelitian. Di dalam melaksanakan dokumentasi pada penelitian, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku dan dokumentasi yang berkaitan dengan objek yang akan diteliti.

4. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu.

⁴⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Paktik*, (Jakarta: Renika Cipta, 2006), h. 223

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Test

Variabel	Indikator	Soal	Banyak Butiran Soal
1. Pengaruh penggunaan media audio visual	1. Menampilkan gambar 2. Menampilkan Suara 3. Dapat mengomunikasikan pesan 4. Menyampaikan informasi	1,2 3,4,5, 6,7,8 9,10	10 soal pilihan ganda
2. Keterampilan menyimak cerita anak	1. Mendengarkan secara aktif dan kreatif 2. Menangkap isi atau pesan 3. Memahami makna komunikasi 4. Memecahkan masalah 5. Mendapatkan fakta 6. Kepedulian sesama	1,2 3,4 5,6 7,8 9 10	10 soal pilihan ganda

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut arikunto adalah “alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pada saat

proses penelitian lebih mudah dan hasilnya lebih baik” Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data.

G. Uji Coba Instrumen

1. Uji validitas

Uji validitas adalah merupakan derajat ketepatan antara data pada objek penelitian dengan daya yang tepat dilaporkan oleh peneliti. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.⁴⁸

Pada instrumen penelitian dilakukan pengujian validitas isi dengan meminta pendapat ahli (*expert judgement*). Validasi mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar. Keseluruhan instrumen tes akan dinyatakan valid atau tidak valid oleh ahli materi/isi dan ahli bahasa. Apabila ada butir soal yang masih perlu baikan, maka diperbaiki soal tersebut. Hasil validasi *expert judgment* dinyatakan valid, maka instrument penelitian layak untuk diuji cobakan.⁴⁹

2. Uji realibilitas

Reabilitas menunjukkan pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 121

⁴⁹ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), h. 123

karena instrument tersebut sudah baik. Tes dikatakan dapat dipercaya jika memberikan hasil yang tetap apabila di teskan berkali-kali. Sebuah tes dikatakan reliabe apabila hasil-hasil tes tersebut menunjukkan ketetapan. Dengan kata lain, jika kepada para siswa diberikan tes yang sama pada waktu yang berlainan, maka setiap siswa dalam kelompoknya. Walaupun tampaknya hasil tes pada pengetasan kedua lebih baik, akan tetapi karena kenaikannya dialami oleh siswa, maka tes yang digunakan dapat dikatakan memiliki reliabilitas yang tinggi.⁵⁰

H. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah:

1. Mencari nilai rata-rata dengan Mean (M) sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum fX}{N}$$

2. Mencari Standar Deviasi dengan rumus sebagai berikut :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fX^2}{N} - \left(\frac{\sum fX}{N}\right)^2}$$
⁵¹

3. Mencari tinggi sedang rendah (TSR) dengan rumus sebagai berikut :

M + 1.SD _____ Tinggi

M - 1.SD _____ Sedang

M - 1.SD _____ Rendah

4. Uji Normalitas Data

Menggunakan Uji Kai Kuadrat (x² hitung)

⁵⁰ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi* , (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 74

⁵¹ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, h. 190

$$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_0 - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

Jika x^2 hitung $\leq x^2$ tabel, maka distribusi data normal

Jika x^2 hitung $\geq x^2$ tabel, maka distribusi data tidak normal

a. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah beberapa varians populasi adalah sama atau tidak, sehingga perbandingan dapat dilakukan secara adil.

1) Menghitung varians terbesar dan varians terkecil :

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

2) Kriteria Pengujian :

Jika F hitung $\geq F$ tabel maka tidak Homogen

Jika F hitung $\leq F$ tabel maka Homogen

b. Uji Hipotesis

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini digunakan rumus

t “test” berikut ini :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} \quad 52$$

ket :

\bar{X}_1 = nilai rata-rata kelas V A

\bar{X}_2 = nilai rata-rata kelas V B

n_1 = jumlah siswa kelas V A

n_2 = jumlah siswa kelas V B

$(S_1)^2$ = Varians media animasi audio visual-keterampilan menyimak cerita anak siswa kelas IV B

$(S_2)^2$ = Varians menyimak cerita anak siswa kelas V A

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan df atau $db = (N_1 + N_2) - 2$ dengan taraf signifikan 5% maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya hasil penelitian ini tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Sedangkan untuk $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan df atau $db = (N_1 + N_2) - 2$ dengan taraf signifikan 5% maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya hasil penelitian ini terdapat perbedaan yang signifikan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil SDN 79 Kota Bengkulu

Sekolah dasar Negeri 79 Kota Bengkulu berdiri pada tahun 1988 yang merupakan pemekaran dari SDN 74 Kota Bengkulu. Pada tahun pertama berdirinya sekolah ini, memiliki banyak siswa 210 orang dengan 6 rombongan belajar yang terdiri dari kelas 1- 6, jumlah tenaga pengajar berjumlah 8 orang yang terdiri dari 1 orang kepala sekolah, 1 orang guru agama dan 7 orang guru kelas. Dari tahun 1988-2001 SDN 79 Kota Bengkulu pertama kali dipimpin oleh Ibu Heryanti selaku kepala sekolah. Sekolah ini berlokasi di Jln. Sungai Rupert No. 18, kelurahan Pagar Dewa, Kecamatan Selebar, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu.

Pada tahun 2001 Kantor Dinas Pendidikan dari Kebudayaan Provinsi Bengkulu membangun gedung baru yang terletak di jalan Sungai Rupert disamping lapangan bola kaki Pagar Dewa. Pada awalnya gedung baru ini dijadikan gedung untuk 3 Sekolah Dasar, yaitu SDN 79 dan SDN 98. Dengan adanya pemekaran sekolah tersebut gedung baru ini dijadikan dengan nama SDN 79 Kota Bengkulu sampai dengan sekarang dengan jumlah siswa 963 siswa.

2. Visi dan Misi SDN 79 Kota Bengkulu

a. Visi

Mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia dan mewujudkan masyarakat yang beriman, bertaqwa, sehat jasmani dan rohani, berkehidupan yang mantab serta bertanggung jawab

b. Misi

- 1) Menciptakan siswa-siswi yang unggul dengan prestasi bidang imtaq dan imtek
- 2) Menciptakan siswa-siswi yang berkreatifitas tinggi di segala bidang,.
- 3) Menciptakan pribadi-pribadi yang berbudi-kerti luhur, bertanggung jawab, berwawasan luas dan dapat berkifrah di masyarakat.

3. Keadaan sarana dan prasarana SDN 79 Kota Bengkulu

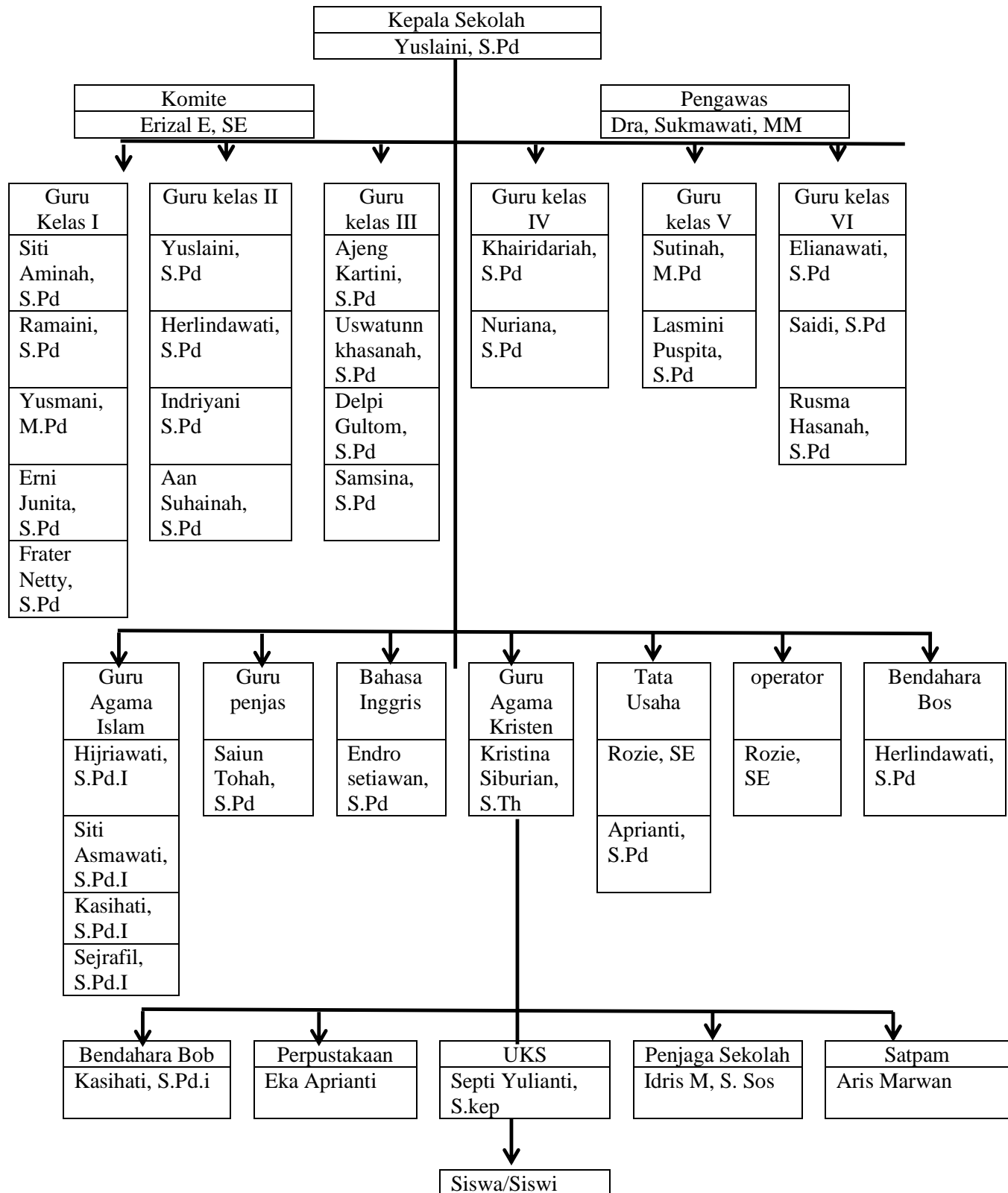
Sarana dan prasarana merupakan komponen yang menunjang dalam proses mengajar disuatu lembaga pendidikan. Untuk memperlancar proses belajar mengajar di SDN 79 Kota Bengkulu, maka diperlukan dukungan sarana dan prasarana. Adapun keberadaan sarana dan prasarana di SDN 79 Kota Bengkulu, sudah cukup memadai dalam usahanya mendukung kelancaran proses persekolahan. Baik sarana yang bersifat permanent maupun sarana pendukung lainnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut⁵³

⁵³ Dokumentasi: TU SDN 79 Kota Bengkulu TA. 2020

Tabel 4.1
Keadaan sarana dan prasarana SDN 79 Kota Bengkulu

No	Nama barang/alat	Keadaan saai ini			
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	Keterangan
1	Ruang Kelas	27	-	-	Baik
2	Laboratorium	1	-	-	Baik
3	Perpustakaan	1	-	-	Baik
4	Sanitasi	4	-	-	Baik

4. Struktur organisasi SDN 79 Kota Bengkulu



Gambar 4.1 Struktur Organisasi SDN 79 Kota Bengkulu

B. Hasil Penelitian

Sebelum kedua kelompok diberi perlakuan yang berbeda, penelitian memberi tes berupa soal pilihan ganda. Setiap siswa diminta untuk menyimak soal untuk dijawab, siswa hanya mengisi jawaban setelah menyimak soal yang diberikan. Hasil tersebut, kemudian dihitung peneliti. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan atau keterampilan menyimak animasi audio visual VA (eksperimen) lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata kelas VB (kontrol). Akan tetapi, penyebaran data yang mendapat nilai rendah dan sedang masih seimbang, sehingga data dari kedua kelompok dinyatakan normal dan homogen. Data yang normal dapat dilihat dari hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan uji *liliefors*. Karena data posttest dinyatakan normal dan homogen, maka peneliti dapat menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk memilih kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka peneliti menggunakan cara teknik random atau acak antara kelas VA dan VB yaitu kelas VA (eksperimen) sedangkan kelas VB (kontrol).

Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita menggunakan media animasi audio visual, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita tanpa menggunakan media animasi audio visual penelitian ini dilakukan empat kali pertemuan. Setelah kedua kelompok diberi perlakuan, pertemuan berikutnya

peneliti memberi soal *posttest* kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

1. Deskripsi Hasil Nilai *pretest* kelas VA dan kelas VB

Adapun hasil *Pretest* terhadap keterampilan menyimak cerita anak

Bahasa Indonesia yang dilakukan sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil *Pretest* Siswa VA

No.	Nama	Skor	Nilai (X)	X ²	X	X ²	Interpretasi
1.	A ₁	80	80	6400	-21	441	S
2	A ₂	45	45	2025	14	196	S
3	A ₃	70	70	4900	11	121	S
4	A ₄	60	60	3600	-1	1	S
5	A ₅	65	65	4225	-6	36	S
6	A ₆	70	70	4900	11	121	S
7	A ₇	50	50	2500	9	81	S
8	A ₈	60	60	3600	-1	1	S
9	A ₉	55	55	3025	4	16	S
10	A ₁₀	60	60	3600	-1	1	S
11	A ₁₁	55	55	3025	4	16	S
12	A ₁₂	60	60	3600	-1	1	S
13	A ₁₃	45	45	2025	14	196	S
14	A ₁₄	50	50	2500	9	81	S
15	A ₁₅	65	65	4225	-6	36	S
16	A ₁₆	50	50	2500	9	81	S
17	A ₁₇	60	60	3600	-1	1	S
18	A ₁₈	55	55	3025	4	316	S
			$\Sigma X =$	$\Sigma X^2 =$		$\Sigma X =$	

			1.055	63.2		1443	
				75			

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor responden

Kolom 2 adalah nama responden

Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa.

Kolom 4 adalah skor nilai (X)

Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (X²)

Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (x) yang diketahui dari

$$x = X - \bar{x} \quad (\bar{x} = \sum fx / N)$$

Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya (x²).

Kolom 8 adalah interpretasi (T = tinggi, S = sedang, R = rendah).

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (X). adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Perhitungan Nilai Mean *Presttest* Siswa Kelas VA

NO	Y	F	FY
1	80	1	80
2	60	2	140
3	70	2	130
4	55	3	165
5	45	3	150

6	60	5	300
7	65	2	90
Jumlah		18	1055

Keterangan :

Kolom 1 adalah penomoran

Kolom 2 adalah nilai (X)

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)

Kolom 4 adalah hasil perkalian skor nilai (X) dengan Frekuensi (F)

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1055}{18} = 59$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{1.443}{18}} = \sqrt{801} = 28$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

—————> Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 59 + 28 = 87$$

—————> Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 59 - 28 = 31$$

—————> Bawah/Rendah

Tabel 4.4
Frekuensi Hasil *Presttest* Siswa Kelas VA

No	Nilai Posttest	Kategori	Frekuensi	%
1	87 ke atas	Atas / Tinggi	0	0%
2	31 – 87	Tengah / Sedang	18	100%
3	31 ke bawah	Bawah / Rendah	0	0%
Jumlah			18	100%

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor

*Kolom 2 adalah *presttest* siswa kelas V A*

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut

Kolom 4 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas VA, terdapat: 0 siswa dikelompok atas/tinggi (0%), 18 siswa dikelompok tengah/sedang (100%), dan 0 siswa dikelompok bawah/rendah (0%).

Tabel 4.5
Hasil *Presttest* Siswa VA

No.	Nama	Skor	Nilai (X)	X ²	X	X ²	Interpretasi
1.	A ₁	65	65	4225	9	81	T
2	A ₂	60	60	3600	4	16	T
3	A ₃	40	40	1600	16	256	T
4	A ₄	70	70	4900	14	196	R
5	A ₅	65	65	4225	9	81	R
6	A ₆	50	50	2500	6	36	S
7	A ₇	65	65	4225	9	81	S

8	A ₈	60	60	3600	4	16	S
9	A ₉	55	55	3025	1	1	S
10	A ₁₀	60	60	3600	4	16	S
11	A ₁₁	55	55	3025	4	16	S
12	A ₁₂	45	45	5025	11	121	R
13	A ₁₃	70	70	4900	14	196	S
14	A ₁₄	40	40	1600	16	256	S
15	A ₁₅	50	50	2500	6	36	S
16	A ₁₆	55	55	3025	1	1	S
17	A ₁₇	70	70	4900	14	196	S
18	A ₁₈	50	50	2500	6	36	S
			$\sum X =$ 1.025	$\sum X^2 =$ 62.9 75		$\sum X =$ 1623	

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor responden

Kolom 2 adalah nama responden

Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa.

Kolom 4 adalah skor nilai (X)

Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (X²)

Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (x) yang diketahui dari

$$x = X - \bar{x} \quad (\bar{x} = \sum fx / N)$$

Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya (x²).

Kolom 8 adalah interpretasi (T = tinggi, S = sedang, R = rendah).

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (\bar{X}). adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6
Perhitungan Nilai Mean *Presttest* Siswa Kelas VA

NO	Y	F	FY
1	40	2	80
2	60	3	180
3	50	3	150
4	55	3	165
5	45	1	45
6	70	3	210
7	65	3	195
Jumlah		18	1025

Keterangan :

Kolom 1 adalah penomoran

Kolom 2 adalah nilai (X)

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)

Kolom 4 adalah hasil perkalian skor nilai (X) dengan Frekuensi (F)

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1025}{18} = 56$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{1.623}{18}} = \sqrt{901} = 10$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

—————> Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 56 + 10 = 66$$

—————> Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 56 - 10 = 46$$

—————> Bawah/Rendah

Tabel 4.7
Frekuensi Hasil *Presttest* Siswa Kelas VB

No	Nilai Posttest	Kategori	Frekuensi	%
1	66 ke atas	Atas / Tinggi	3	16%
2	46 – 66	Tengah / Sedang	12	66%
3	46 ke bawah	Bawah / Rendah	3	16%
Jumlah			18	100%

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor

*Kolom 2 adalah *presttest* siswa kelas V A*

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut

Kolom 4 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas VB, terdapat: 3 siswa dikelompok atas/tinggi (16%), 12 siswa dikelompok tengah/sedang (66%), dan 3 siswa dikelompok bawah/rendah (16%).

2. Deskripsi Hasil Nilai *Posttest* kelas VB (Kontrol) dan kelas VA (Eksprimen)

Adapun hasil *Posttest* terhadap keterampilan menyimak cerita Bahasa Indonesia yang dilakukan sebagai berikut:

a. Kelas VA (Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak)

Tabel 4.8
Hasil *Posttest* Siswa VA

No.	Nama	Skor	Nilai (X)	X ²	X	X ²	Interpretasi
1.	A ₁	90	90	8100	16	256	T
2	A ₂	80	80	6400	6	36	S
3	A ₃	70	70	4900	4	16	S
4	A ₄	70	70	4900	4	16	S
5	A ₅	65	65	4225	9	81	S
6	A ₆	95	95	9025	21	441	T
7	A ₇	90	90	8100	16	256	T
8	A ₈	60	60	3600	14	196	R
9	A ₉	90	90	8100	16	256	T
10	A ₁₀	55	55	3025	19	361	R
11	A ₁₁	65	65	4225	9	81	S
12	A ₁₂	70	70	4900	4	16	S
13	A ₁₃	50	50	2500	24	576	R
14	A ₁₄	80	80	6400	6	36	T
15	A ₁₅	80	80	6400	6	36	T
16	A ₁₆	75	75	5625	1	1	T
17	A ₁₇	80	80	6400	6	36	T
18	A ₁₈	75	75	5625	1	1	T

			$\Sigma X =$ 1.340	ΣX^2 =102. 450		$\Sigma X =$ 2698	
--	--	--	-----------------------	------------------------------	--	----------------------	--

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor responden

Kolom 2 adalah nama responden

Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa.

Kolom 4 adalah skor nilai (X)

Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (X²)

Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (x) yang diketahui dari

$$x = X - \bar{x} \quad (\bar{x} = \frac{\sum fx}{N})$$

Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya (x²).

Kolom 8 adalah interpretasi (T = tinggi, S = sedang, R = rendah).

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (X). adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9
Perhitungan Nilai Mean *Posttest* Siswa Kelas VA

NO	Y	F	FY
1	90	3	270
2	80	4	320
3	70	3	210
4	65	2	130
5	95	1	95
6	60	1	60

7	55	1	55
8	75	2	150
9	50	1	50
Jumlah		18	1340

Keterangan :

Kolom 1 adalah penomoran

Kolom 2 adalah nilai (X)

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)

Kolom 4 adalah hasil perkalian skor nilai (X) dengan Frekuensi (F)

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1340}{18} = 74$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{2.698}{18}} = \sqrt{149} = 12$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 74 + 12 = 86$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 74 - 12 = 62$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.10
Frekuensi Hasil *Posttest* Siswa Kelas VA

No	Nilai <i>Posttest</i>	Kategori	Frekuensi	%
1	86 ke atas	Atas / Tinggi	4	22%
2	62 – 86	Tengah / Sedang	11	61%
3	62 ke bawah	Bawah / Rendah	3	16%
Jumlah			18	100%

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor

*Kolom 2 adalah *posttest* siswa kelas VA*

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut

Kolom 4 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas VA, terdapat: 4 siswa dikelompok atas/tinggi (22%), 11 siswa dikelompok tengah/sedang (61%), dan 3 siswa dikelompok bawah/rendah (16%).

a. Menyimak Cerita Anak Kelas VB

Tabel 4.11
Hasil *posttest* siswa V B

No.	Nama	Skor	Nilai (Y)	Y ²	Y	Y ²	Interpretasi
1.	A ₁	90	90	8100	22	484	T
2	A ₂	50	50	2500	18	324	R
3	A ₃	60	60	3600	8	64	S
4	A ₄	65	65	4225	3	9	S

5	A ₅	75	75	5625	7	49	S
6	A ₆	70	70	4900	2	4	S
7	A ₇	60	60	3600	8	64	S
8	A ₈	75	75	5625	7	49	S
9	A ₉	65	65	4225	3	9	S
10	A ₁₀	65	65	4225	3	9	S
11	A ₁₁	85	85	7225	17	289	T
12	A ₁₂	60	60	4225	8	64	S
13	A ₁₃	75	75	5625	7	49	S
14	A ₁₄	70	70	4900	2	4	S
15	A ₁₅	70	70	4900	2	4	S
16	A ₁₆	55	55	3025	13	169	R
17	A ₁₇	80	80	6400	12	144	T
18	A ₁₈	55	55	3025	13	169	R
			ΣY =1225	ΣY^2 =85950		ΣY^2 =1957	

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor responden

Kolom 2 adalah nama responden

Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa.

Kolom 4 adalah skor nilai (Y)

Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (Y²)

Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (y) yang diketahui dari y

$$= Y - y. (x = \sum f_y / N)$$

Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya (y^2).

Kolom 8 adalah interpretasi ($T =$ tinggi, $S =$ sedang, $R =$ rendah).

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean rata-rata (X). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.12
Perhitungan Nilai Mean *Posttest* Siswa Kelas V B

NO	Y	F	FY
1	90	1	90
2	50	1	50
3	60	3	180
4	65	3	195
5	75	3	225
6	70	3	210
7	80	1	80
8	55	2	110
9	85	1	85
Jumlah		18	1225

Keterangan :

Kolom 1 adalah penomoran

Kolom 2 adalah nilai (Y)

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)

Kolom 4 adalah hasil perkalian skor nilai (Y) dengan Frekuensi (F)

$$\bar{X} = \frac{\sum Fy}{N} = \frac{1225}{18} = 68$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}} = \sqrt{\frac{108,72}{18}} = \sqrt{104,26} = 11$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 68 + 11 = 79$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 68 - 11 = 57$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.13
Frekuensi Hasil *Posttest* Siswa Kelas VB

No	Nilai Posttest	Kategori	Frekuensi	%
1	79 ke atas	Atas / Tinggi	3	20 %
2	57-79	Tengah / Sedang	12	60 %
3	57 ke bawah	Bawah / Rendah	3	20%
Jumlah			18	100%

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor

Kolom 2 adalah pretest siswa kelas VB

Kolom 3 adalah banyaknya siswa yang mendapatkan nilai tersebut

Kolom 4 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas VB, terdapat: 3 siswa dikelompokkan atas/tinggi (20%), 12 siswa di kelompok tengah/sedang (60%), dan 3 siswa dikelompok bawah/rendah (20%).

Tabel 4.14
Perhitungan Mean *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas VA

Frekuensi	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	X	F_x	X	F_x
45	2	90	-	-
50	3	150	1	50
55	3	165	1	55
60	5	300	1	60
65	2	130	2	130
70	2	140	3	210
75	-	-	2	150
80	-	-	4	320
90	-	-	3	270
95	-	-	1	95
Jumlah	18	1055	18	1340

Penjelasan :

Mean *Pretest*:

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1055}{18} = 59$$

Mean *Protest*:

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1340}{18} = 74$$

Tabel 4.15
Perhitungan Mean *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas VB

Frekuensi	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	X	F_x	X	F_x
40	2	80	-	-
45	1	45	-	-
50	3	150	1	50

55	3	165	2	118
60	3	180	3	180
65	3	195	3	195
70	3	210	3	210
75	-	-	3	225
80	-	-	1	80
85	-	-	1	85
90	-	-	1	90
Jumlah	18	1025	18	1225

Penjelasan :

Mean *Pretest*:

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1025}{18} = 56$$

Mean *Prottest*:

$$\bar{X} = \frac{\sum Fx}{N} = \frac{1225}{18} = 68$$

Berdasarkan analisis posttest kedua kelas tersebut, untuk mengetahui apakah penelitian peneliti bisa dilanjutkan atau tidak. Maka dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas posttest.

1) Uji Normalitas Posttest

Pada variabel X media animasi audio visual-keterampilan menyimak cerita anak VA dan variabel Y menggunakan ceramah – keterampilan menyimakcerita anak VB kalimat yang akan uji normalitas adalah uji chi kuadrat.

i. Uji Normalitas Data (X)

1. Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar: 95

Skor kecil : 50

2. Menentukan rentangan (R)

$$R = 95 - 50$$

$$= 45$$

3. Menentukan banyaknya kelas

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 18$$

$$= 1 + 3,3 (1,255)$$

$$= 1 + 4,14$$

$$= 5,14 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 5$$

4. Menentukan panjang kelas

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{45}{5}$$

$$= 9$$

Tabel 4.16
Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel X

No	Kelas	F	X_i	X_i^2	Fx_i	FX_i^2
1	50 – 58	3	54	2916	162	8748
2	59 – 67	3	63	3969	189	11907
3	68 – 76	4	72	5184	288	20736
4	77 – 86	4	81	6561	324	26244
5	87 – 95	4	91	8281	364	33128
Σ		18		26911	1327	100763

Setelah tabulasi dan skor soal sampel dalam hal ini media animasi audio visual–keterampilan menyimak cerita anak, maka dilakukan prosedur sebagai berikut:

5. Mencari mean dengan rumus

$$\begin{aligned} X &= \frac{\Sigma Fx}{n} \\ &= \frac{1315}{18} \\ &= 73 \end{aligned}$$

1. Menentukan simpangan baku (S)

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{n \cdot \Sigma FX_i^2 - (FX_i)^2}{n \cdot (n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{18 \cdot 100763 - (1327)^2}{18(18-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{1813734 - 1760929}{306}} \\ &= \sqrt{\frac{52805}{306}} \\ &= \sqrt{172,5653} \\ &= 13 \end{aligned}$$

2. Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut:

a) Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan :
49,5 , 58,5 , 67,5 , 76,5 , 86,5 , 95,5

b) Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Banyak kelas} - x}{s}$$

$$Z_1 = \frac{49,5 - 73}{13} = \frac{23,5}{13} = 1,80$$

$$Z_2 = \frac{58,5 - 73}{13} = \frac{-14,5}{13} = 1,11$$

$$Z_3 = \frac{67,5 - 73}{13} = \frac{-5,5}{13} = 0,42$$

$$Z_4 = \frac{76,5 - 73}{13} = \frac{3,5}{13} = 0,29$$

$$Z_5 = \frac{86,5 - 73}{13} = \frac{13,5}{13} = 1,03$$

$$Z_6 = \frac{95,5 - 73}{13} = \frac{22,5}{13} = 1,73$$

c) Mencari luas O-Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,4641 , 0,3665 , 0,1628 , 0,1026 , 0,3485 ,
0,4582

d) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama

dikurang baris kedua, angka baris kedua dikurang angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,4641 - 0,3665 = 0,0976$$

$$0,3665 - 0,1628 = 0,2037$$

$$0,1628 + 0,1026 = 0,2654$$

$$0,1026 - 0,3485 = 0,2459$$

$$0,3485 - 0,4582 = 0,1097$$

- e) Mencari frekuensi yang diharapkan (F_e) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden ($n=18$)

$$0,0976 \times 18 = 1,75$$

$$0,2037 \times 18 = 3,66$$

$$0,2654 \times 18 = 4,77$$

$$0,2459 \times 18 = 4,42$$

$$0,1097 \times 18 = 1,97$$

Tabel 4.17
Frekuensi yang Diharapkan
Dari Hasil Pengamatan (F_o) untuk Variabel X

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap kelas Interval	Ft	Fo
1	49,5	1,80	0,4641	0,0976	1,75	3
2	58,5	1,11	0,3665	0,2037	3,66	3
3	67,5	0,42	0,1628	0,2654	4,77	4
4	86,5	0,26	0,1026	0,2459	4,42	4
5	95,5	1,03	0,3485	0,1097	1,97	4

Σ		1,73	0,4582			18
----------	--	------	--------	--	--	----

Mencari Chi Kuadrat (X^2_{hitung}) dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum_I^k \frac{(f_o - f_t)^2}{f_t} \\
 &= \frac{(3-1,75)^2}{1,75} + \frac{(3-3,66)^2}{3,66} + \frac{(4-4,77)^2}{4,77} + \frac{(4-4,42)^2}{4,42} + \frac{(4-1,97)^2}{1,97} \\
 &= 0,89 + 0,11 + 0,12 + 2,09 + 0,02 = 3,23
 \end{aligned}$$

ii. Uji Normalitas Distribusi Data (Y)

1. Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar: 90

Skor kecil: 50

2. Menentukan rentangan (R)

$R = 90 - 50$

$= 40$

3. Menentukan banyaknya kelas

$BK = 1 + 3,3 \log n$

$= 1 + 3,3 \log 18$

$= 1 + 3,3 (1,255)$

$= 1 + 4,14$

$= 5,14$ (dibulatkan)

$= 5$

4. Menentukan panjang kelas

Panjang kelas = $\frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{40}{5}$

$= 8$

Tabel 4.18
Distribusi Frekuensi Skor Baku Variabel Y

No	Kelas	F	Y _i	Y _i ²	FY _i	FY _i ²
1	50-57	3	53	2809	159	8427
2	58-65	6	61	3721	366	22326
3	66-73	3	69	4761	207	14283
4	74-81	4	77	5929	308	23716
5	82-89	2	85	6970	170	14450
Σ		18		24190	1210	83202

Setelah tabulasi dan skor soal sampel dalam hal ini media audio, maka dilakukan prosedur sebagai berikut :

5. Mencari mean dengan rumus

$$\begin{aligned} X &= \frac{\sum Fy}{n} \\ &= \frac{1210}{18} \\ &= 67 \end{aligned}$$

6. Menentukan simpangan baku (S)

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{n \cdot \sum Fy_i^2 - (Fy_i)^2}{n \cdot (n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{18 \cdot 83202 - (1210)^2}{18(18-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{1497636 - 1464100}{306}} \\ &= \sqrt{\frac{33536}{306}} \\ &= \sqrt{10,59} \\ &= 10 \end{aligned}$$

7. Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan jalan sebagai berikut:

a) Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurang 0,5 dan kemudian angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga didapatkan : 49,5 , 57,5 , 65,5 , 73,5 , 81,5, 89,5

b) Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Banyak kelas} - y}{s}$$

$$Z_1 = \frac{49,5 - 67}{10} = \frac{17,5}{10} = 1,75$$

$$Z_2 = \frac{57,5 - 67}{10} = \frac{9,8}{10} = 0,95$$

$$Z_3 = \frac{65,5 - 67}{10} = \frac{1,5}{10} = 0,15$$

$$Z_4 = \frac{73,5 - 67}{10} = \frac{6,5}{10} = 0,65$$

$$Z_5 = \frac{81,5 - 67}{10} = \frac{14,5}{10} = 1,45$$

$$Z_6 = \frac{89,5 - 67}{10} = \frac{22,5}{10} = 2,25$$

c) Mencari luas O-Z dari tabel kurva normal dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga batas kelas : 0,45599 , 0,3289 , 0,0597 , 0,2422 , 0,4265, 0,4878

d) Mencari luas setiap kelas interval dengan jalan mengurangi angka-angka O-Z, yaitu angka baris pertama dikurang baris kedua, angka baris kedua dikurang angka baris ketiga dan seterusnya, kecuali untuk angka berbeda pada baris tengah ditambahkan.

$$0,45599 - 0,3289 = 0,131$$

$$0,3289 - 0,0597 = 0,2692$$

$$0,0597 - 0,2422 = 0,3019$$

$$0,2422 + 0,4265 = 0,1843$$

$$0,4265 - 0,4878 = 0,0613$$

e) Mencari frekuensi yang diharapkan (Fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n=18)

$$0,131 \times 18 = 2,35$$

$$0,2692 \times 18 = 4,84$$

$$0,3019 \times 18 = 5,43$$

$$0,1843 \times 18 = 3,31$$

$$0,0613 \times 18 = 1,10$$

Tabel 4.19
Frekuensi yang Diharapkan
Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Variabel Y

No	Batas Kelas	Z	Luas O-Z	Luas Tiap kelas Interval	Fe	Fo
1	49,5	1,75	0,45599	0,131	2,35	3
2	57,5	0,95	0,3289	0,2692	4,84	6
3	65,5	0,15	0,0597	0,3019	5,43	3
4	73,5	0,65	0,2422	0,1843	3,31	4

5	81,5	1,45	0,4265	0,0613	1,10	2
Σ	89,5	2,25	0,4878			18

Mencari Chi Kuadrat (Y^2_{hitung}) dengan rumus:

$$Y^2 = \sum_l^k \frac{(f_o - f_t)^2}{f_t}$$

$$= \frac{(3-2,35)^2}{2,35} + \frac{(6-4,84)^2}{4,84} + \frac{(3-5,43)^2}{5,43} + \frac{(4-3,31)^2}{3,31} + \frac{(2-1,10)^2}{1,10}$$

$$= 0,17 + 0,27 + 1,09 + 0,14 + 0,72 = 2,39$$

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} pada taraf signifikansi untuk variabel X d.b = k-3 = 5-3 = 2 = 0,05 didapat $X^2_{tabel} = 5,991$ sedangkan untuk variabel Y d.b = k-3 = 5-3 = 2 = 0,05 didapat $X^2_{tabel} = 5,991$ dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

Jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ maka distribusi normal dan sebaliknya jika $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$ maka distribusi data tidak normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas *posttest* media animasi audio visual-keterampilan menyimak cerita anak (variabel X) memiliki $X^2_{hitung} = 3,23$, sedangkan perhitungan uji normalitas *posttest* ceramah-keterampilan menyimak cerita anak (variabel Y) memiliki $Y^2_{hitung} = 2,39$. Dari hasil tersebut, ternyata variabel X maupun variabel Y memiliki nilai X^2_{hitung} lebih kecil dari nilai X^2_{tabel} . Maka dapat disimpulkan, data pada variabel X dan data variabel Y dinyatakan berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas *Posttest*

Teknik yang digunakan untuk pengujian homogenitas data adalah uji F (Fisher).

$$F \text{ Hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Data tabel penolong perhitungan *uji fisher* media animasi audio visual-keterampilan menyimak cerita anak (Variabel X) dan ceramah-keterampilan menyimak cerita anak (Variabel Y) pada tabel 4.4 dan tabel 4.7, dapat digunakan untuk menghitung nilai varian tiap variabel sebagai berikut:

i. Nilai varian variabel X

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)} = \frac{18 \cdot 85950 - (1225)^2}{18(18-1)} \\ &= \frac{1547100 - 1500625}{18(17)} = \frac{46475}{306} = 151,87 \end{aligned}$$

$$S_1 = \sqrt{151,87} = 12,32$$

ii. Nilai varian variabel Y

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)} = \frac{18 \cdot 102450 - (1340)^2}{18(18-1)} \\ &= \frac{1844100 - 1795600}{18(17)} = \frac{48500}{306} = 158,49 \end{aligned}$$

$$S_1 = \sqrt{158,49} = 12,58$$

Hasil hitung diatas, menunjukkan nilai varian (variabel X) = 12,32 dan nilai varian (variabel Y) = 12,58. Dengan demikian, nilai varian terbesar adalah variabel Y dan varian terkecil variabel X. Sehingga dapat dilakukan penghitungan *uji Fisher* sebagai berikut:

$$F \text{ Hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$F_{\text{Hitung}} = \frac{12,58}{12,32} = 1,02$$

Perhitungan Uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 1,02$ dan $dk_{\text{pembilang}} = n_a - 1$ dan $dk_{\text{penyebut}} = n_b - 1$. apabila $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, maka kedua kelompok data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

Hasil hitung menunjukkan $F_{\text{hitung}} = 1,02$. Selanjutnya nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan $dk_{\text{pembilang}} = 17$ dan $dk_{\text{penyebut}} = 17$ diperoleh nilai $F_{\text{tabel}} = 2,23$. Ternyata nilai $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$ ($1,02 \leq 2,23$). Maka dapat disimpulkan kedua kelompok data memiliki varian yang sama atau homogen.

C. Uji Hipotesis Data

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian. Untuk mengetahui perbedaan media animasi audio visual – keterampilan menyimak cerita anak dan keterampilan menyimak cerita anak pada kelas V SDN 79 Kota Bengkulu dibawah ini.

Tabel 4.20
Perbedaan Antara media animasi audio visual-menyimak cerita anak dan menyimak cerita anak

No	X	Y	X	X ²	Y	Y ²
1	90	90	16	8100	22	8100
2	80	50	6	6400	18	2500

3	70	60	4	4900	8	3600
4	70	65	4	4900	3	4225
5	65	75	9	4225	7	5625
6	95	70	21	9025	2	4900
7	90	60	16	8100	8	3600
8	60	75	14	3600	7	5625
9	90	65	16	8100	3	4225
10	55	65	19	3025	3	4225
11	65	85	9	4225	17	7225
12	70	60	4	4900	8	4225
13	50	75	24	2500	7	5625
14	80	70	6	6400	2	4900
15	75	70	6	6400	2	4900
16	80	55	1	5625	13	3025
17	80	80	6	6400	12	6400
18	75	55	1	5625	13	3025
Σ	1340	1225		102450		85950

Berdasarkan tabel di atas, maka langkah selanjutnya data tersebut dimasukkan ke dalam rumus perhitungan *test "t"*, dengan langkah awal yaitu mencari mean x – dan y.

Adapun hasil perhitungannya adaalah sebagai berikut :

1) Mencari mean x dan y

a) Mencari mean variabel x

$$\text{Mean X} = \frac{Fx}{N} = \frac{1340}{18} = 74$$

b) Mencari mean variabel y

$$\text{Mean } Y = \frac{Fy}{N} = \frac{1225}{18} = 68$$

2) Mencari standar deviasi nilai variabel x dan variabel y

a) Mencari standar deviasi nilai variabel x

$$SD_x = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{2698}{18}} = \sqrt{149} = 12,24$$

b) Mencari standar deviasi nilai variabel y

$$SD_y = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}} = \sqrt{\frac{1957}{18}} = \sqrt{108,72} = 10,42$$

3) Mencari varian variabel X dan Y

a) Mencari varian menyimak cerita anak kelas VB yang menggunakan audio visual-keterampilan menyimak cerita anak (variabel X)

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)} = \frac{18 \cdot 102450 - (1340)^2}{18(18-1)} \\ &= \frac{1844100 - 1795600}{18(17)} = \frac{48500}{306} = 15,84 \end{aligned}$$

$$S_1 = \sqrt{1584} = 3,97$$

b) Mencari varian keterampilan menyimak cerita anak siswa kelas VA (kontrol) yang menggunakan menyimak cerita anak (variabel Y)

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{18 \cdot 85950 - (1225)^2}{18(18-1)} \end{aligned}$$

$$= \frac{1547100 - 1500625}{18(17)} = \frac{46475}{306} = 15,18$$

$$S_1 = \sqrt{15,18} = 3,89$$

4) Mencari interpretasi terhadap t

$$T = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{N_1} + \frac{S_2^2}{N_2}}} = \frac{74 - 68}{\sqrt{\frac{15,84}{18} + \frac{15,18}{18}}} = \frac{6}{\sqrt{\frac{31,02}{18}}} = \frac{6}{\sqrt{1,723}} = \frac{6}{1,31} = 4,580$$

Sebelum dikonsultasikan dengan t_{tabel} ditentukan dahulu df atau $db = (N_1 + N_2) - 2 = (18 + 18) - 2 = 36 - 2 = 34$. Berdasarkan perhitungan diatas, apabila dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan df 34 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,018. Dengan demikian $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($4,580 > 2,018$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu hasil belajar siswa kelas V yang diajarkan dengan menggunakan media animasi audio visual-keterampilan menyimak cerita anak lebih baik dari pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan keterampilan menyimak cerita anak di SDN 79 Kota Bengkulu. Sedangkan H_0 ditolak, keterampilan menyimak cerita anak siswa kelas V yang diajarkan dengan menggunakan keterampilan menyimak cerita anak tidak efektif dari pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan media animasi audio visual keterampilan menyimak cerita anak di SDN 79 Kota Bengkulu.

D. Pembahasan

Dari hasil penelitian yang sudah didapatkan bahwa peneliti akan melakukan analisis data terhadap hasil penelitian tersebut berkaitan dengan

pengaruh penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada kelas V SDN 79 Kota Bengkulu merupakan kegiatan untuk menyimak cerita anak dalam materi semut dan beruang untuk melihat keterampilan menyimak cerita anak. Adapun disini terdapat 6 aspek 3 aspek penggunaan media animasi audio visual dan 3 aspek tahapan keterampilan menyimak cerita anak terdapat pada aspek yaitu :

Bagaimana penggunaan media animasi audio visual berpengaruh dengan keterampilan menyimak cerita anak pada SDN 79 kota Bengkulu. Berdasarkan hasil penelitian pada aspek persiapan dalam guru menyiapkan media animasi audio visual berupa dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak. Yaitu bahwa penerapan media animasi audio visual terhadap pembelajaran cerita anak semut dan beruang dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak semut dan beruang, ketika guru mempersiapkan media animasi audio visual untuk dijadikan sebagai cara membuat siswa menyimak dalam mengikuti pelajaran sehingga anak itu tidak bosan dalam belajar, langkah penelitian ini guru menyiapkan media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa animasi audio visual dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak, setelah guru memberikan perlakuan film cerita anak semut dan beruang siswa harus memikirkan jawaban atau soal dari cerita semut dan beruang tersebut. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada kelas V SDN 79 Kota Bengkulu. Penelitian ini merupakan penelitian

lapangan, yaitu dengan cara terjun langsung kelapangan untuk mendapatkan data-data dan informasi. Penelitian ini berlokasi di SDN 79 Kota Bengkulu dengan mewawancarai sumber primer kepala sekolah, guru kelas, dan siswa, sedangkan sumber skunder dalam penelitian ini adalah diperoleh dengan cara menyimak, memahami dan mempelajari melalui media lain yang bersumber dokumen.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan berberapa metode untuk mengumpulkan data, yaitu yang pertama adalah metode observasi. Metode ini bertujuan untuk menggambarkan segala sesuatu yang berkaitan dengan objek penelitian, seperti keadaan lingkungan sekolah terutama kelas yang akan digunakan dalam penelitian serta proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Yang kedua adalah memberi perlakuan tes dalam penelitian ini untuk mendapatkan respon dari responden tentang pengaruh penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada kelas V SDN 79 Kota Bengkulu. Terakhir adalah metode dokumentasi, dengan metode dokumentasi ini, peneliti dapat memperoleh data langsung mengenai struktur sekolah, guru/siswa, wawancara, cara mengajar, visi-misi sekolah, serta foto-foto yang mendukung dalam proses penelitian.

Dalam sebuah model mengajar biasanya terdapat tahapan-tahapan atau langkah-langkah yang relatif tetap dan pasti dilakukan untuk menyajikan materi pelajaran secara berurutan, model mengajar dapat dianggap teori mini yang bersifat mekanis dalam arti model mengajar tersebut berjalan secara

baik dan konsisten seperti mesin⁵⁴ Menurut Budi Warti keterampilan menyimak cerita rakyat melalui media audio visual Siswa merasa senang setelah mengikuti pembelajaran menyimak cerita rakyat melalui media audio visual dengan pendekatan kontekstual komponen inquiry yang terbukti dengan adanya perubahan perilaku siswa ke arah positif aktif dan serius terhadap proses pembelajaran⁵⁵. Menurut Ova Ziaucha anak-anak akan lebih muda menghafal Al-Qur'an dengan menggunakan audio visual dikarenakan gaya penghafal lebih mengingat apa yang dilihat.⁵⁶ Hasil penelitian Marlina peningkatan keterampilan menyimak puisi menggunakan media audio visual dengan komponen masyarakat belajar sikap atau perilaku siswa mengalami perubahan dari perilaku yang negatif berubah menjadi positif.⁵⁷ Menurut Arsyad pengajaran melalui audio visual memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar seperti penggunaan *proyektor*, *tape recorder* *preyektor* visual yang lebar, jadi pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.⁵⁸ Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat

⁵⁴ Suyanto, *Menjadi Guru Profesional*, (Jakarta, Erlanga, 2013), h. 135

⁵⁵ Ahmad Budi, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rordakarya, 2018), h.5

⁵⁶ Ova Ziaucha, *Dalam Dekapan Ibu Kedu*, (Hak Cipta:2020), h. 14

⁵⁷

⁵⁷ Marlina, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rordakarya, 2018), h.5

⁵⁸ Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rordakarya, 2018), h.15

yang baru, membangkitkan motivasi dan rasangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.⁵⁹

Kelebihan menggunakan media animasi audio visual membuat anak melihat langsung perubahan dari data angka ke data gambar, dan terletak pada nada suara dan intonasi komunikator yang didengar oleh penerima pesan, sehingga apabila komunikatornya mampu menyampaikan pesan dengan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti dengan nada dan gaya suara yang baik maka khalayak penerima pesan akan mudah tertarik dan informasi yang diterima kelibatannya nyata⁶⁰ Selain itu film animasi dipilih karena memiliki latar, tokoh, dan keruntutan peristiwa atau kejadian (alur). Unsur gambar yang ada juga menjadikan jalan cerita yang dialami tokoh-tokoh didalamnya lebih menarik.⁶¹

Penelitian ini bertujuan melihat ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak kelas pada kelas V SDN 79 Kota Bengkulu. Berdasarkan hasil perlakuan tes dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media animasi audio visual pembelajaran Bahasa Indonesia ada peningkatan terhadap keterampilan menyimak cerita anak kelas pada kelas V SDN 79 Kota Bengkulu. Proses pembelajaran dilakukan 4 kali pertemuan. 2 kali pertemuan pada kelas VA dan 2 kali pertemuan pada kelas VB. Setelah proses pembelajaran

⁵⁹ Teni Nurrita, "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa," Miskat, Vol.03, No.01, (2018), h. 171.

⁶⁰ Iwan Zahar, *Pembelajaran Secara Visual*, (Jakarta : PT Elex media komputindo, 2009), h. 113

⁶¹ Yunuarti Widi Astuti, Ali Mustadi, " Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD," Prima Edukasia, Vol.02, No.02, (2014), h. 252

dilaksanakan, siswa diberikan tes untuk mengukur keterampilan menyimak cerita anak. Rata-rata *pretes* di kelas VA adalah 70 sedangkan rata-rata *pretes* di kelas VB adalah 66. Sedangkan *posttest* di kelas VA adalah 86 sedangkan rata-rata *posttest* di kelas VB adalah 79. Data tersebut dapat dilihat pada halaman 47 dan 50. Dari table 4.4 dapat dilihat bahwa nilai tes kelas VA paling banyak antara nilai 86–62 sedangkan pada tabel 4.7 nilai tes kelas paling sedikit 79-57. Adanya test ini dapat digunakan untuk mengetahui perubahan hasil keterampilan menyimak cerita anak setelah digunakan media animasi audio visual keterampilan-menyimak anak dan menyimak cerita anak. Ini berarti bahwa dengan menggunakan media animasi audio visual keterampilan-menyimak cerita anak pada materi cerita anak pada materi semut dan beruang. Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu Terdapat pengaruh media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak siswa kelas V SDN 79 Kota Bengkulu. Dapat dilihat dari hasil hipotesis dengan menggunakan uji “t” terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh, $t_{hitung} = 4,580$ sedangkan t_{tabel} dengan df 34 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,018. Demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,580 > 2,018$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu Terdapat pengaruh keterampilan menyimak cerita anak siswa kelas V yang diajarkan dengan menggunakan media animasi audio visual lebih baik dari pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan keterampilan menyimak cerita anak SDN 79 Kota Bengkulu. Dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil tes kelas VA lebih

tinggi dibandingkan kelas VB, yaitu 62–86 >57-79. Penelitian ini bertujuan melihat ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada kelas V SDN 79 kota Bengkulu. Berdasarkan data yang telah didapat disimpulkan bahwa dengan pengaruh penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada kelas V SDN 79 kota Bengkulu

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan-menyimak cerita anak dan keterampilan menyimak cerita anak siswa kelas V SDN 79 Kota Bengkulu. Dapat dilihat dari hasil hipotesis dengan menggunakan uji “t” terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh, $t_{hitung} = 4,580$ sedangkan t_{tabel} dengan df 34 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,018. Demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,580 > 2,018$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu Terdapat pengaruh keterampilan-menyimak cerita anak siswa kelas V yang diajarkan dengan menggunakan media animasi audio visual terhadap keterampilan-menyimak cerita anak dari pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan keterampilan-menyimak cerita anak di SDN 79 Kota Bengkulu. Dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil tes kelas VA lebih tinggi dibandingkan kelas VB, yaitu $62-86 > 57-79$

B. Saran

1. Bagi sekolah SDN 79 Kota Bengkulu diharapkan terus mendukung dan meningkatkan profesional para dewan guru dalam penggunaan berbagai media pembelajaran terutama keterampilan menyimak cerita anak dan

media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak sebagai variasi untuk membantu meningkatkan keterampilan belajar siswa.

2. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi ini diharapkan kepada para guru dapat menggunakan media pembelajaran media animasi audio visual keterampilan-menyimak cerita anak maupun media pembelajaran yang lainnya pada saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Kepada siswa SDN 79 Kota Bengkulu untuk lebih meningkatkan cara belajar dan mengembangkan kreativitas dan daya pikat yang ada pada diri siswa melalui media animasi audio visual terhadap keterampilan-menyimak cerita anak yang pernah diterapkan peneliti di sekolah.
4. Bagi peneliti yang akan datang diharapkan menggunakan periode pengamatan yang lebih panjang dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar, 2014, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Aristiani, Rina, 2016, "Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Informasi Berbantuan AudioVisual, jurnal Konsuling Gusjigang, Vol. 02 No.02
- Astuti Yanuarita Widi Dan Mustadi, Ali, 2014, "Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD, jurnal Prima Edukasia, Vol. 02 No.02
- Dimiyati, dan Mujiono, 2002, *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadilla, M, dkk., 2014, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenadamedia Grop
- Gumelar, 2017, *Jenis Dan Konsep Dasar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Hermawan, Acep, 2011, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hasibuan, J. Dan Moedjiono, 2008, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hartini, Rosma, 2019, *Strateti Belajar Mengajar*, Institut Agama Islam Negri Bengkulu.
- Jong, Wilem De, 2017, *Pendekatan Pedagogik Dan Dedaktif*, Depok: Prenada
- Kumalasari, Yolanda Dana, 2019, "Peningkatan Keterampilan Membaca Puisi Siswa Kelas 4 Dengan Model Demonstransi Didukung Meddia Vidio Pembelajaran Di SDN 01 Sumber Sari Kota Malang," Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol. 09 No.02
- Khodijah, Nyanyu, 2014, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo
- Mutia, Diana, 2010, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: PrenadaMedia Grup.
- Matyawati, Lilis, 2017, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, Jakarta: Kencana
- Mana, Lira Hayu Afdetis Dan Yusandra, Titiyek Hujita, 2017, "Pengembangan RKPS dan SAP Menyimak Berbaris Pendekatan Kontekstual Teaching And Learning," Jurnal Gramatika, Vol. 02 No. 02

- Negoro, Sutra Tina Tirto, 2006, *Anak Super Normal Dan Program Pendidikannya*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nurita, Teni, 2018, “*Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*,” *Jurnal Misykat*, Vol. 03 No.01
- Nugroho, Yekti, 2018, “*Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Yang Menyenangkan Dengan Mendongeng*,” *Jurnal el-Tarbawi* Vol. 11 No. 01
- Omi, 2017, “*Penerapan Metode Bercerita Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas V SDN Penyingkiran 3 Kabupaten Sumedang*,” *Jurnal MPD*, Vol. 08 No.01
- Purwono, Joni dkk., 2014, “*Penggunaan Media AudioVisual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*,” *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* Vol.02 No.02
- Priyatna, Nanang Dan Sukanto, Tito, 2013, *Pengembangan Profesi Guru*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rahmawati Indah, Aida Azizah, 2015, “*Pendiidkan Bahasa Dan Sastra Indonesia*,” *Jurnal PBSI*, Vol. 03 No.02
- Suryani, Nunuk dkk., 2018, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sudaryono, 2018, *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta Kencana
- Sugiyono, 2016, *Metodo Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung: CV Alfabeta.
- Tarigan, Hendri Guntur, 2018, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa
- Triyanto, 2013, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Wijayanti, Mamik Dan Abdullah, M. Husni, 2014. “*Penggunaan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Tema Budi Pekerti Siswa Di Sekolah Dasar*,” *Jurnal JPGSD*, Vol. 02 No. 03

- Wibowo, Muhammad Arif, 2016, "*Penerapan Strategi Direksit Listening Thinking Aproact Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Pada Siswa Sekolah Dasar,*" Jurnal Ilmia Guru "COPE" Vol. 01 No. 05
- Yusuf, Muri, 2014, *Kuantitafi Kualitatif, dan Penelitian Gabungan,* Jakarta: Kencana
- Yulis, Rama, 2015, *Dasar-Dasar Kependidikan Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan,* Jakarta: Kalam Mulia

LAMPIRAN





Gambar 1.7 Wawancara Guru Tematik Kelas V





Gambar 1.1 Melihat Media Audio Visual (eksperimen)



Gambar 1.2 Memperjelas Soal Tes Yang Akan Dikerjakan



**Gambar 1.6 Pelaksanaan Proses Pembelajaran Dikelas VA Dan VB
SDN 79 Kota Bengkulu**



Gambar 1.3 Siswa Bertanya Soal Tes Yang Akan Dikerjakan



Gamabr 1.4 Siswa Memabaca Kembali Materi Cerita Anak



Gambar 1.5 Proses Pengerjaan Soal Tes

Biodata Responden

Nama :
Kelas :



Kerjakan soal-soal dibawah ini dengan benar !

1. Apa judul yang tepat untuk cerita tersebut ?
 - a. Semut dan beruang
 - b. Semut dan kancil
 - c. Beruang dan kancil
2. Sebutkan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut ?
 - a. Semut, beruang, buaya, ikan dan rusa
 - b. Semut, beruang, kelinci, tikus, dan tupai
 - c. Semut dan buaya, beruang, dan kancil
3. Sebutkan latar tempat pada cerita tersebut?
 - a. Danau
 - b. Pasar
 - c. Pantai
4. Jelaskan watak beruang dalam cerita tersebut ?
 - a. Pemarah
 - b. Baik hati
 - c. Suka membantu
5. Coba kalian bedakan bagaimana sifat antara semut dan beruang ?
 - a. Semut tampak kompak dan cerdas
Beruang pemarah dan tidak mau berbagi
 - b. Semut penakut dan baik hati Beruang suka berbagi

- c. Semut pemarah Beruang suka berbagi
6. Jelaskan watak semut dalam cerita tersebut ?
 - a. Cerdik
 - b. Pemarah
 - c. Penakut
 7. Jika kalian menjadi beruang maka apa yang sebaiknya kalian lakukan terhadap semut?
 - a. Memperbolehkan semut mengambil air di danau
 - b. Melarang semut mengambil air di danau
 - c. Membantu semut mengambil air di sungai
 8. Bagaimana suasana dalam cerita pada saat beruang melarang semut untuk mengambil air di danau?
 - a. Menyeramkan
 - b. Menyenangkan
 - c. Menyedihkan
 9. Apa watak yang bisa dicontoh dari kelinci dalam kehidupan sehari-hari?
 - a. Tidak mau membantu teman
 - b. Suka menolong
 - c. Memarahi teman
 10. Mengapa tikus tanah ingin membantu para semut?
 - a. Ingin membalas dendam
 - b. Baik hati
 - c. Suka menolong
 11. Apa yang dibicarakan oleh beruang terhadap semut pada saat mengambil air di danau?
 - a. Aku tak akan membiarkanmu mengambil air
 - b. Aku akan membantu mu mengambil air
 - c. Memperbolehkan mengambil air
 12. Pesan apa yang dapat di ambil dari karakter semut?
 - a. Saling berbagi

- b. Sombong
 - c. Menjebak
13. Karakter manakah yang tidak boleh dicontoh dalam kehidupan sehari-hari ?
- a. Tupai
 - b. Beruang
 - c. Semut
14. Apa makna dari kata “ cukup untuk seribu rusa” ?
- A. Tidak akan habis
 - B. Mudah habis
 - C. Banyak
15. Apa yang dilakukan oleh semut ketika beruang melarang dia untuk mengambil air didanau?
- a. Semut tetap mengambil air
 - b. Tidak memperdulikan
 - c. Melamun
16. Masalah apa yang dihadapi beruang sehingga ia ingin mencakar semut?
- a. Karena semut ingin mengambil air di danau
 - b. Karena semut tidak mau menolong beruang
 - c. Karena semut yang sombong
17. Apakah benar perkataan beruang bahwa mata air didanau semakin sedikit, karena terus menerus di ambil oleh semut?
- a. Tidak, karena sumber mata air di danau tidak akan mudah habis
 - b. Iya, karena semut selalu mengambil air setiap hari
 - c. Iya, karena di danau tidak ada mata air
18. Apakah benar kelinci membuat perangkap terhadap beruang?
- a. Tidak, karena yang membuat perangkap ialah semut
 - b. Iya, karena kelinci membenci beruang
 - c. Iya karena beruang sombong dan dengki

19. Kepedulian apa yang dilakukan oleh kelinci terhadap semut ketika ia mengetahui bahwa beruang ingin mencakar semut yang ingin mengambil air?
- Memberi tahu bahwa mereka sedang dalam bahaya
 - Tidak peduli dan masa bodoh
 - Mendukung beruang untuk mencakar semut
20. Siapa yang membantu semut membuat perangkap untuk beruang?
- Kelinci
 - Tikus sawah
 - Tupai

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SDN 79 Kota Bengkulu

Mata Pelajaran : Tematik

Kelas/Semester : V/1

Alokasi waktu : 2 x 35 menit

Hari, Tanggal : Selasa, Agustus 2021

I. Standar Kompetensi

1. Memahami penjelasan narasumber dan cerita dongeng.

II. Kompetensi Dasar

- 1.2 Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita dongeng yang didengarnya.

III. Indikator Pembelajaran

- 1.2.1 Mengidentifikasi nama tokoh dan watak dalam cerita dongeng.

IV. Tujuan Pembelajaran

- A. Setelah mendengarkan penjelasan dan cerita dongeng dari guru, siswa dapat mengidentifikasi tokoh dan watak dalam cerita dongeng dengan baik.

I. Standar Kompetensi

1. Memahami penjelasan narasumber dan cerita dongeng.

II. Kompetensi Dasar

1. Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita dongeng yang didengarnya.

III. Indikator Pembelajaran

1. Mengidentifikasi nama tokoh dan watak dalam cerita dongeng.

IV. Tujuan Pembelajaran

- A. B. Setelah mendengarkan penjelasan dan cerita dongeng dari guru, siswa dapat mengidentifikasi tokoh dan watak dalam cerita dongeng dengan baik.
- B. Setelah mendengarkan penjelasan dan cerita dongeng dari guru, siswa dapat mengidentifikasi tema cerita dalam cerita dongeng baik.

V. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

A. Pendekatan : (Eksplorasi, Konfirmasi)

B. Metode : Ceramah, Diskusi, Dan Menyimak Audio

VI. Materi Pokok

Cerita dongeng

VII. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan berdoa, menanyakan kabar dan melakukan presensi. 2. Guru memotivasi siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran. 3. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan cerita dongeng anak-anak sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti. 4. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. 	5 Menit
Kegiatan Inti	<p>Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. guru memberikan instuksi kepada siswa untuk melihat video yang ditayangkan oleh guru 2. Siswa mengamati vedeo dengan baik secara bersama-sama 	50 Menit

	<p>3. Guru membagikan LKS untuk menjawab soal dengan benar.</p> <p>4. Siswa mengumpulkan jawaban LKS.</p> <p>Konfirmasi</p> <p>1. Guru menanyakan kepada masing-masing siswa apakah ada jawaban yang berbeda.</p> <p>2. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab untuk meluruskan kesalah pahaman dan memberi penguatan.</p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Siswa didampingi guru membuat kesimpulan hasil belajar.</p> <p>2. Siswa mengerjakan soal evaluasi.</p> <p>3. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa.</p>	15 Menit

VIII. Media dan Sumber Belajar

A. Media : leptop, Audio visual, Lembar Soal.

B. Sumber Belajar:

- Henny kusumawati. Tematik Terpadu kurikulum 2013“Lingkungan sahabat kita” untuk Sekolah Dasar Kelas V.diterbitkan oleh penerbit pusat kurikulum dan perbukuan,balitban, kemendikbud.

IX. Penilaian

A. Teknik Penilaian

1. Unjuk Kerja

2. Penilaian Hasil Belajar (evaluasi)

B. Instrumen Penilaian

1. Penilaian Keterampilan

Mengidentifikasi tema dan amanat cerita dongeng

Aspek yang dinilai	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu bimbingan (1)
Identifikasi Tema	Dapat mengidentifikasi tema dan sesuai dengan isi cerita	Dapat mengidentifikasi tema tetapi kurang sesuai dengan cerita	Dapat mengidentifikasi tema, tetapi tidak sesuai dengan isi cerita	Belum dapat mengidentifikasi tema
Identifikasi Amanat	Dapat mengidentifikasi amanah dan sesuai dengan isi cerita	Dapat mengidentifikasi amanat tetapi kurang sesuai dengan cerita	Dapat mengidentifikasi amanat tetapi tidak sesuai dengan isi cerita	Belum dapat mengidentifikasi amanah

2. Penilaian Pengetahuan

NOMOR SOAL		SKOR	
1	11	5	5
2	12	5	5
3	13	5	5
4	14	5	5
5	15	5	5
6	16	5	5
7	17	5	5
8	18	5	5
9	19	5	5
10	20	5	5
Jumlah		100	

Keterangan :

Skor Maksimal : 100

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang di peroleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Bengkulu, Agustus 2021

Guru Kelas VB

Mahasiswa

Sutinah, M.Pd
NurFadila

Anisa

NIM. 1711240003

Mengetahui
Kepala Sekolah SDN 79 Kota Bengkulu

Yuslaini, S.Pd
NIP. 196608151986042003



PEMERINTAH KOTA BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 79 KOTA BENGKULU
Jl. Sungai Rupert Pagar Dewa Telp. (0736) 52562 Kota Bengkulu

SURAT KETRANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor: 421.2/ SDN.79/2021

Yang bertanda tangan dbawah ini :

Nama : Yuslimi, S.Pd
NIP : 19660815186042003
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Kota Bengkulu
Alamat : Jl. Sungai Rupert Pagar Dewa

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Anisa NurFadila
NIM : 1711240003
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah selesai melakukan penelitian di SDN 79 Kota Bengkulu terhitung mulai juli s/d agustus 2021 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu.”**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan dan untuk di pergunakan seperlunya.

Bengkulu, Agustus 2021

Kepala Sekolah SDN 79
Kota Bengkulu





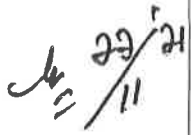
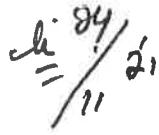
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BENGKULU


Jalan. Raden Fatah Pagar Dawa
Telepon (0736) 51171-51276. Faksimili. (0736) 51172
Web: iainbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI


Nama Mahasiswa : Anisa Nurfadila
NIM : 1711240003
Jurusan : Tarbiyah dan Tadris
Prodi : P6M1

Pembimbing I/II : Dr. Hj. Khairiah, M.Pd
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada kelas V sdn 79 kota Bengkulu

NO	Hari/ Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf Pembimbing
	senin 22 november 2021		- Ringkasan hasil Peneliffian - Gabungan hasil peneliffian dengan hasil peneliffian orang lain pendapat dan konsep konsep. - Penjelasan tentang masalah yang dihadapi.	
	Rabu, 24/11 2021		Ace Sidang Munasirah	

Mengetahui,
Rekan

Zubaidi M. Ag. M.Pd
HP 196905081996031005

Bengkulu, 24-11-2021
Pembimbing I/II


Dr. Hj. Khairiah, M.Pd
NIP. 196805151997032004



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Amisa Nur Fadila
 NIM : 1711240003
 Jurusan : Tarbiyah dan Tadris
 PGM : PGM1

Pembimbing I/II : Dr. Hj. Khairiah, M.Pd
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media
 Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan
 Menyimak cerita Anak

Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
Rabu 3 November - 2021		- Tambah validasi. - Pretest.	<i>[Signature]</i> 3/11
Kamis 11 November - 2021		Pembahasan 1. deskriptif (ringkasan hasil penelitian) 2. eksplanatif (gabungan hasil penelitian dengan teori) 3. Interpretasi (penjelasan)	<i>[Signature]</i> 11/11
Um'at 18 November 2021		- Saran Media pembelajaran - Keterbatasan Peneliti Pembahasan	<i>[Signature]</i> 18/11

Bengkulu, 18 November 2021
 Pembimbing I/II

[Signature]

Dr. Hj. Khairiah, M.Pd
 NIP. 196805151997032004

Tahui



Maedi, M.Ag. M.Pd
 903081996031005



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIIS**

Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa	: Anisa Nurfadila	Pembimbing I/II	: Dayun Riadi, M.Ag.
NIM	: 1711210003	Judul Skripsi	: Pengaruh penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada kelas V SDN 79 kota Bengkulu.
Jurusan	: Tarbiyah		
Program Studi	: PGMI		

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
1.	Kamis 16-sep-2021	Bab 2	<ul style="list-style-type: none"> • Tambahkan Materi di bab 2 • Tambahkan Tes Pedoman (Teori) • Dokumen gambar 	
2.	Senin 1-NOV-2021		<ul style="list-style-type: none"> - pertimbangan Menerifukan Sampel: - sumber data / pengolahan data : Luasi ekspresi 	
3	Selasa 2-NOV-2021		<ul style="list-style-type: none"> ditanyakan ke pembimbing 	

Mengetahui
Dekan

Bengkulu, 02.....NOVEMBER.....2021
Pembimbing I/II

Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd
NIP. 19690308 199603 1 001

Dayun Riadi, M.Ag.
197207072006041002



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Anisa Nurfadila
 NIM : 1711240003
 Jurusan : FTT
 Prodi : PGMI


Pembimbing I/II : Dr. Hj. Khairiah, M. Pd
 Judul Skripsi : Pengaruh penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada kelas V SDN 7g kota Bengkulu.

Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing	Paraf
Selasa, 9/3 2021	Latar belakang Masalah Indikator/alat ukur	Saran perbaikan	<u>dk</u>
Senin 15/3 2021	Latar belakang Indikator masalah landasan Teori Indikator	Saran perbaikan	<u>dk</u>
Rabu 17/3 2021	Landasan teori Indikator kerangka berpikir Metodologi Instrumen	Saran perbaikan	<u>dk</u>
Jumat 19/3 21		Acc. Seminar	<u>dk</u>

Mengetahui


 M. A. M. Pd
 6903081996031005

Bengkulu, 19/3 19-03-2021
 Pembimbing I/II


 Dr. Hj. Khairiah, M. Pd
 NIP. 196005151997032004



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

KARTU BIMEINGAN SKRIPSI

Nama : Anisa Nur Fadila
 Pembimbing I/II : Dayun Riadi, M. Agt.
 NIM : 1711240003
 Judul Skripsi : Pengaruh penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Kelas U MIS AL'BA ANI.
 Jurusan : PGMI
 Prodi : PGMI

Hari/Tanggal	Materi Dibimbing	Saran Pembimbing	Paraf
Senin 1-02-2021	Bab I Bab III	Batasan Masalah - langkah teori populasi dan sampel Angket, Cari rumus Lembar kerja	
Senin 15-02-2021	Bab I Bab III	C. Batasan Masalah - tambahkan audio visual - keterampilan menyimak - media animasi - Buat tabel (sampel). - kisi-kisi instrumen	
Jum'at 05-03-2021		dan ajukan ke pembimbing	

diketahui

 Dayun Riadi, M. Ag. M. Pd
 06903081996031005

Bengkulu, 05-03-2021
 Pembimbing I/II

 Dayun Riadi, M. Ag.
 NIP. 197207072006041002

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp (0736) 52276, 52272 Fax (0736) 52276 Bengkulu

DAFTAR HADIR

UJIAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS PROGRAM STUDI :

NO	NAMA MAHASISWA/ NIM	JUDUL SKRIPSI	PEMBIMBING	TANDA TANGAN
	Anisa Nur Fadila 171240003	Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Bodo kelor U	1. Dr. Hj. Khairiah, M. Pd. 2. Rayon Prudi, M. Ag	

SDN 79 KOTA BENGKULU

NO	NAMA DOSEN PENYEMINAR	NIP	TANDA TANGAN
1	Dra. Khermoringh, M. Pd. I	NIP. 196312231993032002	
2	Waji Aziz Hori Mukti, M. Pd. Si	NIPN. 2030109001	

SARAN SARAN

1	PENYEMINAR 1: - Latar belakang masalah diperbaiki - Identifikasi dan batasan masalah - Kajian penelitian terdahulu.
2	PENYEMINAR 2: Waktu observasi Perbaiki batasan masalah Perbaiki hipotesis Tambahkan uji validitas

AUDIEN

NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN	NAMA AUDIEN	TANDA TANGAN
1. Ali Sanbro			
2. Tia Oktavia			
3. Vina Novia Winda			

Daftar Hadir :

1. Dosen penyeminar I dan II
2. Pengelola Prodi
3. Subbag AAK
4. Pengelola data umum
5. Yang bersangkutan

BENGKULU, 26-04-2021.
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

 M. Ag., M. Pd
 NIP. 196903081996031005



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telp. (0736) 51276-51161-53879, Faximili (0736) 51171-51172
Website: www.iainbengkulu.ac.id

Nomor : ~~2934~~ In.11/F.II/TL.00/07/2021

21 Juli 2021

Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal

Perihal : **Mohon izin penelitian**

Kepada Yth,
Kepala SDN 79 Kota Bengkulu

Di –
Bengkulu

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul "***Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Anak pada Kelas V SDN 79 Kota Bengkulu***"

Nama : Anisa Nurfadila
NIM : 1711240003
Prodi : PGMI
Tempat Penelitian : SDN 79 Kota Bengkulu
Waktu Penelitian : 15 Juli s/d 26 Agustus 2021

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.



g



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172
website: www.iainbengkulu.ac.id

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 9104 /In.11/F.II/PP.009/12/2020

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu dengan ini menunjuk dosen :

1. Nama : Dr. Hj. Khairiah, M.Pd
NIP : 196805151997032004
Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Dayun Riadi, M.Pd
NIP : 197207072006041002
Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasah bagi mahasiswa yang namanya tertera dibawah ini :

- Nama Mahasiswa : Anisa Nur Fadila
NIM : 1711240003
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada siswa Kelas V Mis Al-Ba'ani
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu

Pada Tanggal : 28 Desember 2020

Dekan,



Tembusan :

1. Wakil Rektor 1
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip †

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anisa Nurfadila
NIM : 1711240003
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Animasi AudioVisual Terhadap
Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Kelas V SDN 79
Kota Bengkulu

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program. www.turnitin.com
dengan Submission ID: 1709912465. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar
25% dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan untuk
dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan
verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, ~~23~~ November 2021

Mengetahui,

Ketua Tim Verifikasi


Dr. Ali Akbarjono, M.Pd
NIP. 197507022000032002

Yang Menyatakan



Anisa Nurfadila
NIM. 1711240003

cek anisa ke 2

by Cek Anisa

Submission date: 22-Nov-2021 12:57PM (UTC+0700)

Submission ID: 1709912465

File name: Skripsi_Anisa_Nurfadilah_1-5.docx (303.51K)

Word count: 14328

Character count: 83523

cek anisa ke 2

ORIGINALITY REPORT

25%
SIMILARITY INDEX

24%
INTERNET SOURCES

6%
PUBLICATIONS

10%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	12%
2	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	2%
3	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1%
4	docplayer.info Internet Source	1%
5	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
6	core.ac.uk Internet Source	<1%
7	Submitted to Sultan Agung Islamic University Student Paper	<1%
8	jurnal.fkip.uns.ac.id Internet Source	<1%
9	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1%

Banyuwangi, 22-11-2021
Tulis dan periksa
Pangestika PBM
Rahmat

10	www.repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
11	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
12	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
13	id.123dok.com Internet Source	<1 %
14	oktaherningsih.blogspot.com Internet Source	<1 %
15	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	<1 %
16	repository.unja.ac.id internet Source	<1 %
17	repositori.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
18	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
19	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	<1 %
20	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
21	Submitted to IAIN Pekalongan	

Student Paper

<1 %

22

www.scribd.com
Internet Source

<1 %

23

www.siafif.com
Internet Source

<1 %

24

adam-mudinillah.blogspot.com
Internet Source

<1 %

25

sigitritowibowo.blogspot.com
Internet Source

<1 %

26

library.um.ac.id
Internet Source

<1 %

27

Submitted to Universitas Negeri Surabaya The
State University of Surabaya
Student Paper

<1 %

28

mohammed-helmiy.blogspot.com
Internet Source

<1 %

29

repository.ump.ac.id
Internet Source

<1 %

30

Syahriani Sirait, Oktaviana Nirmala Purba.
"PENINGKATAN PENGUASAAN
KOMBINATORIK PADA MATA KULIAH
PROBABILITAS DENGAN MENGGUNAKAN
COMBINATION BOX", JURNAL MATHEMATIC
PAEDAGOGIC, 2018
Publication

<1 %

31 digilib.uin-suka.ac.id <1 %
Internet Source

32 digilib.uinsby.ac.id <1 %
Internet Source

33 forexmodican.blogspot.com <1 %
Internet Source

34 id.scribd.com <1 %
Internet Source

35 Submitted to Universitas Negeri Jakarta <1 %
Student Paper

36 Submitted to State Islamic University of
Alauddin Makassar <1 %
Student Paper

37 www.slideshare.net <1 %
Internet Source

38 adoc.tips <1 %
Internet Source

39 eprints.hamzanwadi.ac.id <1 %
Internet Source

40 journal.uii.ac.id <1 %
Internet Source

41 docobook.com <1 %
Internet Source

repository.ar-raniry.ac.id

42	Internet Source	<1 %
43	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
44	Selamat Tulipri, Rahmat Hidayat, Hamengkubuwono Hamengkubuwono, Jumira Warlizasusi. "Evaluasi Kebijakan Kepala Madrasah dalam Meningkatkan Profesionalitas Guru MAS Al- Manshuriyah", Journal Of Administration and Educational Management (ALIGNMENT), 2020 Publication	<1 %
45	www.ejurnal.bunghatta.ac.id Internet Source	<1 %
46	www.neliti.com Internet Source	<1 %
47	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	<1 %
48	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
49	edoc.pub Internet Source	<1 %
50	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1 %

51	misbahuddinalmutaali.blogspot.com Internet Source	<1 %
52	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
53	siducat.org Internet Source	<1 %
54	Submitted to Universitas Esa Unggul Student Paper	<1 %
55	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1 %
56	e-bisnis08.blogspot.com Internet Source	<1 %
57	orangberselimut.blogspot.com Internet Source	<1 %
58	suksesbersamasukarto.blogspot.com Internet Source	<1 %
59	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
60	anzdoc.com Internet Source	<1 %
61	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
62	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %

63

Destu Kurniawan, Dwi Yulianti, Riswandi
Riswandi. "Pengembangan Media
Pembelajaran Audio Visual Berbasis SAVI
Untuk Meningkatkan Prestasi Lompat Jauh
Gaya Jongkok (Gaya Ortodok) Siswa Sekolah
Menengah Pertama", EDUKATIF : JURNAL
ILMU PENDIDIKAN, 2021

Publication

<1 %

64

Icep Irham Fauzan Syukri, Soni Samsu Rizal,
M. Djaswidi Al Hamdani. "Pengaruh Kegiatan
Keagamaan terhadap Kualitas Pendidikan",
Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 2019

Publication

<1 %

65

Melza Ayuni Sari, Daimun Hambali, Resnani
Resnani. "Pengaruh Media Audio Visual
terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Kelas
V SD Negeri 68 Kota Bengkulu", JURIDIKDAS:
Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 2020

Publication

<1 %

66

bagawanabiyasa.wordpress.com

Internet Source

<1 %

67

zombiedoc.com

Internet Source

<1 %

68

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

<1 %

69

eprints.ums.ac.id

Internet Source

<1 %

70

lppm.upiypk.ac.id
Internet Source

<1 %

71

welcomeatdegaltar.blogspot.com
Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On