

PENGUNAAN AUDIO VISUAL LAPTOP UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA ANAK PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Erfina, Tahmid Sabri, Syamsiati

PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

email: erfina.pgsd@yahoo.com

Abstrak: Penggunaan Audio Visual Laptop untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Anak pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan audio visual laptop dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak pada pembelajaran bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Berdasarkan pengamatan (observasi) awal peneliti hanya 20,77% siswa yang memiliki keterampilan menyimak yang baik. Selama penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) persentase tersebut meningkat menjadi 43,84% pada siklus pertama (I), kemudian menjadi 70,77% pada siklus ke dua (II), dan akhirnya mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus ke tiga (III) yaitu 83,07%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan audio visual laptop dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Audio Visual Laptop, Menyimak, Cerita Anak.

Abstract: The Use of Audio Visual Laptop to Improve Noticing Skill on Kids Story in Indonesian Language Learning. This research is intended to describe the use of audio visual laptop influence in improving noticing skill on kids story in Indonesian language learning. The method that is used in this research is descriptive method in form of Classroom Action Research (CAR). Based on the first observation, the researcher finds that only about 20,77% students have good noticing skill. During the implementation of CAR the percentage improves to 43,84% at the first cycle (Cycle I), becomes 70,77% at the second cycle (Cycle II) and finally reaches a significant percentage at the third (Cycle III) that is 83,07%. This percentage shows that the use of audio visual laptop can be used in improving noticing skill on kids story in Indonesian language learning.

Keywords: Audio Visual Laptop, Noticing, Kids Story.

Salah satu tujuan pengajaran bahasa Indonesia sesuai kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan. Adapun ruang lingkup pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar mencakup komponen kemampuan berbahasa yang meliputi aspek – aspek yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Menyimak adalah salah satu aspek yang sangat penting dalam keterampilan berbahasa, terutama dalam proses pembelajaran. Dilingkungan sekolah, siswa menggunakan sebagian waktunya untuk menyimak informasi di sampaikan oleh guru dalam sebuah proses belajar mengajar. Hampir seluruh kegiatan didominasi oleh kegiatan menyimak, karena berbagai informasi lebih banyak disampaikan secara lisan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Menurut Tarigan (dalam Aristha: 2010), aktivitas menyimak dapat didefinisikan suatu aktivitas yang mencakup kegiatan mendengar dan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menilai, dan mereaksi atas makna yang terkandung dalam bahan simakan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah metode, media, atau sebuah strategi yang tepat dalam pembelajaran menyimak sehingga kualitas menyimak siswa dapat berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi atau informasi yang disampaikan guru atau pemberi pesan.

Memiliki keterampilan menyimak yang baik akan sangat bermanfaat bagi siswa, salah satunya dalam memahami materi ataupun pesan yang disampaikan guru. Keterampilan menyimak yang baik akan berdampak positif terhadap tingkat kefokusannya siswa dalam pembelajaran serta menentukan kebermaknaan proses pembelajaran yang dilakukan guru. Selain siswa lebih memahami materi yang disampaikan secara lisan oleh guru ataupun media pembelajaran lainnya, keterampilan siswa dalam menyimak yang baik turut menentukan kesuksesan guru dalam mengajar. Guru yang profesional tentunya harus mampu mengelola dan manajemen kelas agar siswa mampu menyimak dengan baik, salah satunya kemampuan menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan menyimak mereka.

Namun kenyataannya, dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di SDN 20 Pontianak Selatan khususnya pada saat pembelajaran menyimak belum dapat berjalan dengan baik. Berdasarkan observasi awal peneliti pada tanggal 25 Juli 2012, kualitas pembelajaran menyimak pada siswa kelas III SD Negeri 20 Pontianak Selatan masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan siswa yang berbeda – beda dalam menyimak informasi yang disampaikan guru. Berdasarkan pengamatan peneliti 20,77 % atau 5 orang siswa yang memiliki kemampuan menyimak cerita anak dengan baik. Hal ini peneliti sadari karena disebabkan beberapa hal yaitu: (1) Metode dan teknik mengajar yang diterapkan tidak tepat, dan (2) Sarana atau media yang digunakan belum menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Sehingga perlu adanya usaha-usaha untuk meningkatkan keterampilan menyimak.

Berdasarkan kondisi di atas, peneliti menganggap diperlukannya sebuah media yang tepat agar siswa dapat menyimak pembelajaran dengan baik dan mampu memusatkan fokus perhatiannya dalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan audio visual laptop. Kelebihan penggunaan audio visual

laptop adalah sebagai berikut: (1) Dapat menarik minat siswa kelas III SD Negeri 20 Pontianak Selatan dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pembelajaran keterampilan menyimak, (2) audio visual laptop juga dapat memberikan gambaran yang jelas kepada siswa tentang cerita yang mereka simak. Selain kelebihan tersebut, penggunaan audio visual laptop juga memiliki kelemahan yaitu: (1) sangat tergantung kepada daya listrik, sehingga pada saat listrik padam, penggunaan alat ini tidak akan dapat dioperasikan, (2) penggunaan audio visual laptop memerlukan persiapan dalam pengoperasian, sehingga efisiensi waktu harus sangat diperhatikan. Jika tidak, waktu pembelajaran akan terbuang sia-sia.

Diketahui bahwa siswa kelas III SD masih sulit untuk menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru secara konvensional, dikarenakan kemampuan menyimak dari siswa dirasakan kurang, khususnya dalam menentukan unsur-unsur cerita anak yang didengar. Penggunaan audio visual dalam kegiatan pembelajaran dapat digunakan sebagai suatu media yang ampuh bila diolah dengan baik khususnya dalam mencapai beberapa tujuan dalam pembelajaran khususnya keterampilan menyimak. Oleh karena itu, Peneliti memilih judul penelitian tentang Penggunaan audio visual laptop untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Kelas III Sekolah Dasar Negeri 20 Pontianak Selatan.

Permasalahan umum dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan audio visual laptop dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar Negeri 20 Pontianak Selatan”.

Adapun permasalahan-permasalahan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimanakah merancang pembelajaran dengan menggunakan audio visual laptop untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas III SD Negeri 20 Pontianak Selatan?, (2) Bagaimanakah pelaksanaan rancangan pembelajaran menyimak cerita anak dengan menggunakan audio visual laptop pada siswa kelas III SD Negeri 20 Pontianak Selatan?, (3) Bagaimanakah peningkatan keterampilan menyimak cerita anak setelah mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan audio visual laptop pada siswa kelas III SD Negeri 20 Pontianak Selatan?

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk “Mendeskripsikan tentang Penggunaan Audio Visual Laptop dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Anak pada Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di kelas III SD Negeri 20 Pontianak Selatan”. Adapun tujuan khususnya adalah untuk mendapatkan data yang akurat tentang: (1) Rancangan pembelajaran yang menggunakan audio visual laptop sehingga dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas III SD Negeri 20 Pontianak Selatan. (2) Pelaksanaan rancangan pembelajaran menyimak cerita anak dengan menggunakan audio visual laptop pada siswa kelas III SD Negeri 20 Pontianak Selatan. (3) Peningkatan keterampilan menyimak cerita anak setelah mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan audio visual laptop pada siswa kelas III SD Negeri 20 Pontianak Selatan.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak – pihak terkait. Untuk penjabaran manfaat penelitian ini, penulis membagi manfaat Penelitian kedalam beberapa sub manfaat sebagai berikut: (1) Manfaat Teoritis, seiring dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan yang begitu pesat dewasa ini, berpengaruh pesat terhadap teknologi, khususnya teknologi yang di manfaatkan dalam media pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi para guru agar dapat mengembangkan dan menyesuaikan diri sesuai dengan perubahan zaman di era modern saat ini. Dengan demikian pendidikan negara ini diharapkan dapat lebih maju sehingga menciptakan manusia yang berakhlak dan berbudi pekerti baik serta memiliki kecerdasan intelektual yang tinggi dan tentu nantinya dapat memajukan negara ini. (2) Manfaat Praktis: (a) Bagi Peneliti, penelitian ini bermanfaat sebagai wadah untuk mempraktikkan ilmu dan teori yang peneliti peroleh selama duduk di bangku perkuliahan, khususnya materi – materi yang berhubungan dengan media dan pembelajaran menyimak. (b) Bagi siswa, penelitian ini dapat dijadikan sebagai motivasi atau dorongan semangat belajar bagi siswa dalam pelajaran yang disampaikan kepada mereka, khususnya pada keterampilan menyimak menggunakan media audio visual laptop dalam pelajaran bahasa indonesia. (3) Bagi guru, diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai penunjang dan memberikan kontribusi positif guna meningkatkan mutu pendidikan serta meningkatkan kemampuan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer dalam proses belajar mengajar.

Menurut Santoso (1974) dalam M. Subana (2011: 287), menyatakan bahwa secara umum media adalah semua bentuk perantara yang dapat dipakai orang sebagai penyebar ide/gagasan sehingga ide/gagasan itu sampai pada penerima.

Menurut Asra, dkk (2007: 5-6), secara umum media mempunyai kegunaan sebagai berikut: (1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik. (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra. (3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. (4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya. (5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

Media pembelajaran juga memiliki fungsi atau manfaat yang dapat dilihat dari beberapa segi. Menurut M. Subana (2011: 288), Beberapa segi tersebut adalah sebagai berikut: (1) Ditinjau dari segi isi (*content*) ide atau pesan (*message*) yang diajarkan, kegunaan media adalah menyajikan hal-hal yang secara biasa tidak dapat disajikan karena berbagai sebab, misalnya terlalu luas, besar, kecil, sempit dll ; (2) Ditinjau dari jumlah penerimaannya (siswa, publik, dan sebagainya), media bermanfaat untuk menghubungi orang banyak jauh lebih banyak daripada disebarkan tanpa media; (3) Unsur waktu. Melalui media, banyak ide dapat disebarkan secara cepat; (4) Hubungannya dengan unsur psikologis dari penerima. Media yang baik dapat memberikan kesan dramatik atau realistik.

Laptop atau komputer jinjing adalah komputer bergerak yang berukuran relatif kecil dan ringan, Beratnya berkisar dari 1-6 kg, tergantung ukuran, bahan,

dan spesifikasi laptop tersebut. Menurut Dei Hendrik Mulyana (2011), Laptop sangat membantu untuk mengerjakan tugas-tugas kantor, sekolah, maupun kuliah dimanapun dan kapanpun. Seperti halnya komputer, laptop dapat digunakan untuk membantu pekerjaan, baik menulis, membuat presentasi, laporan, membuat design gambar, chatting, dan sebagainya. Laptop juga akan dapat ditampilkan dalam ukuran yang lebih besar jika dihubungkan dengan proyektor (infokus). Dengan menghubungkan dengan LCD Proyektor (infokus) maka gambar akan terlihat lebih besar dan dapat disaksikan siswa yang berada di belakang.

Menyimak merupakan salah satu aspek pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Kegiatan menyimak setiap hari dilakukan oleh siswa di kelas, baik itu menyimak penjelasan guru, pendapat teman, bahkan menyimak media pembelajaran yang ditampilkan oleh guru melalui audio visual laptop.

Menurut Handry G. Tarigan (2008: 31), menyatakan bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang lisan-lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang tidak disampaikan oleh si pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (dalam Ice Sutari: 1997), mendengar mempunyai makna dapat menangkap bunyi dengan telinga. Sadar atau tidak, kalau ada bunyi, alat pendengar kita akan menangkap atau mendengar bunyi-bunyi tersebut.

Menyimak yang baik tentunya didasarkan pada tujuan tertentu. Pada umumnya, menyimak bertujuan untuk mendapatkan informasi dari si pemberi pesan. Oleh karena itu, siswa yang menyimak dengan baik tentunya akan mendapatkan informasi yang baik pula dan dapat dipertanggung jawabkan. Menurut Hendry G. Tarigan (2008: 37) menyatakan bahwa tujuan menyimak adalah memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang hendak disampaikan sang pembicara melalui ujaran.

Tujuan utama menyimak adalah untuk menangkap dan memahami pesan, ide serta gagasan yang terdapat pada materi atau bahasa simakan (Aristha: 2010). Dengan demikian tujuan menyimak dapat dijabarkan sebagai berikut: (1) Menyimak memperoleh fakta atau mendapatkan fakta, (2) Untuk menganalisis fakta, (3) Untuk mengevaluasi fakta, (3) Untuk mendapatkan inspirasi, (4) Untuk mendapatkan hiburan atau menghibur diri.

Menurut Aristha (2010), pengklarifikasian menyimak berdasarkan: (1) Sumber suara. Berdasarkan sumber suara yang disimak, penyimak dibagi menjadi dua bagian yaitu: (a) Intrapersonal listening atau menyimak intrapribadi, (b) Interpersonal listening atau penyimak antar pribadi, (2) Cara penyimak bahan yang disimak. Berdasarkan pada cara penyimakan bahan yang disimak, dapat diklarifikasikan sebagai berikut: (a) Menyimak ekstensif (extensive listening). Menyimak ekstensif ialah kegiatan menyimak tidak memerlukan perhatian, ketentuan dan ketelitian sehingga penyimak hanya memahami seluruh secara garis besarnya saja. (b) Menyimak Intensif, Menyimak intensif adalah kegiatan menyimak dengan penuh perhatian, ketentuan dan ketelitian sehingga penyimak memahami secara mendalam.

Adapun jenis menyimak yang diterapkan dalam penelitian ini adalah menyimak intensif yang bertujuan agar siswa dapat memakna sumber informasi

yang didapatkan melalui media pembelajaran yang digunakan guru yaitu audio visual laptop.

Cerita anak biasa juga disebut sastra anak, Puji Santosa (2007: 8.3) mengemukakan bahwa istilah sastra anak dapat diartikan sebagai karya seni yang imajinatif dengan unsur estetisnya dominan yang bermediumkan bahasa, baik lisan maupun tertulis, yang secara khusus dapat dipahami oleh anak-anak dan berisi tentang dunia yang akrab dengan anak-anak. Sedangkan menurut Titik yang dikemukakan kembali oleh Yusi Rosdiana (2007: 6.4) menjelaskan bahwa, "Cerita anak adalah cerita sederhana yang kompleks. Kesederhanaan itu ditandai oleh syarat wacananya yang baku dan berkualitas tinggi, namun tidak ruwet sehingga komunikatif." Cerita anak-anak harus berbicara tentang kehidupan anak-anak dengan aspek yang berada dan mempengaruhi mereka.

Menurut Riris (dalam Puji Sentosa 2007: 8.4), ada 3 ciri-ciri yang dapat membedakan cerita anak dengan cerita orang dewasa. Ciri-ciri tersebut berupa unsur pantangan, penyajian dan unsur terapan. (1) Unsur pantangan merupakan unsur-unsur yang berhubungan dengan segi isi cerita yang bersifat negatif yang tidak pantas diketahui oleh anak karena unsur-unsur tersebut dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak ke arah yang tidak baik. Apabila ada hal-hal buruk dalam kehidupan yang terpaksa harus diangkat dalam cerita anak-anak, misalnya tentang kemiskinan dan kekejaman ibu tiri, biasanya amanat lebih disederhanakan dengan cara memberikan kebahagiaan di akhir cerita; (2) Penyajian cerita anak harus disajikan secara langsung dan tidak berbelit-belit. Oleh karena itu, bahasa yang digunakan harus singkat dan lugas, tidak menggunakan gaya bahasa yang biasa digunakan oleh orang dewasa. Perwatakan para tokoh digambarkan secara hitam putih. Artinya, setiap tokoh yang dihadirkan hanya mengemban satu sifat utama, yaitu tokoh baik atau buruk; dan (3) Fungsi terapan cerita anak-anak disusun dengan mengemban misi pendidikan, pengetahuan, pertumbuhan anak, dan pengalaman tentang kehidupan. Fungsi cerita bagi anak-anak berkaitan erat dengan manfaat sebuah cerita bagi anak-anak. Dengan banyak membaca cerita anak-anak, seorang anak akan memperoleh kematangan emosi, intelektual, dan pengalaman-pengalaman tentang kehidupan.

Cerita anak tentunya sangat memperhatikan karakteristik anak. Bahan bacaan yang ringan yang terkadang menampilkan tokoh binatang ditujukan untuk mendidik serta menanamkan moral yang baik pada diri anak tersebut. Cerita anak dapat menjadi sahabat karib bagi anak-anak.

Ditinjau dari segi bahasa, cerita anak dapat memperkaya perbendaharaan kata anak-anak. Menjadikan anak terampil berbahasa secara lisan dan tulis. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat cerita anak bukan saja dapat mengetahui perkara-perkara baru, tetapi juga dapat meningkatkan minatnya terhadap hal-hal baru termasuk membaca serta dapat memberikan kepuasan dan kesenangan kepada anak.

Menurut Puji Sentosa (2007: 8.7), "Cerita anak dapat menanamkan rasa peka dalam batinnya untuk bisa membedakan mana yang baik dan yang buruk, dapat menanamkan kesadaran tentang kebenaran dan keadilan, keberanian, kejujuran, kesetiaan, pengorbanan, dan kehormatan."

Anak-anak pada umumnya tidak mengerti bahan bacaan yang mereka baca, apakah cerita tersebut tergolong cerita anak ataukah tidak. Oleh karena itu, sipembuat cerita tentunya harus memperhatikan dengan baik muatan dan isi cerita tersebut. cerita anak juga memiliki perbedaan-perbedaan berdasarkan umur anak. Cerita dapat dikelompokkan berdasarkan tujuan atau fungsi cerita, kelompok usia anak, atau sifat cerita itu sendiri.

Anak SD dikelompokkan pada usia antara 6 – 13 tahun. Kelompok kelas rendah berusia antara 6 – 9 tahun, sedangkan kelas tinggi berusia antara 10 -13 tahun. Lebih lanjut menurut Puji Sentosa (2007: 8.7), Sastra / cerita anak dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis yang dilihat dari kehadiran tokohnya, yaitu sebagai berikut: (1) Jenis karya sastra anak yang menyetengahkan tokoh utama yang bersal dari alam benda mati, seperti batu, sungai, air, lautan, sepatu, dan kue; (2) jenis karya sastra anak yang menyetengahkan tokoh utama yang berasal dari alam benda hidup yang bukan manusia, seperti bunga sepatu, buaya, ikan hiu, pelanduk, sekancil, rumput; serta (3) jenis karya sastra anak yang menyetengahkan tokoh utama yang berasal dari alam manusia itu sendiri, seperti dalam kisah Cinderella, Putri Kerudung Merah, Bawang Merah Dan Bawang Putih, dan Putri Salju.

Pada usia 10 – 13 tahun mulai meninggalkan fantasi-fantasi dan mengarah ke cerita-cerita nyata atau realitas, meskipun pandangannya tentang dunia ini masih sangat sederhana. Jenis cerita untuk anak usia ini yaitu legenda. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis cerita yang cocok untuk anak-anak usia SD dapat dikelompokkan ke dalam cerita jenaka, dongeng, fabel, legenda, dan mite atau mitos.

Menurut Hendry G. Tarigan (2008: 14), langkah –langkah yang seharusnya dilakukan dalam proses pembelajaran menyimak adalah sebagai berikut: (1) Menentukan makna, sangat penting bagi guru untuk menjelaskan makna setiap ekspresi atau kalimat baru yang hendak diajarkan kepada para siswa. (2) Memperagakan ekspresi, setelah sang guru menerapkan makna ,dia mengucapkan pokok dan hal yang baru beberapa kali. (4) Menyuruh mengulangi,dalam hal ini, para siswa hendaknya meniru serta mengulangi ucapan yang disebutkan, dilisankan, atau yang mereka dengar. (5) Memberikan latihan Ekstensif, Guru tentu saja dapat mempergunakan berbagai cara, misalnya dengan *drill* (mengulangi kata atau ekspresi yang telah diajarkan dalam situasi yang terbatas, dan dengan kosakata serta struktur yang terbatas), dan latihan yang lebih luas atau aplikasi.

METODE

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Menurut Sugiyono (2009: 6), “Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.”

Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Hadari Nawawi (2005: 3), “Metode deskriptif adalah prosedur

pemecahan masalah yang di selidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain).” Metode deskriptif pada penelitian ini akan menggambarkan keadaan subjek penelitian yaitu peneliti sendiri yang juga bertindak sebagai guru pelajaran bahasa Indonesia dan objek penelitian yaitu siswa kelas III SD Negeri 20 Pontianak Selatan, pada saat pembelajaran menyimak cerita anak menggunakan audio visual laptop. Penelitian ini menggunakan bentuk penelitian Survei dengan jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan langsung di lokasi objek penelitian yaitu mengenai pemanfaatan media laptop untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak pada pelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri 20 Pontianak Selatan.

Penelitian ini bersifat kualitatif, sesuai dengan metode yang dipilih yaitu metode deskriptif. Menurut Sugiyono (2010: 8), “Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafah postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen).”

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilakukan secara kolaborasi dengan teman sejawat di Sekolah Dasar Negeri 20 Pontianak Selatan. Menurut Susilo (2009: 16), “Penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru kelas atau sekolah tempat mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan praktik dan proses dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan teknik observasi langsung. Menurut Hadari Nawawi (2005: 94), “Teknik observasi langsung adalah mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian yang pelaksanaannya langsung pada tempat dimana suatu peristiwa, keadaan atau situasi sedang terjadi.”

Langkah-langkah dan desain penelitian tindakan kelas terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi serta diikuti dengan perencanaan ulang dua atau tiga kali jika diperlukan. Menurut Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama (2010:44), tahapan pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah sebagai berikut: (1) Tahap Perencanaan (*planning*), Perencanaan yang matang perlu dilakukan setelah kita mengetahui masalah yang ada dalam proses pembelajaran. (2) Tahap Pelaksanaan Tindakan (*acting*), Perencanaan harus diwujudkan dengan adanya tindakan (*acting*) dari guru berupa solusi dari tindakan sebelumnya. (3) Tahap monitoring dan observasi, Selanjutnya diadakan pengamatan (*observing*) yang teliti terhadap proses pelaksanaannya. (4) Tahap evaluasi dan refleksi, Setelah diamati, barulah guru dapat melakukan refleksi (*reflecting*) dan dapat menyimpulkan apa yang terjadi dalam kelasnya.

Penelitian ini menggunakan teknik observasi langsung. Menurut Hadari Nawawi (2005: 94), teknik observasi langsung adalah mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian yang pelaksanaannya langsung pada tempat dimana suatu peristiwa, keadaan atau situasi sedang terjadi.

Adapun alat yang digunakan untuk pengumpulan data pada teknik ini yaitu lembar obsevasi. Lembar observasi ini berupa lembar observasi guru dan

siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen untuk mendapatkan data penelitian. Adapun beberapa instrumen tersebut adalah sebagai berikut: (1) Lembar Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Menyimak dengan audio visual Laptop. (2) Lembar Observasi Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Menyimak dengan Menggunakan audio visual laptop. (3) Indikator Kinerja Siswa yang dijabarkan ke dalam beberapa point yaitu sebagai berikut: (1) Siswa menyimak cerita anak melalui audio visual laptop, (2) Siswa mampu merespons pembicara setelah menyaksikan cerita anak melalui audio visual laptop, (3) Siswa menentukan ide pokok berdasarkan cerita anak yang mereka simak melalui audio visual laptop, (4) Siswa menceritakan kembali isi cerita yang di simak melalui audio visual laptop, (5) Mampu menjawab pertanyaan yang sesuai dengan hasil simakan melalui audio visual laptop.

Data yang berhasil dikumpulkan melalui pengamatan (observasi), dan catatan lapangan akan dianalisis dengan menggunakan metode alur berkesinambungan. Jika ada data kuantitatif dipakai sebagai pendukung data kualitatif dianalisis dengan perhitungan persentase. Menurut Sudjana (<http://eprint.undip.id>), untuk data yang diperoleh melalui pengamatan (observasi) akan dianalisis menggunakan perhitungan persentase sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah indikator yang tampak}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 20 Pontianak Selatan dengan jumlah siswa 26 orang siswa, yang terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan tiga siklus, dan setiap siklus dilakukan satu kali pertemuan (tampilan).

Peneliti maupun kolaborator mencatat beberapa temuan yang berkaitan dengan penggunaan audio visual laptop dalam upaya meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak pada pembelajaran bahasa Indonesia adalah sebagai berikut: (1) Siswa menyimak cerita anak melalui media audio visual laptop, pada siklus I adalah sebesar 57,69 %, pada siklus II meningkat menjadi 88,46 %, dan pada siklus ke III meningkat menjadi 92,30 %. (2) Siswa mampu merespons pembicara setelah menyaksikan cerita anak melalui audio visual laptop, pada siklus I adalah sebesar 38,46 %, pada siklus II meningkat menjadi 61,53 %, dan pada siklus ke III meningkat menjadi 76,92 %. (3) Siswa menentukan ide pokok berdasarkan cerita anak yang mereka simak melalui audio visual laptop yang, pada siklus I adalah sebesar 30,77 %, pada siklus II meningkat menjadi 69,23 %, dan pada siklus ke III meningkat menjadi 80,76 %. (4) Siswa menceritakan kembali isi cerita yang di simak melalui audio visual laptop, pada siklus I adalah sebesar 46,15 %, pada siklus II meningkat menjadi 69,23 %, dan pada siklus ke III meningkat menjadi 84,61 %. (5) Mampu menjawab pertanyaan yang sesuai dengan hasil simakan melalui audio visual laptop, pada siklus I adalah sebesar

46,15 %, pada siklus II meningkat menjadi 65,38%, dan pada siklus ke III meningkat menjadi 80,76%.

Pembahasan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) pada kelas III SDN 20 Pontianak Selatan pada pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran menyimak dengan menggunakan media audio visual laptop dilatar belakangi oleh beberapa hal. Salah satunya adalah rendahnya kemampuan menyimak cerita anak yang ditandai dengan banyaknya siswa yang belum dapat menentukan pokok pikiran utama pada cerita tersebut, tidak aktif dalam menyimak, tidak fokus dalam menyimak yang berdampak pada ketidak tahuan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan cerita yang telah mereka simak. Hal itu peneliti sadari karena peneliti merupakan guru di kelas tersebut dan sangat mengenal siswa-siswa tersebut. Hal ini dikuatkan dengan hasil pengamatan awal peneliti untuk mendapatkan baseline untuk penelitian ini.

Proses pelaksanaan penelitian dilakukan dengan mengadakan 3 siklus pada saat pembelajaran menyimak cerita anak dengan menggunakan audio visual laptop. Pada pelaksanaan siklus I, belum terdapat peningkatan berarti terhadap peningkatan keterampilan menyimak cerita anak. Hal ini dilihat dari belum 50 % yaitu hanya 43,84 % siswa di kelas tersebut belum fokus dalam menyimak, tidak respon dan aktif, belum mampu menentukan ide pokok, menceritakan kembali isi cerita, dan menjawab pertanyaan berdasarkan cerita yang telah mereka simak. Peneliti menyadari bahwa kelemahan utama pada siklus I adalah kurang optimalnya pemanfaatan media audio visual laptop dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Pada siklus ini peneliti hanya menggunakan audio visual laptop tanpa alat bantu yang lain seperti infokus yang berfungsi sebagai proyektor gambar sehingga gambar terlihat lebih besar dan dapat di lihat dengan jelas oleh semua siswa di ruangan dan juga speaker yang membantu suara menjadi terdengar lebih nyaring sehingga dapat di dengar oleh seluruh siswa di dalam kelas. Hal ini berdampak pada ketidakjelasan informasi yang diterima siswa tentang cerita anak yang telah mereka simak dan siswa kurang fokus pada pembelajaran.

Pada pelaksanaan siklus II peneliti berusaha mengoptimalkan pemanfaatan media laptop dalam pembelajaran yaitu dengan menambahkan alat bantu berupa proyektor dan speaker. Siswa juga peneliti arahkan untuk fokus dalam menyimak cerita anak yang akan mereka simak. Hal ini dimaksudkan agar siswa tersebut dapat mengambil makna dari proses pembelajaran yang telah mereka alami.

Penggunaan alat bantu proyektor dan speaker mempunyai dampak yang cukup besar dalam peningkatan keterampilan cerita anak pada siklus II. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, dalam hal ini 70,77 % siswa sudah dapat fokus dalam menyimak, cukup respon dan aktif dalam proses pembelajaran, sudah mampu menentukan ide pokok, menceritakan kembali isi cerita, dan menjawab pertanyaan berdasarkan cerita yang telah mereka simak. Hal ini tentunya memberikan indikasi bahwa penggunaan media audio visual laptop memiliki pengaruh dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak.

Namun berdasarkan observasi kami terhadap pelaksanaan siklus II ini, peneliti masih melihat kurangnya respon siswa dalam pembelajaran yaitu kurang aktifnya melakukan tanya jawab untuk pengembangan keterampilan lanjutan. Selain itu, siswa masih kurang fokus dalam pembelajaran karena karakter siswa dikelas rendah yang sering bergurau bersama teman-temannya membuat pembelajaran menjadi tidak efektif.

Siklus III merupakan siklus terakhir dalam pelaksanaan penelitian yang peneliti lakukan terkait penggunaan audio visual laptop yang dihubungkan dengan LCD Proyektor untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas III SD Negeri 20 Pontianak Selatan. Berdasarkan observasi peneliti pada pelaksanaan siklus III ini menunjukkan bahwa penggunaan audio visual laptop yang dihubungkan dengan LCD Proyektor telah mampu meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan yang cukup signifikan, yaitu 83,07 % siswa sudah terampil dalam pembelajaran menyimak cerita anak. Peningkatan yang cukup signifikan ini dikarenakan, peneliti telah optimal dalam memanfaatkan audio visual laptop yang dihubungkan dengan LCD Proyektor dalam proses pembelajaran menyimak cerita anak, dan peneliti telah berusaha melakukan pendekatan, memberikan motivasi dan penguatan sehingga anak lebih fokus dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada kemampuan siswa menjawab soal yang berkaitan dengan cerita anak yang telah mereka simak. Oleh karena itu peneliti memutuskan bahwa penelitian ini berhenti pada siklus ke III ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Rancangan pelaksanaan pembelajaran disusun berdasarkan dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), kemudian mengkaji standar kompetensi dan kompetensi dasar kurikulum, membuat silabus pembelajaran barulah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran. Dalam membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran, peneliti telah teliti dalam menentukan langkah-langkah pembelajaran menyimak cerita anak dengan menggunakan audio visual Laptop yang dihubungkan dengan LCD Proyektor. Pada siklus I rata-rata skor yang didapatkan adalah 2,70, dan meningkat pada siklus II menjadi 3,05, dan terus meningkat pada siklus III menjadi 3,88. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam tiga (III) siklus yang mana tiap siklus dilakukan satu kali pertemuan. Pada pelaksanaan siklus peneliti membuat lembar observasi guru yang dinilai oleh kolaborator sehingga pelaksanaan siklus menjadi lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pada siklus I rata-rata skor yang didapatkan adalah 2,49, dan meningkat pada siklus II menjadi 3,04, dan terus meningkat pada siklus ke III menjadi 3,94. Berdasarkan pengamatan awal peneliti yang menunjukkan hanya 20,77 % siswa yang memiliki keterampilan yang baik dalam menyimak, kemudian meningkat menjadi 43,84 % pada siklus pertama (I), kemudian kembali mengalami peningkatan menjadi 70,77 % pada siklus ke dua (II), dan akhirnya mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada siklus ketiga (III) yang

mencapai 83,07 %. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan audio visual laptop telah tepat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas III SD Negeri 20 Pontianak Selatan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka beberapa saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut: (1) Guru sekolah dasar diharapkan dapat menggunakan audio visual laptop untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa. (2) Guru pengampu mata pelajaran hendaklah lebih meningkatkan kompetensi, baik kompetensi peningkatan mutu pembelajaran maupun kompetensi dalam penyusunan strategi pembelajaran khususnya dalam pembelajaran menyimak. (3) Dalam setiap pembelajaran, guru hendaklah selalu menggunakan penguatan yang bervariasi dan lebih memotivasi siswa, sehingga siswa tidak mudah jenuh di dalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung.

DAFTAR RUJUKAN

- Aristha.(2010). **Keterampilan Menyimak**.<http://aristhaserenade.blogspot.com/p/keterampilan-enyimak.html>.
- Asra, Deni, Cepi Riana. (2007). **Komputer dan Media Pembelajaran Di SD**. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Nasional.
- Dei Hendrik Mulyana.(2011). **Fungsi Laptop**. <http://id.shvoong.com/internet-and-technologies/blog/2163181-fungsi-laptop/>. (di akses tanggal 05 Juli 2012).
- Hadari Nawawi. (2005). **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Jogjakarta: Gajah Mada University Press.
- Hendry G. Tarigan. (2008). **Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa**.Bandung: Angkasa
- Ice Sutary, dkk.(1997). **Menyimak**. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III Th. 97/98.
- M. Subana, Sunarti. (2011). **Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia berbagai Teknik, Pendekatan, Metode, Teknik, dan Media Pengajaran**.Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Puji Santosa. (2007). **Materi Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD**. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Sudjana.(2008).**Analisis Data Deskriptif**.[http://eprint.undip.id.Ac.id/24056/BAB III.pdf](http://eprint.undip.id.Ac.id/24056/BAB%20III.pdf) (diakses tanggal 2 November 2011).
- Sugiyono.(2009). **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung: Alfabeta
- Susilo.(2009). **Panduan Penelitian Tindakan Kelas**. Sleman:PUSTAKA Book Publisher.
- Wijaya Kusumah, dkk. (2010). **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: Indeks
- Yusi Rosdiana. (2007). **Bahasa Dan Sastra Indonesia di SD**. Jakarta: Universitas Terbuka.