

PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL TENTANG CERITA RAKYAT JOKO SAMUDRA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI UNSUR CERITA RAKYAT KELAS V DI SDN LIDAH WETAN 2 SURABAYA

Siska Dewi Mulia Megasurya¹,

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
Kampus Lidah Wetan

[siskadewimegasurya@gmail.com](mailto:¹siskadewimegasurya@gmail.com)

Sutrisno Widodo²

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
Kampus Lidah Wetan

Abstrak

Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah mendidik anak agar menjadi manusia yang sempurna hidupnya, yaitu kehidupan dan penghidupan manusia yang selaras dengan alamnya (kodratnya) dan masyarakat. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang maksimal guru wajib menggunakan media dalam proses penyampaian materi terlebih lagi dalam materi cerita, karena salah satu tujuan media yaitu untuk memvisualisasikan isi cerita.

Penelitian ini memanfaatkan media audio visual cerita joko samudra pada pelajaran bahasa Indonesia kompetensi dasar mengidentifikasi unsur cerita rakyat. Media audio visual adalah jenis media yang selain menggunakan unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pembelajaran yang memanfaatkan dan yang tidak memanfaatkan media audio visual dan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pemanfaatan media audio visual cerita “Joko Samudra” terhadap hasil belajar kelas V di SDN Lidah Wetan 2 Surabaya pada mata pelajaran bahasa Indonesia kompetensi dasar mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang ditayangkan.

Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian modifikasi *True Eksperimental Control group pretest – post test*, yaitu dengan subyek penelitian 2 kelas eksperimen (41 dan 40 siswa) dan 1 kelas kontrol (40 siswa). Perlakuan kelas eksperimen dengan menggunakan media audio visual dan kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah dan teks cerita. Teknik analisis data menggunakan analisis anava 1 jalur terhadap perbedaan hasil belajar antara ketiga kelas tersebut setelah diberi perlakuan.

Hasil analisis data dan pengujian menunjukkan bahwa hasil *pretest-pretest* tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil anava 1 jalur nilai *pretest-pretest* didapatkan $F_{hitung} < F_{tabel}$, atau $0,049 < 4,82$. Sedangkan untuk hasil *post test – post test* ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil anava 1 jalur nilai hasil *post test – post test* didapatkan $F_{hitung} > F_{tabel}$, atau $9,925 > 4,82$. Setelah diberi perlakuan dengan memanfaatkan media audio visual terdapat peningkatan lebih signifikan dibandingkan menggunakan metode ceramah dan teks cerita. Setelah diberi perlakuan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen melebihi KKM (rata-rata 9,4). Hasil anava 1 jalur nilai *pre-test* dan *post-test* didapatkan $F_{hitung} > F_{tabel}$, atau $25,25 > 2,26$ sehingga memberikan peningkatan hasil belajar setelah perlakuan.

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa perlakuan dengan memanfaatkan media audio visual mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan yang menggunakan metode ceramah dan teks cerita pada materi mengidentifikasi unsur cerita rakyat pada kelas V SDN Lidah Wetan 2 Surabaya.

Kata kunci: pemanfaatan, media audio visual Joko Samudra, mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi cerita rakyat

Abstract:

Ki hajar dewantara said that the purpose of education is educating children to be perfect, human life namely life and the life of humankind being in harmony with natural and the community. To achieve educational objectives on maximum teacher- compulsory use media in the process of conveying matter moreover, in material story for one purpose media including to visualize the story.

This research using media audio visual story Joko Samudra on a lesson indonesian language competence identify folktale basic element. Media audio visual is the type of a medium that besides use the sound elements of also contain a picture can be seen.

The aim of this research is to find out who benefit from the process of learning and who do not benefit from the media audio and visual and to know a significant influence the utilization of media audio visual story “Joko

Samudra” against study result of the class v in SDN Lidah Wetan 2 Surabaya on subjects indonesian language competence identify folktale basic element that is broadcast.

Design research used the three is design research modification true experimental control group *pretest - post test*, namely by respondent 2 class of his experiments (41 and 40 students) dan1 class of control (40 students). A class of his experiments with treatment using media audio visual and class of control by using the method of talk and the text of the story. Engineering analysis of data using analysis ANOVA against study result of the differences between the third class after given treatment.

The results of the data analysis and testing showed that the results of the pretest - pretest no significant differences between the experimental class and the control class. ANOVA Results 1 pathway pretest-pretest values obtained $F_{\text{count}} < F_{\text{table}}$, or $0.049 < 4.82$. As for the results of post-test - post-test no significant difference between the experimental class and the control class. ANOVA Results 1 track the value of the post-test - post-test obtained $F_{\text{count}} > F_{\text{table}}$, or $9.925 > 4.82$. After treated by using audio-visual media are more significant improvement than the lecture method and text stories. Once treated student learning outcomes in the experimental class exceeds KKM (average 9.4). ANOVA Results 1 lane value pre-test and post-test is obtained $F_{\text{count}} > F_{\text{table}}$, or $25.25 > 2.26$ thus provides improved learning outcomes after treatment.

Conclusion This study shows that treatment with audio - visual media utilizing experienced a significant improvement compared to the use of lecture method and text stories on identifying elements of folklore materials in class V SDN Lidah Wetan 2 Surabaya.

Keywords: utilization, audio-visual media Joko Samudra, Indonesian subjects, material folktale

1. PENDAHULUAN

Sasaran pendidikan adalah manusia. Pendidikan bermaksud membantu peserta didik untuk menumbuh kembangkan potensi-potensi kemanusiaannya. (Sugiono : 5).

Tujuan Pendidikan Nasional dalam UUD 1945 (versi Amandemen) terdapat pada Pasal 31, ayat 3 yang menyebutkan bahwa, “Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang”. Yang kedua terdapat pada Pasal 31, ayat 5, menyebutkan bahwa, “Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia.” (UUD RI 1945 : 22)

Tujuan pendidikan selain yang tertera dalam UUD 1945, Ki Hajar Dewantara juga menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah mendidik anak agar menjadi manusia yang sempurna hidupnya, yaitu kehidupan dan penghidupan manusia yang selaras dengan alamnya (kodratnya) dan masyarakat (Sugiono:54)

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, di Indonesia (dalam kurikulum KTSP) terdapat bidang studi wajib, yaitu; matematika, bahasa Indonesia, ipa, ips dan lain sebagainya. Dalam proses pembelajaran kepada siswa, masing-masing bidang studi memiliki cara yang berbeda, hal ini terjadi karena setiap bidang studi memiliki karakteristik yang berbeda. Misalnya pada bidang studi bahasa Indonesia, dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia diperlukan adanya ketekunan guru dan siswa dalam membaca, menulis dan mendengarkan.

Untuk mencapai tujuan yang lebih maksimal guru wajib menggunakan media dalam proses penyampaian materi tersebut.

Menurut Gagne (1970) dalam Sadiman (2010:6), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Briggs juga dalam Sadiman (2010:6) mengatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Media sangat bermanfaat ketika proses pembelajaran berlangsung, baik untuk siswa maupun untuk guru. Beberapa manfaat media dalam Sadiman (2010:17-18) yaitu media mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut ; (1) Menjelaskan penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, (misal: Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu dapat ditampilkan lagi melalui video atau audio visual, (3) Penggunaan media pendidikan yang secara tepat dan bervariasi mengatasi sifat pasif siswa.

Dari beberapa manfaat tersebut sangatlah mempengaruhi hasil atau output dari proses pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SDN Lidah Wetan 2 Surabaya pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V kompetensi dasar mengidentifikasi unsur cerita rakyat ditemukan masalah yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap materi identifikasi cerita rakyat, sehingga hasil belajar mereka masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Lebih dari 50% siswa mendapatkan nilai dibawah 70, padahal untuk mencapai KKM siswa dituntut mendapatkan nilai minimal 70. Hal ini disebabkan karena di SDN Lidah Wetan 2 Surabaya dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia materi pokok cerita rakyat, gurunya yang bercerita, sedangkan siswanya

mendengarkan dan menyimaknya. Hal ini dianggap kurang efektif, karena tidak semua siswa dapat mengkongkritkan bahasa visual. Hal ini dapat menghambat proses penyampaian materi kepada siswa.

Langkah yang sebaiknya diambil oleh guru untuk mengatasi hal tersebut dapat dengan melakukan inovasi dalam pembelajaran. Inovasi yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran, dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi pokok cerita rakyat guru dapat memanfaatkan media audio visual. Pemanfaatan media audio visual ini diharapkan dapat memecahkan masalah belajar dan bertujuan untuk mengkongkritkan bahasa visual dalam cerita rakyat yang disajikan, sehingga siswa lebih bisa memahami isi cerita yang disajikan.

Dari permasalahan tersebut peneliti memanfaatkan media audio visual pada kompetensi dasar mengidentifikasi unsur cerita rakyat di kelas V sekolah dasar. Media ini didesain sesuai karakteristik pelajaran bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar, sehingga diharapkan media ini dapat memecahkan masalah belajar pelajaran bahasa Indonesia yang ada di SDN Lidah Wetan 2 Surabaya.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti dapat merumuskan masalah dari hasil penelitian, yaitu;

1. Bagaimana proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SDN Lidah Wetan 2 Surabaya yang memanfaatkan dan yang tidak memanfaatkan media audio visual?
2. Adakah pengaruh yang signifikan pemanfaatan media audio visual cerita terhadap hasil belajar kelas V di SDN Lidah Wetan 2 Surabaya pada mata pelajaran bahasa Indonesia kompetensi dasar mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang ditayangkan?

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul penelitian dan rumusan masalah di atas, maka tujuannya adalah:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia bagi siswa kelas V di SDN Lidah Wetan 2 Surabaya yang memanfaatkan dan yang tidak memanfaatkan media audio visual.
1. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pemanfaatan media audio visual cerita terhadap hasil belajar kelas V di SDN Lidah Wetan 2 Surabaya pada mata pelajaran bahasa Indonesia kompetensi dasar mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang ditayangkan..

1.3 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi dalam mengajar pada materi cerita rakyat kompetensi dasar mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang ditayangkan dengan menggunakan media audio visual.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rekomendasi guru atau sekolah yang terkait yaitu media audio visual "Joko Samudra" materi cerita rakyat kompetensi dasar mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang ditayangkan..

2. KAJIAN PUSTAKA

Menurut Silber (1970:21) dalam Seels (1994:19) Teknologi pembelajaran adalah pengembangan (riset, desain, produksi, evaluasi, dukungan-pasukan, pemanfaatan) komponen sistem pembelajaran (pesan, orang, bahan, peralatan, teknik dan latar) serta pengelolaan usaha pengembangan (organisasi dan personil) secara sistematis, dengan tujuan untuk memecahkan masalah belajar.

Kawasan teknologi pembelajaran terbagi menjadi 5 domain yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi. Kawasan teknologi pembelajaran yang terkait dalam pokok permasalahan penelitian yang diambil peneliti adalah kawasan pemanfaatan,

Dalam pemanfaatannya, disini media berperan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran pada kompetensi dasar mengidentifikasi unsur cerita rakyat adalah materi yang bersifat visual. Pencapaian tujuan pembelajaran dalam materi yang bersifat visual harus memberikan pengalaman langsung kepada siswa, maka dengan demikian sangat diperlukannya pemanfaatan media untuk proses pencapaian tujuan tersebut.

1.1 Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media yang selain menggunakan unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya (Sanjaya, 2011:172).

Media audio visual cerita rakyat "Joko Samudra" akan diputarkan kepada siswa kelas V SD ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan agar siswa dapat memvisualisasikan apa yang ia terima dalam pembelajaran, tidak hanya berupa bahasa verbal saja.

2.2 Karakteristik Media Audio Visual

Menurut Arsyad (2007:31) karakteristik media audio visual yang utama adalah sebagai berikut:

- a. Biasanya bersifat linier
- b. Biasanya menyajikan visual yang dinamis
- c. Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya
- d. Merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak
- e. Dikembangkan menurut prinsip psikologis, behaviorisme dan kognitif
- f. Umumnya berorientasi kepada guru dengan melibatkan interaktif murid yang rendah..

a. Tujuan Penggunaan Media

Menurut Hujair (2011:4) tujuan penggunaan media adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah proses pembelajaran di kelas
2. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
3. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan
4. Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran

b. Manfaat Media

Menurut Sadiman (2010:17-18) manfaat atau kegunaan media yaitu sebagai berikut ;

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka),
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, (misal: Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu dapat ditampilkan lagi melalui video atau audio visual,
3. Penggunaan media pendidikan yang secara tepat dan bervariasi mengatasi sifat pasif siswa.
4. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataannya.

1.3 Strategi Pemanfaatan Media Audio Visual

Strategi pemanfaatan media diperlukan sebagai Upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan strategi pemanfaatan media. Dalam pemanfaatan media audio visual “Joko Samudra” menggunakan pola pemanfaatan media dalam situasi kelas (*classroom setting*). Dalam tatanan (*setting*) ini, media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri, dan pemanfaatannya harus dipadukan dalam proses pembelajaran dalam situasi kelas. Media pembelajaran yang dipilih haruslah sesuai dengan dengan 3 hal, yaitu meliputi tujuan, materi dan strategi pembelajarannya.

Menurut Sadiman (2010:198) agar media dapat digunakan secara efektif dan efisien ada tiga langkah utama yang perlu diikuti dalam menggunakan media, yaitu :

1. Persiapan Sebelum Menggunakan Media

Supaya penggunaan media dapat berjalan dengan baik, kita perlu membuat persiapan yang baik pula. Persiapan yang harus dilakukan dalam pemanfaatan media audio visual “Joko Samudra” diantara :

- a. Menyiapkan alat dan bahan untuk pembelajaran (media audio visual, LCD dan proyektor)
- b. Mengkondisikan siswa untuk belajar.
- c. Memberikan arahan pada siswa sebelum pemutaran media.

2. Kegiatan Selama Menggunakan Media

Setelah siswa dikondisikan untuk belajar dalam kegiatan persiapan, dalam proses pemutaran media audio visual lingkungan harus dijaga untuk tetap tenang dan kondusif. Dengan demikian siswa akan dapat menerima pesan (materi) yang disampaikan dalam media tersebut.

3. Kegiatan Tindak Lanjut

Tindak lanjut dari pemanfaatan media audio ini adalah untuk mengetahui apakah tujuan telah tercapai. Selain itu, juga untuk memantapkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan melalui pemutaran media tersebut..

1.4 Materi Mengidentifikasi Unsur Cerita Rakyat pada Pelajaran Bahasa Indonesia

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia dengan baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman siswa sekolah dasar (Akhadiah dkk, 1991:1).

Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh peserta didik dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan. Pencapaian SK dan KD didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan berfikir ilmiah dan membangun pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia kompetensi dasar mengidentifikasi unsur cerita rakyat di kelas V diperlukan pengalaman langsung oleh siswa dalam pembelajarannya. Karena pada siswa kelas V sekolah dasar, pengalaman langsung dapat memperjelas penyajian materi agar tidak terlalu bersifat verbalistik (hanya dalam bentuk lisan dan tulisan).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ilmiah adalah suatu rangkaian langkah-langkah yang dilakukan secara berencana dan sistematis guna mendapatkan suatu pemecahan terhadap masalah yang diajukan. Berdasarkan metode penelitian atau prosedur yang digunakan dalam suatu penelitian ini antara lain:

- A. Jenis dan Desain penelitian
- B. Variabel penelitian

- C. Menentukan lokasi dan subyek penelitian
- D. Metode pengumpulan data
- E. Validitas dan reliabilitas
- F. Teknik analisis data

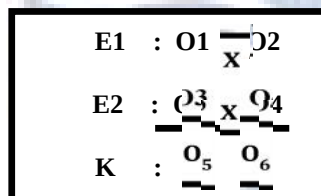
3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen. Dalam penelitian eksperimen terdapat perlakuan (*treatment*), tidak seperti halnya penelitian naturalistik yang tidak memberikan suatu perlakuan. Peneliti menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan atau tindakan bila dibandingkan dengan suatu perlakuan atau tindakan lain dengan pengontrolan variabelnya sesuai dengan kondisi yang ada (*situasional*).

Campbell dan Stanley (Arikunto, 2010:123) membagi jenis-jenis desain berdasarkan atas baik buruknya eksperimen atau sempurna tidaknya eksperimen, secara garis besar dikelompokkan dua eksperimen:

1. Pre-Experimental Designs
2. True Experimental Designs

Desain penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah *True Eksperimental*, peneliti menggunakan *Control group pretest – post test* yang dimodifikasi oleh peneliti, karena dalam penelitian ini mempunyai dua grup, sehingga peneliti mengambil data dari 2 kelas eksperimen dengan menggunakan media audio visual cerita rakyat dan 1 kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah. Pola yang digunakan adalah sebagai berikut :



Keterangan :

- X : Variabel penelitian/media audio visual cerita rakyat
- E1 : Kelompok eksperimen 1 (memanfaatkan media audio visual cerita rakyat)
- E2 : Kelompok eksperimen 2 (memanfaatkan media audio visual cerita rakyat)
- K : Kelompok kontrol/menggunakan teks cerita

O1, O3, O5: *Pre-test*
O2, O4, O6: *Post-test*

Untuk O₁ dan O₃ merupakan tes awal yang diberikan kepada siswa yang terpilih sebagai kelompok eksperimen. Tes ini diberikan kepada siswa untuk mengukur pengetahuan awal siswa. Sedangkan O₂ dan O₄ merupakan tes yang diberikan setelah proses pembelajaran menggunakan media audio visual cerita rakyat.

Sedangkan O₅ merupakan *pre-test* pada yang terpilih sebagai kelompok kontrol siswa yang menggunakan metode ceramah dengan penunjang buku paket. Hasil *post-test* dari kelompok kontrol

diberi tes sebagai pengukur pemahaman siswa setelah proses pembelajaran selesai.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian penelitian. Menurut Arikunto (2010:159), variabel adalah objek penelitian yang bervariasi dan objek penelitian merupakan gejala. Penelitian ini terdapat dua variabel yakni variabel bebas dan terikat. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas dan terikat adalah:

- a. Variabel bebas yaitu kondisi yang hendak diteliti, bagaimana pengaruhnya terhadap suatu gejala. Obyek yang dikategorikan sebagai variabel bebas adalah pemanfaatan media audio visual “Joko Samudra”. Karena dengan dimanfaatkannya media audio visual “Joko Samudra” akan mempengaruhi hasil belajar yang dicapai oleh siswa kelas V pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri Lidah Wetan 2 Surabaya.
- b. Variabel terikat yaitu variabel pembanding dari variabel bebas. Variabel terikat dalam proses pembelajarannya, kelas menggunakan metode ceramah dengan pendukung buku paket dan teks cerita..

3.3 Menentukan Lokasi dan Subyek Penelitian

Lokasi yang dipilih peneliti untuk melaksanakan penelitian ini adalah SDN Lidah Wetan 2 Surabaya. Penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai obyek penelitian, serta satu kelas sebagai uji validitas & reabilitas soal tes.

SDN Lidah Wetan 2 Surabaya belum pernah memanfaatkan media audio visual ini. Tujuan peneliti memilih sekolah tersebut yaitu untuk menerapkan media audio visual sebagai strategi pembelajaran baru dalam penyampaian materi agar dapat mengurangi bahasa verbal dan siswa dapat mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang ditayangkan, baik secara lisan maupun tulisan setelah media audio visual diputar.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara memperoleh data atau keterangan-keterangan yang akan diperoleh dalam kegiatan sesuai dengan kenyataan dalam penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes sebagai metode pengumpulan data. Sebagai alat kemampuan siswa dalam memahami materi, peneliti memakai tes yang 31 in pertanyaan tentang materi mengidentifikasi unsur cerita rakyat untuk mengukur pemahaman siswa. Instrument pengumpulan datanya berupa soal tes dan observasi. Tes sebagai pengumpul data dan observasi untuk mengetahui pelaksanaan persiapan pembelajaran.

3.5 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal (Sugiyono, 2012:333).

Dalam menjawab rumusan masalah, Adakah pengaruh yang signifikan pemanfaatan media audio visual cerita “Joko Samudra” terhadap hasil belajar kelas V di SDN Lidah Wetan 2 Surabaya pada mata pelajaran bahasa Indonesia kompetensi dasar mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang ditayangkan. Teknik analisis data pada penelitian ini tergolong dalam statistik parametrik. Statistika parametrik adalah statistik yang mempertimbangkan jenis sebaran atau distribusi. Statistika parametrik biasanya digunakan untuk melakukan analisis pada data berjenis interval.

Dalam analisis data hasil tes penelitian ini, maka digunakan Anava 1 Jalur (Riduwan:198). Langkah-langkah yang ditempuh untuk menghitung Anava 1 jalur adalah sebagai berikut:

1. Menghitung jumlah kuadrat antar group (JK_E), dengan rumus :

$$(JK_E) = \sum \frac{(\sum X_{Ei})^2}{n_{Ei}} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$$

2. Menghitung derajat bebas antar group dengan rumus :

$$db_E = E - 1$$

E = Jumlah group E

3. Menghitung kuadrat rerata antar group (KR_E) dengan rumus :

$$KR_E = \frac{JK_E}{db_E}$$

4. Menghitung jumlah kuadrat dalam antar group (JK_D) dengan rumus : $JK_D = \sum X_T^2 - \sum \frac{(\sum X_{Ei})^2}{n_{Ei}}$

5. Menghitung derajat bebas dalam group dengan rumus :

$$db_D = N - E$$

E = jumlah keseluruhan group E

6. Menghitung kuadrat rerata dalam antar group (KR_D) dengan rumus : $KR_D = \frac{JK_D}{db_D}$

7. F_{hitung} dengan rumus $F_{hitung} = \frac{KR_E}{KR_D}$

8. Taraf signifikansi $\alpha = 0,01$

9. Mencari F_{tabel} dengan rumus :

$$F_{tabel} = F_{(1-\alpha)(db_E, db_D)}$$

10. Tabel ringkasan Anava

11. Kriteria pengujian :

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka tolak H_0 berarti signifikan,

12. Mengambil kesimpulan

4. HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian dari pemanfaatan media audio visual cerita rakyat “Joko Samudra” pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan

cara penyampaian materi dan hasil. Pada kelas eksperimen proses pembelajarannya menggunakan media audio visual cerita rakyat “Joko Samudra” sebagai penvisualan materi, sedangkan hasil observasi kelas kontrol pembelajaran berjalan dengan kondusif. Proses pembelajarannya dengan menggunakan teks cerita rakyat “Joko Samudra” berjalan dengan baik, meskipun dalam proses pembelajarannya terdapat beberapa siswa yang kurang mencermati isi cerita yang dibacakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan nilai rata-rata siswa lebih tinggi, hal itu terbukti pada tabel 4.9 dari post test kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol, kelas eksperimen (V-B) 388 (rata-rata nilai 9,46) dan kelas eksperimen (V-C) 377 (rata-rata nilai 9,425) berbanding 347 (rata-rata nilai 8,675). Dari hasil ini diketahui pemanfaatan media audio visual cerita rakyat “Joko Samudra” lebih membantu proses pembelajaran sedangkan, hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh melalui observasi di SDN Lidah Wetan 2 Surabaya dengan sumber data guru pada proses pemanfaatan media pada standar kompetensi mengidentifikasi unsur cerita rakyat terdapat pengaruh lebih besar dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan hasil penelitian keseluruhan dapat diketahui adanya pengaruh lebih besar/signifikan antara pemanfaatan media audio visual dengan menggunakan metode ceramah terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari hasil observasi dan tes, dan hasil perhitungan dapat diketahui bahwa media audio visual cerita rakyat “Joko Samudra” memiliki pengaruh yang signifikan. Hasil tes menunjukkan bahwa lebih dari 50% siswa telah mencapai KKM (70), yaitu mencapai 90%. Hal ini dapat dihitung dengan cara membandingkan jumlah siswa yang nilainya dibawah 70 dengan jumlah siswa yang nilainya diatas 70. Media audio visual cerita rakyat “Joko Samudra” ini juga mendukung guru dalam proses belajar mengajar terutama pada pemvisualan materi.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dapat diambil kesimpulan simpulan dan saran sebagai berikut:

5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian rumusan masalah dan hasil perhitungan analisis data pada bab IV di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil observasi di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran bahasa Indonesia kompetensi dasar mengidentifikasi unsur cerita rakyat proses pembelajarannya hampir sama, dalam kegiatan pendahuluan dan kegiatan penutup kelas eksperimen dan kelas kontrol melaksanakan semua poin-poin yang ada

dalam kisi-kisi instrument observasi yang dikembangkan oleh peneliti, diantaranya; kegiatan pendahuluan (meliputi; guru memberi salam, mengabsen siswa, menyiapkan media, menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran), kegiatan penutup (meliputi; guru member post test, memandu siswa dalam menyimpulkan cerita, mengevaluasi hasil belajar). Sedangkan pada kegiatan inti kelas eksperimen dan kelas kontrol proses pembelajarannya berbeda, kelas eksperimen proses pembelajaran berlangsung dengan antusias para siswa dalam menghadapi materi. Hal ini dikarenakan di kelas eksperimen dalam pembelajarannya memanfaatkan media audio visual cerita rakyat “Joko Samudra”, sehingga dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media dapat memperjelas penyampaian materi. Kelas kontrol berbeda dengan kelas eksperimen, dalam kegiatan inti kelas kontrol tidak memanfaatkan media audio visual melainkan menggunakan teks cerita rakyat. Pembelajaran di kelas kontrol juga berjalan dengan baik, namun dalam proses pembelajarannya siswa tidak mendapatkan gambaran secara langsung unsur-unsur dalam cerita sehingga terdapat beberapa siswa yang kurang mencermati isi cerita yang dibacakan.

2. Pemanfaatan media audio visual cerita rakyat “Joko Samudra” dapat meningkatkan hasil belajar siswa SDN Lidah Wetan 2 Surabaya, hal itu dibuktikan pada analisis data hasil belajar siswa kelompok eksperimen lebih baik dari hasil kelompok kontrol sehingga data tersebut dapat disimpulkan terdapat kenaikan hasil belajar yang signifikan pada ketiga kelas (2 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol) tetapi di kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih besar, sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media audio visual cerita rakyat “Joko Samudra” berpengaruh pada proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan keseluruhan dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat hasil penelitian ini. Adapun saran tersebut antara lain:

1. Dalam proses pemanfaatan media audio visual cerita rakyat “Joko Samudra” hendaknya siswa dituntut memperhatikan dengan baik sehingga siswa dapat menyebutkan unsur-unsur yang ada dalam cerita yang ditayangkan.
2. Pemanfaatan media audio visual cerita rakyat “Joko Samudra” pada kelas V di SDN Lidah Wetan 2 Surabaya terbukti meningkatkan

kemampuan mengidentifikasi unsur cerita rakyat sehingga peneliti memberi rekomendasi untuk menjadi satu diantara alternatif media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk materi cerita rakyat..

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1986. *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali
- Akhadiah, Sabarti, dkk. (1991). *Pembinaan kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azhar, Arsyad. 2009. *Media pembelajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo
- Azizi, Ismat. 2013. *Pemanfaatan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Standar Kompetensi Mengungkapkan Wacana Sastra dalam Bentuk Pementasan Drama “Tiang Debu” Kelas XI SMA Negeri 13 Surabaya*. tidak diterbitkan. Surabaya: Unesa
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fathurrohman, Pupuh dan Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung : Retika Aditama
- Gredler, Margaret E. 2011. *Learning and Instruction Teori dan Aplikasi*. Edisi Keenam. University of South Carolina : Jakarta
- Muhari. 2004. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Universitas Negeri Surabaya: Surabaya
- Riduwan, M. B. A. 2009. *Pengantar Statistik Sosial*. Bandung : Alfabeta
- Sadiman, Arief. S dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Seels, Barbara dan Richey, Rita C. 1994. *Teknologi Pembelajaran : Definisi dan Kawasannya*. Terjemahan Oleh Prawiradilaga, S. Dewi. Jakarta : Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Subana, dkk. 2000. *Statistik Pendidikan*. Bandung : CV Pustaka Setia
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung : PT. Sinar Baru Algensindo
- Sugiono, dkk. 2004. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Surabaya: Unesa Pers
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian dan Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Susilana, Rudi dan Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV. Wacana Prima

Tim penyusun. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya. Unesa

Kartika _____ *Undang Undang Dasar Republik Indonesia 1945 dan perubahannya* :Kartika

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta

