

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENEMUKAN REALITAS  
KEHIDUPAN DALAM CERITA ANAK MENGGUNAKAN  
MEDIA AUDIOVISUAL PADA KELAS VII B**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**OLEH**

**SUKARMI  
NIM F24111002**



**PROGRAM STUDI MAGISTER BAHASA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK**

**2016**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENEMUKAN REALITAS  
KEHIDUPAN DALAM CERITA ANAK MENGGUNAKAN  
MEDIA AUDIOVISUAL PADA KELAS VII B**

**OLEH**

**SUKARMI  
NIM F24111002**

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Prof. Dr. H. Chairil Effendy, MS  
NIP. 19570509 198403 1 007**

**Dr. Christanto Syam, M.Pd  
NIP.19591124 198810 1 001**

Disahkan oleh:

Dekan FKIP  
Universitas Tanjungpura

Ketua Program Studi  
S2 Bahasa Indonesia FKIP

**Dr. H. Martono, M.Pd  
NIP 196803161994041014**

**Dr. Christanto Syam, M.Pd  
NIP.19591124 198810 1 001**

# **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENEMUKAN REALITAS KEHIDUPAN DALAM CERITA ANAK MENGGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA KELAS VII B**

**Sukarmi, H.Chairil Effendy, Christanto Syam**

Program Studi Magister Bahasa Indonesia FKIP, Untan Pontianak.

Email: [sukarmi@yahoo.co.id](mailto:sukarmi@yahoo.co.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan memperbaiki pembelajaran dengan menciptakan media yang kreatif dan inovatif seperti media audiovisual. Penelitian ini adalah kualitatif dengan metode PTK ( penelitian tindakan kelas) yang dilaksanakan di SMP Negeri 2 Sebawi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi langsung. Alat pengumpul data meliputi lembar observasi, APKG 1, APKG 2, lembar penilaian siswa, adapun data penelitian ini meliputi data perencanaan (desain pembelajaran), data proses dan data hasil. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran menemukan realitas kehidupan dalam cerita anak pada siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Sebawi. Perencanaan pembelajaran menemukan realitas kehidupan menggunakan media audiovisual diimplementasikan dalam silabus dan RPP.

**Kata Kunci: Kemampuan realitas, cerita anak dan MediaAudiovisual.**

**Abstract:** This study aims ability to find the reality of life in the children's story is by creating a creative an innovative media like audiovisual media. The research uses a qualitative approach using PTK ( research class actions) which will be held in Junior High School 2 Sebawi. Research conducted collaboratively with the involvement of subject teachers in Indonesia. Data colletion techniques used were direct observation techniques, APKG 1, APKG 2 appliance is technic observation and result of student writings. Techinc as for data analysis used in this study is the technique of descriptive qualitative supported by quantitative data. This action research has been able to express that the ability to discover the reality of a child's life which was reflected in the children's story VII B grade students of Junior High School 2 Sebawi. significantly increased through the use of the audiovisual mediumcanbeimproved.

**Keyword : The ability , lifechild story, media Audiovisual**

Dunia pendidikan sudah sewajarnya mendapat perhatian khusus dari pemerintah. Hal ini dikarenakan usia sekolah merupakan pondasi untuk penanaman berbagai bidang keilmuan. Penanaman budi pekerti, moral, etika, dan sosial sangat efektif diberikan melalui bangku sekolah. Sebagaimana halnya manusia biasa pada umumnya, siswa pun membutuhkan informasi tentang segala sesuatu yang terjadi disekelilingnya yang dapat dijangkau oleh pikirannya. Pemenuhan hak-hak anak adalah tugas orang dewasa dan hal ini merupakan bentuk apresiasi orang tua terhadap anak. Pemenuhan informasi tersebut dapat dilakukan dan diberikan antara lain lewat dunia cerita yaitu sastra.

Sastra harus diperkenalkan kepada siswa di sekolah karena sastra menjadi bagian penting dalam mewujudkan kehalusan budi pekerti anak. Salah satu alasan mengapa sastra harus diperkenalkan kepada siswa adalah bahwa bacaan sastra mampu menstimulasi imajinasi anak, mampu membawa pemahaman terhadap diri sendiri dan orang lain. Peran sastra bagi pembacanya adalah dapat memberikan kesenangan dan pemahaman yang lebih baik terhadap kehidupan ini. Pengenalan sastra terhadap siswa di sekolah tidak dapat lepas dari pembelajaran bahasa Indonesia. Sebuah mata pelajaran akan menjadi menarik bagi siswa manakala guru tepat memilih metode yang digunakan dalam menyampaikan mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan pengajaran sastra. Keterampilan yang hendak dicapai dalam pembelajarannya meliputi empat aspek keterampilan yakni: mendengarkan, berbicara, membaca, menulis yang berkaitan dengan ragam sastra. Pada pemetaan standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam kurikulum pembelajaran bahasa Indonesia secara substansi menunjukkan posisi pengajaran sastra lebih dideskripsikan secara jelas dan operasional.

Satu di antara kemampuan yang dimaksud sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar pembelajaran bahasa Indonesia adalah kemampuan menemukan realitas kehidupan di dalam cerita anak. Menemukan realitas kehidupan di dalam buku anak cukup sulit dikuasai siswa, karena tingkat kognitif dan pemahaman siswa yang berbeda-beda dalam memahami teks cerita secara deskriptif. Teks cerita yang panjang membuat siswa tidak fokus sehingga pesan-pesan yang ingin disampaikan pengarang tidak terefleksi dengan baik. Dalam cerita anak untuk memahami dan menemukan realitas kehidupan diperlukan tokoh-tokoh yang tentunya tokoh-tokoh tersebut haruslah dari tokoh anak-anak.

Tokoh mempunyai arti penting dalam cerita sebuah karya sastra, karena tokoh menempati posisi strategis sebagai pembawa dan penyampai pesan, amanat, moral, atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah karya sastra tanpa perwatakan tokoh tidak akan hidup, karena daya tarik sebuah novel terpancar lewat imajinatif kreatif pengarang, sehingga pembaca dapat berkenalan dengan sejumlah variasi tipe manusia dan berikutan masalahnya.

Apa yang diharapkan guru melalui menemukan realitas kehidupan di dalam cerita anak, siswa tersebut kenyataannya tidak sesuai dengan harapan. Dalam kegiatan belajar sehari-hari di kelas, pembelajaran menemukan realitas kehidupan masih terdapat ketidakmampuan siswa dalam menemukan siapa tokoh-tokoh dalam cerita tersebut dan bagaimana karakter serta nilai-nilai apa saja yang terdapat dalam cerita anak. Hal ini kemudian menyebabkan siswa menjadi malas dan bosan serta kehilangan pedoman untuk menemukan realitas kehidupan dalam cerita anak.

Faktor lain yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran menemukan realitas kehidupan di dalam cerita anak diantaranya adalah penyusunan program pembelajaran yang terdiri dari silabus, RPP, dan sistem penilaian. Penyajian pembelajaran dan penilaian yang dilakukan masih mengikuti pola konvensional, guru yang mengajar terdahulu masih menggunakan sistem mencatat buku dan belum menggunakan media sehingga siswa kurang termotivasi, yang akhirnya akan berdampak pada tujuan yang ingin dicapai.

Melihat pentingnya pembelajaran menemukan realitas kehidupan di dalam cerita anak, maka penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian tentang ini. Penulis memilih SMP Negeri 2 Sebawi sebagai tempat penelitian karena beberapa pertimbangan berikut ini. 1.) Penulis mengajar di SMP Negeri 2 Sebawi, sehingga memudahkan melakukan penelitian. 2.) Penelitian tentang menemukan realitas kehidupan di dalam cerita anak dengan menggunakan media audiovisual belum pernah dilakukan di sekolah ini. 3.) SMP Negeri 2 Sebawi yang letaknya di daerah Rantau Panjang kecamatan Sebawi, mempunyai sembilan ruang belajar yang terdiri dari 3 ruang untuk kelas VII, 3 ruang untuk VIII dan 3 ruang untuk kelas IX dengan jumlah siswa 186 orang. 3.) Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pra penelitian yang penulis lakukan di kelas VII SMP Negeri 2 Sebawi, siswa kelas VII B paling banyak tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kelas VII B terdiri atas 22 siswa, 7 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Di antara 22 siswa hanya 4 orang yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) persentase yang didapat adalah 13,4%. Rendahnya pencapaian nilai siswa tersebut disebabkan beberapa faktor berikut ini : 1.) Siswa kesulitan dalam mengungkapkan atau menemukan tokoh-tokoh dalam cerita anak dikarenakan dalam cerita anak terdapat lebih dari satu tokoh utama. 2.) Siswa kesulitan dalam menemukan dan mengungkapkan karakteristik tokoh dalam cerita anak dikarenakan dalam cerita anak karakteristik tokoh tidak disampaikan secara tersurat. 3.) Siswa kesulitan dalam menemukan dan mengungkapkan perilaku tokoh dalam cerita anak. 4.) Siswa kesulitan dalam menemukan nilai dan realitas kehidupan dalam cerita anak karena kalimatnya terlalu panjang. 5.) Guru belum menggunakan media yang tepat dan menarik yang sesuai dengan materi pembelajaran. 6.) Guru belum

menemukan model pembelajaran yang inovatif masih menggunakan sistem yang konvensional yaitu memberikan catatan dan menjelaskan sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna dan menyenangkan. Untuk itu seorang guru dituntut lebih kreatif dalam menggunakan pendekatan, metode, teknik, dan media sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Cara yang dapat ditempuh dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan realitas kehidupan di dalam cerita anak, adalah dengan memperbaiki pembelajaran dengan menciptakan media yang kreatif dan inovatif seperti penggunaan media audiovisual.

Selain itu, media memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media dapat menyederhanakan materi pembelajaran yang rumit. Namun peran media pembelajaran tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Tujuan pembelajaran harus dijadikan sebagai acuan untuk menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran pun menjadi lebih menarik sehingga siswa bersemangat untuk belajar. Media yang digunakan di SMP Negeri 2 Sebawi pada umumnya masih bersifat konvensional hanya menggunakan media berupa buku pelajaran sehingga anak tidak termotivasi untuk belajar dikelas. Dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik akan memotivasi anak dalam belajar terutama dalam menemukan realitas kehidupan di dalam buku cerita anak. Media pembelajaran secara umum dapat dikelompokkan dalam beberapa jenis dilihat dari sifatnya seperti media audio, media visual, dan media audiovisual (Sanjaya, 2010:211). Media pembelajaran yang dipilih peneliti dalam penelitian ini adalah media audiovisual berupa film yang diproyeksikan dengan bantuan LCD (*Liquid Crystal Display*), yang digunakan untuk menemukan realitas di dalam buku cerita anak dengan tujuan agar materi pembelajaran disampaikan lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media audiovisual.

Berdasarkan uraian latar belakang perlu kiranya suatu tindakan guru untuk mencari dan menerapkan suatu media pembelajaran alternatif yang mampu meningkatkan kemampuan mengapresiasi sastra dengan memahami cerita anak melalui penggunaan media audiovisual.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Nawawi (1995 :63) Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian ( seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak untuk mengungkapkan atau sebagaimana adanya. Metode ini digunakan untuk mengungkapkan keadaan yang sebenarnya tentang meningkatkan kemampuan menemukan realitas

kehidupan di dalam cerita anak menggunakan media audiovisual pada siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Sebawi tahun pelajaran 2013/2014.

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Selanjutnya Sugioyono (2011:223) mengatakan bahwa dalam penelitian kualitatif instrumen utamanya adalah peneliti sendiri namun selanjutnya setelah fokus penelitian menjadi jelas, maka kemungkinan akan dikembangkan instrument penelitian sederhana, yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui observasi dan wawancara. Peneliti akan terjun ke lapangan sendiri, baik pada *grand tour question*, tahap *focused and selection*, melakukan pengumpulan data, analisis dan membuat kesimpulan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto dalam Turkiman (2010:15) Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Pelaksanaan PTK ini dilaksanakan secara kolaborasi. Artinya, peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Hj Zulaika, S. Pd adalah guru bahasa dan sastra Indonesia di SMP Negeri 2 sebawi yang bertindak sebagai pengamat. Sumber data penelitian ini adalah ibu Hj Zulaika. S.Pd, guru bidang studi Bahasa Indonesia yang mengajar di kelas VII B, dan siswa kelas VII B Semester 2 SMP Negeri 2 Sebawi yang berjumlah 22 orang, laki-laki berjumlah 7 orang, perempuan berjumlah 15 orang.

Teknik merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data, penetapan teknik akan membantu untuk menentukan alat pengumpulan data. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data digunakan adalah: 1.) Teknik Observasi Langsung adalah suatu cara untuk memperoleh data dimana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung dengan responden. Peneliti mengamati gejala yang terjadi dalam proses pembelajaran. Fokus pengamatan diarahkan pada perilaku subjek ketika guru dan siswa melaksanakan proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang hambatan, kesulitan serta kesan-kesan selama proses pembelajaran berlangsung. Alat yang digunakan untuk kepentingan ini adalah panduan observasi/ lembar pengamatan. 2.) Teknik pengukuran hasil belajar dilakukan dengan alat pengukuran data tes. Tes hasil belajar dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa sebelum dan sesudah sesuai tindakan dilaksanakan. Peneliti menggunakan tes uraian pada setiap tindakan dan akhir siklus. 3.) Teknik dokumenter adalah suatu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari data yang telah ada. Alat yang digunakan adalah kumpulan data dan foto. Data ini digunakan untuk mendukung perencanaan tindakan, merefleksi, dan menentukan berakhirnya siklus.

Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan dan tes hasil belajar meliputi hal-hal berikut ini : 1.) Alat Penilaian Kemampuan Guru ( APKG 1); perencanaan pembelajaran menemukan realitas kehidupan anak menggunakan media audiovisual. 2.)

Alat penilaian Kemampuan Guru (APKG 2); pelaksanaan pembelajaran menemukan realitas kehidupan anak menggunakan media audiovisual. 3.) Lembar pengamatan sikap siswa dalam pembelajaran menemukan realitas kehidupan anak menggunakan media audiovisual. 4.) Tes hasil belajar menemukan realitas kehidupan anak dalam menggunakan media audiovisual pada siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Sebawi tahun pelajaran 2013/ 2014

Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif untuk menggambarkan persentase dan rata-rata variabel. Ada pun tekniknya meliputi.1.) Perencanaan pelaksanaan pembelajaran dianalisis dengan menggunakan format penilaian APKG 1 untuk mengetahui kemampuan guru menyusun RPP menemukan realitas kehidupan menggunakan media audiovisual. 2.) Pelaksanaan pembelajaran dianalisis menggunakan format APKG 2 untuk mengetahui kemampuan guru melaksanakan pembelajaran menemukan realitas kehidupan anak menggunakan media audiovisual. 3.) Hasil belajar dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif komparatif, yaitu menampilkan nilai antarsiklus maupun dengan indikator kinerja, sehingga akan tampak kemajuan yang diperoleh siswa pada setiap siklusnya. 4.) Aktivitas siswa dalam KBM dengan menganalisis tingkat keefektifan siswa dalam proses belajar mengajar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Pengamatan terhadap kemampuan guru merencanakan kegiatan pembelajaran menemukan realitas kehidupan dalam cerita anak menggunakan media audiovisual. Penilaian pada setiap kegiatan yang dilakukan guru dalam merencanakan pembelajaran menggunakan skala berikut. Nilai 5 untuk kategori sangat baik, nilai 4 untuk kategori baik, nilai 3 untuk kategori kurang baik, nilai 2 untuk kategori tidak baik, dan nilai 1 untuk kategori sangat tidak baik. Sebagian besar aspek yang dinilai dalam RPP yang dibuat sudah mencapai kriteria sangat baik, karena dari 25 aspek yang dinilai terdapat 17 aspek kriteria sangat baik, 7 aspek kriteria baik, dan 1 kriteria kurang baik dengan persentase 48,57 % (sangat baik). Namun masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki, yaitu pada kegiatan pendahuluan tidak tercantum dengan jelas pengaitan kompetensi menemukan realitas kehidupan dengan konteks kehidupan siswa atau kompetensi sebelumnya. Sebaiknya hal tersebut dicantumkan dengan jelas agar kegiatan apersepsi bisa terlaksana dengan baik, perlunya penambahan durasi pada pemutaran film, dan volume suara guru perlu diperbesar supaya anak bisa mendengar dengan baik penjelasan yang diberikan terutama anak yang berada tempat duduknya dibelakang.

Pengamatan terhadap kemampuan guru melaksanakan kegiatan pembelajaran menemukan realitas kehidupan dalam cerita anak menggunakan media audiovisual. Penilaian pada setiap kegiatan yang

dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan skala berikut. Nilai 5 untuk kategori sangat baik, nilai 4 untuk kategori baik, nilai 3 untuk kategori kurang baik, nilai 2 untuk kategori tidak baik, dan nilai 1 untuk kategori sangat tidak baik.

Sebagian besar aspek yang dinilai dalam pelaksanaan pembelajaran sudah mencapai kriteria baik karena dari 28 aspek yang dinilai terdapat 7 aspek kriteria sangat baik, 11 aspek kriteria baik, 7 aspek kriteria kurang baik, dan 3 aspek kriteria tidak baik. Jadi persentase nilai pelaksanaan pembelajaran siklus I adalah 38,57%, kategori baik. Namun masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki seperti berikut ini. A.) Kegiatan apersepsi sebaiknya dilakukan dengan cermat karena apersepsi merupakan sebuah pintu bagi siswa untuk mendapatkan materi baru. Pikiran siswa yang pada awalnya tidak terkonsentrasi menerima materi baru, akan lebih terarah dengan baik apabila guru melakukan apersepsi dengan cermat. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran guru tidak hanya bertanya tentang siapa yang pernah menyaksikan sebuah film dan apakah film yang ditayangkan ada relevansinya dengan kehidupan realitas di kehidupan mereka. Pertanyaan ini tidak serta merta dapat mengalihkan pikiran siswa ke materi yang akan mereka terima. B.) Penjelasan manfaat menemukan realitas kehidupan yang ditemukan dalam cerita anak agar siswa lebih tertarik dan dapat mengaitkan realitas kehidupan yang ada dalam cerita anak dengan kehidupan nyata yang dialaminya. C.) Guru tidak ada mengaitkan materi menemukan realitas kehidupan dengan pengetahuan lain yang relevan namun hanya mengaitkan dengan realitas kehidupan anak. Sebaiknya dua hal tersebut terlaksana sepenuhnya agar materi menemukan realitas kehidupan dalam cerita anak melalui film yang ditayangkan akan bisa integral dengan hal-hal lain, termasuk di luar materi bahasa Indonesia. D.) Kegiatan diskusi kelompok mendata tokoh, karakter dan realitas kehidupan kurang berjalan dengan baik karena film yang ditayangkan cukup banyak sedangkan durasi pemutarannya terbatas, jalan cerita yang ditayangkan dalam film tersebut terlalu banyak yang melibatkan 5 peristiwa dalam film tersebut sehingga menyulitkan siswa untuk menemukan realitas kehidupan dan mengaitkannya dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Pengamatan terhadap sikap siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menemukan realitas kehidupan dalam cerita anak menggunakan media audiovisual. Pengamatan yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung. Pengamatan terhadap sikap siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menemukan realitas kehidupan dalam cerita anak menggunakan media audiovisual dikelompokkan ke dalam 4 kategori yaitu sangat baik, baik, cukup baik, dan tidak baik.

Hasil yang didapat peneliti dan pengamat terhadap sikap siswa sebagai berikut. a.) Siswa dengan kategori sangat baik berjumlah 7 orang dengan persentase 31,81% , yaitu: 1) Yundari, 2) Yani, 3) Pebby, 4) Santi, 5) Nurpita, 6) Maya, 7) Nuryanti. B.) Siswa dengan kategori baik berjumlah 8 orang dengan persentase 36,36%, yaitu: 1) Elsa, 2) Gusyita, 3) Nurhanisah,

4) Miniarti, 5) Jimmy, 6) Ega, 7) Tri Rasida, 8) Anton. C.) Siswa dengan kategori cukup baik berjumlah 4 orang dengan persentase 18,18% , yaitu:1) Ellana, 2),Asnawi. 3) Ramadah, 4) Saleha. D.) Siswa dengan kategori tidak baik berjumlah 3 orang dengan persentase 13,63%, yaitu: 1) Syawaludin, 2) Eko P, 3) Sahrul Hidayat.

Hasil pengamatan peneliti dan pengamat terhadap sikap siswa tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 1**  
**Persentase Rata-Rata Sikap Siswa Mengikuti Pembelajaran**  
**Menemukan Realitas Kehidupan dalam Cerita Anak Menggunakan**  
**Media Audiovisual Siklus I**

Jumlah Siswa	Kategori Sikap Siswa				Kategori siswa yang tergolong mengikuti pembelajaran
	Sangat baik	Baik	Cukup baik	Kurang baik	
22 siswa	7 siswa (31,81%)	8 siswa (36,36%)	4 siswa (18,18%)	3 siswa (13,63)	22 siswa (99,98%)

*Sumber : data olahan yang dilakukan peneliti dan kolaborator dalam mengamati sikap siswa pada siklus I kelas VII B tahun pelajaran 2012/2013*

Tabel 1 menyatakan persentase sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran menemukan realitas kehidupan menggunakan media audiovisual pada siklus I sebesar 99,98% siswa dalam hal ini masih belum termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

## **Pembahasan**

Penilaian Proses Menemukan Realitas Kehidupan dalam Cerita Anak Menggunakan Media Audiovisual pada Siklus I Aspek yang dinilai dalam pedoman penilaian proses menemukan realitas kehidupan dalam cerita anak meliputi: 1) tenang dan cermat memperhatikan penjelasan guru, 2) banyak bertanya seputar materi yang disampaikan, 3) berani menjawab pertanyaan dari guru, 4) berusaha mengerjakan tugas secara individu dengan baik, dan 5) menunjukkan sikap aktif dalam presentasi hasil kerja individu.

Uraian mengenai skor yang diperoleh siswa dalam penilaian proses menemukan realitas kehidupan dalam cerita anak menggunakan media audiovisual pada setiap siklus sebagai berikut. A.) Tenang dan cermat memperhatikan penjelasan guru Siswa yang mendapat skor 1 mengenai aspek tenang dan cermat memperhatikan penjelasan guru berjumlah 2 orang dengan persentase 9.09%, yaitu Syawaluddin dan Eko P. Alasan peneliti dan

kolaborator memberikan nilai 1 karena siswa tersebut kurang tenang bahkan tidak memperhatikan sama sekali pada saat guru menjelaskan materi pelajaran.

Siswa yang mendapat skor 2 mengenai aspek tenang dan cermat memperhatikan penjelasan guru berjumlah 7 dengan persentase 31.81% yaitu Asnawi, Jimmy, Gusyita, Miniarti, Sahrul Hidayat, Saleha, Nurpita. Alasan peneliti dan kolaborator memberikan skor 2 karena siswa tersebut cukup tenang dan cermat dalam memperhatikan penjelasan guru. Siswa yang mendapat skor 3 mengenai aspek tenang dan cermat memperhatikan penjelasan guru berjumlah 8 orang dengan persentase 36.36% yaitu Yani, Elsa, Elana, Nuryanti, Maya, Anton, Nurhanisa, Yundari. Alasan peneliti dan kolaborator memberikan nilai 3 karena siswa tersebut tenang dan cermat memperhatikan penjelasan guru. Siswa yang mendapat skor 4 mengenai aspek tenang dan cermat memperhatikan penjelasan guru berjumlah 5 orang dengan persentase 22,72 % yaitu Santi, Ega, Tri rasida ,Ramadan, Febby.

Alasan peneliti dan kolaborator memberikan nilai 4 karena siswa tersebut sangat tenang dan cermat dalam memperhatikan penjelasan dari guru. Bertanya seputar materi yang disampaikan Siswa yang mendapat nilai 1 mengenai aspek banyak bertanya seputar materi yang disampaikan berjumlah 4 orang dengan persentase 18,18% yaitu Asnawi, Syawaluddin, Eko.P dan Sahrul Hidayat. Alasan peneliti dan kolaborator memberikan nilai 1 karena siswa tersebut kurang banyak bertanya seputar materi yang disampaikan tetapi siswa tersebut selalu berbicara diluar materi yang ingin dikerjakan. Siswa yang mendapat nilai 2 mengenai aspek banyak bertanya seputar materi yang disampaikan berjumlah 6 dengan persentase 27,27% siswa yaitu Ega, Tri Rasida, Ramadan, Anton, Yundari, Nurpita. Alasan peneliti dan kolaborator memberikan nilai 2 karena siswa tersebut cukup dapatbanyak bertanya seputar materi yang disampaikan

Siswa yang mendapat nilai 3 mengenai aspek dapat banyak bertanya seputar materi yang disampaikan berjumlah 9 siswa dengan persentase 40,90% yaitu Yani, Elsa, Maya, Gusyita, Nuryanti, Jimmy, Miniarti, Nuranisah, Saleha. Alasan peneliti dan kolaborator memberikan nilai 3 karena siswa tersebut sudah mau banyak bertanya seputar materi yang disampaikan.

Siswa yang mendapat nilai 4 mengenai aspek dapatbanyak bertanya seputar materi yang disampaikan berjumlah 3 dengan persentase 13,63 % yaitu Santi, Febby, Ellana. Alasan peneliti dan kolaborator memberikan nilai 4 karena siswa tersebut sangat mau bertanya seputar materi yang disampaikan Berani menjawab pertanyaan dari guru .Siswa yang mendapat skor 1 mengenai aspek berani menjawab pertanyaan dari guru berjumlah 3 siswa dengan persentase 13,63% yaitu Eko P, Syawaludin, Sharul Hidayat. Alasan peneliti dan kolaborator memberi nilai 1 karena siswa tersebut kurangberani menjawab pertanyaan dari guru. Siswa yang mendapat skor 2 mengenai aspek berani berani menjawab pertanyaan dari guru dalam kelompok berjumlah 7 siswa dengan persentase 31,81% yaitu Nuryanti, Tri,

Saleha, Nurpita. Ramadan, Yundari, Gusyita Alasan peneliti dan kolaborator memberikan nilai 2 karena siswa tersebut cukup berani menjawab pertanyaan dari guru . Siswa yang mendapat skor 3 mengenai aspek berani menjawab pertanyaan dari guru berjumlah 8 orang dengan persentase 36,36% yaitu Maya, Ega, Yani, Asnawi, Miniarti, Nuranisah, Jimmy, Ellana. Alasan peneliti dan kolaborator memberikan nilai 3 karena siswa tersebut sudah berani menjawab pertanyaan dari guru.

Siswa yang mendapat skor 4 mengenai aspek berani menjawab pertanyaan dari guru berjumlah 4 orang dengan persentase 18,18% yaitu Santi, Febby, Elsa, Anton. Alasan peneliti dan kolaborator memberi nilai 4 karena sangat berani menjawab pertanyaan dari guru. Berusaha mengerjakan tugas secara individu dengan baik. Siswa yang mendapat skor 1 mengenai aspek berani menghargai pendapat teman dalam kelompok berjumlah 2 siswa dengan persentase 9,09% yaitu Eko P, Syawaludin. Alasan peneliti dan kolaborator memberi nilai 1 karena siswa tersebut kurang berusaha mengerjakan tugas secara individu dengan baik.

Siswa yang mendapat skor 2 mengenai aspek berusaha mengerjakan tugas secara individu dengan baik. Berjumlah 10 siswa dengan persentase 31,25% yaitu Nuryanti, Tri, Saleha, Nurpita. Ramadan, Yundari, Gusyita, Sahrul Hidayat, Asnawi, Maya. Alasan peneliti dan kolaborator memberikan nilai 2 karena siswa tersebut cukup berusaha mengerjakan tugas secara individu dengan baik. Siswa yang mendapat skor 3 mengenai aspek berusaha mengerjakan tugas secara individu dengan baik, berjumlah 5 orang dengan persentase 22,72% Yani, Miniarti, Ega, Jimmy, Nuranisa. Alasan peneliti dan kolaborator memberikan nilai 3 karena siswa tersebut sudah menunjukkan berusaha mengerjakan tugas secara individu dengan baik.

Siswa yang mendapat skor 4 mengenai aspek berusaha mengerjakan tugas secara individu dengan baik, berjumlah 5 orang dengan persentase 22,72% yaitu Santi, Febby, Anton, Ellana, Elsa. Alasan peneliti dan kolaborator memberi nilai 4 karena sangat berusaha mengerjakan tugas secara individu dengan baik. Berani menyatakan gagasan / ide didepan kelas Siswa yang mendapat skor 1 mengenai aspek berani menyatakan gagasan / ide didepan kelas berjumlah 14 siswa dengan persentase 63,63% yaitu Yani, Maya, Gusyita, Eko P, Syawaludin, Sharul Hidayat, Miniarti, Nuranisah, Asnawi, Saleha, Ega, Ellana, Ramadan, Nurpita. Alasan peneliti dan kolaborator memberi nilai 1 karena siswa tersebut kurang berani untuk menyatakan gagasan/ ide didepan kelas karena takut salah dan malu. Siswa yang mendapat skor 2 mengenai aspek berani menyatakan gagasan / ide secara individu berjumlah 4 siswa dengan persentase 18,18% yaitu Nuryanti, Tri, Anton, Elsa. Alasan peneliti dan kolaborator memberikan nilai 2 karena siswa tersebut cukup berani dalam menyatakan gagasan/ ide secara individu. Siswa yang mendapat skor 3 mengenai aspek berani menyatakan gagasan/ ide secara individu berjumlah 2 orang dengan persentase 9,09% yaitu Febby, Santi. Alasan peneliti dan kolaborator memberikan nilai 3 karena siswa tersebut berani menyatakan gagasan/ ide secara individu. Siswa yang mendapat skor 4 mengenai aspek berani

menyatakan gagasan / ide dalam kelompok berjumlah 2 orang dengan persentase 9,09% yaitu Jimmy, Yundari. Alasan peneliti dan kolaborator memberi nilai 4 karena sangat berani menyatakan gagasan / ide dalam individu.

Penilaian Hasil Menemukan Realitas Kehidupan dalam Cerita Anak Menggunakan Media Audiovisual. Penilaian Hasil pada Siklus I Rerata hasil menemukan realitas kehidupan dalam cerita anak dengan media audiovisual pada kelas VII B siklus I adalah 59,54%. Nilai ini masih jauh untuk memenuhi standar ketuntasan minimal yaitu 70. Rendahnya nilai siswa pada siklus I disebabkan 17 naskah siswa yang belum tepat untuk menjawab karakter tokoh dan perilaku tokoh dalam cerita anak. Berikut uraian hasil siswa menemukan realitas kehidupan dalam cerita anak dengan media audiovisual. A.) **Tokoh Utama** Skor maksimal menemukan realitas kehidupan dalam cerita anak dengan media audiovisual adalah 15 untuk menemukan realitas kehidupan dalam cerita anak dengan media audiovisual terdiri atas 5 unsur yaitu tokoh utama, menggambarkan karakter tokoh, kebiasaan masing-masing tokoh, nilai-nilai yang terkandung dalam cuplikan film yang ditayangkan. Masing-masing unsur mempunyai skor maksimalnya 3. Jadi  $3 \times 5 = 15$  Siswa yang mendapat nilai skor satu (1) mengenai aspek ketepatan menentukan tokoh berjumlah 5 siswa dengan persentase 21,73%. Alasan guru dan kolaborator memberi skor satu (1) karena tokoh utama yang dijawabkan siswa dengan film yang ditayangkan tidak sesuai. Sebagai contoh, dapat dilihat jawaban dari dari Nurpita (Alif, Iskandar, Ayah), Yundari ( Alif, Iskandar, Ayah). Kedua anak ini bergabung dalam satu kelompok yang mana tiga teman mereka tidak menjawab dengan tepat, mereka adalah Yani, Tri, Elsa (Alif, Iskandar, Abi). Siswa yang mendapat nilai skor dua (2) mengenai aspek ketepatan menentukan tokoh berjumlah 11 siswa dengan persentase 47,82% ( rata-rata kesalahan dalam segi ejaan). Sebagai contoh dapat dilihat jawaban dari Tri Rasida (Alip, Iskandar, Ayah), Saleha (Alip, Barso,Ayah).Siswa yang mendapat skor 3 mengenai aspek menentukan tokoh berjumlah 6 siswa dengan persentase 26,08%. Alasan guru dan kolaborator memberi skor 3 karena tokoh yang dijawabkan siswa sesuai dengan tokoh yang ada dalam film yang ditayangkan, jawaban dianggap benar. Sebagai contoh, dapat dilihat jawaban Santi. Tokoh dalam cuplikan film “Negeri Lima Menara “ dalam penelitian ini hanya tiga tokoh, tokoh utama yaitu Alif, sedangkan Ayah dan Iskandar hanya tokoh sampingan. B.) **Menggambarkan karakter tokoh dalam cerita melalui cuplikan film** Siswa yang mendapatkan skor 1 mengenai ketepatan aspek menggambarkan karakter tokoh berjumlah 8 siswa dengan persentase 34,78% (Ega,Eko,Elana,Elsa,Gusyita, Ramadan,Saleha,Yani) delapan siswa tersebut tidak menggambarkan karakter tokoh, alasan guru dan kolaborator memberikan skor 1 karena dari jawaban yang ditulis siswa hanya 1 jawaban yang dianggap sesuai dengan cuplikan film. Sebagai contoh, dapat dilihat jawaban dari Ramadhan berikut ini. Karakter tokoh Alif (pemarah), Iskandar ( baik) dan Ayah (sayang dengan anak). Selain Ramadhan dan enam teman lainnya belum memasukkan cara menggambarkan karakter

tokoh seperti yang telah dijelaskan. Ramadhan dan enam temannya langsung menyebutkan karakternya dan ada hanya menyebutkan tokohnya saja. Oleh sebab itu nilai diberikan hanya 1.

Siswa yang mendapat skor 2 mengenai ketepatan aspek menggambarkan karakter tokoh berjumlah 12 siswa dengan persentase 52,17%. Alasan guru dan kolaborator memberikan skor 2 dari jawaban yang ditulis oleh siswa hanya 2 jawaban yang dianggap sesuai dalam cuplikan film. Sebagai contoh, dapat dilihat jawaban Febby berikut. 1.) Karakter tokoh Alif baik (selalu baik pada teman-temannya) 2.) Karakter Ayah penyayang (dia selalu menyayangi Alif dan mau mengantar Alif sampai kepondok Madani) 3.) Karakter Iskandar peduli (dia selalu memberi kabar kepada Alif tentang keadaannya).

Selain itu Febby dan enam teman lainnya belum memasukkan cara menggambarkan karakter tokoh seperti yang telah dijelaskan. Febby dan sebelas temannya langsung menyebutkan dua karakter tokoh dengan tepat. Oleh sebab, nilai yang diberikan hanya 2. Siswa yang mendapatkan skor sempurna 3 mengenai ketepatan aspek menggambarkan karakter tokoh utama berjumlah 2 orang dengan persentase 8,69% (Santi dan Nuryanti). Alasan guru dan kolaborator memberikan skor sempurna 3 karena dari jawaban yang ditulis oleh siswa jawaban dianggap sesuai dalam cuplikan film. Sebagai contoh, dapat dilihat jawaban dari Santi berikut ini. 1.) Alif (rajin sholat, baik, pintar, tidak pernah menyerah dan patuh terhadap perintah dan nasihat orang tua) 2.) Baso (baik, setia kepada teman, tidak sombong, selalu perhatian pada teman-temannya) 3.) Ayah (Penyayang, pekerja keras, penyabar). **C.) Menentukan prilaku dan kebiasaan tokoh dalam cuplikan film** Siswa yang mendapatkan skor 1 mengenai ketepatan aspek menentukan prilaku dan kebiasaan tokoh dalam cuplikan film berjumlah 10 siswa dengan persentase 43,47% (Eko, Ega, Jimmi, Anton, Maya, Miniarti, Nurhanisah, Sahrul Hidayat, Tri, Yani) siswa tersebut tidak menentukan prilaku dan kebiasaan tokoh, alasan guru dan kolaborator memberikan skor 1 karena dari jawaban yang ditulis siswa hanya 1 jawaban yang dianggap sesuai dengan cuplikan film. Sebagai contoh, dapat dilihat jawaban dari Jimmi berikut ini. 1.) Prilaku dan kebiasaan tokoh Alif (suka bangun siang), 2.) Iskandar (selalu mengirim surat pada sahabatnya) 3.) dan Ayah (selalu sholat).

Selain Jimmi dan sembilan teman lainnya belum memasukkan cara menentukan prilaku dan kebiasaan tokoh seperti yang telah dijelaskan. Jimmi dan tiga temannya langsung menyebutkan karakternya dan ada hanya menyebutkan tokohnya saja. Oleh sebab itu nilai diberikan hanya 1. Siswa yang mendapat skor 2 mengenai ketepatan aspek menggambarkan karakter tokoh berjumlah 10 siswa dengan persentase 43,47%. Alasan guru dan kolaborator memberikan skor 2 dari jawaban yang ditulis oleh siswa hanya 2 jawaban yang dianggap sesuai dalam cuplikan film. Sebagai contoh, dapat dilihat jawaban Nuryanti berikut. 1.) Prilaku dan kebiasaan tokoh Alif (selalu baik pada teman-temannya, suka minum susu menggunakan piring) 2.) Prilaku dan kebiasaan Ayah

penyayang (suka berpakaian rapi, mengantar Alif) sampai ke pondokan) 3.) Karakter Baso peduli (dia selalu peduli kepada Alif dan teman).

Selain itu Nuryanti dan sembilan teman lainnya belum memasukkan cara menentukan prilaku dan kebiasaan tokoh seperti yang telah dijelaskan. Febby dan sembilan temannya langsung menyebutkan dua prilaku dan kebiasaan tokoh dengan tepat. Oleh sebab, nilai yang diberikan hanya 2. Siswa yang mendapatkan skor sempurna 3 mengenai ketepatan aspek menentukan prilaku dan kebiasaan tokoh utama berjumlah 2 orang dengan persentase 8,69% (Elsa dan Pebby). Alasan guru dan kolaborator memberikan skor sempurna 3 karena dari jawaban yang ditulis oleh siswa jawaban dianggap sesuai dalam cuplikan film. Sebagai contoh, dapat dilihat jawaban dari Elsa berikut ini. 1.) Alif ( rajin sholat, baik, selalu membaca buku, tidak pernah menyerah dan patuh terhadap perintah dan nasihat orang tua) 2.) Baso (baik, setia kepada teman, tidak sombong, selalu perhatian pada teman-temannya) 3.) Ustad Salman (selalu berpakaian rapi, selalu tepat waktu pada saat memasuki kelas, mengerjakan sholat). **D.) Menentukan Nilai-Nilai dalam Cerita Anak Melalui Cuplikan Film.** Siswa yang mendapat skor satu (1), karena setelah diadakan penilaian ternyata skor yang paling rendah adalah 1. Siswa yang mendapat nilai 1 mengenai aspek ketepatan dalam menentukan nilai-nilai dalam cerita anak 5 orang dengan persentase 21,73%. Alasan guru dan kolaborator memberikan skor 1 karena dari tiga nilai yang disebutkan ditulis hanya satu yang dianggap tepat dan benar. Sebagai contoh, dapat dilihat jawaban Syawaludin berikut. 1.) berbakti kepada orang tua (Alif menunjukkan sosok yang taat kepada orang tuanya, walaupun ia harus mengorbankan cita-citanya untuk bersekolah di Bandung. 2.) keikhlasan (tampak keikhlasan Alif ketika akhirnya menuruti keinginan orang tuanya untuk melanjutkan sekolah di Pondok Madani 3.) pendidikan

Selain Syawaludin dan empat temannya belum memasukkan nilai-nilai yang tepat dalam cerita anak melalui film Negeri Lima Menara. Jimmy dan satu temannya langsung menyebutkan nilai-nilai tanpa menuliskan alasannya. Oleh karena itu, nilai yang diberi hanya 1. Siswa yang mendapat skor 2 mengenai ketepatan aspek menuliskan nilai disertai dengan bukti berjumlah 12 orang dengan persentase 52,17%. Alasan guru dan kolaborator memberikan skor karena dari jawaban yang ditulis sesuai dengan nilai yang terdapat dalam tayangan film. Hal ini dapat dilihat dari jawaban Santi sebagai berikut. 1.) Nilai Sosial 2.) Nilai Motivasi 3.) Nilai Moral. Selain itu Santi dan sebelas teman lainnya belum memasukkan cara dan bukti dalam menuliskan nilai seperti yang telah dijelaskan. Nurpita dan delapan temannya langsung menyebutkan nilai tanpa menuliskan alasannya. Oleh sebab itu, nilai yang diberikan hanya 2.

Siswa yang mendapat skor sempurna 3 mengenai ketepatan menentukan aspek nilai-nilai kehidupan dalam penayangan film berjumlah 4 orang dengan persentase 17,39%, alasan guru dan kolaborator memberikan nilai 3 karena dari jawaban yang ditulis oleh siswa jawaban yang dianggap sesuai dalam cuplikan film. Sebagai contoh, dapat dilihat jawaban dari

Yundari berikut ini.1.) Sosial ( tokoh utama yang selalu bermain dan belajar bersama teman-teman di Pondok Madani) 2.) Agama ( tokoh utama selalu sholat berjamaah dengan para santri) 3.) Moral ( tokoh utama selalu hormat dan patuh pada ustad ) 4.) Pendidikan ( pandangan orang tua tokoh utama bahwa dengan pendidikan agama kehidupan anak dimasa depan akan baik) 5.) Motivasi (Ustad Salman memulai pelajaran dengan mencontohkan memotong sebatang kayu dengan sungguh-sungguh yang pada akhirnya kayu tersebut terpotong menjadi dua) Selain itu Yundari dan tiga teman lainnya telah memasukkan cara dan bukti dalam menuliskan nilai seperti yang telah dijelaskan.Oleh sebab itu, nilai yang diberikan adalah 3. **E.) Menentukan realitas kehidupan dalam cerita anak melalui cuplikan film yang ditayangkan.**Siswa yang mendapat skor satu (0), Siswa yang mendapat nilai nol mengenai aspek ketepatan dalam menentukan realitas kehidupan dalam cerita anak berjumlah 1siswa dengan persentase 4,34%. Alasan guru dan kolaborator memberikan skor 0 karena 1 siswa tersebut tidak menuliskan realitas kehidupan dalam cerita anak melalui film yang ditayangkan ini bisa dilihat dari lembar jawaban siswa atas Asnawi.

Asnawi tidak menuliskan realitas kehidupan secara tepat dalam cerita anak melalui film Negeri Lima Menara. Asnawi tidak menuliskan menjawab dengan benar . Oleh karena itu, nilai yang diberi hanya 0. Siswa yang mendapat skor 1 mengenai ketepatan aspek menuliskan nilai disertai dengan bukti berjumlah 12 siswa dengan persentase 52,17%. Alasan guru dan kolaborator memberikan skor karena dari jawaban yang ditulis 2 realitas kehidupan sesuai dengan yang terdapat dalam tayangan film.Hal ini dapat dilihat dari jawaban Nurhanisah sebagai berikut. 1.) Belajar bersama teman dipondok pesantren. 2.) Makan bersama teman pondok 3.) Sholat berjamaah dengan teman dimesjid pasantren Selain itu Nurhanisah dan sebelas teman lainnya belum memasukkan cara dan bukti dalam menuliskan nilai seperti yang telah dijelaskan. Nurhanisah dan sebelas temannya langsung menyebutkan nilai tanpa menuliskan alasannya.Oleh sebab itu, nilai yang diberikan hanya 1.

Siswa yang mendapat skor sempurna 2 mengenai ketepatan menentukan aspek realitas kehidupan dalam penayangan film berjumlah 7 siswa dengan persentase 30,43%, alasan guru dan kolaborator memberikan nilai 2 karena dari jawaban yang ditulis oleh siswa jawaban yang dianggap sudah sesuai dalam cuplikan film. Sebagai contoh, dapat dilihat jawaban dari Yani berikut ini. 1.) Belajar dan selalu kerja kelompok ( tokoh utama yang selalu mengerjakan tugas dan belajar bersama teman-teman di Pondok Madani) 2.) Sholat berjamaah ( tokoh utama selalu sholat berjamaah dengan para santri) 3.) Hormat kepada orang tua dan guru( tokoh utama selalu hormat dan patuh pada orang tua dan ustad ) 4.) Pandangan tentang pendidikan agama ( pandangan orang tua tokoh utama bahwa dengan pendidikan agama kehidupan anak dimasa depan akan baik) 5.) Seorang guru yang selalu memotivasi siswanya dalam kelas (Ustad Salman memulai pelajaran dengan mencontohkan memotong sebatang kayu dengan sungguh-sungguh yang pada akhirnya kayu tersebut terpotong menjadi dua)

Selain itu Yani dan enam teman lainnya telah memasukkan bukti dalam menuliskan realitas kehidupan seperti yang telah dijelaskan. Oleh sebab itu, nilai yang diberikan adalah 2. Siswa yang mendapat skor sempurna 3 mengenai ketepatan menentukan aspek realitas kehidupan dalam penayangan film berjumlah 2 orang dengan persentase 8,69%, alasan guru dan kolaborator memberikan nilai 2 karena dari jawaban yang ditulis oleh siswa jawaban yang dianggap sudah sesuai dalam cuplikan film. Sebagai contoh, dapat dilihat jawaban dari Nurpita berikut ini. 1.) Belajar dan selalu kerja kelompok ( tokoh utama yang selalu mengerjakan tugas dan belajar bersama teman-teman di Pondok Madani) 2.) Sholat berjamaah ( tokoh utama selalu sholat berjamaah dengan para santri) 3.) Hormat kepada orang tua dan guru ( tokoh utama selalu hormat dan patuh pada orang tua dan ustad ) 4.) Seorang guru yang selalu memotivasi siswanya dalam kelas (Ustad Salman memulai pelajaran dengan mencontohkan memotong sebatang kayu dengan sungguh-sungguh yang pada akhirnya kayu tersebut terpotong menjadi dua). Selain itu Nurpita dan satu teman lainnya telah memasukkan bukti dalam menuliskan realitas kehidupan seperti yang telah dijelaskan. Oleh sebab itu, nilai yang diberikan adalah 3.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Dari hasil penelitian yang dipaparkan diatas dapat disimpulkan sebagai berikut: 1.) Perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menemukan realitas kehidupan dalam cerita anak siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Sebawi Kabupaten Sambas tahun pelajaran 2013/2014 siklus 1, 2, dan 3 direncanakan 2 kali pertemuan tiap siklus dengan alokasi waktu 2 X 40 menit satu kali pertemuan. Pada siklus I rencana pembelajaran masih belum memenuhi kriteria sangat baik. 2.) Pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan perencanaan yang dibuat bersama kolaborator. Kedua tindakan yang memuat ada kegiatan guru, siswa dan observer yang terdiri dari dua kali pertemuan setiap siklusnya ( siklus I, siklus II, siklus III). Ketiga pengamatan perencanaan pembelajaran, pengamatan pelaksanaan pembelajaran, dan sikap siswa. Keempat refleksi. 3.) Evaluasi hasil belajar kelompok pada siklus I dengan persentase 59% atau dengan rata-rata 59, siklus II dengan persentase 69% atau dengan rata-rata 66,72, siklus III dengan persentase 78% atau dengan rata-rata 79,17. Sikap siswa yang tergolong mengikuti hasil pembelajaran siklus I berjumlah 13 siswa dengan persentase 59%, siklus II berjumlah 18 orang dengan persentase 82%, dan siklus III berjumlah 21 siswa dengan persentase 95%.

## Saran

Setelah serangkaian penelitian tindakan peningkatan kemampuan menemukan realitas kehidupan dalam cerita anak menggunakan media audiovisual dilaksanakan, sejumlah saran yang disampaikan : 1.) Dalam kegiatan belajar-mengajar guru diharapkan menjadikan penggunaan media audiovisual sebagai suatu alternatif dalam materi menemukan realitas kehidupan dalam cerita anak untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. b.) Penggunaan media audiovisual pada prinsipnya fleksibel dapat diterapkan dalam pembelajaran apa saja, tidak hanya bahasa. Siswa diharapkan dengan media audiovisual mereka lebih termotivasi lagi dan antusias untuk belajar

## DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad. Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Harjanto.2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Ibrahim . R dan Nana Syaodih S. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Nawawi, Hadari.1995.*Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurgiantoro , Burhan. 1987. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra* .Yogyakarta : BPFE Yogyakarta
- Nurgiantoro, Burhan.2012. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nirwasita .F. Ageela, 2012.*Realitas Kehidupan dalam Cerita Anak*. Yogyakarta: Cipta Aji Parama
- Sanjaya, Wina. 2010.*Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Sa'ud, Syaefudin dan Makmun, Syamsudin. *Perencanaan Pendidikan Suatu Pendekatan Komperatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono 2011, *Metode Penelitian Kuantitatif R &D* , Bandung : Al Fabet
- Sujana Nana.2009, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Remaja Rosdakarya.

Tukirman Taniredjda, Pujiati Irma, M.Pd , Nyata, S.Pd . 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Guru* (praktik, praktis, dan mudah), Bandung: Alfabeta

Wellek , Rene, dan Austin Warren 1995. *Teori Kesusastaan* Diterjemahkan dari  
Melani Budianto . Jakarta : Gramedia