

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA ANAK
MELALUI MEDIA ANIMASI AUDIO VISUAL DI KELAS V
SD NEGERI CIPETE SELATAN 04 PAGI
JAKARTA SELATAN
TAHUN 2012/2013**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

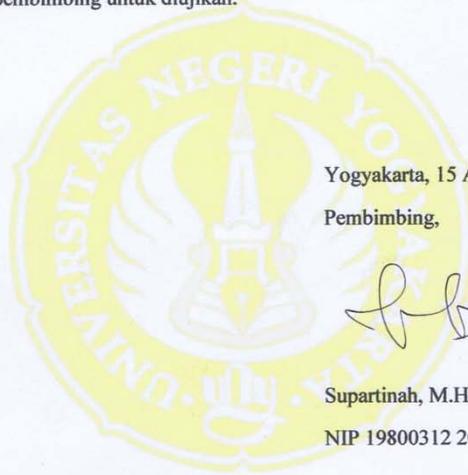


**Oleh
Fadlya Sabillah
NIM 08108241007**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **“UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA ANAK MELALUI MEDIA ANIMASI AUDIO VISUAL DI KELAS V SD NEGERI CIPETE SELATAN 04 PAGI JAKARTA SELATAN TAHUN 2012/2013”** yang disusun oleh Fadlya Sabillah, NIM 08108241007 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 15 April 2013

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Supartinah", written over the watermark logo.

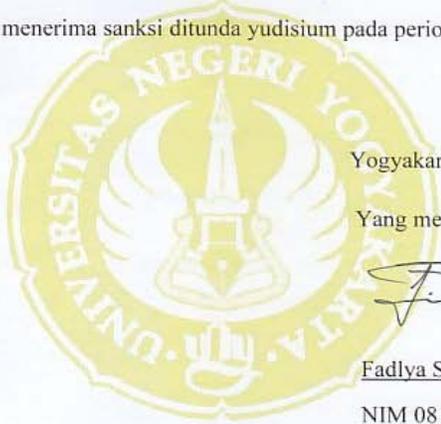
Supartinah, M.Hum

NIP 19800312 200501 2 002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali dengan acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, 10 Mei 2013

Yang menyatakan,

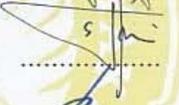
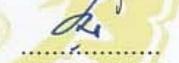
A handwritten signature in black ink, appearing to read "Fadly Sabillah".

Fadly Sabillah

NIM 08108241007

PENGESAHAN

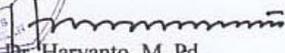
Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA ANAK MELALUI MEDIA ANIMASI AUDIO VISUAL DI KELAS V SD NEGERI CIPETE SELATAN 04 PAGI JAKARTA SELATAN TAHUN 2012/2013” yang disusun oleh Fadlya Sabillah, NIM 08108241007 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 10 Mei 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Supartinah, M. Hum	Ketua Penguji		3-6-2013
Septia Sugiarsih, M. Pd.	Sekretaris Penguji		4-6-2013
Sungkono, M. Pd.	Penguji Utama		4-6-2013



13 JUN 2013
Yogyakarta,
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,

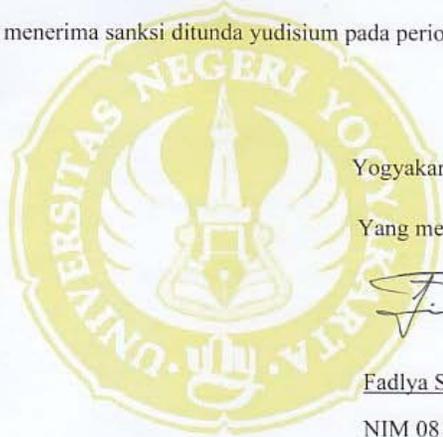



Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali dengan acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, 10 Mei 2013

Yang menyatakan,

Fadly Sabillah

NIM 08108241007

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.”

(QS. 94: 6)

... وَاللَّهُ يُحِبُّ الصَّابِرِينَ

“...Sesungguhnya Allah mencintai orang-orang yang sabar.”

(QS. 3: 146)

”Hiduplah seperti lilin, walaupun kecil namun ia dapat selalu menerangi sekitarnya”

(Fadlya Sabillah)

PERSEMBAHAN

Dengan mengharap ridho Allah SWT. karya ini saya persembahkan untuk:

1. Suami saya tercinta, Moch. Ikhwana Adi Saputra, S.Kom. yang selalu mendoakan, mendukung, memberi semangat, memberi kasih sayang yang luar biasa, serta senantiasa sabar dalam membimbing saya.
2. Orang tua yang saya cintai yang selalu mendoakan atas kelancaran skripsi ini.
3. Almamater PGSD FIP UNY.
4. Nusa, bangsa dan agama.

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA ANAK
MELALUI MEDIA ANIMASI AUDIO VISUAL DI KELAS V
SD NEGERI CIPETE SELATAN 04 PAGI
JAKARTA SELATAN
TAHUN 2012/2013**

Oleh
Fadlya Sabillah
NIM 08108241007

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak melalui penggunaan media animasi audio visual untuk siswa kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan model Kemmis dan Taggart dan yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan yang berjumlah 36 siswa. Objek penelitian ini adalah peningkatan keterampilan menyimak cerita anak. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi dan soal tes. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kuantitatif yaitu dengan mencari rerata hasil keterampilan menyimak cerita anak setiap siklus.

Berdasarkan hasil analisis data atas hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media animasi audio visual dengan prosedur menayangkan cerita anak melalui media animasi audio visual, kemudian menjawab pertanyaan berdasarkan cerita anak tersebut, selanjutnya presentasi hasil menyimak dan diskusi, dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil rata-rata keterampilan menyimak cerita anak pada kondisi awal sebesar 43,06 meningkat menjadi 70,37 (meningkat sebesar 27,31) pada siklus I, kemudian meningkat lagi menjadi 90,18 (meningkat sebesar 19,81) pada siklus II.

Kata Kunci: keterampilan menyimak, cerita anak, animasi audio visual, sekolah dasar

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ungkapkan atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA ANAK MELALUI MEDIA ANIMASI AUDIO VISUAL DI KELAS V SD NEGERI CIPETE SELATAN 04 PAGI JAKARTA SELATAN TAHUN 2012/2013” dengan baik. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, penulis tidak lupa menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, Bapak Dr. Haryanto, M.Pd. yang telah memberikan kesempatan kepada penulis.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar, Ibu Hidayati, M.Hum. yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Supartinah, M.Hum., selaku pembimbing, penasihat, yang telah memberi saran dan pengarahan yang baik dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Elly Septarina, selaku Kepala SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan atas izin dan dukungannya.
5. Bapak Wagiran, S.Pd. selaku guru kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi, atas bantuan dan kerjasamanya.

6. Bapak Ibu guru SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan atas partisipasi dan kerjasamanya.
7. Siswa-siswi SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan terimakasih atas partisipasinya.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Apabila dalam penulisan skripsi ini masih ada kekurangan, penulis mengharapkan saran dan kritik dari pembaca. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya serta bagi perkembangan ilmu pendidikan pada umumnya.

Yogyakarta, 15 April 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	10
1. Keterampilan Menyimak.....	10
a. Hakikat Menyimak.....	10
b. Tujuan Menyimak.....	13
c. Manfaat Menyimak.....	15
d. Ragam Menyimak.....	16
e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Menyimak.....	19
f. Tahap-tahap Menyimak Cerita Anak.....	23
g. Penilaian Keterampilan Menyimak.....	25
2. Cerita Anak.....	26
a. Hakikat Cerita Anak.....	26
b. Ciri-ciri Cerita Anak.....	29

c. Unsur-unsur Cerita Anak.....	31
d. Manfaat Cerita Anak.....	36
3. Klasifikasi Tema Cerita Anak Berdasarkan Tingkatan Usia.....	38
4. Media Animasi Audio Visual.....	40
a. Pengertian Media.....	40
b. Animasi.....	40
c. Media Audio Visual.....	41
d. Compact Disc (CD) sebagai Perwujudan Media Animasi Audio Visual.....	44
e. Peran Media Animasi Audio Visual untuk Pembelajaran Menyenak.....	47
B. Kerangka Pikir.....	49
C. Hipotesis Tindakan.....	50
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Setting Penelitian.....	51
B. Jenis Penelitian.....	51
C. Desain Penelitian.....	51
D. Subjek Penelitian.....	56
E. Teknik Pengumpulan Data.....	56
F. Instrumen Penelitian.....	57
G. Teknik Analisis Data.....	59
H. Kriteria Keberhasilan.....	61
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	62
1. Deskripsi Kondisi Awal dan Hasil Pra Tindakan.....	62
2. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	64
3. Deskripsi Hasil Siklus II.....	78
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	88
C. Keterbatasan Peneliti.....	93
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Tes.....	58
Tabel 2. Nilai Keterampilan Menyimak Cerita Anak pada Pra Tindakan.....	63
Tabel 3. Nilai Keterampilan Menyimak Cerita Anak pada Siklus I.....	71
Tabel 4. Nilai Observasi Aktivitas Siswa Kelas V pada Siklus I.....	72
Tabel 5. Nilai Keterampilan Menyimak Cerita Anak pada Siklus II.....	85
Tabel 6. Persentase Ketuntasan Nilai Keterampilan Menyimak Cerita Anak pada Siklus II.....	86
Tabel 7. Perbandingan Hasil Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak pada Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses Penelitian Tindakan Kelas	52
Gambar 2. Grafik Histogram Hasil Menyimak Cerita Anak Pratindakan.....	64
Gambar 3. Grafik Histogram Hasil Menyimak Cerita Anak Siklus II.....	86
Gambar 4. Grafik Ketuntasan Menyimak Cerita Anak.....	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP Siklus I.....	100
Lampiran 2. Nilai Keterampilan Menyimak Cerita Anak.....	126
Lampiran 3. Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	133
Lampiran 4. Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	139
Lampiran 5. Rubrik Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	151
Lampiran 6. Cerita Anak pada Pra Tindakan.....	155
Lampiran 7. Soal Pra Tindakan.....	160
Lampiran 8. Surat Keterangan dan Perizinan.....	161

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan dasar untuk anak. Di Sekolah Dasar seorang anak mulai mengembangkan keterampilan yang dimilikinya, mengembangkan potensi yang tersimpan rapat dalam diri anak tersebut. Dalam hal ini guru sangat berperan sekali dalam menciptakan peserta didik yang luar biasa. Guru berperan untuk mengarahkan peserta didiknya sesuai dengan bakat dan potensi yang dimiliki anak.

Ada berbagai macam mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar. Salah satunya mata pelajaran bahasa Indonesia. Mata pelajaran ini merupakan salah satu mata pelajaran wajib di SD. Dalam kurikulum bahasa Indonesia kelas V semester dua, terdapat standar kompetensi yang mengharuskan siswa dapat menyimak cerita anak dengan baik, yaitu kompetensi dasar 5. memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan, dengan kompetensi dasar 5.2 mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat).

Menyimak sebagai salah satu kegiatan berbahasa merupakan keterampilan yang cukup mendasar dalam aktivitas berkomunikasi. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia selalu dituntut untuk menyimak, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Oleh karena itu, menyimak lebih banyak daripada kegiatan berbahasa lainnya yaitu berbicara, membaca, dan menulis. Hal ini dibuktikan oleh Wilga W. River (Sutari, dkk., 1997: 8) kebanyakan orang dewasa

menggunakan 45% waktunya untuk menyimak, 30% untuk berbicara, 16% untuk membaca, dan hanya 9% saja untuk menulis. Berdasarkan kenyataan di atas maka jelas bahwa keterampilan menyimak harus dibina dan ditingkatkan karena sangat penting dalam lingkungan pendidikan.

Menyimak berasal dari kata simak yang berarti mendengarkan dengan perhatian apa yang dikatakan orang atau apa yang dilihatnya dan menyimpannya dalam hati (Badudu-Zain, 1996: 1323). Selain itu menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang 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 (H.G Tarigan, 1986: 19).

Isi dan bahan juga harus menunjang pada pencapaian tujuan. Untuk mencapai tujuan tersebut, ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia juga menyangkut segi penguasaan kebahasaan, keterampilan memahami, mengapresiasi sastra dan keterampilan menggunakan bahasa Indonesia. Sebuah keterampilan akan dikuasai dengan baik jika diajarkan dan dilatihkan. Demikian pula dengan keterampilan menyimak perlu diajarkan dan dilatihkan dengan baik dan kontinu mengingat pentingnya peran dalam kehidupan, baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

Peran penting penguasaan keterampilan menyimak sangat tampak di lingkungan sekolah. Siswa mempergunakan sebagian besar waktunya untuk menyimak pelajaran yang disampaikan guru. Keberhasilan siswa dalam

memahami serta menguasai pelajaran diawali oleh keterampilan menyimak yang baik.

Sadar atau tidak, keterampilan menyimak ini tidak begitu mendapat perhatian pada sekolah-sekolah kita selama ini, bahkan juga di negara-negara yang telah maju. Suatu penelitian yang pernah dilakukan oleh Paul T. Rankin pada tahun 1929 terhadap 68 orang dari berbagai pekerjaan dan jabatan di Detroit sampai pada suatu kesimpulan bahwa mereka ini mempergunakan waktu berkomunikasi: 9% buat menulis, 16% buat membaca, 30% buat berbicara, dan 45% buat menyimak. Tetapi walaupun survei itu menyatakan bahwa pada umumnya kita menggunakan waktu buat menyimak hampir tiga kali sebanyak waktu untuk membaca, sedikit sekali perhatian diberikan untuk melatih orang menyimak. Pada sekolah-sekolah di Detroit, Rankin menemukan fakta bahwa dalam penekanan pengajaran di kelas, membaca memperoleh 52%, dan menyimak hanya 8% (H.G Tarigan, 2008: 3).

Peran pentingnya pembelajaran menyimak di sekolah juga belum disadari oleh siswa. Hal tersebut dapat diketahui dengan diremehkannya pembelajaran menyimak di sekolah oleh siswa. Mereka beranggapan bahwa semua orang yang normal pasti dapat menyimak dengan baik tanpa harus melalui proses pembelajaran. Siswa menganggap bahwa keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang paling mudah dibandingkan keterampilan berbahasa lain yaitu membaca, berbicara, dan menulis. Selain itu, siswa juga beranggapan bahwa ia akan memiliki keterampilan menyimak apabila pembelajaran bahasa yang lainnya akan berlangsung dengan baik. Hal seperti itu seharusnya dihilangkan, karena

pada kenyataannya banyak siswa yang mengeluhkan kegiatan belajar sampai pada pokok pembelajaran menyimak. Mereka merasa belum mampu untuk menyimak pembelajaran secara maksimal.

Cerita anak-anak merupakan media seni yang mempunyai ciri-ciri tersendiri sesuai dengan selera penikmatnya. Tidak ada seorang pengarang cerita anak-anak yang mengabaikan dunia anak-anak. Dunia anak-anak tidak dapat diremehkan dalam proses kreatifnya. Maka dari itu, cerita anak-anak diciptakan oleh orang dewasa seolah-olah merupakan ekspresi diri anak-anak lewat idiom-idiom bahasa anak-anak. Motif dalam suatu cerita anak merupakan unsur yang menonjol. Unsur-unsur itu berupa benda, binatang yang mempunyai kekuatan gaib, konsep perbuatan, tokoh atau sifat tertentu.

Penggunaan media animasi audio visual dalam pembelajaran menyimak cerita anak diharapkan meningkatkan rasa ingin tahu dan minat siswa serta memotivasi belajar. Jika siswa termotivasi, maka siswa akan mengikuti pembelajaran dengan sebaik dan semaksimal mungkin. Dengan demikian, diharapkan akan mampu meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak pada siswa yang dapat diidentifikasi dari hasil belajar siswa dan berubahnya sikap siswa ke arah positif.

Penggunaan kompetensi menyimak cerita anak diharapkan mampu mengubah pandangan siswa mengenai pembelajaran sastra yang diremehkan, dianggap kurang penting sekaligus agak menyulitkan bagi siswa supaya menjadi suatu kompetensi yang menarik karena sebenarnya kompetensi tersebut dekat dengan

dunia mereka yang masih anak-anak, sehingga mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa, khususnya cerita anak.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran menyimak yang dilakukan di kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan, prestasi siswa dalam pembelajaran menyimak masih rendah. Terbukti pada pra tindakan rata-rata nilai keterampilan menyimak cerita anak hanya 43,06. Dari 36 siswa hanya 7 orang yang nilainya mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hal tersebut dikarenakan minat siswa pada pembelajaran menyimak masih rendah, karena kegiatan pembelajaran yang dianggap membosankan. Kegiatan menyimak cerita anak di kelas masih bersifat monoton, karena hanya dibacakan oleh guru tanpa menggunakan alat bantu maupun media, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan maksimal dan siswa tidak bisa memahami cerita anak.

Peran pentingnya pembelajaran menyimak di sekolah belum disadari oleh siswa. Hal tersebut dapat diketahui dengan diremehkannya pembelajaran menyimak di sekolah oleh siswa. Dalam pembelajaran menyimak, siswa terlihat kurang memperhatikan guru yang sedang membacakan cerita anak. Siswa terlihat banyak yang mengobrol dengan temannya, bermain sendiri, juga melamun. Mereka beranggapan bahwa semua orang yang normal pasti dapat menyimak dengan baik tanpa harus melalui proses pembelajaran. Siswa menganggap bahwa keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang paling mudah dibandingkan keterampilan bahasa yang lain yaitu membaca, berbicara, dan menulis, tetapi pada kenyataannya nilai menyimak pada siswa kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi lebih rendah dibandingkan dengan nilai keterampilan

berbahasa yang lainnya. Hal tersebut disampaikan oleh wali kelas V yaitu bapak Wagiran, S.Pd.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka pembelajaran menyimak menggunakan media animasi audio visual. Penggunaan media animasi audio visual dalam pembelajaran menyimak cerita anak diharapkan membangkitkan ketertarikan dan motivasi siswa untuk meningkatkan perhatian menyimaknya, karena siswa merasa tertarik dan memberikan perhatian dengan pembelajaran yang belum pernah diberikan oleh guru yaitu dengan menggunakan media animasi audio visual. Dengan adanya ketertarikan diharapkan siswa senang mengikuti pembelajaran menyimak cerita anak, kemudian siswa siap memberikan perhatian dan mengikuti pembelajaran secara maksimal sehingga siswa mampu menyimak dengan baik, mengerjakan evaluasi, dan memperoleh nilai yang maksimal.

Media animasi audio visual ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan informasi yang disampaikan. Selain itu, penggunaan media animasi audio visual dalam proses pembelajaran menyimak cerita anak juga diharapkan dapat mempertinggi proses dan hasil belajar, sehingga kompetensi ini benar-benar dikuasai siswa. Selain itu, diharapkan adanya perubahan perilaku ke arah positif pada siswa dalam pembelajaran menyimak cerita anak. Siswa yang semula bersikap meremehkan, malas-malasan, menganggap kurang penting materi keterampilan menyimak cerita anak diharapkan tertarik, termotivasi, dan mengikuti pembelajaran dengan baik dan maksimal sehingga dapat diperoleh hasil pembelajaran yang maksimal pula. Untuk itu peneliti melakukan penelitian dengan judul Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Anak melalui

Media Animasi Audio Visual di Kelas V SDN Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi keterampilan menyimak di Sekolah Dasar belum diajarkan secara maksimal, penyajiannya masih diberikan secara monoton, sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik dan merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran menyimak, khususnya menyimak cerita anak.
2. Adanya anggapan bahwa keterampilan menyimak dan pelajaran bahasa Indonesia dianggap kurang penting dibandingkan dengan penguasaan mata pelajaran lainnya.
3. Perhatian siswa terhadap keterampilan menyimak cerita anak kurang, sehingga informasi yang terdapat pada simakan tidak dapat direspon dengan baik.
4. Pemahaman siswa terhadap keterampilan menyimak cerita anak masih kurang.
5. Guru kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran menyimak cerita anak.
6. Guru belum menggunakan media atau fasilitas dalam kegiatan belajar mengajar menyimak, padahal fasilitas yang tersedia di sekolah tersebut sudah cukup lengkap.

7. Metode ataupun teknik pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dibatasi pada upaya meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak dengan media animasi audio visual di kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan Tahun 2013.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, dirumuskan permasalahan yaitu, “Bagaimanakah meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak di kelas V SDN Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan melalui media animasi audio visual?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual di kelas V SDN Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Sebagai khasanah referensi di bidang pendidikan, khususnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah, terutama pembelajaran menyimak.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti. Bagi guru, penelitian ini diharapkan memberikan masukan pada guru untuk menggunakan media yang tepat dan variatif bagi pembelajaran menyimak. Selain itu, supaya guru menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan tidak monoton.

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu diharapkan dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan pembelajaran menyimak cerita anak dan memotivasi siswa untuk belajar. Manfaat penelitian bagi sekolah yaitu diharapkan sebagai referensi bagi sekolah tentang pentingnya media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi sekolah agar sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang bervariasi yang dapat mendukung proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran yang berperan sangat penting dalam pembelajaran.

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi penelitian lanjutan yang berhubungan dengan keaktifan siswa dan memberi masukan jika kelak peneliti menjadi seorang pengajar supaya dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik bagi siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Keterampilan Menyimak

Pada bahasan ini akan dibahas mengenai hakikat menyimak, tujuan menyimak, manfaat menyimak, ragam menyimak, faktor yang mempengaruhi kegiatan menyimak, tahap-tahap dalam menyimak, dan pemilihan bahan dalam pembelajaran menyimak.

a. Hakikat Menyimak

Tarigan (2008: 2) menyatakan keterampilan berbahasa mencakup empat segi, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menyimak merupakan keterampilan berbahasa awal yang dikuasai manusia. Keterampilan menyimak sebagai dasar bagi keterampilan berbahasa lain. Pada awal kehidupan manusia lebih dulu belajar menyimak, setelah itu berbicara, kemudian membaca, dan menulis.

Penguasaan keterampilan menyimak akan berpengaruh pada keterampilan berbahasa lain. Tarigan (2008: 3) menyatakan bahwa dengan meningkatkan keterampilan menyimak berarti pula membantu meningkatkan kualitas berbicara pada seseorang.

Keterampilan menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta makna komunikasi yang hendak disampaikan oleh si pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan

(Tarigan 2008: 28). Menyimak berasal dari kata simak yang berarti mendengarkan dengan perhatian apa yang dikatakan orang atau apa yang dilihatnya dan menyimpannya dalam hati (Badudu-Zain, 1996: 1323).

Peristiwa menyimak memang selalu dimulai dengan mendengar bunyi bahasa baik secara langsung ataupun melalui rekaman disertai dengan pemusatan perhatian, baru kemudian diikuti aktivitas identifikasi bunyi bahasa tersebut mulai dari mengenal, mengelompokkan menjadi suku kata, kata, frase, kalimat, dan wacana. Lagu dan intonasi yang menyertai setiap kata atau kalimat pun tidak luput dari perhatian penyimak. Langkah berikutnya, penyimak mencoba menginterpretasi, memahami makna ujaran yang diterima. Setelah itu, makna tersebut dikaji, ditelaah, diuji dan baru ada keputusan menerima atau menolaknya. Menyimak dikatakan juga sebagai proses kegiatan mendengarkan bahasa lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, interpretasi, reaksi, dan evaluasi. Menyimak melibatkan pendengaran, penglihatan atau penghayatan, ingatan dan pengertian bahkan situasi yang menyertai bunyi bahasa yang disimak harus diperhatikan apalagi tekanan kata, kalimat, jeda, kesenyapan harus diperhitungkan karena hal itu turut menentukan makna (Djago Tarigan, 1986: 2.4).

Keterampilan menyimak sangat berperan dalam kehidupan manusia di lingkungan masyarakat. Peran penting penguasaan keterampilan menyimak sangat tampak di lingkungan sekolah. Siswa mempergunakan sebagian besar waktunya untuk menyimak pelajaran yang disampaikan guru. Keberhasilan siswa dalam memahami serta menguasai pelajaran diawali oleh keterampilan menyimak yang baik. Keterampilan seseorang dalam menyimak dapat dilihat dari latar

belakangnya. Latar belakang masing-masing seseorang mempunyai perbedaan, baik psikologis, sosiologis, maupun pendidikannya.

Sebuah keterampilan akan dikuasai dengan baik jika diajarkan dan dilatihkan. Demikian pula dengan keterampilan menyimak perlu diajarkan dan dilatihkan dengan baik dan kontinu mengingat pentingnya peran dalam kehidupan, baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

Menyimak merupakan proses aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran siswa harus berpikir aktif selama mereka melakukan kegiatan menyimak. Menyimak dilibatkan dalam berbagai aktivitas dalam pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Keterampilan menyimak akan menjadi dasar bagi pengembangan keterampilan berbahasa lainnya, karena keterampilan menyimak adalah keterampilan yang terpenting yang harus dimiliki seseorang sebelum memiliki keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Istilah mendengar, mendengarkan, menyimak sering dijumpai dalam dunia pembelajaran keterampilan berbahasa. Ketiga istilah tersebut berkaitan dalam makna. Namun dalam mengartikan makna istilah tersebut satu persatu, terdapat perbedaan pendapat. Ada yang menganggap mendengarkan sama dengan menyimak. Keduanya dapat dipertahankan dengan makna yang sama. Ada pula pendapat yang menyatakan bahwa pengertian mendengarkan dan menyimak tidak sama.

Djago Tarigan (1986: 1-2) menyatakan bahwa mendengar adalah peristiwa tertangkapnya rangsangan bunyi oleh panca indera pendengar yang terjadi pada

waktu kita dalam keadaan sadar akan adanya rangsangan tersebut, sedangkan mendengarkan adalah kegiatan mendengar yang dilakukan dengan sengaja penuh perhatian terhadap apa yang didengar, sementara itu menyimak pengertiannya sama dengan mendengarkan tetapi dalam menyimak intensitas perhatian terhadap apa yang disimak lebih ditekankan lagi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak cerita anak adalah kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan yang dilakukan dengan sengaja, penuh perhatian disertai pemahaman, apresiasi dan interpretasi untuk memperoleh pesan, informasi, memahami makna komunikasi dan merespon yang terkandung dalam cerita sederhana yang ditulis untuk anak yang berbicara mengenai kehidupan, ekspresi untuk anak-anak dan sekeliling yang mempengaruhi anak.

b. Tujuan Menyimak

Logan (Tarigan 2008: 56) menyebutkan tujuan menyimak beraneka ragam, antara lain sebagai berikut.

- 1) Menyimak untuk belajar, yaitu menyimak dengan tujuan utama agar dia dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara.
- 2) Menyimak untuk memperoleh keindahan audial, yaitu menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau yang diperdengarkan atau dipagelarkan (terutama dalam bidang seni).
- 3) Menyimak untuk mengevaluasi, yaitu menyimak dengan maksud agar si penyimak dapat menilai apa-apa yang disimak itu (baik-buruk, indah-jelek, tepat-ngawur, logis-tak logis, dan lain-lain).
- 4) Menyimak untuk mengapresiasi simakan, yaitu menyimak dengan maksud agar si penyimak dapat menikmati serta menghargai apa-apa yang disimaknya itu (pembacaan cerita, pembacaan puisi, musik dan lagu, dialog, diskusi panel, perdebatan).
- 5) Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-idenya sendiri, yaitu menyimak dengan maksud agar si penyimak dapat mengkomunikasikan ide-ide, gagasan-gagasan, maupun perasaan-perasaannya kepada orang lain dengan lancar dan tepat.

- 6) Menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi, yaitu menyimak dengan maksud dan tujuan agar si penyimak dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat mana bunyi yang membedakan arti (*distingtif*) dan mana bunyi yang tidak membedakan arti. Biasanya ini terlihat nyata pada seseorang yang sedang belajar bahasa asing yang asyik mendengarkan ujaran pembicara asli (*native speaker*).
- 7) Menyimak untuk memecahkan masalah secara kreatif dan analisis, sebab dari sang pembicara dia mungkin memperoleh banyak masukan berharga.
- 8) Menyimak untuk meyakinkan, yaitu menyimak untuk meyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang selama ini diragukan oleh si penyimak ragu; dengan perkataan lain, dia menyimak secara persuasif.

Berdasarkan paparan di atas, tujuan menyimak yang digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita anak di kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi yaitu menyimak untuk belajar, karena agar siswa dapat memperoleh pengetahuan dari cerita anak yang disimaknya melalui media animasi audio visual, sehingga dapat menjawab soal-soal yang diberikan pada siswa setelah menyimak selesai.

Sutari, dkk. (1997: 22-26) menguraikan tujuan menyimak dapat disusun sebagai berikut.

- 1) Mendapatkan fakta
Kegiatan menyimak dengan tujuan memperoleh fakta di antaranya melalui kegiatan membaca, baik melalui majalah, koran, maupun buku-buku. Selain itu, mendapatkan fakta melalui radio, televisi, pertemuan, menyimak ceramah-ceramah, dan sebagainya.
- 2) Menganalisis fakta
Maksud dari menganalisis fakta yaitu proses menaksir kata-kata atau informasi sampai pada tingkat unsur-unsurnya, menaksir sebab akibat yang terkandung dalam fakta-fakta itu.
- 3) Mengevaluasi fakta
Penyimak yang kritis akan mempertanyakan hal-hal mengenai nilai fakta-fakta itu, keakuratan fakta-fakta tersebut, dan kerelevanan fakta-fakta tersebut. Setelah itu, pada akhirnya penyimak akan memutuskan untuk menerima atau menolak materi simakannya itu. Selanjutnya penyimak diharapkan dapat memperoleh inspirasi yang dibutuhkannya.
- 4) Mendapatkan inspirasi
Inspirasi sering dipakai alasan oleh seseorang untuk menyimak suatu pembicaraan. Menyimak bukan untuk memperoleh fakta saja melainkan untuk memperoleh inspirasi. Mendengarkan ceramah atau diskusi ilmiah semata-mata untuk tujuan mendapatkan inspirasi atau ilham.

5) Mendapatkan hiburan

Hiburan merupakan kebutuhan manusia yang cukup mendasar. Dalam kehidupan yang serba kompleks ini perlu melepaskan diri dari berbagai tekanan, ketegangan, dan kejenuhan. Menyimak radio, televisi, film layar lebar antara lain untuk memperoleh hiburan dan mendapatkan kesenangan batin. Karena tujuan menyimak di sini untuk menghibur, maka pembicara harus mampu menciptakan suasana gembira dan tenang. Tujuan ini akan mudah tercapai apabila pembicara mampu menciptakan humor yang segar dan orisinal yang mengakibatkan penyimak menunjukkan minat dan kegembiraannya. Karena itu pembicaraan semacam ini disebut bersifat rekreatif.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran menyimak cerita anak dalam penelitian ini diharapkan mempunyai tujuan supaya siswa belajar agar memperoleh pengetahuan, mengevaluasi agar dapat menilai, mengapresiasi materi simakan, dan mendapatkan hiburan melalui cerita anak. Dengan tujuan tersebut siswa akan memahami unsur-unsur yang terkandung dalam cerita anak yaitu tokoh, latar, tema dan amanat cerita anak.

c. Manfaat Menyimak

Setiawan (Suratno 2006: 16-18) mengemukakan manfaat menyimak sebagai berikut.

- 1) Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi keterampilan siswa, sebab menyimak memiliki nilai informatif, yaitu memberikan masukan-masukan tertentu yang menjadikan kita menjadi berpengalaman.
- 2) Meningkatkan intelektualitas serta memperdalam penghayatan keilmuan dan khasanah ilmu kita.
- 3) Memperkaya kosakata kita, menambah perbendaharaan ungkapan yang tepat, bermutu, dan puitis. Orang yang banyak menyimak, komunikasinya menjadi lebih lancar dan kata-kata yang digunakan lebih variatif.
- 4) Memperluas wawasan, meningkatkan penghayatan hidup, serta membina sifat terbuka dan objektif.
- 5) Meningkatkan kepekaan dan kepedulian sosial. Lewat menyimak kita dapat mengenal seluk beluk kehidupan dengan segala dimensinya. Dengan bahan-bahan semakin baik, dapat membuat kita dalam perenungan-perenungan nilai kehidupan sehingga tergugah semangat kita untuk memecahkan problem yang ada, sesuai dengan keterampilan kita.

- 6) Meningkatkan citra artistik, jika yang kita simak itu merupakan bahan simakan yang isinya halus dan bahasanya indah. Banyak menyimak dapat menumbuhkan sikap apresiatif, sikap menghargai karya atau pendapat orang lain dan kehidupan ini serta meningkatkan selera estetis kita.
- 7) Menggugah kualitas dan semangat mencipta kita untuk menghasilkan ujaran-ujaran dan tulisan-tulisan yang berjati diri. Jika banyak menyimak kita akan mendapatkan ide-ide cemerlang dan pengalaman hidup yang berharga.

Berdasarkan manfaat menyimak di atas dan dilihat dari tujuannya, manfaat menyimak cerita anak dalam penelitian ini adalah menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi siswa, memperluas wawasan, dan meningkatkan kepekaan dan kepedulian sosial. Dalam hal ini penelitian yang dilaksanakan adalah menyimak cerita anak, maka cerita anak yang termasuk karya sastra perlu diapresiasi dan diambil nilainya.

d. Ragam Menyimak

Tujuan menyimak adalah untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang hendak disampaikan sang pembicara melalui ujaran. Inilah yang merupakan tujuan umum. Di samping tujuan umum, terdapat pula berbagai tujuan khusus, yang menyebabkan adanya aneka ragam menyimak. Seperti yang diutarakan oleh Tarigan (2008: 35-46) adalah sebagai berikut.

1) Menyimak Ekstensif

Menyimak ekstensif (*extensive listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak yang mengenai hal-hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu ujaran, tidak perlu dibawah bimbingan langsung dari seorang guru. Jenis-jenis menyimak ekstensif yaitu: 1) menyimak sosial (*social listening*); 2) menyimak sekunder

(*secondary listening*); 3) menyimak estetik (*aesthetic listening*); 4) menyimak pasif.

Berikut ini penjelasan masing-masing jenis menyimak ekstensif sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya.

- a) Menyimak sosial (*social listening*) biasanya berlangsung dalam situasi-situasi sosial tempat orang-orang mengobrol atau bercengkrama mengenai hal-hal yang menarik perhatian semua orang.
- b) Menyimak sekunder (*secondary listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak secara kebetulan (*casual listening*) dan secara ekstensif (*extensive listening*).
- c) Menyimak estetik (*aesthetic listening*) ataupun yang disebut menyimak apresiatif (*appreciation listening*) adalah fase terakhir dari kegiatan menyimak secara kebetulan termasuk ke dalam menyimak ekstensif. Yang termasuk ke dalam menyimak estetik yaitu menikmati cerita, puisi, menyimak lakon-lakon yang diceritakan oleh guru, siswa, atau aktor.
- d) Menyimak pasif adalah penyerapan suatu ujaran tanpa upaya sadar yang biasanya menandai upaya-upaya kita pada saat belajar dengan kurang teliti.

2) Menyimak Intensif

Jika menyimak ekstensif lebih diarahkan pada kegiatan menyimak secara lebih bebas dan lebih umum serta tidak perlu dibawah bimbingan langsung para guru, maka menyimak intensif diarahkan pada suatu kegiatan yang jauh lebih diawasi, dikontrol terhadap satu hal tertentu. Jenis-jenis menyimak intensif menurut Henry Guntur Tarigan (2008: 43) yaitu: 1) menyimak kritis (*critical listening*); 2) menyimak konsentratif (*concentrative listening*); 3) menyimak

kreatif (*creative listening*); 4) menyimak eksploratif; 5) menyimak interogatif (*interrogative listening*).

Berikut ini penjelasan masing-masing jenis menyimak intensif sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya.

- a) Menyimak kritis adalah sejenis kegiatan menyimak yang berupa untuk mencari kesalahan atau kekeliruan bahkan juga butir-butir yang baik dan benar dari ujaran seorang pembicara, dengan alasan-alasan yang kuat yang dapat diterima oleh akal sehat.
- b) Menyimak konsentratif adalah sejenis menyimak telaah.
- c) Menyimak kreatif adalah sejenis kegiatan dalam menyimak yang dapat mengakibatkan kesenangan rekonstruksi imajinatif para penyimak terhadap bunyi, penglihatan, gerakan, serta perasaan-perasaan.
- d) Menyimak eksploratif, adalah menyimak yang bersifat menyelidiki adalah sejenis kegiatan menyimak intensif dengan maksud dan tujuan menyelidiki sesuatu lebih terarah dan lebih sempit
- e) Menyimak interogatif adalah sejenis kegiatan menyimak intensif yang menuntut lebih banyak konsentrasi dan seleksi, pemusatan perhatian dan pemilihan butir-butir dari ujaran sang pembicara, karena sang penyimak akan mengajukan sebanyak pertanyaan.

Ragam menyimak diklasifikasikan berdasarkan berbagai faktor. Dalam penelitian ini termasuk ke dalam ragam menyimak estetik atau apresiatif, menyimak konsentratif, dan menyimak kreatif.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Menyimak

Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam proses kegiatan menyimak, yaitu: (1) sikap, (2) motivasi, (3) pribadi, (4) situasi kehidupan, dan (5) peranan dalam masyarakat (Hunt dalam Tarigan, 2008: 97).

Pakar lain mengemukakan hal-hal yang merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi menyimak: (1) pengalaman, (2) pembawaan, (3) sikap atau pendirian, (4) motivasi, daya penggerak, prajoyana, dan (5) perbedaan jenis kelamin atau seks (Webb dalam Tarigan, 2008: 97).

Ada pula pakar yang mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi menyimak, yaitu: (1) faktor lingkungan, yang terdiri dari lingkungan fisik dan lingkungan sosial, (2) faktor fisik, (3) faktor psikologis, dan (4) faktor pengalaman (Logan dalam Tarigan, 2008: 97-98).

Berdasarkan ketiga sumber mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi menyimak, ketiga sumber tersebut mempunyai perbedaan dan persamaan. Setelah dibandingkan sumber tersebut, dapat dikatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi dalam proses kegiatan menyimak adalah: (1) faktor fisik, (2) faktor psikologis, (3) faktor pengalaman, (4) faktor sikap, (5) faktor motivasi, (6) faktor jenis kelamin, dan (7) faktor lingkungan.

1) Faktor Fisik

Kondisi fisik seorang penyimak merupakan faktor penting yang turut menentukan keefektifan serta kualitas dalam menyimak. Misalnya, ada orang yang sukar sekali mendengar. Dalam keadaan seperti itu, mungkin saja dia terganggu atau kehilangan ide-ide pokok seluruhnya. Juga secara fisik dia

berada jauh di bawah ukuran gizi yang normal, sangat lelah, serta tingkah polahnya tidak karuan. Kesehatan serta kesejahteraan fisik merupakan modal penting dalam melakukan kegiatan menyimak. Lingkungan fisik juga mempengaruhi dalam menyimak, seperti ruangan terlalu panas, lembab atau terlalu dingin, dan suara bising dapat mengganggu orang yang sedang melakukan kegiatan menyimak.

2) Faktor Psikologis

Tarigan (2008: 100) menyebutkan bahwa faktor-faktor psikologis dalam menyimak mencakup masalah-masalah: 1) prasangka dan kurangnya simpati terhadap para pembicara dengan aneka sebab dan alasan; 2) keegosentrisan dan keasyikan terhadap minat pribadi serta masalah pribadi; 3) kepicikan yang menyebabkan pandangan yang kurang luas; 4) kebosanan dan kejenuhan yang menyebabkan tiadanya perhatian sama sekali pada pokok pembicaraan; 5) sikap yang tidak layak terhadap sekolah, terhadap guru, terhadap pokok pembicaraan, atau terhadap sang pembicara.

3) Faktor Pengalaman

Latar belakang pengalaman merupakan suatu faktor penting dalam menyimak. Kurangnya minat dalam menyimak merupakan akibat dari kurangnya pengalaman dalam bidang yang akan disimak tersebut. Sikap-sikap yang menentang dan bermusuhan timbul dari pengalaman yang tidak menyenangkan. Misalnya, siswa tidak akan “mendengar” ide-ide yang berada di luar jangkauan pengertian serta pemahaman mereka.

4) Faktor Sikap

Setiap orang akan cenderung menyimak secara seksama pada topik-topik atau pokok-pokok pembicaraan yang dapat disetujui dibanding dengan yang kurang atau tidak disetujuinya. Pada dasarnya manusia hidup mempunyai dua sikap utama mengenai segala hal, yaitu sikap menerima dan sikap menolak. Orang akan bersikap menerima pada hal-hal yang menarik dan menguntungkan baginya, tetapi bersikap menolak pada hal-hal yang tidak menarik dan tidak menguntungkan baginya.

5) Faktor Motivasi

“Motivasi merupakan salah satu butir penentu keberhasilan seseorang. Kalau motivasi kuat untuk mengerjakan sesuatu maka dapat diharapkan orang itu akan berhasil mencapai tujuan” (Tarigan, 1986: 103).

Dorongan dan tekad diperlukan dalam mengerjakan segala sesuatu. Dalam mengutarakan maksud dan tujuan yang hendak dicapai, bagi seorang guru merupakan suatu bimbingan kepada para siswa untuk menanamkan serta memperbesar motivasi mereka untuk menyimak dengan tekun.

6) Faktor Jenis Kelamin

Berdasarkan beberapa penelitian, para pakar menarik kesimpulan bahwa pria dan wanita pada umumnya mempunyai perhatian yang berbeda, dan cara mereka memusatkan perhatian pada sesuatu pun berbeda pula.

Silverman dan Webb, misalnya, menemui fakta-fakta bahwa gaya menyimak pria pada umumnya bersifat objektif, aktif, keras hati, analitik, rasional, keras kepala atau tidak mau mundur, menetralkan, intrusif (bersifat mengganggu),

dapat menguasai/mengendalikan emosi; sedangkan gaya menyimak wanita cenderung lebih subjektif, pasif, ramah/simpatik, difusif (menyebar), sensitif, mudah dipengaruhi/gampang terpengaruh, mudah mengalah, reseptif, bergantung (tidak berdikari), dan emosional (dalam Tarigan, 1986: 104).

7) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan terdiri atas dua, yaitu lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Dalam lingkungan fisik, ruangan kelas merupakan faktor penting dalam memotivasi kegiatan menyimak, seperti menaruh perhatian pada masalah-masalah dan sarana-sarana akustik, agar siswa dapat mendengar dan menyimak dengan baik tanpa ketegangan dan gangguan. Para guru harus dapat mengatur dan menata letak meja dan kursi sedemikian rupa sehingga memungkinkan setiap siswa mendapat kesempatan yang sama untuk menyimak.

Lingkungan sosial juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam menyimak. Anak-anak cepat sekali merasakan suatu suasana dimana mereka didorong untuk mengekspresikan ide-ide mereka, juga cepat mengetahui bahwa sumbangan-sumbangan mereka akan dihargai. Anak-anak yang mempunyai kesempatan untuk didengarkan akan lebih sigap lagi mendengarkan apabila seseorang mempunyai kesempatan berbicara. Jadi, suasana dimana guru merencanakan pengalaman-pengalaman yang memungkinkan anak-anak dapat memanfaatkan situasi ruangan kelas untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi mereka.

f. Tahap-tahap Menyimak Cerita Anak

Strickland (Tarigan 2008: 31) menyimpulkan adanya sembilan tahapan menyimak, mulai dari yang tidak berketentuan sampai pada amat yang bersungguh-sungguh. Kesembilan tahap itu sebagai berikut.

- 1) Menyimak berkala, yang terjadi pada saat-saat sang anak merasakan keterlibatan langsung dalam pembicaraan mengenai dirinya.
- 2) Menyimak dengan perhatian dangkal karena sering mendapat gangguan dengan adanya selingan-selingan perhatian kepada hal-hal di luar pembicaraan.
- 3) Setengah menyimak karena terganggu oleh kegiatan menunggu kesempatan untuk mengekspresikan isi hati, mengutarakan apa yang terpendam dalam hati sang anak.
- 4) Menyimak serapan karena sang anak keasyikan menyerap atau mengabsorpsi hal-hal yang kurang penting, jadi merupakan penjaringan pasif yang sesungguhnya.
- 5) Menyimak sekali-sekali, menyimpan sebentar-sebentar apa yang disimak; perhatian karena seksama berganti dengan keasyikan lain; hanya memperhatikan kata-kata sang pembicara yang menarik hatinya saja.
- 6) Menyimak asosiatif, hanya mengingat pengalaman-pengalaman pribadi secara konstan, yang mengakibatkan sang penyimak benar-benar tidak memberikan reaksi terhadap pesan yang disampaikan sang pembicara.
- 7) Menyimak dengan reaksi berkala terhadap pembicara dengan membuat komentar ataupun mengajukan pertanyaan.

- 8) Menyimak secara seksama, dengan sungguh-sungguh mengikuti jalan pikiran sang pembicara.
- 9) Menyimak secara aktif untuk mendapatkan serta menemukan pikiran, pendapat, dan gagasan sang pembicara.

Logan (Tarigan, 2008: 58-59) menyebutkan tahap-tahap menyimak sebagai berikut.

- 1) Tahap Mendengar

Pada tahap ini kita baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atau pembicaraannya. Jadi kita masih berada dalam tahap *hearing*.

- 2) Tahap Memahami

Setelah kita mendengar maka ada keinginan bagi kita untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan yang disampaikan oleh pembicara, maka sampailah kita dalam tahap *understanding*.

- 3) Tahap Menginterpretasi

Penyimak yang baik, yang cermat dan teliti, belum puas kalau hanya mendengar dan memahami isi bahan simakan. Dia ingin menafsirkan atau menginterpretasikan isi, butir-butir pendapat dan tersirat dalam ujaran itu. Dengan demikian maka sang penyimak telah tiba pada tahap *interpreting*.

- 4) Tahap Mengevaluasi

Setelah memahami serta dapat menafsir atau menginterpretasikan isi simakan, sang penyimak pun mulailah menilai atau mengevaluasi pendapat serta gagasan sang pembicara atau bahan simakan, di mana keunggulan dan

kelemahan, di mana kebaikan dan kekurangan sang pembicara, maka dengan demikian sudah sampai pada tahap *evaluating*.

5) Tahap Menanggapi

Merupakan tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Sang penyimak menyambut, mencamkan, menyerap serta menerima gagasan atau ide yang dikemukakan oleh sang pembicara atau bahan simakan dalam ujaran atau pembicaraannya. Sang penyimak pun sampailah pada tahap menanggapi (*responding*).

Berdasarkan uraian mengenai tahap menyimak dapat disimpulkan bahwa tahap-tahap menyimak dari beberapa pendapat tersebut yang tepat digunakan dalam penelitian ini adalah tahap mendengar, memahami, menginterpretasi, dan menanggapi. Jadi tahap-tahap menyimak cerita anak yaitu tahap mendengar cerita anak, memahami isi cerita anak, menginterpretasi cerita anak, dan menanggapi.

g. Penilaian Keterampilan Menyimak

Tujuan penilaian adalah mengetahui tingkat pencapaian kompetensi yang diperoleh peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran yang menggunakan KTSP (Susetyo, 2008: 6). Penilaian keterampilan menyimak dilakukan pada hasil kerja peserta didik selama proses pembelajaran. Praktiknya setelah siswa selesai menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, kemudian siswa diberikan soal yang berkaitan dengan cerita anak yang telah selesai disimaknya sesuai dengan indikator pembelajaran yang dirumuskan dari standar kompetensi

dan kompetensi dasar yang tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) kelas V semester II. Sebagaimana dikemukakan oleh Susetyo, sistem penilaian pada sekolah mengacu pada SKKD dan pelaksanaannya dilakukan secara terus menerus dan berkesinambungan (Susetyo, 2008: 8). Penyusunan indikator dikembangkan dari KD; menggunakan kata kerja operasional dengan tingkat berpikir menengah dan tinggi; tiap KD dijabarkan menjadi 3 (tiga) atau lebih indikator oleh guru, yang menjadi acuan/panduan/konstruksi bagi guru dalam membuat penilaian (Depdiknas, 2006: 6). Indikator pembelajaran yang digunakan yaitu menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan, menentukan tema cerita anak, menentukan latar cerita anak, dan menentukan amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita anak. Selain penilaian berupa tes tulis di atas, aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung pun diobservasi.

2. Cerita Anak

a. Hakikat Cerita Anak

Muhammad Nur Mustakhim (2005: 12) mengemukakan hakikat cerita adalah gambaran tentang kejadian suatu tempat, kehidupan binatang sebagai perlambang kehidupan manusia, kehidupan manusia dalam masyarakat, dan cerita tentang mite yang hidup dalam masyarakat kapan dan dimana cerita itu terjadi. Cerita sudah ada sejak dulu, ada disampaikan secara lisan, kemudian berkembang terus menjadi bahan cetakan berupa buku, kaset, video kaset, dan film atau cinema. Demikian pula bahan cerita ini berkembang terus sesuai dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan, dan perkembangan teknologi. Cerita berada pada posisi

pertama dalam mendidik etika kepada anak. Cerita cenderung disukai dan dinikmati baik dari segi ide, imajinasi maupun peristiwa-peristiwanya. Jika hal ini dapat dilakukan dengan baik, cerita akan menjadi bagian dari seni yang disukai anak-anak, bahkan orang dewasa.

Cerita mempunyai makna yang luas bila ditinjau dari segi bentuk dan isi cerita. Muh. Nur Mustakhim (2005: 12-13) menjelaskan dari segi bentuk cerita, dimaknai bahwa cerita adalah fantasi/khayalan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat (*folklore*), cerita benar-benar terjadi seperti dalam sejarah (*history*), cerita ini dalam imajinasi penulis/pengarang (*fiction*). Sedangkan dari segi isi cerita tentang kepahlawanan, cerita ilmu pengetahuan, cerita keagamaan, dan cerita suka duka pengarang.

Adapun cerita anak dibedakan dengan cerita untuk anak. Muh. Nur Mustakhim (2005: 12-13) menambahkan cerita anak adalah cerita tentang kehidupan anak baik suka dukanya dalam keluarga dan masyarakat sedangkan cerita untuk anak adalah cerita diperuntukkan anak, baik cerita yang menyangkut kehidupan anak maupun bukan cerita anak, seperti cerita tentang binatang, cerita para tokoh-tokoh yang berjasa bagi bangsanya, cerita tentang alam, dan cerita kepercayaan. Kedua cerita ini bermanfaat untuk pendidikan dan pembentukan pribadi anak.

Dalam cerita anak-anak terdapat cerminan perasaan dan pengalaman anak-anak. Cerminan perasaan digambarkan bagaimana dunia batin anak menghadapi perasaan suka dan tidak suka, perasaan benci dan kagum, perasaan toleransi dan kemandirian terhadap berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan anak.

Cerminan pengalaman digambarkan bagaimana wawasan dan perilaku anak, dalam menghadapi berbagai persoalan hidup, misalnya tentang cita-cita anak, perjuangan hidup anak, dan pengalaman anak dalam masyarakat. Segala yang digambarkan oleh penulis cerita itu merupakan karangan fiksi imajinatif realistik dari kehidupan anak. Majid (2006: 42) menyatakan bahwa cerita fiksi mempunyai rasa aktualitas yang kuat dan ceritanya merupakan apa yang terjadi atau apa yang sebenarnya dapat terjadi di tempat menapun cerita ini merupakan jendela kehidupan atau cermin kehidupan.

Cerita fiksi realistik dapat dibuat dalam bentuk kaset *tape record*, kaset VCD, DVD atau film layar lebar. Cerita dalam bentuk DVD atau film ditayangkan dalam bentuk cerita yang ditokohkan oleh anak-anak sendiri, cerita-cerita film kartun yang kadang-kadang tokohnya anak-anak itu sendiri atau tokoh perlambang atau binatang. Demikian pula pembuatan film kartun atau boneka memerlukan unsur yang mengikat dan kerja sama yang tinggi antara penulis skenario cerita, pengatur laku, para pemain latar, para teknisi tata musik, dan tata lampu atau tata cahaya.

Cerita anak ditulis pengarang memiliki nilai fungsional bagi kehidupan anak secara konkret. Ketika anak menyimak dan memahami cerita maka terjadi proses transaksional (Siswanto, 2008: 13). Dalam proses transaksional tersebut anak menggambarkan berbagai kemungkinan makna yang tersurat dan tersirat dalam cerita, seperti masalah cerita, karakter tokoh-tokoh, alur, setting, dan bahasa. Proses transaksional terjadi bila peranan orang dewasa (orang tua atau guru) sebagai *scaffolding* (penyangga atau perancah) membantu mengembangkan

imajinasi anak dalam berbagai kegiatan, misalnya kegiatan menceritakan cerita, bercerita kembali, dan memahami isi cerita.

Dapat disimpulkan bahwa hakikat cerita anak adalah cerita tentang kehidupan anak-anak dalam masyarakat. Cerita anak dapat berfungsi untuk mengembangkan nilai personal pendidikan anak. Nilai personal dan pendidikan akan berkembang bila orang dewasa menyediakan kegiatan belajar bercerita sambil bermain dalam konteks keterpaduan.

b. Ciri-ciri Cerita Anak

Pengalihan pola pikir orang dewasa kepada dunia anak-anak dan keberadaan jiwa dan sifat anak-anak menjadi syarat cerita anak-anak yang digemari. Dengan kata lain, cerita anak-anak harus berbicara tentang kehidupan anak-anak dengan segala aspek yang berada dan mempengaruhi mereka. Menurut Huck at al. (dalam Subyantoro, 2006: 187) ciri esensial sastra anak, termasuk cerita anak ialah penggunaan pandangan anak atau kacamata anak dalam menghadirkan cerita atau dunia imajiner.

Ciri cerita anak berupa penyajian secara langsung, maksudnya adalah deskripsi yang sesingkat mungkin dan menuju sasarannya langsung, mengutamakan aksi yang dinamis dan jelas sebabnya. Selain itu, kejujuran penyajian tindakan-tindakan tokoh ditampilkan secara jujur dan tidak hanya tindakan-tindakan serta tokoh-tokoh yang baik saja yang jelas penampilannya.

Ciri cerita anak selanjutnya yaitu memiliki fungsi terapan, maksudnya cerita anak memberikan pesan dan ajaran kepada anak-anak. Pesan dan pelajaran tersebut disampaikan dengan cara tidak menggurui maupun terkesan mengabaikan

kecerdasan anak. Berkenaan dengan hal-hal yang bermanfaat untuk anak-anak yaitu menceritakan secara jelas tokoh-tokoh yang bersifat penolong dan pemurah hati. Di samping itu, menceritakan tokoh-tokoh yang bersifat jahat dan pengganggu patut dihukum. Misalnya kisah dalam cerita anak Bawang Merah dan Bawang Putih.

Ciri pokok lain sastra anak yang sulit terelakkan adalah sifat fantasi (Nurgiyantoro, 2007: 39). Unsur fantasi ini akan ada karena para pengarang sastra anak termasuk di dalamnya cerita anak tak ingin nilai-nilai didik pada anak secara eksplisit. Hal ini juga dilandasi oleh perkembangan kejiwaan anak yang sarat dengan dunia fantasi. Semakin jauh dan tinggi daya fantasi dalam sastra dan cerita anak, akan semakin digemari oleh anak-anak.

Dunia hewan dan tumbuhan pun dapat dilukiskan pada cerita anak-anak (Subyantoro 2006: 186). Bahkan hasilnya sering menakjubkan. Banyak cerita anak yang berkisah tentang hewan dan tumbuhan.

Saxby (dalam Nurgiyantoro 2007: 40) menyebutkan jika citraan dan atau metafora kehidupan yang dikisahkan berada dalam jangkauan anak, baik yang melibatkan aspek emosi, perasaan, pikiran, saraf sensorik, maupun pengalaman moral, dan diekspresikan dalam bentuk-bentuk kebahasaan yang juga dapat dijangkau dan dipahami oleh pembaca anak-anak, buku atau teks tersebut dapat diklasifikasikan sebagai sastra anak.

Berdasarkan batasan itu, bukan saja dunia atau kehidupan anak-anak yang boleh diceritakan, dunia remaja, dan dunia orang dewasa pun dapat diceritakan. Syaratnya yang tidak boleh ditawar-tawar, cara dan cerita dunia remaja atau orang

dewasa itu harus disajikan dengan tolok ukur kaca mata anak-anak. Selain itu, bukan hanya kehidupan atau dunia manusia yang boleh dikisahkan dalam cerita anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri cerita anak yaitu (1) berisi sejumlah pantangan, berarti hanya hal-hal tertentu saja yang boleh diberikan; (2) penyajian secara langsung, kisah yang ditampilkan memberikan uraian secara langsung, tidak berkepanjangan; (3) memiliki fungsi terapan, yakni memberikan pesan dan ajaran kepada anak-anak; (4) sifat fantastis. Cerita anak mengisahkan tentang kehidupan anak-anak dengan segala aspek yang berada dan mempengaruhi mereka, penggunaan pandangan anak atau kaca mata anak dalam menghadirkan cerita atau dunia imajiner yang dapat dinikmati oleh anak dengan bantuan dan pengarahan orang dewasa.

c. Unsur-unsur Cerita Anak

Cerita anak-anak yang bersumber dari bacaan anak-anak dapat dilacak asal-usulnya berdasarkan isinya, bentuk penulisannya, fungsinya, dan dari bahannya. Berdasarkan isinya, cerita anak-anak dapat berasal dari sastra tradisional, fantasi modern, fiksi realistis, fiksi sejarah, dan puisi. Menurut bentuk penulisannya, cerita anak-anak diklasifikasikan ke dalam buku bacaan bergambar (*picture book*), komik, buku ilustrasi, dan novel. Dilihat dari fungsinya, ada pula buku untuk pemula yang disebut sebagai buku konsep, buku partisipasi, dan *toybooks*. Bila dilihat dari bahannya, selain kertas, buku untuk pemula ada yang terbuat dari kain, plastik, foam, dan karton tebal. Dilihat dari ukurannya, selain yang biasa seperti umumnya, ada yang berukuran mini, midi, dan maks (Bunanta dalam Subyantoro

2006: 187). Di dalam cerita terdapat ide, tujuan, imajinasi bahasa, dan gaya bahasa (Majid 2006: 4). Unsur-unsur tersebut berpengaruh dalam pembentukan pribadi anak. Sarumpaet (2002: 5) menyebutkan bahwa cerita anak memiliki kekuatan yang hebat.

Cerita memiliki tempat yang signifikan dalam perkembangan bahasa dan keterampilan literernya, juga perkembangan psikologis dan emosinya. Cerita yang menarik dapat membantu memberikan ide dan membangkitkan asosiasi anak didik pada pengalaman mereka. Seperti dikemukakan Hurlock (dalam Subyantoro 2006: 187) bahwa pada masa usia sekolah, anak menyukai cerita tentang hal-hal yang nyata. Dengan kata lain, mereka lebih menyukai cerita-cerita yang nyata dengan tetap dibumbui sedikit khayal, agar daya fantasi mereka berkembang daripada yang tidak terjadi sebenarnya atau tentang sesuatu yang jauh di luar jangkauan pengalamannya, sehingga tidak dapat mereka pahami. Cerita anak terdiri atas unsur-unsur pembangun cerita anak, antara lain: alur, tokoh dan perwatakan, latar, tema dan amanat. Berikut pembahasan masing-masing unsur.

1) Tokoh dan Perwatakan

Sudjiman (Septiningsih, dkk. 1998: 4) mengatakan bahwa tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau perlakuan dalam berbagai peristiwa dalam cerita. Hal senada juga diungkapkan oleh Aminudin (dalam Siswanto 2008: 142) yang menyatakan tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita rekaan sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita sedangkan cara sastrawan menampilkan tokoh disebut penokohan. Tokoh-tokoh

dalam cerita perlu digambarkan ciri-ciri lahir dan sifat batinnya agar watak juga dikenal oleh pembaca.

Penokohan atau perwatakan ialah pelukisan mengenai tokoh cerita, baik keadaan lahirnya maupun batinnya yang dapat berupa pandangan hidupnya, sikapnya, keyakinannya, adat istiadatnya, dan sebagainya (Suhariato 2005: 20).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita rekaan sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita. Penokohan yaitu penyajian watak tokoh dan penciptaan citra tokoh yang membedakan dengan tokoh yang lain.

2) Latar atau Setting

Latar (*setting*) yaitu tempat maupun waktu terjadinya cerita. Sudjiman (dalam Septiningsih, dkk. 1998: 5) mengatakan bahwa latar adalah keterangan, petunjuk, pengacuan yang berkaitan dengan waktu, ruang, dan suasana terjadinya peristiwa dalam suatu karya sastra. Secara sederhana Suhariato (2005: 22) mengatakan latar disebut juga *setting* yaitu tempat atau waktu terjadinya cerita. Abrams (dalam Siswanto 2008: 149) mengemukakan latar cerita adalah tempat umum (*generale locale*), waktu kesejarahan (*historical time*) dan kebiasaan masyarakat (*social circumstances*) dalam setiap episode atau bagian-bagian tempat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa latar adalah tempat, waktu dalam cerita, dan suasana terjadinya peristiwa dalam karya sastra. Dalam penelitian ini karya sastra yang dimaksud adalah cerita anak.

3) Tema dan Amanat

Tema adalah pokok permasalahan yang mendominasi suatu karya sastra. Secara sederhana Stanton (Septiningsih, dkk. 1998: 5) menyebut bahwa tema adalah arti pusat yang terdapat dalam cerita.

Hakikatnya tema adalah permasalahan yang merupakan titik tolak pengarang dalam menyusun cerita atau karya sastra tersebut, sekaligus merupakan permasalahan yang ingin dipecahkan pengarang dengan karyanya itu (Suharianto 2005: 17).

Tema adalah ide yang mendasari suatu cerita sehingga berperan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya. Tema merupakan kaitan hubungan antara makna dengan tujuan pemaparan prosa rekaan oleh pengarangnya (Aminudin dalam Siswanto 2008: 161).

Dari uraian pendapat tentang tema di atas, dapat disimpulkan bahwa tema adalah gagasan pokok yang ingin disampaikan pengarang melalui karyanya atau pokok permasalahan yang mendominasi suatu karya sastra.

Tema suatu karya sastra dapat tersurat dan dapat pula tersirat. Jadi, tema tersebut dapat langsung diketahui tanpa penghayatan atau melalui penghayatan. Amanat adalah gagasan yang mendasari karya sastra, pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca atau pendengar (Siswanto 2008: 162). Di dalam karya sastra modern amanat ini biasanya tersirat, di dalam karya sastra lama pada umumnya amanat tersurat. Jadi, amanat merupakan gagasan yang mendasari karya sastra baik tersirat maupun tersurat dalam karya sastra khususnya cerita anak.

4) Alur atau Plot

Luxemburg (Septiningsih, dkk. 1998: 4) mengatakan bahwa alur adalah konstruksi mengenai sebuah deretan peristiwa yang secara logis dan kronologis saling berkaitan yang dialami oleh pelaku. Sedangkan menurut Suharianto (2005: 18) plot yakni cara pengarang menjalin kejadian-kejadian secara beruntun dengan memperhatikan hukum sebab akibat sehingga merupakan kesatuan yang padu, bulat, dan utuh.

Alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita (Abrams dalam Siswanto 2008: 159). Sudjiman (dalam Siswanto 2008: 159) menyatakan bahwa alur adalah peristiwa yang diurutkan membangun tulang punggung cerita.

Dari beberapa pendapat tentang alur di atas, dapat disimpulkan bahwa alur adalah peristiwa-peristiwa yang terjalin dengan urutan yang baik dan membentuk sebuah cerita. Dalam alur terdapat serangkaian peristiwa dari awal sampai akhir.

Berkenaan dengan pembahasan cerita anak yang telah dilakukan pada bagian sebelumnya, cerita anak yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah salah satu bentuk karya sastra yang ditulis dengan berorientasi pada dunia anak-anak dapat dilihat dari (1) tokoh dan penokohan atau perwatakan, (2) latar, serta (3) tema dan amanat. Sesuai dengan kompetensi dasar yang digunakan, dalam penelitian ini alur tidak disertakan. Cerita anak dapat ditulis atau dituturkan oleh anak-anak atau orang dewasa. Tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita anak-anak adalah anak-anak dan dapat pula terdapat orang dewasa. Latar dalam cerita anak yaitu latar

tempat, latar waktu, dan latar suasana. Tema yang dikemukakan pada cerita anak-anak beragam. Masalah universal mengenai kehidupan anak-anak, hubungan anak-anak dengan alam dan orang lain dikemukakan dalam berbagai masalah, seperti dalam masalah keluarga, dan masyarakat yang mengandung nilai-nilai luhur kehidupan.

d. Manfaat Cerita Anak

Tadkiroatun Musfiroh (2005: 95-115), mengemukakan manfaat sebuah cerita yang dipandang dari berbagai aspek sebagai berikut.

1) Membantu Pembentukan Pribadi dan Moral

Cerita sangat efektif untuk mempengaruhi cara berpikir dan berperilaku anak. Anak yang sudah terbiasa menyimak cerita, dalam jiwa mereka akan tumbuh pribadi yang hangat serta memiliki kecerdasan interpersonal. Selain itu cerita juga dapat mendorong perkembangan moral mereka. Sebuah cerita biasanya mengandung contoh perilaku buruk maupun contoh perilaku baik. Contoh perilaku buruk dimaksudkan agar dapat dihindari dalam kehidupan sehari-hari. Contoh perilaku baik dimaksudkan agar dapat ditiru untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2) Menyalurkan Kebutuhan Imajinasi

Anak membutuhkan penyaluran imajinasi tentang berbagai hal yang selalu muncul dalam pikiran mereka. Pada saat menyimak cerita, imajinasi mereka mulai dirangsang. Mereka membayangkan apa yang terjadi dan tokoh yang terlibat dalam cerita tersebut. Imajinasi yang dibangun anak saat menyimak cerita

memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan mereka menyelesaikan masalah secara kreatif.

3) Memacu Kemampuan Verbal

Selama menyimak cerita, anak dapat belajar bagaimana bunyi-bunyi yang bermakna diucapkan dengan benar, bagaimana kata-kata itu disusun secara logis dan mudah dipahami. Cerita dapat juga mendorong anak untuk senang bercerita atau berbicara. Mereka dapat berlatih berdialog, berdiskusi antar teman untuk menuangkan kembali gagasan yang disimaknya.

4) Merangsang Minat Baca

Memperengarkan cerita dapat menjadi contoh yang efektif untuk menstimulus anak untuk gemar membaca. Seorang anak biasanya suka meniru-niru perilaku orang dewasa. Dari kegiatan bercerita, anak secara tidak langsung memperoleh contoh orang yang gemar dan pintar membaca dari apa yang dilihatnya.

5) Membuka Cakrawala Pengetahuan

Manfaat cerita sebagai pengembang cakrawala pengetahuan tampak pada cerita-cerita yang memiliki karakteristik budaya, seperti mengenal nama-nama tempat cerita, bahasa-bahasa yang digunakan dalam cerita atau ungkapan-ungkapan yang digunakan dalam cerita tersebut. Hal itu tentu akan menambah pengetahuan mereka tentang hal yang belum pernah mereka ketahui.

Cerita-cerita memang sangat bermanfaat bagi seseorang dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi anak-anak karena cerita itu dapat mendidik pola pikir dan perkembangan emosi mereka. Bagi seorang guru atau pun orang tua yang

akan memilih cerita bagi siswa dan anak mereka, haruslah dapat memilih cerita yang sesuai dengan usia mereka.

3. Klasifikasi Tema Cerita Anak Berdasarkan Tingkatan Usia

Abdul Aziz Abdul Majid (2006: 11-16) menyebutkan klasifikasi tema berdasarkan tingkatan usia adalah: 1. Tema peristiwa yang dibatasi lingkungan. 2. Tema imajinasi bebas, 3. Tema petualangan dan kepahlawanan, 4. Tema percintaan, 5. Tema keteladanan. Adapun penjelasan dari setiap klasifikasi tema tersebut adalah sebagai berikut.

1. Tema peristiwa yang dibatasi lingkungan

Ditujukan pada anak-anak kira-kira usia 3-4 tahun. Anak pada usia ini mulai memiliki kepekaan rasa yang membantunya memilih lingkungan yang terbatas pada sekelilingnya. Oleh karena itu, cerita-cerita yang sesuai baginya adalah cerita yang tokoh-tokohnya dikarang dari binatang dan tumbuhan dan peristiwa-peristiwa tentang keduanya.

2. Tema imajinasi bebas

Ditujukan pada anak-anak kira-kira usia 5-8 tahun. Fase ini anak telah melewati masa pengenalan lingkungan sekitarnya yang terbatas pada rumah dan jalan-jalan. Dia mulai tahu bahwa anjing itu menggigit, lebah menyengat, kucing mencakar, api membakar, akan tetapi, ia ingin membayangkan sesuatu yang tidak diketahuinya yang tidak ada dalam lingkungannya.

3. Tema petualangan dan kepahlawanan

Ditujukan pada anak usia 9-12 tahun atau lebih. Pada fase ini seorang pemuda cenderung menyukai hal-hal yang imajiner romantis dengan tetap dibatasi oleh

kenyataan sesungguhnya. Melalui kekuatan instingnya, anak mulai mengenal perjuangan dan keinginan menguasai. Anak-anak menyukai cerita-cerita yang bersifat kepahlawanan, seperti biografi tokoh. Selain itu mereka juga menyukai cerita-cerita yang mengandung nilai budi pekerti dan pesan. Cerita-cerita itu dapat berwujud cerita faktual dan cerita fantasi (rekaan).

4. Tema percintaan

Ditujukan pada anak antara usia 13-18 tahun lebih. Suatu masa peralihan menjadi gadis bagi anak-anak perempuan. Masa peralihan menuju masa yang penuh kebingungan. Dari masa kanak-kanak yang penuh ketergantungan menjadi pemuda yang mandiri. Tema ini lekat dengan rasa sosial, patriotisme, konflik jiwa, pandangan filosofis tentang kehidupan dan pemikiran keagamaan. Mereka menyukai cerita-cerita yang memuat peristiwa yang berhubungan dengan kemanusiaan, yang memperkuat kepedulian sosial dan cita-cita tinggi, seperti kesuksesan dalam ekonomi dan mencapai kedudukan dalam kepemimpinan.

5. Tema keteladanan

Ditujukan pada anak-anak usia 19 tahun dan sesudahnya. Pada tema ini pemuda dan pemudi memasuki masa kematangan berpikir dan bermasyarakat. Biasanya, telah terbentuk dalam dirinya sebagian dasar-dasar sosial, moral dan politik, baik yang salah maupun yang benar.

Batasan-batasan tema tersebut tidak selalu menjadi pedoman. Semua batasan itu saling melengkapi satu sama lain sesuai dengan berlangsungnya waktu. Guru dapat memilih cerita-cerita dengan berbagai tema sesuai dengan kebutuhan dan kesenangan.

4. Media Animasi Audio Visual

a. Pengertian Media

Rahadi (2003: 2) menyatakan media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*).

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Prastati dan Irawan 2001: 3). Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Istilah media sangat populer dalam komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran (Rahadi 2003: 9). Dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerimanya. Jadi, media pembelajaran adalah sarana yang dapat menyalurkan informasi mengenai pembelajaran dari sumber informasi (guru) kepada penerimanya (siswa).

b. Animasi

Animasi adalah suatu rangkaian gambar diam secara *inbeethwin* dengan jumlah yang banyak, bila kita proyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak), seperti yang pernah kita lihat di film-film kartun di televisi maupun di layar lebar (Mtholib 2007). Jadi, animasi kita simpulkan menghidupkan benda diam diproyeksikan menjadi bergerak. Kita sudah sekian lama mengenal animasi melalui film-film kartun yang ditayangkan di TV maupun DVD. Pada dasarnya

film atau video animasi berupa rangkaian gambar secara *inbeethwin* lalu diproyeksikan pada layar menjadi gerakan, gerakan inilah yang kita sebut animasi.

Animasi tidak hanya untuk film kartun saja, dapat juga kita gunakan untuk media pendidikan, informasi, dan media pengetahuan lainnya yang tidak dapat dijangkau dengan *life* melalui kamera foto atau video, misalnya membuat film proses terjadinya tsunami atau proses terjadinya gerhana matahari, ini akan sulit ditempuh dengan pengambilan gambar langsung melalui kamera.

Prinsip animasi adalah pengertian animasi itu sendiri. Animasi atau *animate* artinya menjadikan hidup atau menjadikan karakter seolah-olah hidup. Selain itu, animasi adalah bagian dari perfilman, sehingga seluruh prinsip pembuatannya bisa diterapkan. Layaknya film, animasi yang baik selalu membawa sebuah pelajaran (Tirtha 2006). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan rangkaian gambar diam secara *inbeethwin* dengan jumlah yang banyak, bila kita proyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak).

c. Media Audio Visual

Andre Rinanto (1982: 3) menjelaskan bahwa media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini terdiri dari media yang pertama adalah media audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangka suara, dan cetak suara. Sedangkan media yang kedua adalah media audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video-cassette*. Sedangkan menurut Rohani (dalam Budiarti) media audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai

dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat, didengar, dan yang dapat dilihat dan didengar.

Media audio visual yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa film animasi. Media film merupakan perpaduan antara media audio dan media visual yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, selain itu proses belajar mengajar akan menarik dan lebih bervariasi karena mampu menggugah perasaan dan pikiran siswa.

Penggunaan media audio visual harus dipersiapkan secara matang sebelum proses pembelajaran dimulai serta keterampilan khusus mengenai cara mengoperasikan media agar proses belajar mengajar lancar, terhindar dari kerusakan media dan mencegah akibat buruk yang berhubungan dengan pemakaian arus listrik. Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran menyimak cerita anak diharapkan dapat mempertinggi proses dan hasil pembelajaran sehingga kompetensi ini benar-benar dikuasai siswa.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak atau media yang dapat dilihat dan didengar seperti film suara dan *video-cassette* atau *compact disc*. Dengan demikian, dapat dikatakan media animasi audio visual adalah media yang menampilkan unsur suara dan unsur gambar, gambar yang dimaksud berupa animasi (gambar gerak) yang dimaksudkan agar menarik minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran semaksimal mungkin.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media animasi audio visual berupa film, khususnya film animasi yang terdapat di dalam *compact disc (CD)*.

Berikut merupakan pemaparan mengenai film atau bisa disebut juga sebagai gambar hidup dan peranan film bagi pendidikan.

1) Film atau Gambar Hidup dan Peranannya dalam Pendidikan

Film yang dipergunakan dalam kelas adalah film pendidikan. Dalam film atau biasa disebut gambar hidup, para siswa melihat dan mendengar pengalaman-pengalaman yang direkam, fiksi, bayangan, drama, cerita-cerita kreasi, dan episode masa lampau. Film merupakan kombinasi antara gerakan, kata-kata, musik, dan warna.

Film memang wajar digunakan di kelas, sebab bukan saja memberikan fakta-fakta, tetapi juga menjawab berbagai persoalan dan agar memahami tentang dirinya sendiri dan lingkungannya. Selain itu, melalui film ini para siswa dapat memperoleh keterampilan, sikap, dan pemahaman yang akan membantu mereka hidup dalam lingkungan masyarakat. Dengan ini, film tidak lagi dianggap hanya sebagai alat suplemen belaka, tetapi alat yang fundamental, dipelajari secara ilmiah dan dinilai secara kritis. Maka dari itu, film banyak digunakan di sekolah.

2) Nilai Film bagi Pendidikan

Hamalik (1989: 102-103) mengemukakan nilai film bagi pendidikan lazimnya sebagai berikut.

- a) Film adalah media yang baik untuk melengkapi pengalaman-pengalaman dasar bagi kelas untuk membaca, diskusi, menyimak, konstruksi, dan kegiatan belajar lainnya. Film adalah sebagai alat pengganti, tetapi anak-anak merasa turut serta di dalamnya, karena ia mengidentifikasi dirinya ke dalam karakter film tersebut.
- b) Film memberikan penyajian yang lebih baik tak terikat pada abilitet intelektual. Baik anak-anak yang kurang pandai maupun yang pandai akan merasakan manfaatnya, walaupun tingkatannya berbeda.

- c) Mengandung banyak keuntungan ditinjau dari segi pendidikan, antara lain mengikat perhatian anak-anak, dan terjadi berbagai asosiasi dalam jiwanya.
- d) Mengatasi pembatasan-pembatasan dalam jarak dan waktu. Melalui film, hal-hal yang terlalu kecil, terlalu lambat, dapat diamati dengan penglihatan mata.
- e) Film mempertunjukkan suatu subjek dengan perbuatan. Film dapat mendemonstrasikan berbagai hal yang tak mungkin dialami secara langsung.

Berdasarkan paparan di atas, media animasi audio visual yang secara khususnya adalah film animasi diharapkan dapat memberikan nilai-nilai positif bagi pendidikan siswa khususnya dalam hal ini keterampilan menyimak cerita anak.

d. *Compact Disc (CD)* sebagai Perwujudan Media Animasi Audio Visual

Compact disc (CD) termasuk ke dalam media audio visual yakni media utuh yang mengkolaborasikan bentuk-bentuk visual dengan audio. Media audio visual dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan suatu masalah, suatu konsep, suatu proses yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap. Dale menambahkan bahwa bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran (Azhar Arsyad, 2008: 24).

Azhar Arsyad (2008: 30) menyatakan penggunaan teknologi audio visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Andre Rinanto (1982: 21) menambahkan media audio visual adalah suatu media yang terdiri dari media visual yang disinkronkan dengan media audio, yang

sangat memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan anak didik di dalam proses belajar mengajar. Atau dengan kata lain, media audio visual merupakan perpaduan yang saling mendukung antara gambar dan suara, yang mampu menggugah perasaan dan pemikiran bagi yang melihatnya. Jadi, pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa

Ciri-ciri utama teknologi media audio visual adalah 1) Biasanya bersifat linier, 2) Dinamis, 3) Sudah ditetapkan sebelumnya, 4) Merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak, 5) Dikembangkan menurut prinsip psikologiis behaviorisme dan kognitif, dan 6) Umumnya berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

Syaiful B. Djamarah (2002: 141) membagi media audio visual ke dalam: 1) Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, 2) Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang gerak. Pembagian lain dari media ini adalah : 1) Audio visual murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal suatu sumber, 2) Audio visual tidak murni, yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda.

Lebih jauh Arief, (2009: 18) menandakan kelebihan dan kelemahan media audio visual. Kelebihan media audio visual antara lain: 1) Memiliki kemampuan yang dimiliki media audio, visual maupun film, 2) Dapat merangkum beberapa jenis media dalam satu program, 3) Dapat menggunakan berbagai efek dan teknik

yang tidak dipunyai oleh media lain, 4) Dapat menghadirkan sumber yang lebih sukar dan langka, dan 5) Penggunaannya tidak memerlukan ruangan yang terlalu gelap. Abdul Majid (2006: 180) menambahkan kelebihan media audio visual yaitu: 1) Seseorang dapat belajar sendiri, 2) Menyajikan situasi yang komunikatif dan dapat diulang-ulang, 3) Menampilkan sesuatu yang detail. Kelemahan yang dimiliki media audio visual antara lain: 1) Tidak berdiri sendiri melainkan merupakan bagian dari rangkaian kegiatan produksi video, 2) Harus memenuhi persyaratan teknis produksi, 3) Memerlukan peralatan yang kompleks dan mahal, 4) Memerlukan tenaga listrik atau baterai yang pendek umurnya, 5) Kesesuaian susah dijamin karena jenis formal/standar yang berbeda-beda, dan 6) Persiapannya memerlukan kontinuitas kerja yang berurutan.

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat sebagai berikut: 1) Pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga motivasi anak lebih meningkat dan mampu menghilangkan kejenuhan, 2) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, mendengar, dan melakukan demonstrasi, 3) Mampu melatih taraf berpikir anak dari yang konkrit ke yang abstrak, dari berpikir sederhana ke berpikir yang kompleks, dan 4) Siswa mampu menghubungkan pesan visual dengan pengalaman-pengalamannya. Selain itu, media audio visual juga mempunyai kepraktisan antara lain: 1) Dapat mengatasi keterbatasan yang dimiliki anak didik, 2) Dapat melampaui batas ruang dan waktu, 3) Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungannya, 4) Memberikan keseragaman pengamatan, 5) Dapat menanamkan konsep dasar yang besar, konkrit dan realistik, 6) Membangkitkan

keinginan dan minat baru, dan 7) Memberikan pengalaman yang integral dari yang konkrit sampai ke abstrak (Andre Rinanto, 1982: 52-56).

Adapun maksud media CD dalam skripsi ini adalah media berisi film animasi yang mengisahkan tentang cerita-cerita anak untuk meningkatkan keterampilan menyimak anak-anak.

e. Peran Media Animasi Audio Visual untuk Pembelajaran Menyimak

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam dunia pendidikan khususnya kegiatan pembelajaran bahasa untuk mendorong tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Jadi dapat dikatakan bahwa media pendidikan merupakan suatu bagian integral yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan di sekolah, oleh karena itu setiap guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan (Oemar Hamalik, 1989: 1). Pengetahuan dan pemahaman tersebut meliputi: 1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, 2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, 3) Seluk beluk proses belajar, 4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, 5) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran, 6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan, 7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, 8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, 9) Usaha inovasi dalam media pendidikan (Azhar Arsyad, 2008: 2).

Suatu media dikatakan baik dan dapat digunakan sebagai pembelajaran apabila media tersebut bersifat efektif, efisien, serta komunikatif. Efisien artinya memiliki daya guna, ditinjau dari segi cara penggunaan waktu dan tempat serta

kecepatannya mencapai hasil secara optimal. Efektif apabila penggunaannya mudah dalam waktu singkat dan dapat mencakup isi dan tempat yang diperlukan tidak terlalu luas. Pemanfaatan media secara efektif bukan hal yang mudah. Guru masih berperan untuk membantu pemahaman konsep peserta didik. Arief (2009:8) mengungkapkan media dikatakan komunikatif apabila dapat menimbulkan dorongan interaksi aktif diantara siswa dalam belajar berbahasa, baik lisan maupun tulisan, karena yang dinamakan media pembelajaran adalah sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan, artinya peserta didik mampu mengungkap pesan/informasi dari media tersebut.

Diantara media pembelajaran, media animasi audio visual dalam bentuk CD adalah media yang paling lazim dipakai. Hal ini dikarenakan peserta didik lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. CD termasuk ke dalam media audio visual yakni media utuh yang mengkolaborasikan bentuk-bentuk visual dengan audio. Media audio visual dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan suatu masalah, suatu konsep, suatu proses yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap. Media audio visual mampu menstimulasi beberapa pengertian, menyediakan alat baru yang mampu mengatasi keterbatasan buku teks dan guru.

Menyimak cerita anak yang dirasa cukup menarik adalah karena pembelajaran menggunakan media audio visual. Pembelajaran dengan

menggunakan media audio visual dapat digunakan untuk menjelaskan suatu pengertian abstrak atau konsep yang sering sulit dijelaskan dengan kata-kata. Dengan media ini, peserta didik dapat merumuskan pemahaman tentang suatu konsep, kaidah-kaidah asas (prinsip), unsur-unsur pokok, proses, hasil, dampak, dan seterusnya. Dengan demikian, tingkat pemahaman dan penguasaan menyimak cerita anak akan menjadi lebih baik.

B. Kerangka Pikir

Keterampilan menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bertujuan untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis. Keterampilan menyimak mempunyai pengaruh terhadap keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara, membaca, dan menulis.

Pembelajaran menyimak seringkali mengalami kendala yang menyebabkan siswa menjadi tidak termotivasi dan merasakan kejenuhan. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Sehingga membuat siswa tidak berminat dan enggan mengikuti pembelajaran menyimak. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil simakan yang diperoleh siswa. Selama ini, media pembelajaran menyimak masih terbatas dan belum digunakan secara maksimal. Untuk dapat mengatasi masalah tersebut, di dalam pembelajaran menyimak guru harus mempunyai strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik akan pelajaran menyimak itu sendiri.

Pembelajaran keterampilan menyimak dengan media animasi audio visual yang dilakukan peneliti diharapkan agar pembelajaran lebih menarik dan

penggunaan media yang lebih variatif. Media audio visual adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dengan suara dan gambar disertai unsur gerak. Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut pandang-dengar. Sudah tentu apabila kita menggunakan media ini akan semakin lengkap dan optimal dalam menyampaikan materi ajar kepada para siswa, selain itu media ini dalam batasan-batasan tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis audio dan media visual, misalnya slide suara, film suara, televisi, rekaman CD dan video. Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah media video.

Dengan media animasi audio visual, akan membuat siswa tertarik dan termotivasi sehingga siswa merasa senang mengikuti pembelajaran menyimak cerita anak. Selain itu, diharapkan dapat mengatasi semua permasalahan yang berhubungan dengan pembelajaran keterampilan menyimak cerita anak, dan akan memberi bahan simakan yang menarik berupa VCD/DVD film animasi cerita anak yang juga dapat memberikan ketertarikan dalam pembelajaran menyimak, sehingga siswa merasa senang mengikuti pembelajaran dan tujuan pembelajaran keterampilan menyimak cerita anak dapat tercapai.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pikir di atas, disusun hipotesis sebagai berikut.

“Media animasi audio visual dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak di kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan tahun 2012/2013”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan yang beralamat di jalan Anggur II Komplek BRI Cilandak Jakarta Selatan. Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu mengadakan observasi di sekolah tersebut, tepatnya di kelas V, di mana pembelajaran menyimak di kelas tersebut masih monoton, kurang variatif dalam penggunaan media. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Januari 2013-Februari 2013.

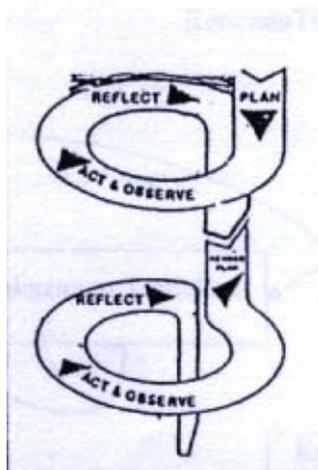
B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) kolaborasi. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas (Suharsimi Arikunto, 2010: 130). Penelitian tindakan kelas kolaborasi itu sendiri maksudnya adalah peneliti bekerja sama dengan guru kelas dalam melaksanakan proses pembelajaran.

C. Desain Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas terdapat berbagai pendapat tentang model-model penelitian. Ahli yang pertama kali menciptakan model penelitian tindakan adalah Kurt Lewin, tetapi yang sampai sekarang banyak dikenal adalah Kemmis dan Mc Taggart (Suharsimi Arikunto, 2010: 130).

Model Kemmis & McTaggart merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin. Hanya saja, komponen *acting* (tindakan) dengan *observing* (pengamatan) dijadikan sebagai satu kesatuan. Disatukannya kedua komponen tersebut disebabkan oleh adanya kenyataan bahwa antara implementasi *acting* dan *observing* merupakan dua kegiatan yang tidak terpisahkan. Maksudnya, kedua kegiatan haruslah dilakukan dalam satu kesatuan waktu, begitu berlangsungnya suatu tindakan begitu pula observasi juga harus dilaksanakan. Untuk lebih tepatnya, berikut ini dikemukakan bentuk desainnya (Kemmis & McTaggart, 1990:14).



Gambar 1. Proses Penelitian Tindakan Kelas

Apabila dicermati, model yang dikemukakan oleh Kemmis & McTaggart pada hakikatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus. Oleh karena itu, pengertian siklus pada kesempatan ini adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Pada gambar di atas, tampak bahwa di dalamnya terdiri dari dua perangkat komponen yang dapat dikatakan sebagai dua siklus. Untuk pelaksanaan sesungguhnya, jumlah siklus sangat bergantung kepada permasalahan yang perlu diselesaikan.

1. Prosedur Tindakan Pada Siklus

a. Perencanaan (*planning*)

Pada tahap ini dibuat rencana pembelajaran yang matang untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan. Dalam siklus ini proses pembelajaran keterampilan menyimak cerita anak disiapkan melalui media animasi audio visual dengan langkah-langkah (1) menyusun rencana pembelajaran yang berhubungan dengan keterampilan menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual; (2) menyiapkan video animasi cerita anak yang akan diperdengarkan siswa; (3) menyusun instrumen tes dan observasi. Instrumen tes yaitu soal esai beserta penilaiannya. Instrumen lainnya yaitu berupa lembar observasi; (4) melakukan kolaborasi dengan guru kelas. Sebelumnya terlebih dahulu membicarakan kegiatan apa saja yang akan dilakukan dengan guru kelas. Selain itu, mengumpulkan informasi di kelas tersebut.

b. Tindakan (*acting*)

Langkah tindakan ini merupakan pelaksanaan dari rencana pembelajaran yang telah disiapkan. Tindakan yang akan dilakukan dalam pembelajaran menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual pada penelitian ini sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Tindakan yang akan dilakukan dalam tahap ini sebagai berikut.

1) Pendahuluan atau persiapan

Langkah awal tahap ini adalah guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran dan memberikan apersepsi berupa kegiatan tanya jawab tentang cerita anak yang pernah diketahui oleh siswa. Tujuan kegiatan apersepsi

ini adalah untuk menggali pengalaman siswa tentang cerita anak. Kemudian guru memberikan penjelasan mengenai kegiatan belajar mengajar yang hendak dilaksanakan yaitu menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual. Di samping itu, guru juga menyampaikan manfaat pembelajaran. Hal ini dilakukan sebagai upaya menumbuhkan minat belajar siswa agar mulai dari awal pembelajaran siswa memiliki motivasi belajar terlebih dahulu.

2) Inti atau pelaksanaan

Pada tahap ini, guru akan memberikan penjelasan tentang menyimak cerita anak agar mudah dipahami siswa. Siswa diminta menyimak cerita anak berjudul *Christopher Columbus* yang ditampilkan melalui proyektor yang disambungkan pada layar. Selama kegiatan menyimak berlangsung, guru meminta siswa untuk melakukan pengamatan dan diperkenankan menulis nama-nama tokoh cerita dan bagian-bagian yang dianggap penting. Setelah selesai menyimak, kegiatan selanjutnya adalah siswa berdiskusi kemudian secara individu mengerjakan soal esai yang diberikan oleh guru berkaitan dengan cerita anak yang telah diperdengarkan sebelumnya. Siswa diberi pertanyaan mengenai nama-nama tokoh, tema cerita, latar, dan amanat cerita anak tersebut. Guru menyuruh siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya untuk dinilai. Kemudian guru meminta beberapa perwakilan siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas secara bergiliran dengan siswa lain. Setelah itu, siswa yang lain dapat memberikan masukan maupun sanggahan kepada siswa yang maju.

3) Penutup atau akhir

Guru bersama siswa melaksanakan refleksi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Pada akhir pembelajaran, siswa dengan dibantu guru memberikan kesimpulan atas film animasi yang telah ditonton.

c. Pengamatan (observasi)

Hal yang diamati dalam pembelajaran menyimak cerita anak ini kinerja siswa selama pembelajaran berlangsung yaitu observasi dari awal kegiatan pembelajaran, kegiatan menyimak, kegiatan mengerjakan soal sampai kegiatan akhir pembelajaran. Selain itu aktivitas pengajaran yang dilakukan oleh guru kelas juga diamati.

d. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan mengkaji dan mempertimbangkan hasil yang diperoleh dari pengamatan. Data atau hasil perubahan setelah adanya tindakan dianalisis kemudian dijadikan acuan perubahan atau perbaikan tindakan yang dianggap perlu untuk dilakukan pada tindakan selanjutnya.

Apabila pada tindakan pertama hasil penelitian masih belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka dapat dilakukan perubahan rencana tindakan pada siklus berikutnya dengan mengacu pada hasil evaluasi sebelumnya. Dalam upaya memperbaiki tindakan pada siklus yang berikutnya perlu menganalisis hasil tes dan hasil observasi. Analisis hasil kerja siswa dilakukan dengan menentukan nilai rata-rata kelas. Hasil analisis digunakan sebagai kajian dan bahan pembandingan terhadap hasil siklus berikutnya.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan tahun 2013 yang berjumlah 36 siswa, yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Salah satu kegiatan penting dalam penelitian adalah pengumpulan data, yaitu untuk mengumpulkan data yang diperlukan guna tercapainya penelitian yang akurat. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik tes dan observasi. Teknik tes digunakan untuk mengetahui tingkat keterampilan siswa dalam menyimak cerita anak, sedangkan observasi digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual.

1. Tes

Data dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Suharsimi Arikunto, 2010: 127). Tes dilakukan setiap siklus setelah siswa menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual. Pengumpulan data tes untuk mengungkapkan pemahaman siswa terhadap materi simakan serta mengetahui ketercapaian indikator menyimak cerita anak. Soal digunakan untuk mengetahui ketercapaian indikator. Soal tes akan dibuat berdasarkan cerita anak yang disimak siswa yaitu cerita anak dengan salah satu judul *Christopher*

Columbus. Dari hasil analisis tes tersebut akan diketahui peningkatan keterampilan menyimak cerita anak pada siswa.

2. Observasi

Observasi atau pengamatan diperlukan untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini. Observasi dilaksanakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Observasi atau pengamatan merupakan cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung (Nana Syaodih, 2005: 220). Observasi dilakukan terhadap siswa dan guru untuk mengetahui interaksi belajar mengajar, serta sikap positif dan negatif siswa terhadap keterampilan menyimak. Observasi dilakukan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung pada setiap pertemuan.

Observasi dilakukan berdasarkan aktivitas siswa dan guru saat kegiatan belajar berlangsung. Aspek yang dinilai dalam lembar observasi meliputi hal-hal yang terdapat pada kegiatan awal, inti dan akhir.

F. Instrumen Penelitian

Pada dasarnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam, sehingga harus ada alat ukur yang baik untuk menghasilkan pengukuran yang tepat. Alat ukur dalam suatu penelitian dinamakan instrumen. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2009: 147).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian harus disesuaikan dengan metode yang digunakan dalam pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan metode tes

dan observasi, sedangkan instrumen yang digunakan adalah soal tes dan lembar observasi. Sebelum menyusun tes terlebih dahulu sebaiknya membuat kisi-kisi untuk memudahkan. Salah satu bagian tahapan yang sangat penting dalam pembuatan dan penggunaan tes adalah mengembangkan kisi-kisi yang berguna untuk menjamin bahwa soal yang dikembangkan sesuai dengan tujuan yang hendak diukur (*content validity*). Namun demikian kualitas soal sangat bergantung pada materi yang ditanyakan, tidak bergantung kepada format yang digunakan.

Kisi-kisi adalah suatu format berbentuk matriks yang memuat informasi untuk dijadikan pedoman dalam menulis soal atau merakit soal menjadi tes. Penyusunan kisi-kisi merupakan langkah penting yang harus dilakukan sebelum menulis soal. Kisi-kisi berdasarkan tujuan penggunaan tes. Dengan demikian dapat diperoleh berbagai macam kisi-kisi. Kisi-kisi tes yang dimaksudkan untuk menyusun soal diagnosis kesukaran belajar peserta didik berbeda dengan kisi-kisi tes yang dimaksudkan untuk menyusun soal prestasi belajar. Kisi-kisi yang dimaksudkan untuk menyusun tes penempatan juga berbeda dengan kisi-kisi yang dimaksudkan untuk menyusun tes kompetisi. Hal yang perlu diperhatikan adalah tidak ada satu pun kisi-kisi yang dapat digunakan untuk semua tujuan tes (Sumarna Surapranata, 2004: 50).

Berikut merupakan kisi-kisi soal tes dalam teknik tes ini berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Tabel I. Kisi-kisi Instrumen Tes

Standar kompetensi	Kompetensi dasar	Indikator	No. Soal	Jumlah
Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan.	Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar amanat).	❖ Menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan.	1,2,3,4	4
		❖ Menentukan tema cerita anak.	5	1
		❖ Menentukan latar cerita anak.	6,7,8,9	4
		❖ Menentukan amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita anak.	10	1
Jumlah soal				10

Kisi-kisi instrumen tes di atas berjumlah 10 soal yang digunakan untuk setiap pertemuan. Dalam penelitian ini berjumlah 6 kali pertemuan, sehingga soal yang digunakan seluruhnya berjumlah 60 soal.

Selain soal tes, instrumen yang digunakan berikutnya pada penelitian ini adalah lembar observasi. Terdapat dua macam lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi aktivitas guru. Dalam menilai lembar observasi digunakan rubrik lembar observasi sebagai pedoman penilaian. Lembar observasi dan rubriknya tertera dalam lampiran (halaman 133-154).

Media animasi audio visual yang digunakan dalam penelitian ini telah dikonsultasikan dengan ahli media (*expert judgement*) yaitu Ibu Unik Ambar Wati, M.Pd. Adapun judul cerita dalam media animasi audio visual yang layak digunakan adalah Christopher Columbus, Galileo Galilei, Rasta Sang Pangeran, Bandul Ajaib, Sup Batu II, Lomba Lari.

Sebelum ditentukan media animasi audio visual yang layak untuk penelitian ditetapkan, kegiatan sebelumnya adalah mengkonsultasikan RPP dengan guru kelas yaitu Bapak Wagiran, S.Pd.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini digunakan teknik analisis data secara kuantitatif. Berdasarkan jenis data yang diperoleh tersebut, maka teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data secara kuantitatif.

Data kuantitatif merupakan data dari hasil tes menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual pada siklus. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes dikerjakan siswa pada setiap pertemuan. Hasil analisis data tes secara kuantitatif dihitung rata-ratanya, dengan cara menghitung nilai rata-rata (*mean*) kelas menyimak cerita siswa pada pra tindakan, siklus 1 dan siklus 2. Nilai rata-rata (*mean*) dapat dihitung dengan rumus:

$$\mathbf{X} = \frac{\Sigma\mathbf{X}}{\mathbf{N}}$$

Keterangan:

X = nilai rata-rata (*mean*)

ΣX= jumlah nilai seluruh siswa

N = jumlah siswa

(Burhan Nurgiyantoro, 2010: 219)

Selanjutnya nilai rata-rata (*mean*) kelas dan persentase ketuntasan yang diperoleh dibandingkan dari kegiatan sebelum tindakan dengan kegiatan setelah tindakan untuk mengetahui apakah sudah terjadi peningkatan setelah diadakan tindakan.

H. Kriteria Keberhasilan

Setiap pertemuan atau kegiatan pembelajaran menyimak cerita anak diharapkan semua siswa kelas V memperoleh nilai tes menyimak cerita anak dengan baik dan di atas nilai KKM yang telah ditentukan oleh SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan. Penelitian ini dianggap berhasil jika persentase

hasil keterampilan menyimak cerita anak meningkat dari siklus I ke siklus II, dan ketuntasan belajar siswa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak yang telah ditetapkan oleh SD Negeri Cipete Selatan yaitu 70.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Kondisi Awal dan Hasil Pra Tindakan

Kondisi awal keterampilan siswa dalam menyimak cerita anak diperoleh dari data tes pra tindakan dan hasil pra observasi keterampilan menyimak cerita anak yang dilakukan di kelas. Data diambil oleh guru kelas yang dibantu oleh kolaborator. Tindakan pra siklus ini dilaksanakan pada hari Senin tanggal 21 Januari 2013. Dalam kegiatan pra siklus ini, guru kelas membuat RPP sendiri, sedangkan instrumen penilaian hasil menyimak cerita anak menggunakan instrumen yang dibuat bersama guru.

Pembelajaran menyimak cerita anak ini dilakukan oleh Guru kelas V dengan pendekatan konvensional. Langkah-langkah yang dilakukan guru yaitu dengan membacakan cerita anak yang berjudul “Jari-jemari Raja”, sementara para siswa mendengarkan cerita anak yang dibacakan guru tersebut. Kemudian setelah siswa menyimak cerita anak tersebut, guru memberikan soal yang harus dijawab oleh siswa berdasarkan cerita anak yang telah dibacakan. Selama siswa menyimak cerita anak tersebut, peneliti mengamati bahwa para siswa terlihat banyak yang tidak memperhatikan, bermain sendiri dengan alat tulisnya, mengobrol, menjaili temannya, dan ada juga yang melamun. Kondisi pembelajaran menjadi tidak kondusif, sehingga seperti guru membacakan cerita untuk dirinya sendiri.

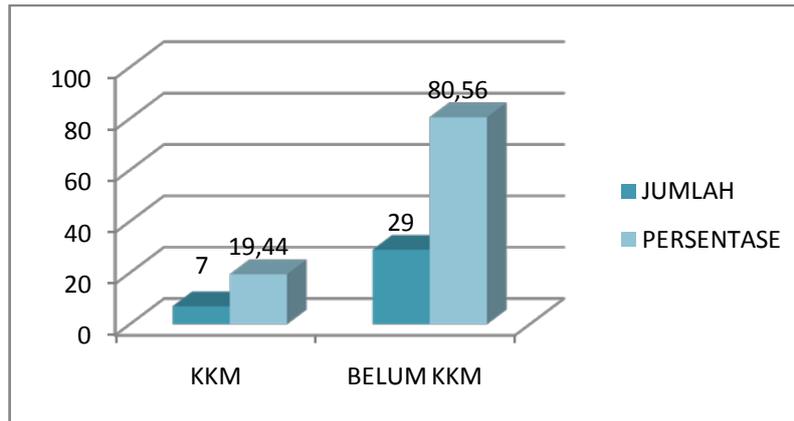
Hasil penelitian pada kegiatan pra siklus kurang memuaskan karena dari 36 siswa hanya 7 siswa yang mencapai KKM, sedangkan 29 siswa lagi tidak memenuhinya. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 80 dan hanya 1 siswa yang memperoleh nilai tersebut, sedangkan nilai terendah 20. Rata-rata penilaian hasil tes menyimak cerita anak siswa satu kelas hanya mendapat 43,06. Hasil keterampilan menyimak cerita anak pada kondisi awal secara sederhana dapat dilihat tabel berikut.

Tabel 2. Nilai Keterampilan Menyimak Cerita Anak di Kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan pada Pra Tindakan

Ketuntasan				Skor tertinggi	Skor terendah	Prestasi Rata-rata Kelas
KKM	%	Belum KKM	%			
7	19,44	29	80,56	80	20	43,06

Berdasarkan nilai di atas dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang mendapatkan nilai yang tidak memenuhi KKM yaitu 70. Dari 36 siswa hanya 19,44% atau sekitar 7 siswa yang mendapatkan nilai sesuai KKM, sedangkan 80,56% atau sekitar 29 siswa belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 43,06. Nilai rata-rata tersebut masih di bawah nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 70.

Hasil keterampilan menyimak cerita anak siswa kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi pada kondisi awal dapat disajikan dalam grafik histogram sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik Histogram Hasil Menyimak Cerita Anak di Kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan pada Pra Tindakan

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menyimak cerita anak yang dilakukan guru kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan belum dapat mencapai tujuan pembelajaran dan membangkitkan minat siswa untuk menyimak cerita anak. Siswa hanya mendengarkan apa yang dibacakan guru dan berimajinasi sendiri dengan cerita yang didengarnya tersebut, padahal siswa kelas V masih dalam tahap operasional konkret yang membutuhkan benda nyata, tiruan atau gambar untuk memudahkan pemahaman siswa. Untuk itu perlu dilakukan tindakan agar siswa mendapatkan hasil minimal sesuai dengan KKM. Maka, penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian dengan menggunakan media animasi audio visual pada pembelajaran keterampilan menyimak cerita anak.

2. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus I

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

1) Persiapan Guru

Sebelum melaksanakan pembelajaran keterampilan menyimak cerita anak dengan menggunakan media animasi audio visual, terlebih dahulu dilakukan

keepakatan dengan guru kelas untuk melakukan tindakan atau pembelajaran. Dari hasil kesepakatan tersebut, maka yang melakukan tindakan atau melaksanakan pembelajaran adalah guru, sedangkan pengamatan dilakukan oleh observer. Dalam memberi penilaian dilakukan secara bersama dengan guru.

2) Persiapan Bahan Pembelajaran

Materi pembelajaran yang dipakai untuk melaksanakan penelitian ini didasarkan pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Berdasarkan kurikulum tersebut materi pembelajaran menyimak kelas V semester II adalah mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat).

Untuk melaksanakan tindakan diperlukan suatu rancangan tindakan yang akan digunakan sebagai panduan dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan menyimak cerita anak menggunakan media animasi audio visual. Rancangan tindakan secara umum merupakan modifikasi dari satuan pelajaran yang dirancang dengan nuansa pembelajaran menyimak cerita anak dengan menggunakan media animasi audio visual. Rancangan kegiatan pembelajaran disusun pula untuk mengoptimalkan peran guru dan siswa di kelas, sehingga dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak.

3) Pembelajaran

Pembelajaran yang digunakan pada keterampilan menyimak cerita anak pada siklus I adalah dengan menggunakan media animasi audio visual. Setelah siswa menyimak cerita anak dengan media animasi audio visual, siswa dituntut untuk bisa mengidentifikasi unsur cerita yang mencakup tokoh, tema,

latar dan amanat. Sedangkan, guru berperan sebagai fasilitator, operator media, pembimbing, dan motivator.

b. Deskripsi Pelaksanaan Siklus I

Dalam pelaksanaan siklus I mengacu pada RPP yang telah dibuat tentang menyimak cerita anak menggunakan media animasi audio visual. Bersama dengan guru mempersiapkan media yang digunakan dalam proses pembelajaran menyimak cerita anak yaitu media animasi audio visual yang akan diproyeksikan dengan menggunakan LCD proyektor.

Siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dideskripsikan sebagai berikut.

1) Pertemuan I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 28 Januari 2013. Pada pertemuan pertama ini, indikator yang digunakan adalah menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan, menentukan tema, latar, serta amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita anak.

Langkah-langkah yang dilakukan guru pada pertemuan pertama ini yaitu guru menanyakan siswa apakah mereka pernah mendengar sebuah cerita selain cerita yang diperdengarkan pada pra tindakan, lalu para siswa menjawab sudah secara serempak. Kemudian guru menanyakan kembali cerita-cerita apa saja yang pernah mereka dengar, kemudian para siswa pun menjawab dengan berbagai judul cerita, ada cerita yang berasal dari dalam maupun luar negeri. Kemudian guru bertanya kembali kepada para siswa apakah mereka pernah melihat Rusa, dan siswa pun ada yang menjawab sudah

dan ada pula yang menjawab belum. Guru bertanya kembali pada siswa “Ada apa ya di atas kepala Rusa?” siswa pun menjawab “ada tanduknya Pak”, guru melanjutkan pertanyaan “anak-anak ada yang tahu bagaimana bentuk tanduk Rusa tersebut?”, siswa pun menjawab “bentuknya bercabang-cabang Pak, seperti ada rantingnya”, dan berbagai jawaban lainnya, kemudian guru pun membenarkan jawaban siswa tersebut dan menerangkan lebih detail tentang Rusa lalu menghubungkan dengan cerita anak yang akan mereka simak yaitu berjudul “Rasta Sang Pangeran”. Selanjutnya, guru memberitahukan tentang tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan secara tersirat ”nanti anak-anak yang tenang ya belajarnya, supaya bisa menjawab soal-soalnya dengan benar”.

Pada kegiatan inti guru memberikan penjelasan mengenai menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual. Guru menjelaskan bahwa nanti siswa akan menyimak cerita dengan cara mendengarkan ceritanya sekaligus bisa melihat gambarnya di layar yang sudah disediakan. Siswa pun menyimak cerita anak yang berjudul “Rasta Sang Pangeran”. Siswa nampak senang menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual tersebut. Setelah selesai menyimak siswa ditanyai oleh guru tentang tanggapan mereka terhadap film yang baru saja disimaknya sambil dibagikan soal kemudian siswa harus menyelesaikannya. Dalam mengerjakan soal, siswa terlihat saling mengobrolkan film animasi yang baru mereka simak. Ada juga siswa yang tekun mengerjakan soalnya dengan tenang. Ketika sudah selesai, seluruh siswa mengumpulkan hasil pekerjaan mereka di meja guru. Kemudian siswa diminta untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas secara

bergiliran, sedangkan siswa yang lain dapat memberikan masukan ataupun sanggahan. Hampir seluruh siswa ikut berpartisipasi dalam diskusi kelas tersebut. Diskusi pun berjalan lancar, kemudian setelah selesai siswa dibimbing guru untuk menyimpulkan presentasinya mengenai unsur cerita tersebut.

Dalam kegiatan akhir siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dimengerti. Tanya jawab pun berlangsung. Kemudian siswa menerima tugas dari guru untuk mempelajari kembali materi yang didapat pada hari itu.

2) Pertemuan II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 31 Januari 2013. Pada hari Kamis, dengan 2 jam pelajaran (2x35 menit). Pada pertemuan kedua ini, indikator yang digunakan tetap sama dengan pertemuan pertama.

Langkah-langkah yang dilakukan guru pada pertemuan ini yaitu guru mengkondisikan siswa untuk memulai pembelajaran dengan mengingat pelajaran yang telah lalu yaitu menyimak cerita anak yang berjudul “Rasta Sang Pangeran”. Guru memberi pertanyaan yang menyangkut dengan pembelajaran yang lalu seperti siapa saja tokoh yang ada dalam cerita tersebut kemudian guru mengaitkan dengan pembelajaran menyimak yang akan dilaksanakan hari itu. Pada pertemuan kedua ini siswa menyimak cerita anak yang berjudul “Bandul Ajaib”. Siswa dikondisikan untuk bisa menyimak dengan baik dan siswa diingatkan agar membuat catatan yang dianggap penting ketika menyimak. Kenyataannya tidak semua siswa yang membuat

catatan, sehingga ketika setelah selesai menyimak, tidak semua siswa yang dapat menjawab soal-soal yang telah disediakan yang berkaitan dengan cerita anak tersebut secara individu, masih ada beberapa siswa yang bertanya pada temannya. Setelah mengumpulkan hasil pekerjaan mereka, beberapa siswa maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil pekerjaan mereka, sedangkan siswa yang lain memperhatikan dan memberi masukan maupun sanggahan pada hasil jawaban yang tidak sesuai.

Dalam kegiatan penutup, guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum jelas kemudian guru menugaskan siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah mereka terima.

3) Pertemuan III

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Senin tanggal 4 Februari 2013. Pada pertemuan ketiga ini, indikator yang digunakan sama dengan indikator pada pertemuan sebelumnya.

Langkah-langkah yang dilakukan guru pada pertemuan ketiga ini yaitu guru membuka pelajaran dengan salam dan menanyakan kabar siswa. kemudian guru mengkondisikan siswa untuk memulai pembelajaran dengan mengingat pelajaran yang telah lalu yaitu menyimak cerita anak yang berjudul “Bandul Ajaib”. Guru memberi pertanyaan yang menyangkut dengan pembelajaran yang lalu seperti siapa saja tokoh yang ada dalam cerita tersebut kemudian guru mengaitkan dengan pembelajaran menyimak yang akan dilaksanakan hari itu. Guru melontarkan pertanyaan seputar materi yang diketahui siswa mengenai cerita anak yang akan disimak yaitu “Christopher

Columbus”. Siswa ditanyai guru dengan contoh pertanyaan “Apakah kalian tahu tokoh-tokoh dunia? Apakah kalian tahu bentuk bumi itu seperti apa?”. Setelah tanya jawab berlangsung, siswa dikondisikan untuk bisa menyimak dengan baik dan siswa diingatkan agar membuat catatan yang dianggap penting ketika menyimak agar lebih mudah dalam menjawab pertanyaan. Seluruh siswa memperhatikan dengan baik penjelasan dari guru, kemudian mereka menyimak cerita anak yang berjudul “Christopher Columbus” melalui media animasi audio visual. Siswa terlihat fokus dalam menyimak, namun ketika menjawab soal yang diberikan guru setelah selesai menyimak, belum semua siswa yang mampu mengerjakan soal itu sendiri, masih beberapa yang terlihat saling bertanya. Semua siswa mengumpulkan hasil pekerjaan mereka, beberapa siswa maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil pekerjaan mereka, sedangkan siswa yang lain memperhatikan dan memberi masukan maupun sanggahan pada hasil jawaban yang tidak sesuai.

Pada kegiatan penutup, guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum jelas kemudian guru menugaskan siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah mereka terima.

c. Hasil Tes Siklus I

Pada siklus I ini terdapat 3 pertemuan. Setiap pertemuan, siswa menyimak satu cerita anak yang diputarkan melalui laptop yang disambungkan pada LCD proyektor. Setiap pertemuan berbeda judul cerita anak yang diputarkan. Pada pertemuan pertama cerita yang siswa simak berjudul “Rasta Sang Pangeran”, kemudian cerita anak pada pertemuan kedua berjudul “Bandul Ajaib”,

sedangkan judul cerita anak pada pertemuan ketiga yaitu “Christopher Columbus”. Dari masing-masing cerita anak tersebut disusun 10 soal tes untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap isi cerita anak yang disimak. Secara singkat hasil keterampilan menyimak cerita anak pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Nilai Keterampilan Menyimak Cerita Anak di Kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan melalui Penggunaan Media Animasi Audio Visual pada Siklus I

Pertemuan	Ketuntasan				Prestasi Rata-rata Kelas
	KKM	%	Belum KKM	%	
1	21	58,33	15	41,67	67,78
2	23	63,89	13	36,11	68,06
3	29	80,56	7	19,44	75,28
Jumlah	73	202,78	35	97,22	211,12
Rata-rata	24,33	67,59	11,67	32,41	70,37

Tabel di atas menunjukkan pada pertemuan pertama prestasi rata-rata kelas menyimak cerita anak yang diperoleh yaitu 67,78 atau meningkat 24,72 dari hasil pratindakan yang rata-rata nilai menyimak cerita anaknya 43,06. Hasil rata-rata prestasi siswa pada pertemuan kedua sebesar 68,06 meningkat 25,00 dari hasil rata-rata pratindakan. Sedangkan pada pertemuan ketiga rata-rata prestasi kelas dalam menyimak cerita anak yaitu 75,28 atau meningkat 32,22. Untuk persentase ketuntasan KKM pun setiap pertemuannya meningkat, namun belum seluruh siswa yang memenuhi ketuntasan KKM yaitu 70 untuk pelajaran bahasa Indonesia. Pada pertemuan pertama masih 15 siswa yang belum mencapai KKM, namun jumlah ini menurun dari hasil pratindakan yang berjumlah 29. Untuk pertemuan kedua sebanyak 13 siswa belum mencapai KKM, sedangkan untuk pertemuan ketiga berjumlah 7 orang dari

keseluruhan siswa yang berjumlah 36. Dari tiap pertemuan terlihat peningkatan yang sangat baik, terlihat dari rata-rata ketuntasan KKM selama satu siklus mencapai 67,59%.

d. Hasil Observasi Siklus I

Data diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan dengan mengacu pada lembar observasi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dalam hal ini yang diobservasi adalah kegiatan siswa dan guru selama pembelajaran bahasa Indonesia, dari mulai pendahuluan (kegiatan awal) sampai dengan penutup (kegiatan akhir). Dalam mengobservasi aktivitas siswa digunakan rubrik lembar observasi sebagai pedoman penilaian sebagai alat bantu untuk memudahkan observasi siswa satu kelas yang berjumlah 36 siswa. Lembar observasi aktivitas siswa, lembar aktivitas guru, dan rubrik lembar observasi terdapat dalam lampiran (halaman 133-154).

Aspek-aspek yang diamati berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat. Pada siklus pertama ini guru diamati sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP. Sedangkan untuk aktivitas siswa sudah diklasifikasikan sesuai dengan rubrik lembar observasi. Untuk hasil lembar observasi terdapat pada lampiran. Berikut skor penilaian terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran.

Tabel 4. Nilai Observasi Aktivitas Siswa Kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan dalam Keterampilan Menyimak Cerita Anak melalui Media Animasi Audio Visual pada Siklus I

No	Pertemuan	$nilai = \frac{skor\ yang\ dicapai}{skor\ maksimal} \times 100$
1.	I	76,92
2.	II	86,15
3.	III	90,77

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada pertemuan pertama nilai observasi aktivitas siswa berjumlah 76,92. Penghitungan ini didapat dari jumlah masing-masing skor dari aspek yang diamati kemudian dikalikan 100 lalu dibagi skor maksimal penilaian yaitu 65. Begitu juga dengan pertemuan kedua dan ketiga.

Pada kegiatan awal, diamati lebih dari setengah kelas memperhatikan guru membuka pelajaran, sedangkan murid lainnya ada yang mengobrol maupun bermain dengan alat tulisnya, begitu pula di pertemuan yang kedua, sedangkan untuk pertemuan ketiga sudah terlihat seluruh siswa yang memperhatikan guru pada saat membuka pelajaran. Lebih dari 18 siswa atau setengah murid di kelas sudah berada dalam kondisi belajar yang kondusif pada pertemuan pertama dan kedua, sedangkan pada pertemuan ketiga teramati semua siswa sudah terkondisi kondusif untuk belajar. Untuk aspek yang diamati pada point c yaitu siswa merespon apersepsi guru dengan menjawab pertanyaan, lebih dari 9 siswa sudah melakukannya sedangkan siswa lainnya terlihat mengobrol atau ada juga yang tidak menjawab pertanyaan dari guru, sedangkan untuk pertemuan kedua dan ketiga teramati lebih dari 18 siswa sudah merespon dan menjawab pertanyaan guru. Untuk point d lebih dari atau sama dengan 9 siswa yang bersikap tenang saat guru

menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan pertama, sedangkan pertemuan kedua dan ketiga lebih dari 18 siswa yang melakukannya, sedang siswa yang lainnya terlihat mengobrol dan melamun.

Pada kegiatan inti siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru tentang menyimak cerita anak berjumlah lebih dari 9 siswa atau 25% lebih pada pertemuan pertama, selebihnya terlihat mengobrol, melamun, dan ada pula yang menjahili temannya. Hal itu nampak berbeda pada pertemuan kedua dan ketiga. Untuk pertemuan kedua lebih dari 18 siswa atau lebih dari 50% siswa yang sudah memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru, sedangkan pada pertemuan ketiga terjadi peningkatan yaitu semua siswa nampak memperhatikan penjelasan dari gurunya dengan baik. Aspek berikutnya yang diamati yaitu lebih dari 9 siswa sudah terkondisikan secara fisik dan mental untuk menyimak cerita anak yang diputar melalui media animasi audio visual pada pertemuan pertama. Peneliti mengamati siswa lainnya masih nampak bingung dan mengobrol. Lain halnya dengan pertemuan kedua dan ketiga dimana seluruh siswa sudah nampak terkondisi dan siap untuk menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual. Untuk aspek selanjutnya yaitu siswa menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual yang sedang diputar, peneliti mengamati semua siswa sudah melaksanakannya, baik itu pertemuan pertama, kedua, maupun ketiga. Setelah menyimak cerita anak, para siswa harus mengerjakan soal yang berkaitan dengan isi cerita anak yang telah mereka simak melalui media animasi audio visual. Untuk pertemuan pertama lebih dari 9 siswa

mengerjakan soal dengan saling mengobrol, sedangkan untuk pertemuan kedua lebih dari 18 siswa mengerjakan soal tersebut disertai dengan mengobrol, begitu pula dengan pertemuan ketiga. Aktivitas siswa selanjutnya adalah mengumpulkan hasil pekerjaannya pada guru, nampak seluruh siswa sudah melaksanakannya pada ketiga pertemuan tersebut. Kemudian siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas secara bergiliran, sedangkan siswa lainnya dapat memberikan masukan ataupun sanggahan apabila terdapat ketidakcocokan jawaban. Dalam hal ini lebih dari 18 siswa melakukannya dengan baik pada pertemuan satu sampai tiga. Kemudian secara bersama-sama para siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan hasil pekerjaan dan presentasinya. Untuk tiga pertemuan, lebih dari setengah siswa di kelas melakukannya dengan baik.

Dalam kegiatan akhir (penutup) lebih dari 18 siswa melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar dengan dibantu guru, tapi masih ada juga siswa yang hanya diam atau tidak memperhatikan. Setelah itu semua siswa menerima tugas untuk mempelajari kembali materi yang telah mereka terima oleh guru di rumah.

a. Refleksi

Tahap keempat dalam penelitian tindakan kelas ini adalah refleksi. Refleksi merupakan kegiatan untuk mengungkapkan kembali apa yang sudah dilakukan, menguraikan informasi, mengkaji secara mendalam kekurangan dan kelebihan tindakan tersebut. Dalam tahap refleksi, peneliti dan guru melakukan evaluasi proses pembelajaran menyimak cerita anak yang telah

dilakukan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan keterampilan menyimak cerita anak menggunakan media animasi audio visual.

Berdasarkan hasil siklus I, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak cerita anak dengan menggunakan media animasi audio visual dapat meningkat. Namun masih ada 7 siswa yang belum mencapai KKM, oleh karena itu diperlukan perbaikan pembelajaran pada siklus II.

Berdasarkan tes pascatindakan siklus I dapat diketahui adanya peningkatan nilai rata-rata dari tes pratindakan ke tes pascatindakan siklus I yaitu dari 43,06 menjadi 70,37, sedangkan siswa yang sudah tuntas tes keterampilan menyimak cerita anak yang sesuai dengan KKM yaitu meningkat 48,85%, dari 19,44% menjadi 67,59%. Selain itu, dalam tindakan siklus I masih terdapat hambatan yang dialami siswa selama proses pembelajaran menyimak cerita anak menggunakan media animasi audio visual. Berdasarkan hasil observasi, hambatan yang dialami siswa yaitu siswa masih kesulitan untuk mengerjakan soal yang berkaitan dengan cerita anak yang telah disimaknya karena sebelum menyimak, guru tidak mengingatkan siswa agar membuat catatan yang mereka anggap penting saat menyimak. Hanya sedikit siswa yang membuat catatan saat menyimak, hal itu pun mempengaruhi nilai tes mereka. Untuk pertemuan kedua guru sudah mengingatkan siswa untuk membuat catatan ketika menyimak, tapi hanya sebagian saja yang membuat catatan, sedangkan untuk pertemuan ketiga siswa sudah sadar akan pentingnya membuat catatan.

Hambatan tersebut harus segera diatasi agar peningkatan keterampilan menyimak cerita anak menggunakan media animasi audio visual dapat berhasil sesuai rencana, untuk itu pada siklus kedua, guru akan memastikan siswa untuk membuat catatan penting ketika menyimak cerita anak dengan media animasi audio visual agar mereka tidak kesulitan dalam mengerjakan soal, karena pada usia siswa SD mempunyai rentang perhatian yang pendek (*short attention span*) dibandingkan dengan usia di atasnya (Brown, 2001: 88). Secara keseluruhan pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar menyimak cerita anak menggunakan media animasi audio visual berjalan dengan lancar.

Disamping hambatan tersebut, beberapa hal yang positif juga telah diraih oleh siswa dalam proses tindakan siklus I ini. Beberapa hal positif itu adalah sebagai berikut.

- 1) Siswa mulai nampak antusias dalam mengikuti pembelajaran menyimak cerita anak karena media yang digunakan guru merupakan hal yang baru untuk mereka, selain itu media tersebut bisa didengar dan dilihat sehingga siswa tidak perlu susah-susah membayangkan cerita yang didengarnya.
- 2) Siswa mulai aktif dalam pembelajaran, siswa aktif saat guru melakukan tanya jawab.

Berdasarkan hasil pengamatan, hasil tes yang telah diperoleh, serta hasil refleksi yang telah dilakukan, hasil yang diperoleh dirasakan belum maksimal. Untuk itu, disusunlah rencana perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus selanjutnya, yakni siklus kedua. Adapun perbaikan yang akan

diterapkan pada siklus II adalah dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan namun juga terkendali, tidak membuat suasana kelas menjadi tegang, serta dalam menyimak siswa harus dipastikan betul-betul dalam keadaan yang siap, tidak dengan mengobrol dengan teman, dan selalu menyiapkan alat tulisnya untuk mencatat hal-hal penting. Begitupun dengan guru harus selalu mengingatkan siswanya dan menyiapkan dengan benar kondisi siswa dalam menyimak.

3. Deskripsi Hasil Siklus II

a. Perencanaan Pelaksanaan

Perencanaan tindakan dalam siklus II dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1) Pelaksanaan tindakan pada siklus II direncanakan sebanyak 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit dalam setiap pertemuan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi yang masih sama dengan siklus I yaitu menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual.
- 2) Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- 3) Mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk memutar media animasi audio visual, yaitu laptop, LCD Proyektor, speaker dan juga kabel.
- 4) Melakukan perbaikan pada proses pembelajaran. Perbaikan tersebut yaitu siswa disiapkan dengan benar untuk menyimak cerita anak, apabila masih ada yang gaduh, mengobrol, atau melamun, guru tidak akan memulai pelajaran, dan memastikan siswa agar menyiapkan alat tulisnya.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan siklus II merencanakan pelaksanaan tindakan untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sekaligus mempersiapkan cerita anak yang akan siswa simak. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran menyimak cerita anak yaitu media animasi audio visual yang akan diproyeksikan dengan menggunakan LCD proyektor disiapkan.

Siklus II terdiri dari 3 kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan pada siklus II dideskripsikan sebagai berikut.

1) Pertemuan I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 7 Februari 2013. Pada pertemuan pertama di siklus kedua ini, indikator yang digunakan masih sama yaitu menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan, menentukan tema cerita anak, menentukan latar cerita anak, dan menentukan pesan atau amanat yang terkandung dalam cerita anak.

Langkah-langkah yang dilakukan guru pada pertemuan pertama ini yaitu guru membuka pelajaran dengan salam dan menanyakan kabar siswa. kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang pembelajaran menyimak yang telah dilakukan pada minggu yang lalu, kemudian guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk mengecek pemahaman siswa terhadap cerita anak.

Pada kegiatan inti, yaitu guru memberikan penjelasan mengenai menyimak, seperti sikap apa yang harus dilakukan ketika menyimak, tujuan menyimak nanti agar dapat menjawab soal-soal, serta mengkondisikan siswa

agar bisa menyimak dengan baik. Guru juga meminta para siswa untuk menyiapkan alat tulis dan mencatat nama-nama tokoh, nama tempat, amanat, serta hal-hal yang dianggap penting dalam cerita tersebut sehingga siswa dapat menjawab soal-soal dengan baik dan benar.

Sebagian besar siswa menyimak cerita anak yang berjudul “Sup Batu” dengan baik dan terlihat sangat antusias dan semangat dalam menyimak, namun ada pula yang terlihat biasa-biasa saja. Sambil menyimak, siswa juga mencatat hal-hal yang disimaknya. Sedangkan guru memperhatikan sikap anak didiknya sewaktu menyimak. Setelah selesai menyimak, para siswa mendapatkan soal yang berkaitan dengan cerita anak yang baru disimak dari guru. Seluruh siswa mengerjakan soal secara individu. Ketika mengerjakan soal siswa terlihat lebih mudah mengerjakannya karena sudah mempunyai catatan, dan mereka bisa lebih mengingat cerita karena selain mendengarkan, mereka juga bisa melihat gambarnya. Setelah selesai mengerjakan soal, siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya pada guru, kemudian beberapa siswa maju untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya, sedangkan siswa lainnya memperhatikan dan mendiskusikan hasil pekerjaan mereka. Selama diskusi berlangsung, guru membantu apabila siswa ada yang salah menjawab atau merasa kesulitan. Kegiatan diskusi berjalan sangat baik, siswa terlihat lebih aktif dan berebutan ingin mempresentasikan hasil pekerjaannya, kemudian sebagian besar siswa menyimpulkan hasil pekerjaannya dengan bimbingan guru.

Pada bagian akhir pembelajaran, siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan seputar pembelajaran menyimak tersebut, seperti tokoh-tokohnya siapa saja, amanatnya apa dan kesulitannya apa saja. Guru mengarahkan pertanyaan tersebut kepada siswa yang lain agar bisa menjawab pertanyaan temannya. Para siswa pun menjawab baik secara bersamaan maupun ada yang tunjuk tangan, lalu disimpulkan kembali oleh guru. Kemudian seluruh siswa menerima tugas rumah untuk mempelajari kembali materi yang telah mereka pelajari.

2) Pertemuan II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 11 Februari 2013. Pada hari Senin, dengan 2 jam pelajaran (2x35 menit). Pada pertemuan kedua di siklus II ini, indikator dan tujuan pembelajaran yang digunakan masih sama dengan pertemuan sebelumnya.

Langkah-langkah yang dilakukan guru pada pertemuan kedua ini yaitu guru menyapa siswa serta memastikan siswanya dalam keadaan belajar yang kondusif. Kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswanya tentang tokoh-tokoh yang ada pada pertemuan yang sebelumnya yaitu dalam cerita anak yang berjudul "Sop Batu". Sebagian besar siswa merespon pertanyaan dari guru, ada yang menjawab dengan keras, ada pula yang masih diam saja sambil memainkan alat tulisnya. Selanjutnya guru bertanya pada siswa yang dilihatnya tidak memperhatikan, sehingga saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran, terlihat semua siswa sudah memperhatikan.

Pada kegiatan inti, yaitu siswa dijelaskan kembali tentang menyimak. Pada pertemuan ini siswa akan menyimak cerita anak yang berjudul “Lomba Lari”. Semua siswa terlihat memperhatikan penjelasan dari guru. Kemudian siswa dikondisikan untuk menyimak cerita anak yang akan diputar melalui LCD proyektor. Siswa diminta untuk menyiapkan alat tulisnya, menyimpan buku-buku yang lain ke dalam tas, serta bersikap tenang dan santai untuk menyimak. Seluruh siswa terlihat senang menikmati film animasi yang disimaknya. Setelah selesai menyimak, siswa diberi lembaran soal oleh guru. Kemudian para siswa mengerjakan soal yang berkaitan dengan cerita anak yang telah mereka simak. Semua siswa mengerjakan soal secara individu. Mereka melihat kembali catatan mereka sewaktu menyimak untuk mempermudah dalam mengerjakan soal. Tidak memerlukan waktu lama, kemudian siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya kepada guru. Kemudian guru bertanya kepada siswa siapa yang mau maju ke depan untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya. Kemudian beberapa siswa mengacungkan jarinya, setelah itu guru menunjuk siswa tersebut untuk maju ke depan kelas. Siswa tersebut membacakan hasil pekerjaannya, kemudian ketika salah menjawab soalnya, siswa yang lain membenarkan. Kegiatan diskusi pun berjalan lancar. Kemudian siswa menyimpulkan hasilnya dengan bimbingan guru.

Pada kegiatan penutup, siswa diberi kesempatan untuk bertanya, lalu para siswa pun mengacungkan jarinya. Lalu terjadilah tanya jawab, kemudian

siswa diberi tugas untuk mempelajari kembali materi yang telah dipelajarinya di rumah.

3) Pertemuan III

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 14 Februari 2013 pada hari Kamis. Pada pertemuan ketiga di siklus II ini, indikator yang digunakan adalah menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan, menentukan tema, latar, serta amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita anak.

Langkah-langkah yang dilakukan guru pada pertemuan ketiga ini yaitu guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. Kemudian guru melakukan tanya-jawab dengan siswa seputar cerita anak pada pembelajaran yang lalu. Siswa pun menjawab pertanyaan dari guru, lalu terlihat beberapa siswa menanyakan kembali tentang berbagai hal yang ada di benaknya. Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran seperti siswa supaya mengerti tokoh-tokoh dalam cerita anak, baik tokoh protagonis maupun tokoh antagonis, juga supaya tahu akibatnya berbuat baik dan tidak baik. Semua siswa terlihat tenang dan memperhatikan penjelasan dari guru. Kemudian siswa disiapkan untuk menyimak cerita anak yang berjudul "Galileo Galilei". Siswa menyiapkan alat tulisnya untuk mencatat hal-hal penting dan menghindarkan semua hal atau peralatan yang tidak diperlukan. Siswa mengatur posisi duduk dan kursinya agar dapat menyimak nyaman dan setenang mungkin. Kemudian siswa pun mulai menyimak dengan baik. Mereka memperhatikan cerita anak tersebut, mendengarkan dengan seksama,

serta menulis apa saja yang mereka anggap penting. Setelah selesai menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, para siswa dibagikan lembaran soal yang telah disiapkan, kemudian sebagian besar siswa mengerjakan secara individu, namun ada beberapa yang saling bertanya pada temannya. Setelah selesai mengerjakan soal, siswa maju bergiliran ke depan untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya, sedangkan siswa yang lain memperhatikan dan menanggapi. Diskusi pun selesai, siswa dibantu guru untuk menyimpulkan hasilnya.

Pada kegiatan penutup ini, tanya jawab pun berlangsung seputar cerita anak yang telah mereka simak. Kemudian siswa menerima tugas dari guru untuk mempelajari kembali di rumah materi yang telah mereka terima.

c. Hasil Observasi/Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan terlihat siswa sangat antusias dan semangat dalam siklus II ini untuk menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual. Terlihat siswa lebih tenang saat mengikuti pembelajaran, tidak terlalu ramai dan sangat memperhatikan. Saat guru melakukan kegiatan tanya-jawab, siswa sangat aktif dan tidak malu-malu untuk bertanya maupun menjawab. Apabila akan diputar cerita anak, siswa terlihat senang dan selalu menyiapkan alat tulisnya untuk mencatat hal-hal penting. Dalam data lembar observasi terlihat bahwa sudah sebagian besar siswa, atau lebih dari setengah populasi di kelas yang sudah mengikuti pembelajaran dengan baik, namun memang masih ada segelintir siswa yang terkadang mengobrol atau bermain sendiri.

Dalam mengerjakan tes, siswa mengasah keterampilan menyimak cerita anak dengan menggunakan media animasi audio visual. Setelah dilaksanakan pembelajaran menyimak cerita anak melalui penggunaan media animasi audio visual, hasil keterampilan menyimak cerita anak siswa kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi pada siklus II selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan nilai yang diperoleh pada setiap pertemuan pada siklus II (dalam lampiran) nilai menyimak cerita anak sangat tinggi, tingginya nilai ini disebabkan oleh sebagian besar siswa yang sudah mampu mencerna cerita anak tersebut, mampu mengingat ceritanya dan tidak lupa membuat catatan yang sangat membantu guna mengerjakan soal. Secara singkat hasil keterampilan menyimak cerita anak pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Nilai Keterampilan Menyimak Cerita Anak di Kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan melalui Penggunaan Media Animasi Audio Visual pada Siklus II

No	Tatap muka	Rata-rata
1	Pertemuan 1	80,83
2	Pertemuan 2	96,11
3	Pertemuan 3	93,61
Jumlah		270,55
Rata-rata		90,18

Pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa pada pertemuan pertama siklus kedua rata-rata hasil menyimak cerita anak sebesar 80,83. Pada pertemuan kedua siklus II hasil rata-rata keterampilan menyimak cerita anak meningkat 15,28 menjadi 96,11. Pada pertemuan ketiga rata-rata keterampilan menyimak cerita anak mengalami penurunan nilai sebesar 2,5 menjadi 93,61. Penurunan

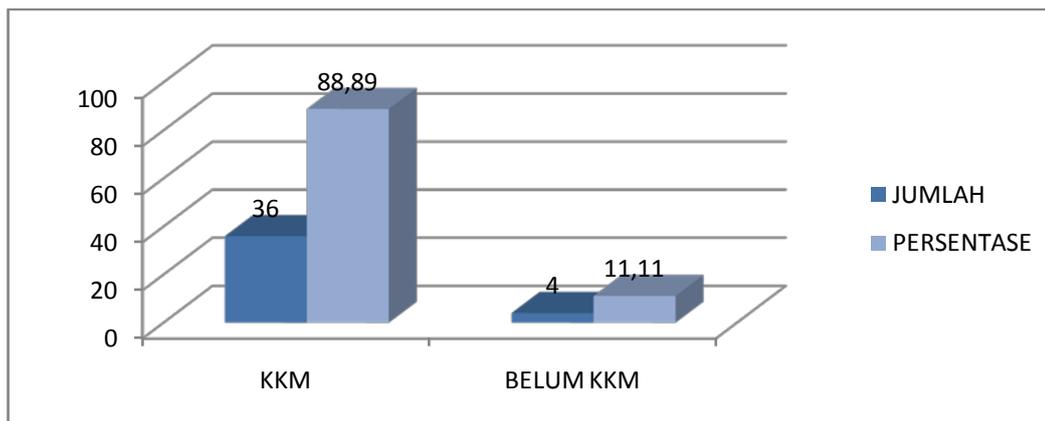
skor ini disebabkan karena cerita anak yang siswa simak terlalu rumit dan siswa merasa agak kesulitan, terutama nama-nama tokoh cerita anak yang terdengar asing bagi mereka. Persentase ketuntasan KKM dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 6. Persentase Ketuntasan Nilai Keterampilan Menyimak Cerita Anak di Kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan melalui Penggunaan Media Animasi Audio Visual pada Siklus II

Pertemuan	Ketuntasan			
	KKM	%	Belum KKM	%
1	32	88,89	4	11,11
2	36	100	0	0
3	36	100	0	0
Jumlah	104	288,89	4	11,11
Rata-rata	34,67	96,30	1,33	3,70

Berdasarkan nilai di atas dapat dilihat pada pertemuan pertama siklus II, siswa yang nilainya telah memenuhi KKM sebanyak 32 siswa atau sekitar 88,89% dari 36 siswa. Pertemuan kedua jumlah siswa yang telah memenuhi KKM sebanyak 36 siswa atau seluruh siswa yaitu 100%. Pada pertemuan ketiga pun semua nilai siswa telah memenuhi KKM atau 100%.

Hasil ketuntasan keterampilan menyimak cerita anak siswa kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi, Jakarta Selatan pada siklus II dapat disajikan dalam grafik histogram sebagai berikut.



Gambar 3. Grafik Hasil Menyimak Cerita Anak melalui Penggunaan Media Animasi Audio Visual di Kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan pada Siklus II

1) Refleksi

Tahap keempat dalam penelitian tindakan kelas ini adalah refleksi. Dalam kegiatan refleksi, dampak implementasi tindakan yang telah dilaksanakan dalam tiga pertemuan tersebut dievaluasi dan dianalisis. Hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan siswa dalam pembelajaran menyimak cerita anak melalui penggunaan media animasi audio visual yang berhasil pada siklus II.

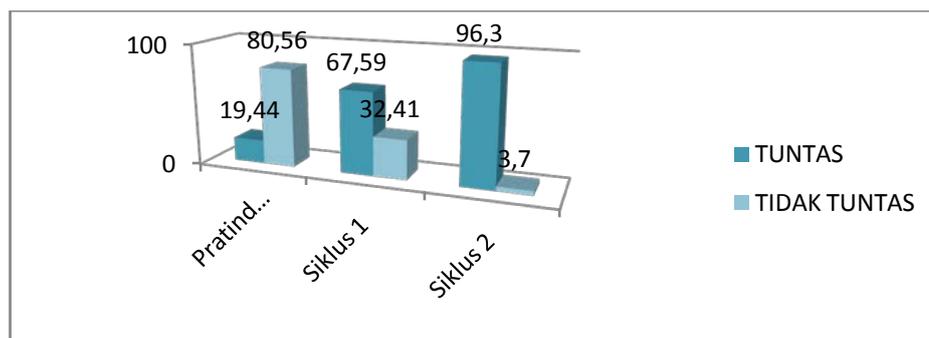
Pada siklus II pertemuan ke-3 rata-rata nilai menyimak cerita anak mengalami penurunan skor dari 96,11 pada pertemuan 2 menjadi 93,61 pada pertemuan 3 atau menurun sebesar 2,5. Penurunan skor ini bukan disebabkan oleh guru atau siswa secara langsung, tetapi disebabkan oleh cerita anak yang lebih sulit dari cerita anak pada pertemuan sebelumnya, serta nama-nama tokohnya yang sulit diucapkan karena merupakan tokoh asing. Waktu menyimak pun lebih lama daripada sebelumnya karena cerita anak ini lebih panjang sehingga siswa kesulitan untuk mengingat jalan ceritanya. Namun,

nilai rata-rata tes siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Nilai rata-rata tes menyimak cerita anak siklus II adalah 96,30 yakni meningkat sebesar 25,93 dari nilai rata-rata siklus I sebesar 70,37, sedangkan siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal meningkat 28,71%, dari 67,59% menjadi 96,30%. Hasil dirasa sudah cukup memuaskan, karena indikator keberhasilan dalam penelitian ini sudah tercapai maka penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus III.

Tabel 7. Perbandingan Hasil Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1.	Persentase tingkat ketuntasan siswa	19,44%	67,59%	96,30%
2	Rata-rata hasil keterampilan menyimak cerita anak	43,06	70,37	90,18
3.	Peningkatan hasil		27,31	19,81

Selanjutnya peningkatan KKM dapat dilihat dari penyajian grafik histogram berikut.



Gambar 4. Grafik Ketuntasan Menyimak Cerita Anak pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Sebelum dilaksanakan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan observasi dan pengamatan terhadap hasil keterampilan menyimak cerita anak.

Pada kondisi awal rata-rata nilai kelas sebesar 43,06, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu 70. Dari 36 siswa hanya 19,44% atau sekitar 7 siswa yang mendapatkan nilai sesuai KKM, sedangkan 29 siswa belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 43,06. Nilai rata-rata tersebut masih di bawah nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 70. Kondisi ini disebabkan oleh siswa kurang memahami cerita anak yang diperdengarkan karena tanpa menggunakan media apapun, padahal untuk usia siswa SD masih dalam tahap operasional kongkrit (Rini Hildayani, 2007: 3.10), dimana siswa tidak akan bisa memahami konsep tanpa benda-benda kongkrit, gambar, atau simbol. Siswa menjadi kesulitan untuk berimajinasi dengan hanya mendengarkan cerita yang dibacakan guru. Siswa pun kesulitan mengingat cerita anak yang didengarnya, terlebih lagi fokus siswa menjadi terpecah karena sambil mendengarkan cerita anak yang dibacakan guru, pandangan siswa kemana-mana, ada yang melihat ke luar kelas dan pandangan kosong atau melamun. Sesungguhnya anak-anak akan menunjukkan rentang perhatian yang rendah (*short attention span*) pada saat mereka berhadapan dengan hal-hal yang menurut mereka membosankan, tidak berguna, dan terlalu sulit (Brown, 2001: 88), terlebih lagi rentang perhatian

siswa SD lebih rendah daripada usia di atasnya. Faktor tersebut merupakan penyebab hasil menyimak siswa rendah.

Hasil observasi pembelajaran menyimak cerita anak pada kondisi awal yaitu siswa merasa tidak mampu bahkan tidak berminat dalam mengerjakan soal menyimak sehingga cenderung mengabaikan tugas menyimak yang diberikan oleh guru, dan menganggap menyimak itu tidak penting. Siswa cenderung hanya sebagai penerima materi dan tidak mempunyai semangat dalam belajar.

Pada siklus I, setelah dilaksanakan pembelajaran menyimak cerita anak melalui penggunaan media animasi audio visual, pada pertemuan pertama dengan rata-rata kelas menyimak cerita anak yang diperoleh yaitu 67,78 atau meningkat 24,72 dari hasil pratindakan yang rata-rata hasil menyimak cerita anaknya sebesar 43,06. Hasil rata-rata siswa pada pertemuan 2 sebesar 68,06 meningkat 25,00 dari hasil rata-rata pratindakan. Pada pertemuan ketiga rata-rata keterampilan menyimak meningkat cukup signifikan yaitu menjadi 75,28. Dibanding dengan pratindakan, pada pertemuan ke-3 nilai meningkat sebesar 32,22. Namun dalam pertemuan ke-3 ini masih ada 7 siswa yang belum memenuhi KKM, maka penelitian berlanjut ke siklus II.

Data yang diperoleh masih rendah. Pada pertemuan 1 dari 36 siswa hanya 58,33% atau sekitar 21 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM, sedangkan 15 siswa atau sekitar 41,67% belum mencapai ketuntasan. Pada pertemuan kedua dari 36 siswa sekitar 23 siswa atau sekitar 63,89% siswa yang telah memenuhi KKM, sedangkan 13 siswa atau sekitar 36,11 siswa yang nilainya

tidak memenuhi KKM. Pada pertemuan ketiga jumlah siswa yang nilainya telah memenuhi KKM meningkat signifikan dari 36 siswa, sebanyak 29 siswa sudah memenuhi KKM atau sebesar 80,56%. Nilai rata-rata siswa dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga sebesar 70,37. Rata-rata jumlah siswa yang memenuhi KKM sebesar 24,33 atau sekitar 67,59% sedangkan 35 atau sekitar 11,67% siswa belum memenuhi KKM.

Pertemuan pertama siklus kedua nilai rata-rata hasil menyimak cerita anak sebesar 80,83 meningkat 10,46 dari nilai rata-rata menyimak pada siklus I, yaitu 70,37. Pada pertemuan kedua siklus 2 hasil rata-rata keterampilan menyimak cerita anak meningkat 25,74 menjadi 96,11. Pada pertemuan ketiga rata-rata keterampilan menyimak cerita anak mengalami penurunan nilai sebesar 2,5 menjadi 93,61, tetapi tetap meningkat sebesar 23,24 dari rata-rata siklus I. Penurunan nilai ini disebabkan karena cerita anak yang lebih sulit dari cerita anak pada pertemuan sebelumnya, serta nama-nama tokohnya yang sulit diucapkan karena merupakan tokoh asing. Waktu menyimak pun lebih lama daripada sebelumnya karena cerita anak ini lebih panjang sehingga siswa kesulitan untuk mengingat jalan ceritanya. Namun, nilai rata-rata tes siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Nilai rata-rata tes menyimak cerita anak siklus II adalah 96,30 yakni meningkat sebesar 25,93 dari nilai rata-rata siklus I sebesar 70,37. Sedangkan siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal meningkat 28,71%, dari 67,59% menjadi 96,30%.

Pertemuan pertama siklus II, siswa yang nilainya telah memenuhi KKM sebanyak 32 siswa atau sekitar 88,89%. Pertemuan kedua jumlah siswa yang

telah memenuhi KKM sebanyak 26 siswa atau 100%. Pertemuan ketiga pun semua nilai siswa telah memenuhi KKM atau 100%. Rata-rata siswa yang sudah memenuhi KKM pada siklus II ini sejumlah 96,30% dan yang belum mencapai KKM 3,70%.

Berdasarkan hasil pengamatan terlihat siswa sangat antusias dan semangat dalam siklus II ini untuk menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual. Terlihat siswa lebih tenang saat mengikuti pembelajaran, tidak terlalu ramai dan sangat memperhatikan. Saat guru melakukan kegiatan tanya-jawab, siswa sangat aktif dan tidak malu-malu untuk bertanya maupun menjawab. Apabila akan diputar cerita anak, siswa terlihat senang dan selalu menyiapkan alat tulisnya untuk mencatat hal-hal penting. Dalam data lembar observasi terlihat bahwa sudah sebagian besar siswa, atau lebih dari setengah populasi di kelas yang sudah mengikuti pembelajaran dengan baik, namun memang masih ada segelintir siswa yang terkadang mengobrol atau bermain sendiri.

Secara keseluruhan, hasil siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik. Hasil rata-rata keterampilan menyimak cerita anak pada kondisi awal yaitu 43,06 (belum memenuhi kriteria KKM yang ditentukan). Dengan perolehan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 20 dan dengan persentase ketuntasan sebesar 19,44%. Pada siklus I rata-rata keterampilan menyimak cerita anak menjadi 70,73 dengan perolehan nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 50, serta persentase ketuntasan sebesar 67,59%. Rata-rata hasil nilai menyimak siklus II yaitu 90,18, hal ini menunjukkan

peningkatan yang cukup signifikan, yaitu meningkat sebesar 19,81 dari nilai rata-rata siklus II dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60 dan persentase ketuntasan sebesar 96,30%.

Berdasarkan uraian pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi audio visual dapat meningkatkan hasil keterampilan menyimak cerita anak. Seluruh siswa kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan sudah memenuhi KKM, sehingga penelitian tidak dilanjutkan ke siklus III, dan dihentikan pada siklus II.

C. Keterbatasan Peneliti

Penggunaan media animasi audio visual yang berhasil meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak dan meningkatkan keaktifan siswa pada saat pembelajaran belum tentu berhasil jika digunakan pada sekolah lain.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data atas hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media animasi audio visual dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak. Hasil tersebut berdasarkan hasil pada kondisi awal rata-rata keterampilan menyimak cerita anak sebesar 43,06 yang meningkat menjadi 70,37 atau meningkat 63,42% dari pratindakan. Pada siklus II meningkat menjadi 90,18 atau meningkat 42,36% dari hasil siklus I. Jumlah siswa yang memenuhi KKM juga mengalami peningkatan, pada kondisi awal hanya 7 dari 36 siswa atau 19,44% siswa yang memenuhi KKM. Pada siklus I meningkat menjadi 24,33 dari 36 siswa yang merupakan rata-rata pertemuan 1 sampai 3 yang memenuhi KKM atau meningkat 67,59%. Pada siklus II siswa yang memenuhi KKM meningkat 96,30%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh, maka dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi siswa

- a. Agar meningkatkan kemampuan belajar khususnya menyimak cerita anak dengan sering melatih keterampilan menyimaknya.
- b. Dalam menyimak hendaknya memperhatikan dengan sebaik-baiknya agar mampu menjawab pertanyaan dengan benar dan mampu meningkatkan keterampilan menyimak.

2. Bagi guru

- a. Setelah mengetahui hasil peningkatan keterampilan menyimak cerita anak menggunakan media animasi audio visual ini, maka bagi guru yang belum

menggunakan media dalam pembelajaran menyimak dapat menggunakan media pembelajaran khususnya media animasi audio visual.

- b. Apabila guru memanfaatkan media animasi audio visual hendaknya mempersiapkan media tersebut secara baik, mempertimbangkan kelas yang akan digunakan, dan jam pelajaran yang akan digunakan untuk pembelajaran menyimak. Hal ini harus diperhatikan supaya pembelajaran menyimak dapat efektif dan tidak mengganggu proses pembelajaran mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz Abdul Majid. (2006). *Mendidik Dengan Cerita*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Andre Rinanto. (1982). *Peranan media audio visual dalam pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya: Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Grafindo Persada.
- Aristo Rahadi. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Azhar Arsyad. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Badudu JS., Zain Sutan Muhammad. (1996). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Budi Susetyo. 2008. Penilaian Hasil Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. *Jurnal Himpunan Evaluasi Pendidikan Indonesia*. Hlm. 1-21.
- Brown, H. Douglas. (2000). *Principles of language learning and teaching*. San Francisco: Prentice Hall Regent, England Cliff.
- _____. (2001). *Teaching by principles; an interactive approach to language learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Burhan Nurgiyantoro. (2007). *Sastra Anak*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- _____. (2010). *Penilaian Pembelajaran Berbahasa*. Yogyakarta: BPFPE.
- Cameron, L. (2001). *Teaching Language to young learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Christian Tirtha. (2006). *Animasi Harus Punya Pesan*. Diunduh dari <http://www.its.ac.id/berita.php?nomer=2460> tanggal 22 Februari jam 19:45.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum 2006 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2006. *Sistem Penilaian KTSP SMA*. Diakses dari <http://www.slideshare.net/pujimr/sistem-penilaian-ktsp-sma> tanggal 15 Mei jam 20:05.
- Djago Tarigan. (1986). *Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia I*. Jakarta: Depdikbud.

- _____. (1986). *Keterampilan Mendengarkan*. Jakarta: Karunika.
- Henry Guntur Tarigan. (2008). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Ice Sutari KY., Tiem Kartimi, dan Vismaia S.D. (1997). *Menyimak*. Jakarta: Depdikbud.
- Lustantini Septiningsih dkk. (1998). *Memahami Cerita Anak-Anak Studi Kasus Majalah Bobo, Ananda, dan Amanah*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mtholib. (2007). *Pengertian Animasi*. Diunduh dari <http://mtholib.wordpress.com/2007/08/21/pengertian-animasi/> tanggal 5 April 2012 jam 08:15.
- Muhammad Nur Mustakhim. (2005). *Peranan Cerita dalam Pembentukan Anak*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nana Syaodih. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (1989). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rini Hildayani, dkk. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Riris K. Toha Sarumpaet. (2002). *Sastra Masuk Sekolah*. Magelang: Indonesiatara.
- Subyantoro dan Bambang Hartono. (2003). *Pengembangan Kemampuan Berbahasa (Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan, Berbicara, Membaca dan Menulis)*. Makalah disajikan pada Pelatihan Terintegrasi Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi Tahun 2003.
- Subyantoro. (2006). *Profil Cerita untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional; Aplikasi Ancangan Psikolinguistik. Kajian Linguistik dan Sastra, 18 (35).pp. A 183-195. ISSN 0852-9604*. Diunduh dari <http://eprints.Ums.Ac.Id/364/01/19.subyantoro.pdf>
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharianto. (2005). *Dasar-Dasar Teori Sastra*. Semarang: Rumah Indonesia.

- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumarna Surapranata. (2004). *Panduan Penulisan Tes Tertulis, Implementasi Kurikulum 2004/RSD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suratno. (2006). *Peningkatan Menyimak Berita melalui Media Audio Visual dengan Pendekatan Kontekstual Komponen Inquiri pada Siswa Kelas VIIA SMP N I Tarub Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2005/2006*. Skripsi: Unnes.
- Suwarsih Madya. (1994). *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Syaiful B Djamarah. dan Aswan Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2005). *Bercerita untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Dikti.
- Trini Prastati., dan Prasetya Irawan. (2001). *Media Sederhana*. Pusat Antar Universitas untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Wahyudi Siswanto. (2008). *Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: PT Grasindo.

LAMPIRAN

Lampiran 1.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SDN Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan
Kelas/Semester : V/II
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Alokasi waktu : 2 x 35 menit
Pertemuan ke : I

A. Standar Kompetensi

5. Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan.

B. Kompetensi Dasar

5.2 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat).

C. Indikator :

- 5.2.1. Menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan.
- 5.2.2. Menentukan tema cerita anak.
- 5.2.3. Menentukan latar cerita anak.
- 5.2.4. Menentukan amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita anak.

D. Tujuan Pembelajaran

- 1. Setelah menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, siswa mampu menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan dengan benar.
- 2. Setelah menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, siswa mampu menentukan tema cerita anak dengan tepat.

3. Setelah menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, siswa mampu menentukan latar cerita anak dengan tepat.
4. Setelah menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, siswa mampu menentukan tema atau pesan yang terkandung dalam cerita anak dengan benar.

E. Materi Pembelajaran

1. Tokoh
2. Latar atau setting
3. Tema dan amanat

F. Metode Pembelajaran

1. Diskusi
2. Tanya jawab
3. Ceramah

G. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Kegiatan Awal

1. Siswa menjawab salam dari guru sebagai pembuka dalam kegiatan belajar mengajar dan menjawab sapaan guru.
2. Siswa terkondisi untuk memulai pelajaran serta guru bersama siswa mengulang inti pembelajaran yang telah lalu dengan cara tanya jawab.
3. Siswa merespon apersepsi guru dengan menjawab pertanyaan seputar materi yang diketahui siswa mengenai cerita anak.
4. Siswa memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual untuk menentukan tokoh, tema, latar dan amanat cerita anak.

B. Kegiatan Inti

1. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru tentang menyimak cerita anak.

2. Siswa dikondisikan secara fisik dan mental untuk menyimak cerita anak.
3. Siswa diminta menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual yang berjudul *Rasta Sang Pangeran*.
4. Siswa mengerjakan soal esai yang diberikan oleh guru berkaitan mengenai isi cerita anak yang telah mereka simak di antaranya mengenai tokoh, tema, latar dan amanat cerita anak yang berjudul *Rasta Sang Pangeran*.
5. Hasil pekerjaan siswa dikumpulkan.
6. Salah satu siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas secara bergiliran, sedangkan siswa lain dapat memberikan masukan ataupun sanggahan kepada siswa yang sudah mengemukakan hasil kerjanya tadi.
7. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pekerjaan dan presentasi siswa.

C. Kegiatan Akhir

1. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar.
2. Siswa diberi tugas untuk mempelajari kembali materi yang telah mereka terima.

H. Alat/Bahan/Sumber Belajar

1. *Compact Disc (CD)* berisi cerita anak berjudul *Bandul Ajaib*.
2. Proyektor.
3. Laptop.
4. Alat tulis di kelas.

I. Penilaian

1. Bentuk tes : Essay
2. Jenis tes : Tertulis
3. Instrumen tes :

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan cerita anak yang kalian simak secara tepat, singkat, dan benar!

1. Siapakah nama tokoh utama dalam film tersebut?
2. Siapakah yang mengajak Rasta untuk pulang?

3. Siapa yang memberi tahu Rasta untuk berlari dan menyelamatkan diri karena ada pemburu?
4. Siapakah yang mengejar dan mengeroyok Rasta?
5. Apakah tema yang terdapat dalam film “Rasta Sang Pangeran”?
6. Kemanakah para Rusa berlari untuk bersembunyi?
7. Pada waktu kapan Rasta berdoa pada Tuhan untuk dapat menjadi seorang pemimpin?
8. Dimanakah biasanya Rasta bercermin?
9. Apa yang Rasta rasakan setelah ia dapat menyelamatkan diri dari kejaran 3 ekor anjing?
10. Apakah pesan yang terkandung dalam film “Rasta Sang Pangeran”?

Pedoman penilaian menyimak cerita anak

No.	Indikator	No. Soal	Jumlah Soal	Jumlah Skor
1.	Menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan.	1, 2, 3, 4	4	40
2.	Menentukan tema cerita anak.	5	1	10
3.	Menentukan latar cerita anak.	6, 7, 8, 9	4	40
4.	Menentukan tema atau pesan yang terkandung dalam cerita anak.	10	1	10
Jumlah				100

Mengetahui,

Guru kelas



Wagiran, S.Pd.

196204081980031001

Peneliti



Fadlya Sabillah

08108241007

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SDN Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan
Kelas/Semester : V/II
Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia
Alokasi waktu : 2 x 35 menit
Pertemuan ke : II

A. Standar Kompetensi

5. Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan.

B. Kompetensi Dasar

5.2 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat).

C. Indikator :

5.2.1. Menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan.

5.2.2. Menentukan tema cerita anak.

5.2.3. Menentukan latar cerita anak.

5.2.4. Menentukan amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita anak.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, siswa mampu menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan dengan benar.
2. Setelah menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, siswa mampu menentukan tema cerita anak dengan tepat.
3. Setelah menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, siswa mampu menentukan latar cerita anak dengan tepat.

4. Setelah menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, siswa mampu menentukan tema atau pesan yang terkandung dalam cerita anak dengan benar.

E. Materi Pembelajaran

1. Tokoh
2. Latar atau setting
3. Tema dan amanat

F. Metode Pembelajaran

1. Diskusi
2. Tanya jawab
3. Ceramah

G. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Kegiatan Awal

1. Siswa menjawab salam dari guru sebagai pembuka dalam kegiatan belajar mengajar dan menjawab sapaan guru.
2. Siswa terkondisi untuk memulai pelajaran serta guru bersama siswa mengulang inti pembelajaran yang telah lalu yaitu menyimak cerita anak yang berjudul “Rasta Sang Pangeran” dengan cara tanya jawab.
3. Siswa merespon apersepsi guru dengan menjawab pertanyaan seputar materi yang diketahui siswa mengenai cerita anak.
4. Siswa memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual untuk menentukan tokoh, tema, latar dan amanat cerita anak.

B. Kegiatan Inti

1. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru tentang menyimak cerita anak.
2. Siswa dikondisikan secara fisik dan mental untuk menyimak cerita anak.

3. Siswa diminta menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual yang berjudul *Bandul Ajaib*.
4. Siswa mengerjakan soal esai yang diberikan oleh guru berkaitan mengenai isi cerita anak yang telah mereka simak di antaranya mengenai tokoh, tema, latar dan amanat cerita anak yang berjudul *Bandul Ajaib*.
5. Hasil pekerjaan siswa dikumpulkan.
6. Salah satu siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas secara bergiliran, sedangkan siswa lain dapat memberikan masukan ataupun sanggahan kepada siswa yang sudah mengemukakan hasil kerjanya tadi.
7. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pekerjaan dan presentasi siswa.

C. Kegiatan Akhir

1. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar.
2. Siswa diberi tugas untuk mempelajari kembali materi yang telah mereka terima.

H. Alat/Bahan/Sumber Belajar

1. *Compact Disc (CD)* berisi cerita anak berjudul *Bandul Ajaib*.
2. Proyektor.
3. Laptop.
4. Alat tulis di kelas.

I. Penilaian

1. Bentuk tes : Essay
2. Jenis tes : Tertulis
3. Instrumen tes :

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan cerita anak yang kalian simak secara tepat, singkat, dan benar!

1. Siapakah tokoh utama dalam cerita anak yang berjudul “Bandul Ajaib”?
2. Siapakah yang menyuruh Borneo untuk menjual sapinya?
3. Siapa yang menipu Borneo?

4. Siapa yang pergi untuk menjual sapi?
5. Apakah tema dari cerita tersebut?
6. Kemanakah Borneo akan menjual sapi?
7. Apa yang dirasakan Borneo ketika dimarahi ayahnya karena menjual sapi di tengah jalan?
8. Bagaimana perasaan sapi ketika dijual oleh Borneo sebagai kambing?
9. Bagaimana perasaan Ayah Borneo ketika mengetahui Borneo menjual sapi di tengah jalan?
10. Apa pesan yang terdapat dalam film "Bandul Ajaib"?

Pedoman penilaian menyimak cerita anak

No.	Indikator	No. Soal	Jumlah Soal	Jumlah Skor
1.	Menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan.	1, 2, 3, 4	4	40
2.	Menentukan tema cerita anak.	5	1	10
3.	Menentukan latar cerita anak.	6, 7, 8, 9	4	40
4.	Menentukan tema atau pesan yang terkandung dalam cerita anak.	10	1	10
Jumlah				100

Mengetahui,

Guru kelas

Wagiran, S.Pd.

196204081980031001

Peneliti

Fadly Sabillah

08108241007

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SDN Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan
Kelas/Semester : V/II
Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia
Alokasi waktu : 2 x 35 menit
Pertemuan ke : III

A. Standar Kompetensi

5. Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan.

B. Kompetensi Dasar

5.2 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat).

C. Indikator :

- 5.2.1. Menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan.
- 5.2.2. Menentukan tema cerita anak.
- 5.2.3. Menentukan latar cerita anak.
- 5.2.4. Menentukan amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita anak.

D. Tujuan Pembelajaran

- 1. Setelah menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, siswa mampu menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan dengan benar.
- 2. Setelah menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, siswa mampu menentukan tema cerita anak dengan tepat.
- 3. Setelah menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, siswa mampu menentukan latar cerita anak dengan tepat.

4. Setelah menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, siswa mampu menentukan tema atau pesan yang terkandung dalam cerita anak dengan benar.

E. Materi Pembelajaran

1. Tokoh
2. Latar atau setting
3. Tema dan amanat

F. Metode Pembelajaran

1. Diskusi
2. Tanya jawab
3. Ceramah

G. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Kegiatan awal (apersepsi)

1. Siswa menjawab salam dari guru sebagai pembuka dalam kegiatan belajar mengajar dan menjawab sapaan guru.
2. Siswa terkondisi untuk memulai pelajaran serta guru bersama siswa mengulang inti pembelajaran yang telah lalu yaitu mengenai cerita anak yang berjudul “Bandul Ajaib” dengan cara tanya jawab.
3. Siswa merespon apersepsi guru dengan menjawab pertanyaan seputar materi yang diketahui siswa mengenai cerita anak yang akan disimak yaitu “Christopher Columbus”. Siswa ditanyai guru dengan contoh pertanyaan “Apakah kalian tahu tokoh-tokoh dunia? Apakah kalian tahu bentuk bumi itu seperti apa?”
4. Siswa memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual untuk menentukan tokoh, tema, latar dan amanat cerita anak.

B. Kegiatan inti

1. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru tentang menyimak cerita anak.
2. Siswa dikondisikan secara fisik dan mental untuk menyimak cerita anak.
3. Siswa diminta menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual yang berjudul *Christopher Columbus*.
4. Siswa mengerjakan soal esai yang diberikan oleh guru berkaitan mengenai isi cerita anak yang telah mereka simak di antaranya mengenai tokoh, tema, latar dan amanat cerita anak yang berjudul *Christopher Columbus*.
5. Hasil pekerjaan siswa dikumpulkan.
6. Salah satu siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas secara bergiliran, sedangkan siswa lain dapat memberikan masukan ataupun sanggahan kepada siswa yang sudah mengemukakan hasil kerjanya tadi.
7. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pekerjaan dan presentasi siswa.

C. Kegiatan Akhir

1. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar.
2. Siswa diberi tugas untuk mempelajari kembali materi yang telah mereka terima.

H. Alat/Bahan/Sumber Belajar

1. *Compact Disc (CD)* berisi cerita anak berjudul *Christopher Columbus*.
2. Proyektor.
3. Laptop.
4. Alat tulis di kelas.

I. Penilaian

1. Bentuk tes : Essay
2. Jenis tes : Tertulis
3. Instrumen tes :

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan cerita anak yang kalian simak secara tepat, singkat, dan benar!

1. Siapakah nama penjelajah lautan yang namanya disebut-sebut sebagai penemu benua Amerika dalam cerita anak yang berjudul *Christopher Columbus*?
2. Siapa nama peneliti yang diutus oleh ratu untuk meneliti rencana Christopher Columbus?
3. Siapakah Ratu yang mendukung dan memberi kapal kepada Christopher Columbus untuk melaut?
4. Siapakah nama teman Christopher Columbus yang melindunginya saat berlayar dan diberi gelar sebagai raja lautan?
5. Apakah tema dari cerita anak yang berjudul *Christopher Columbus*?
6. Ke arah manakah Columbus berlayar?
7. Diberi nama apakah daratan yang ditemukan oleh Columbus?
8. Negara manakah yang dicari oleh Christopher Columbus?
9. Bagaimana suasana saat Columbus dinobatkan oleh ratu sebagai laksamana lautan dan wakil raja untuk semua daratan yang telah dia temukan?
10. Apakah amanat/pesan yang terdapat dalam cerita anak yang berjudul *Christopher Columbus*?

Pedoman penilaian menyimak cerita anak

No.	Indikator	No. Soal	Jumlah Soal	Jumlah Skor
1.	Menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan.	1, 2, 3, 4	4	40
2.	Menentukan tema cerita anak.	5	1	10
3.	Menentukan latar cerita anak.	6, 7, 8, 9	4	40
4.	Menentukan tema atau pesan yang terkandung dalam cerita anak.	10	1	10
Jumlah				100

Mengetahui,

Guru kelas



Wagiran, S.Pd.

196204081980031001

Peneliti



Fadlya Sabillah

08108241007

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SDN Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan
Kelas/Semester : V/II
Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia
Alokasi waktu : 2 x 35 menit
Pertemuan ke : IV

A. Standar Kompetensi

5. Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan.

B. Kompetensi Dasar

5.2 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat).

C. Indikator :

5.2.1. Menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan.

5.2.2. Menentukan tema cerita anak.

5.2.3. Menentukan latar cerita anak.

5.2.4. Menentukan amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita anak.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, siswa mampu menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan dengan benar.
2. Setelah menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, siswa mampu menentukan tema cerita anak dengan tepat.
3. Setelah menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, siswa mampu menentukan latar cerita anak dengan tepat.

4. Setelah menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, siswa mampu menentukan tema atau pesan yang terkandung dalam cerita anak dengan benar.

E. Materi Pembelajaran

1. Tokoh
2. Latar atau setting
3. Tema dan amanat

F. Metode Pembelajaran

1. Diskusi
2. Tanya jawab
3. Ceramah

G. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Kegiatan Awal

1. Siswa menjawab salam dari guru sebagai pembuka dalam kegiatan belajar mengajar dan menjawab sapaan guru.
2. Siswa terkondisi untuk memulai pelajaran serta guru bersama siswa mengulang inti pembelajaran yang telah lalu yaitu menyimak cerita anak yang berjudul “Christopher Columbus” dengan cara tanya jawab.
3. Siswa merespon apersepsi guru dengan menjawab pertanyaan seputar materi yang diketahui siswa mengenai cerita anak.
4. Siswa memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual untuk menentukan tokoh, tema, latar dan amanat cerita anak.

B. Kegiatan Inti

1. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru tentang menyimak cerita anak.
2. Siswa dikondisikan secara fisik dan mental untuk menyimak cerita anak.

3. Siswa diminta menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual yang berjudul *Sup Batu*.
4. Siswa mengerjakan soal esai yang diberikan oleh guru berkaitan mengenai isi cerita anak yang telah mereka simak di antaranya mengenai tokoh, tema, latar dan amanat cerita anak yang berjudul *Sup Batu*.
5. Hasil pekerjaan siswa dikumpulkan.
6. Salah satu siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas secara bergiliran, sedangkan siswa lain dapat memberikan masukan ataupun sanggahan kepada siswa yang sudah mengemukakan hasil kerjanya tadi.
7. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pekerjaan dan presentasi siswa.

C. Kegiatan Akhir

1. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar.
2. Siswa diberi tugas untuk mempelajari kembali materi yang telah mereka terima.

H. Alat/Bahan/Sumber Belajar

1. *Compact Disc (CD)* berisi cerita anak berjudul *Sup Batu*.
2. Proyektor.
3. Laptop.
4. Alat tulis di kelas.

I. Penilaian

1. Bentuk tes : Essay
2. Jenis tes : Tertulis
3. Instrumen tes :

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan cerita anak yang kalian simak secara singkat dan tepat!

1. Siapakah yang bernyanyi-nyanyi dan berkata bahwa ia mempunyai batu ajaib?
2. Siapakah yang pergi mengambil wortel?
3. Siapakah yang mengambil garam dan merica?

4. Siapa yang yang mempunyai kuali besar?
5. Apakah tema dalam cerita anak tersebut?
6. Apa yang dirasakan oleh anjing itu saat ia bernyanyi-nyanyi memanggil penduduk kampung?
7. Apa yang mereka rasakan setelah selesai makan?
8. Bagaimana perasaan penduduk kampung setelah si anjing pergi?
9. Apa yang dirasakan penduduk kampung ketika mereka memasak bersama-sama?
10. Apakah amanat yang terkandung dalam cerita tersebut?

Pedoman penilaian menyimak cerita anak

No.	Indikator	No. Soal	Jumlah Soal	Jumlah Skor
1.	Menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan.	1, 2, 3, 4	4	40
2.	Menentukan tema cerita anak.	5	1	10
3.	Menentukan latar cerita anak.	6, 7, 8, 9	4	40
4.	Menentukan tema atau pesan yang terkandung dalam cerita anak.	10	1	10
Jumlah				100

Mengetahui,

Guru kelas



Wagiran, S.Pd.

196204081980031001

Peneliti



Fadlya Sabillah

08108241007

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SDN Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan
Kelas/Semester : V/II
Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia
Alokasi waktu : 2 x 35 menit
Pertemuan ke : V

A. Standar Kompetensi

5. Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan.

B. Kompetensi Dasar

5.2 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat).

C. Indikator :

- 5.2.1. Menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan.
- 5.2.2. Menentukan tema cerita anak.
- 5.2.3. Menentukan latar cerita anak.
- 5.2.4. Menentukan amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita anak.

D. Tujuan Pembelajaran

- 1. Setelah menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, siswa mampu menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan dengan benar.
- 2. Setelah menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, siswa mampu menentukan tema cerita anak dengan tepat.
- 3. Setelah menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, siswa mampu menentukan latar cerita anak dengan tepat.

4. Setelah menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, siswa mampu menentukan tema atau pesan yang terkandung dalam cerita anak dengan benar.

E. Materi Pembelajaran

1. Tokoh
2. Latar atau setting
3. Tema dan amanat

F. Metode Pembelajaran

1. Diskusi
2. Tanya jawab
3. Ceramah

G. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Kegiatan Awal

1. Siswa menjawab salam dari guru sebagai pembuka dalam kegiatan belajar mengajar dan menjawab sapaan guru.
2. Siswa terkondisi untuk memulai pelajaran serta guru bersama siswa mengulang inti pembelajaran yang telah lalu yaitu menyimak cerita anak yang berjudul “Sop Batu” dengan cara tanya jawab.
3. Siswa merespon apersepsi guru dengan menjawab pertanyaan seputar materi yang diketahui siswa mengenai cerita anak.
4. Siswa memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual untuk menentukan tokoh, tema, latar dan amanat cerita anak.

B. Kegiatan Inti

1. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru tentang menyimak cerita anak.
2. Siswa dikondisikan secara fisik dan mental untuk menyimak cerita anak.

3. Siswa diminta menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual yang berjudul *Lomba Lari*.
4. Siswa mengerjakan soal esai yang diberikan oleh guru berkaitan mengenai isi cerita anak yang telah mereka simak di antaranya mengenai tokoh, tema, latar dan amanat cerita anak yang berjudul *Lomba Lari*.
5. Hasil pekerjaan siswa dikumpulkan.
6. Salah satu siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas secara bergiliran, sedangkan siswa lain dapat memberikan masukan ataupun sanggahan kepada siswa yang sudah mengemukakan hasil kerjanya tadi.
7. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pekerjaan dan presentasi siswa.

C. Kegiatan Akhir

1. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar.
2. Siswa diberi tugas untuk mempelajari kembali materi yang telah mereka terima.

H. Alat/Bahan/Sumber Belajar

1. *Compact Disc (CD)* berisi cerita anak berjudul *Lomba Lari*.
2. Proyektor.
3. Laptop.
4. Alat tulis di kelas.

I. Penilaian

1. Bentuk tes : Essay
2. Jenis tes : Tertulis
3. Instrumen tes :

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan cerita anak yang kalian simak secara singkat dan tepat!

1. Siapakah yang pertama kali bertamu dengan kancil di hutan?
2. Siapakah yang menyelamatkan musang yang hampir tertabrak kereta api?
3. Siapa yang menantang kancil untuk lomba lari?

4. Siapa yang mencengkram kura-kura sehingga ia bisa jauh terlempar?
5. Apa tema yang terdapat dalam cerita tersebut?
6. Dimanakah mereka melakukan lomba lari?
7. Sampai manakah tujuan lomba lari tersebut?
8. Apa yang dirasakan kancil setelah mengalami kekalahan?
9. Apa yang dilakukan kancil kepada penduduk hutan setelah ia kalah?
10. Apa amanat yang terdapat dalam cerita anak tersebut?

Pedoman penilaian menyimak cerita anak

No.	Indikator	No. Soal	Jumlah Soal	Jumlah Skor
1.	Menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan.	1, 2, 3, 4	4	40
2.	Menentukan tema cerita anak.	5	1	10
3.	Menentukan latar cerita anak.	6, 7, 8, 9	4	40
4.	Menentukan tema atau pesan yang terkandung dalam cerita anak.	10	1	10
Jumlah				100

Mengetahui,

Guru kelas

Wagiran, S.Pd.

196204081980031001

Peneliti

Fadlya Sabillah

08108241007

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SDN Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan
Kelas/Semester : V/II
Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia
Alokasi waktu : 2 x 35 menit
Pertemuan ke : VI

A. Standar Kompetensi

5. Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan.

B. Kompetensi Dasar

5.2 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat).

C. Indikator :

- 5.2.1. Menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan.
- 5.2.2. Menentukan tema cerita anak.
- 5.2.3. Menentukan latar cerita anak.
- 5.2.4. Menentukan amanat atau pesan yang terkandung dalam cerita anak.

D. Tujuan Pembelajaran

- 1. Setelah menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, siswa mampu menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan dengan benar.
- 2. Setelah menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, siswa mampu menentukan tema cerita anak dengan tepat.
- 3. Setelah menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, siswa mampu menentukan latar cerita anak dengan tepat.

4. Setelah menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual, siswa mampu menentukan tema atau pesan yang terkandung dalam cerita anak dengan benar.

E. Materi Pembelajaran

1. Tokoh
2. Latar atau setting
3. Tema dan amanat

F. Metode Pembelajaran

1. Diskusi
2. Tanya jawab
3. Ceramah

G. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Kegiatan Awal

1. Siswa menjawab salam dari guru sebagai pembuka dalam kegiatan belajar mengajar dan menjawab sapaan guru.
2. Siswa terkondisi untuk memulai pelajaran serta guru bersama siswa mengulang inti pembelajaran yang telah lalu yaitu menyimak cerita anak yang berjudul “Lomba Lari” dengan cara tanya jawab.
3. Siswa merespon apersepsi guru dengan menjawab pertanyaan seputar materi yang diketahui siswa mengenai cerita anak.
4. Siswa memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual untuk menentukan tokoh, tema, latar dan amanat cerita anak.

B. Kegiatan Inti

1. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru tentang menyimak cerita anak.
2. Siswa dikondisikan secara fisik dan mental untuk menyimak cerita anak.

3. Siswa diminta menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual yang berjudul *Galileo Galilei*.
4. Siswa mengerjakan soal esai yang diberikan oleh guru berkaitan mengenai isi cerita anak yang telah mereka simak di antaranya mengenai tokoh, tema, latar dan amanat cerita anak yang berjudul *Galileo Galilei*.
5. Hasil pekerjaan siswa dikumpulkan.
6. Salah satu siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas secara bergiliran, sedangkan siswa lain dapat memberikan masukan ataupun sanggahan kepada siswa yang sudah mengemukakan hasil kerjanya tadi.
7. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pekerjaan dan presentasi siswa.

C. Kegiatan Akhir

1. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar.
2. Siswa diberi tugas untuk mempelajari kembali materi yang telah mereka terima.

H. Alat/Bahan/Sumber Belajar

1. *Compact Disc (CD)* berisi cerita anak berjudul *Galileo Galilei*.
2. Proyektor.
3. Laptop.
4. Alat tulis di kelas.

I. Penilaian

1. Bentuk tes : Essay
2. Jenis tes : Tertulis
3. Instrumen tes :

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan cerita anak yang kalian simak secara singkat dan tepat!

1. Siapakah tokoh utama dalam film yang baru saja kalian simak?
2. Siapakah yang naik ke pohon dan memata-matai Profesor Galileo?
3. Siapakah nama asisten Galileo Galilei yang selalu setia menemaninya?

4. Siapa orang yang dikatakan Galileo Galilei mempunyai teori yang salah?
5. Apakah tema dari cerita anak yang berjudul “Galileo Galilei”?
6. Kemanakah Galileo Galilei pergi untuk mempertahankan teorinya?
7. Dimanakah Galileo Galilei meninggal?
8. Menurut buku yang dibaca Sakreto, dimanakah ditemukannya teropong?
9. Bagaimana perasaan Sakreto ketika melihat Galileo Galilei meninggal dunia?
10. Apakah pesan yang terkandung dalam film “Galileo Galilei” tersebut?

Pedoman penilaian menyimak cerita anak

No.	Indikator	No. Soal	Jumlah Soal	Jumlah Skor
1.	Menyebutkan nama-nama tokoh cerita anak yang diperdengarkan.	1, 2, 3, 4	4	40
2.	Menentukan tema cerita anak.	5	1	10
3.	Menentukan latar cerita anak.	6, 7, 8, 9	4	40
4.	Menentukan tema atau pesan yang terkandung dalam cerita anak.	10	1	10
Jumlah				100

Mengetahui,

Guru kelas



Wagiran, S.Pd.

196204081980031001

Peneliti



Fadlya Sabillah

08108241007

Lampiran 2.**Nilai Keterampilan Menyimak Cerita Anak di Kelas V SD Negeri Cipete Selatan
04 Pagi Jakarta Selatan pada Pra Tindakan**

NO	NAMA	SKOR	TUNTAS	
			YA	TIDAK
1	HF	40		√
2	AW	40		√
3	RN	60		√
4	RS	30		√
5	GRF	30		√
6	AIC	70	√	
7	AS	40		√
8	BPC	50		√
9	CR	30		√
10	DP	40		√
11	DAR	40		√
12	EMP	50		√
13	EW	30		√
14	FZ	20		√
15	FF	30		√
16	FDS	70	√	
17	GAN	20		√
18	LAH	20		√
19	MFN	40		√
20	MF	70	√	
21	MAZ	70	√	
22	MZZ	60		√
23	MAA	40		√
24	MAL	30		√
25	MR	30		√
26	NPL	30		√
27	NH	20		√
28	NIP	40		√
29	RW	30		√
30	SN	70	√	
31	SA	50		√
32	SMR	80	√	
33	SR	40		√
34	WW	70	√	
35	ALGP	30		√
36	AA	40		√
JUMLAH		1550	7	29

**Nilai Keterampilan Menyimak Cerita Anak di Kelas V SD Negeri Cipete Selatan
04 Pagi Jakarta Selatan pada Siklus I Pertemuan 1**

NO	NAMA	SKOR	TUNTAS	
			YA	TIDAK
1	HF	70	√	
2	AW	80		√
3	RN	60		√
4	RS	70		√
5	GRF	70	√	
6	AIC	70	√	
7	AS	60		√
8	BPC	70	√	
9	CR	80	√	
10	DP	70	√	
11	DAR	70		√
12	EMP	70	√	
13	EW	50		√
14	FZ	80	√	
15	FF	60		√
16	FDS	70	√	
17	GAN	70	√	
18	LAH	80		√
19	MFN	70	√	
20	MF	80	√	
21	MAZ	70	√	
22	MZZ	90	√	
23	MAA	80	√	
24	MAL	70	√	
25	MR	70	√	
26	NPL	50		√
27	NH	50		√
28	NIP	60		√
29	RW	50		√
30	SN	70	√	
31	SA	50		√
32	SMR	80	√	
33	SR	50		√
34	WW	70	√	
35	ALGP	70	√	
36	AA	60		√
JUMLAH		2440	21	15

**Nilai Keterampilan Menyimak Cerita Anak di Kelas V SD Negeri Cipete Selatan
04 Pagi Jakarta Selatan pada Siklus I Pertemuan 2**

NO	NAMA	SKOR	TUNTAS	
			YA	TIDAK
1	HF	80	√	
2	AW	70	√	
3	RN	60		√
4	RS	60		√
5	GRF	70	√	
6	AIC	70	√	
7	AS	60		√
8	BPC	90	√	
9	CR	80	√	
10	DP	70	√	
11	DAR	60		√
12	EMP	80	√	√
13	EW	60		√
14	FZ	80	√	
15	FF	60		√
16	FDS	70	√	
17	GAN	70	√	
18	LAH	60		√
19	MFN	70	√	
20	MF	80	√	
21	MAZ	70	√	
22	MZZ	80	√	
23	MAA	80	√	
24	MAL	70	√	
25	MR	70	√	
26	NPL	50		√
27	NH	50		√
28	NIP	60		√
29	RW	70	√	
30	SN	70	√	
31	SA	60		√
32	SMR	80	√	
33	SR	40		√
34	WW	70	√	
35	ALGP	70	√	
36	AA	60		√
JUMLAH		2450	23	13

**Nilai Keterampilan Menyimak Cerita Anak di Kelas V SD Negeri Cipete Selatan
04 Pagi Jakarta Selatan pada Siklus I Pertemuan 3**

NO	NAMA	SKOR	TUNTAS	
			YA	TIDAK
1	HF	80	√	
2	AW	70	√	
3	RN	70	√	
4	RS	60		√
5	GRF	70	√	
6	AIC	100	√	
7	AS	60		√
8	BPC	100	√	
9	CR	80	√	
10	DP	70	√	
11	DAR	70	√	
12	EMP	80	√	√
13	EW	50		√
14	FZ	80	√	
15	FF	90	√	
16	FDS	70	√	
17	GAN	80	√	
18	LAH	80	√	
19	MFN	70	√	
20	MF	100	√	
21	MAZ	90	√	
22	MZZ	80	√	
23	MAA	90	√	
24	MAL	70	√	
25	MR	70	√	
26	NPL	60		√
27	NH	70	√	
28	NIP	60		√
29	RW	80	√	
30	SN	70	√	
31	SA	60		√
32	SMR	80	√	
33	SR	80	√	
34	WW	70	√	
35	ALGP	70	√	
36	AA	80	√	
JUMLAH		2710	29	7

**Nilai Keterampilan Menyimak Cerita Anak di Kelas V SD Negeri Cipete Selatan
04 Pagi Jakarta Selatan pada Siklus II Pertemuan 1**

NO	NAMA	SKOR	TUNTAS	
			YA	TIDAK
1	HF	90	√	
2	AW	90	√	
3	RN	80	√	
4	RS	80	√	
5	GRF	70	√	
6	AIC	100	√	
7	AS	80	√	
8	BPC	100	√	
9	CR	100	√	
10	DP	70	√	
11	DAR	70	√	
12	EMP	80	√	
13	EW	70	√	
14	FZ	60		√
15	FF	100	√	
16	FDS	100	√	
17	GAN	80	√	
18	LAH	80	√	
19	MFN	90	√	
20	MF	100	√	
21	MAZ	90	√	
22	MZZ	80	√	
23	MAA	90	√	
24	MAL	70	√	
25	MR	70	√	
26	NPL	70	√	
27	NH	70	√	
28	NIP	60		√
29	RW	100	√	
30	SN	80	√	
31	SA	60		√
32	SMR	80	√	
33	SR	80	√	
34	WW	60		√
35	ALGP	70	√	
36	AA	90	√	
JUMLAH		2910	32	4

**Nilai Keterampilan Menyimak Cerita Anak di Kelas V SD Negeri Cipete Selatan
04 Pagi Jakarta Selatan pada Siklus II Pertemuan 2**

NO	NAMA	SKOR	TUNTAS	
			YA	TIDAK
1	HF	100	√	
2	AW	90	√	
3	RN	100	√	
4	RS	100	√	
5	GRF	100	√	
6	AIC	100	√	
7	AS	100	√	
8	BPC	100	√	
9	CR	100	√	
10	DP	70	√	
11	DAR	100	√	
12	EMP	100	√	
13	EW	100	√	
14	FZ	90	√	
15	FF	100	√	
16	FDS	100	√	
17	GAN	100	√	
18	LAH	100	√	
19	MFN	90	√	
20	MF	100	√	
21	MAZ	100	√	
22	MZZ	100	√	
23	MAA	90	√	
24	MAL	100	√	
25	MR	80	√	
26	NPL	100	√	
27	NH	100	√	
28	NIP	90	√	
29	RW	100	√	
30	SN	100	√	
31	SA	90	√	
32	SMR	100	√	
33	SR	100	√	
34	WW	70	√	
35	ALGP	100	√	
36	AA	100	√	
JUMLAH		3460	36	0

**Nilai Keterampilan Menyimak Cerita Anak di Kelas V SD Negeri Cipete Selatan
04 Pagi Jakarta Selatan pada Siklus II Pertemuan 3**

NO	NAMA	SKOR	TUNTAS	
			YA	TIDAK
1	HF	90	√	
2	AW	90	√	
3	RN	100	√	
4	RS	100	√	
5	GRF	100	√	
6	AIC	100	√	
7	AS	80	√	
8	BPC	100	√	
9	CR	100	√	
10	DP	90	√	
11	DAR	90	√	
12	EMP	90	√	
13	EW	80	√	
14	FZ	90	√	
15	FF	90	√	
16	FDS	100	√	
17	GAN	80	√	
18	LAH	100	√	
19	MFN	90	√	
20	MF	100	√	
21	MAZ	90	√	
22	MZZ	100	√	
23	MAA	90	√	
24	MAL	100	√	
25	MR	90	√	
26	NPL	100	√	
27	NH	100	√	
28	NIP	90	√	
29	RW	100	√	
30	SN	90	√	
31	SA	90	√	
32	SMR	100	√	
33	SR	100	√	
34	WW	90	√	
35	ALGP	80	√	
36	AA	100	√	
JUMLAH		3370	36	0

Lampiran 3.

Lembar Observasi Aktivitas Siswa
(Siklus I Tindakan 1)

No	Langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Pendahuluan (Kegiatan Awal)	a. Siswa memperhatikan saat guru membuka pelajaran.				√	
		b. Siswa dalam kondisi belajar yang kondusif.				√	
		c. Siswa merespon apersepsi guru dengan menjawab pertanyaan.			√		
		d. Siswa bersikap tenang saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran.			√		
2.	Kegiatan Inti	a. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru tentang menyimak cerita anak.			√		
		b. Siswa terkondisi secara fisik dan mental dalam menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual.			√		
		c. Siswa menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual yang sedang diputar.					√
		d. Siswa mengerjakan soal yang berkaitan dengan isi cerita anak yang telah mereka simak melalui media animasi audio visual, diantaranya mengenai tokoh, tema, latar dan amanat.			√		
		e. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya pada guru.					√
		f. Siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas secara bergiliran, sedangkan siswa lain dapat memberikan masukan ataupun sanggahan.				√	
		g. Siswa menyimpulkan hasil pekerjaan dan presentasinya.				√	
3.	Penutup (Kegiatan Akhir)	a. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar.				√	
		b. Siswa menerima tugas untuk mempelajari kembali materi yang telah mereka terima oleh guru.					√
Jumlah					15	20	15

$$\text{nilai} = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{nilai} = \frac{50}{65} \times 100$$

$$\text{nilai} = 76,92$$

Lembar Observasi Aktivitas Siswa
(Siklus I Tindakan 2)

No	Langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Pendahuluan (Kegiatan Awal)	a. Siswa memperhatikan saat guru membuka pelajaran.				√	
		b. Siswa dalam kondisi belajar yang kondusif.				√	
		c. Siswa merespon apersepsi guru dengan menjawab pertanyaan.				√	
		d. Siswa bersikap tenang saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran.				√	
2.	Kegiatan Inti	a. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru tentang menyimak cerita anak.					√
		b. Siswa terkondisi secara fisik dan mental dalam menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual.					√
		c. Siswa menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual yang sedang diputar.					√
		d. Siswa mengerjakan soal yang berkaitan dengan isi cerita anak yang telah mereka simak melalui media animasi audio visual, diantaranya mengenai tokoh, tema, latar dan amanat.				√	
		e. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya pada guru.					√
		f. Siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas secara bergiliran, sedangkan siswa lain dapat memberikan masukan ataupun sanggahan.				√	
		g. Siswa menyimpulkan hasil pekerjaan dan presentasinya.				√	
3.	Penutup (Kegiatan Akhir)	a. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar.				√	
		b. Siswa menerima tugas untuk mempelajari kembali materi yang telah mereka terima oleh guru.					√
Jumlah						36	20

$$\text{nilai} = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{nilai} = \frac{56}{65} \times 100$$

$$\text{nilai} = 86,15$$

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa
(Siklus I Tindakan 3)**

No	Langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Pendahuluan (Kegiatan Awal)	a. Siswa memperhatikan saat guru membuka pelajaran.					√
		b. Siswa dalam kondisi belajar yang kondusif.					√
		c. Siswa merespon apersepsi guru dengan menjawab pertanyaan.				√	
		d. Siswa bersikap tenang saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran.				√	
2.	Kegiatan Inti	a. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru tentang menyimak cerita anak.					√
		b. Siswa terkondisi secara fisik dan mental dalam menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual.					√
		c. Siswa menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual yang sedang diputar.					√
		d. Siswa mengerjakan soal yang berkaitan dengan isi cerita anak yang telah mereka simak melalui media animasi audio visual, diantaranya mengenai tokoh, tema, latar dan amanat.				√	
		e. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya pada guru.					√
		f. Siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas secara bergiliran, sedangkan siswa lain dapat memberikan masukan ataupun sanggahan.				√	
		g. Siswa menyimpulkan hasil pekerjaan dan presentasinya.				√	
3.	Penutup (Kegiatan Akhir)	a. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar.				√	
		b. Siswa menerima tugas untuk mempelajari kembali materi yang telah mereka terima oleh guru.					√
Jumlah						24	35

$$\text{nilai} = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{nilai} = \frac{59}{65} \times 100$$

$$\text{nilai} = 90,77$$

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa
(Siklus II Tindakan 1)**

No	Langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Pendahuluan (Kegiatan Awal)	a. Siswa memperhatikan saat guru membuka pelajaran.				√	
		b. Siswa dalam kondisi belajar yang kondusif.				√	
		c. Siswa merespon apersepsi guru dengan menjawab pertanyaan.				√	
		d. Siswa bersikap tenang saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran.				√	
2.	Kegiatan Inti	a. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru tentang menyimak cerita anak.				√	
		b. Siswa terkondisi secara fisik dan mental dalam menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual.				√	
		c. Siswa menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual yang sedang diputar.					√
		d. Siswa mengerjakan soal yang berkaitan dengan isi cerita anak yang telah mereka simak melalui media animasi audio visual, diantaranya mengenai tokoh, tema, latar dan amanat.					√
		e. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya pada guru.					√
		f. Siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas secara bergiliran, sedangkan siswa lain dapat memberikan masukan ataupun sanggahan.				√	
		g. Siswa menyimpulkan hasil pekerjaan dan presentasinya.				√	
3.	Penutup (Kegiatan Akhir)	a. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar.				√	
		b. Siswa menerima tugas untuk mempelajari kembali materi yang telah mereka terima oleh guru.					√
Jumlah						36	20

$$\text{nilai} = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{nilai} = \frac{56}{65} \times 100$$

$$\text{nilai} = 86,15$$

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa
(Siklus II Tindakan 2)**

No	Langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Pendahuluan (Kegiatan Awal)	a. Siswa memperhatikan saat guru membuka pelajaran.					√
		b. Siswa dalam kondisi belajar yang kondusif.				√	
		c. Siswa merespon apersepsi guru dengan menjawab pertanyaan.				√	
		d. Siswa bersikap tenang saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran.					√
2.	Kegiatan Inti	a. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru tentang menyimak cerita anak.					√
		b. Siswa terkondisi secara fisik dan mental dalam menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual.				√	
		c. Siswa menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual yang sedang diputar.					√
		d. Siswa mengerjakan soal yang berkaitan dengan isi cerita anak yang telah mereka simak melalui media animasi audio visual, diantaranya mengenai tokoh, tema, latar dan amanat.					√
		e. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya pada guru.					√
		f. Siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas secara bergiliran, sedangkan siswa lain dapat memberikan masukan ataupun sanggahan.				√	
		g. Siswa menyimpulkan hasil pekerjaan dan presentasinya.				√	
3.	Penutup (Kegiatan Akhir)	a. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar.					√
		b. Siswa menerima tugas untuk mempelajari kembali materi yang telah mereka terima oleh guru.					√
Jumlah						20	40

$$\text{nilai} = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{nilai} = \frac{60}{65} \times 100$$

$$\text{nilai} = 92,31$$

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa
(Siklus II Tindakan 3)**

No	Langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Pendahuluan (Kegiatan Awal)	a. Siswa memperhatikan saat guru membuka pelajaran.					√
		b. Siswa dalam kondisi belajar yang kondusif.					√
		c. Siswa merespon apersepsi guru dengan menjawab pertanyaan.					√
		d. Siswa bersikap tenang saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran.					√
2.	Kegiatan Inti	a. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru tentang menyimak cerita anak.					√
		b. Siswa terkondisi secara fisik dan mental dalam menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual.					√
		c. Siswa menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual yang sedang diputar.					√
		d. Siswa mengerjakan soal yang berkaitan dengan isi cerita anak yang telah mereka simak melalui media animasi audio visual, diantaranya mengenai tokoh, tema, latar dan amanat.				√	
		e. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya pada guru.					√
		f. Siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas secara bergiliran, sedangkan siswa lain dapat memberikan masukan ataupun sanggahan.				√	
		g. Siswa menyimpulkan hasil pekerjaan dan presentasinya.				√	
3.	Penutup (Kegiatan Akhir)	a. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar.					√
		b. Siswa menerima tugas untuk mempelajari kembali materi yang telah mereka terima oleh guru.					√
Jumlah						12	50

$$\text{nilai} = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{nilai} = \frac{62}{65} \times 100$$

$$\text{nilai} = 95,39$$

Lampiran 4.

Lembar Observasi Aktivitas Guru
(Siklus I Tindakan 1)

No	Langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Pendahuluan (Kegiatan Awal)	a. Guru membuka pelajaran.	√		Dengan salam dan sapaan, serta menanyakan kabar siswa.
		b. Guru mengkondisikan kelas dan siswa pada situasi belajar yang kondusif.	√		Meminta siswa untuk tenang.
		c. Guru mengadakan apersepsi, sebagai penggalian pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan.	√		Bertanya seputar binatang Rusa yang berkaitan dengan cerita yang akan disimak.
		d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	√		
2.	Kegiatan Inti	a. Guru memberikan penjelasan mengenai menyimak cerita anak.	√		
		b. Guru mengkondisikan siswa secara fisik dan mental untuk menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual.	√		Dengan memberi tahu bahwa siswa akan menyimak film animasi kemudian setelah selesai menyimak siswa harus menjawab soal.
		c. Guru meminta siswa menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual yang sedang diputar.	√		
		d. Guru memberikan soal yang berkaitan mengenai isi cerita anak yang telah mereka simak melalui media animasi audio visual di antaranya mengenai tokoh, tema, latar dan amanat cerita anak.	√		
		e. Guru mengumpulkan hasil pekerjaan siswa.	√		

No	Langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
		f. Guru membimbing salah satu siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas secara bergiliran, sedangkan siswa lain dapat memberikan masukan ataupun sanggahan kepada siswa yang sudah mengemukakan hasil kerjanya tadi.	√		Guru menunjuk 1 siswa (yang memang biasanya sering maju) untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas, sedangkan siswa lainnya mendengarkan.
		g. Guru membimbing siswa menyimpulkan hasil pekerjaan dan presentasi siswa.	√		
3.	Penutup (Kegiatan Akhir)	a. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar.	√		Guru membahas cerita anak yang tadi disimak dan menanyakan pada siswa apa saja yang sulit.
		b. Siswa diberi tugas untuk mempelajari kembali materi yang telah mereka terima oleh guru.	√		
Jumlah					

**Lembar Observasi Aktivitas Guru
(Siklus I Tindakan 2)**

No	Langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Pendahuluan (Kegiatan Awal)	a. Guru membuka pelajaran.	√		Dengan salam.
		b. Guru mengkondisikan kelas dan siswa pada situasi belajar yang kondusif.	√		
		c. Guru mengadakan apersepsi, sebagai penggalan pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan.	√		Guru menanyakan PR yang lalu, membahasnya, serta mengaitkan dengan pelajaran menyimak yang akan dilakukan.
		d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	√		
2.	Kegiatan Inti	a. Guru memberikan penjelasan mengenai menyimak cerita anak.	√		
		b. Guru mengkondisikan siswa secara fisik dan mental untuk menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual.	√		Dengan memberi tahu bahwa siswa akan menyimak film animasi kemudian setelah selesai menyimak siswa harus menjawab soal. Kemudian guru meminta siswa untuk menyiapkan catatan sewaktu menyimak.
		c. Guru meminta siswa menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual yang sedang diputar.	√		

No	Langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
		d. Guru memberikan soal yang berkaitan mengenai isi cerita anak yang telah mereka simak melalui media animasi audio visual di antaranya mengenai tokoh, tema, latar dan amanat cerita anak.			
		e. Guru mengumpulkan hasil pekerjaan siswa.			
		f. Guru membimbing salah satu siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas secara bergiliran, sedangkan siswa lain dapat memberikan masukan ataupun sanggahan kepada siswa yang sudah mengemukakan hasil kerjanya tadi.	√		
		g. Guru membimbing siswa menyimpulkan hasil pekerjaan dan presentasi siswa.	√		
3.	Penutup (Kegiatan Akhir)	a. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar.	√		
		b. Siswa diberi tugas untuk mempelajari kembali materi yang telah mereka terima oleh guru.	√		
Jumlah					

**Lembar Observasi Aktivitas Guru
(Siklus I Tindakan 3)**

No	Langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Pendahuluan (Kegiatan Awal)	a. Guru membuka pelajaran.	√		
		b. Guru mengkondisikan kelas dan siswa pada situasi belajar yang kondusif.	√		
		c. Guru mengadakan apersepsi, sebagai penggalian pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan.	√		Guru menanyakan pada siswa apa mengetahui tokoh-tokoh dunia, apa mengetahui bentuk bumi seperti apa.
		d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	√		Supaya siswanya dapat menjawab soal dan memahami tentang tokoh, latar, dan amanat.
2.	Kegiatan Inti	a. Guru memberikan penjelasan mengenai menyimak cerita anak.	√		
		b. Guru mengkondisikan siswa secara fisik dan mental untuk menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual.	√		Guru meminta siswa untuk menyiapkan catatan sewaktu menyimak untuk mencatat hal-hal penting, seperti tokoh, latar, dan amanat.
		c. Guru meminta siswa menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual yang sedang diputar.	√		
		d. Guru memberikan soal yang berkaitan mengenai isi cerita anak yang telah mereka simak melalui media animasi audio visual di antaranya mengenai tokoh, tema, latar dan amanat cerita anak.	√		
		e. Guru mengumpulkan hasil pekerjaan siswa.	√		

No	Langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
		f. Guru membimbing salah satu siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas secara bergiliran, sedangkan siswa lain dapat memberikan masukan ataupun sanggahan kepada siswa yang sudah mengemukakan hasil kerjanya tadi.	√		
		g. Guru membimbing siswa menyimpulkan hasil pekerjaan dan presentasi siswa.	√		
3.	Penutup (Kegiatan Akhir)	a. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar.	√		
		b. Siswa diberi tugas untuk mempelajari kembali materi yang telah mereka terima oleh guru.	√		
Jumlah					

**Lembar Observasi Aktivitas Guru
(Siklus II Tindakan 1)**

No	Langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Pendahuluan (Kegiatan Awal)	a. Guru membuka pelajaran.	√		Mengucap salam dan menanyakan kabar siswa.
		b. Guru mengkondisikan kelas dan siswa pada situasi belajar yang kondusif.	√		
		c. Guru mengadakan apersepsi, sebagai penggalan pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan.	√		Guru mengaitkan dengan pembelajaran menyimak yang lalu.
		d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	√		Supaya siswanya dapat menjawab soal dan memahami tentang tokoh, latar, dan amanat.
2.	Kegiatan Inti	a. Guru memberikan penjelasan mengenai menyimak cerita anak.	√		
		b. Guru mengkondisikan siswa secara fisik dan mental untuk menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual.	√		Guru meminta siswa untuk menyiapkan catatan sewaktu menyimak untuk mencatat hal-hal penting.
		c. Guru meminta siswa menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual yang sedang diputar.	√		
		d. Guru memberikan soal yang berkaitan mengenai isi cerita anak yang telah mereka simak melalui media animasi audio visual di antaranya mengenai tokoh, tema, latar dan amanat cerita anak.	√		
		e. Guru mengumpulkan hasil pekerjaan siswa.	√		

No	Langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
		f. Guru membimbing salah satu siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas secara bergiliran, sedangkan siswa lain dapat memberikan masukan ataupun sanggahan kepada siswa yang sudah mengemukakan hasil kerjanya tadi.	√		
		g. Guru membimbing siswa menyimpulkan hasil pekerjaan dan presentasi siswa.	√		
3.	Penutup (Kegiatan Akhir)	a. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar.	√		
		b. Siswa diberi tugas untuk mempelajari kembali materi yang telah mereka terima oleh guru.	√		
Jumlah					

**Lembar Observasi Aktivitas Guru
(Siklus II Tindakan 2)**

No	Langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Pendahuluan (Kegiatan Awal)	a. Guru membuka pelajaran.	√		
		b. Guru mengkondisikan kelas dan siswa pada situasi belajar yang kondusif.	√		
		c. Guru mengadakan apersepsi, sebagai penggalan pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan.	√		Guru mengaitkan dengan pembelajaran menyimak yang lalu.
		d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	√		
2.	Kegiatan Inti	a. Guru memberikan penjelasan mengenai menyimak cerita anak.	√		
		b. Guru mengkondisikan siswa secara fisik dan mental untuk menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual.	√		Guru meminta siswa untuk menyiapkan catatan sewaktu menyimak untuk mencatat hal-hal penting.
		c. Guru meminta siswa menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual yang sedang diputar.	√		
		d. Guru memberikan soal yang berkaitan mengenai isi cerita anak yang telah mereka simak melalui media animasi audio visual di antaranya mengenai tokoh, tema, latar dan amanat cerita anak.	√		
		e. Guru mengumpulkan hasil pekerjaan siswa.	√		
		f. Guru membimbing salah satu siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas secara bergiliran, sedangkan siswa lain dapat memberikan masukan ataupun sanggahan kepada siswa yang sudah mengemukakan hasil kerjanya tadi.	√		

No	Langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
		g. Guru membimbing siswa menyimpulkan hasil pekerjaan dan presentasi siswa.	√		
3.	Penutup (Kegiatan Akhir)	a. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar.	√		
		b. Siswa diberi tugas untuk mempelajari kembali materi yang telah mereka terima oleh guru.	√		
Jumlah					

**Lembar Observasi Aktivitas Guru
(Siklus II Tindakan 3)**

No	Langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Pendahuluan (Kegiatan Awal)	a. Guru membuka pelajaran.	√		Dengan salam dan menanyakan kabar.
		b. Guru mengkondisikan kelas dan siswa pada situasi belajar yang kondusif.	√		
		c. Guru mengadakan apersepsi, sebagai penggalian pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan.	√		
		d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	√		
2.	Kegiatan Inti	a. Guru memberikan penjelasan mengenai menyimak cerita anak.	√		
		b. Guru mengkondisikan siswa secara fisik dan mental untuk menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual.	√		Guru meminta siswa untuk menyiapkan catatan sewaktu menyimak untuk mencatat hal-hal penting.
		c. Guru meminta siswa menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual yang sedang diputar.	√		
		d. Guru memberikan soal yang berkaitan mengenai isi cerita anak yang telah mereka simak melalui media animasi audio visual di antaranya mengenai tokoh, tema, latar dan amanat cerita anak.	√		
		e. Guru mengumpulkan hasil pekerjaan siswa.	√		
		f. Guru membimbing salah satu siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas secara bergiliran, sedangkan siswa lain dapat memberikan masukan ataupun sanggahan kepada siswa yang sudah mengemukakan hasil kerjanya tadi.	√		

No	Langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
		g. Guru membimbing siswa menyimpulkan hasil pekerjaan dan presentasi siswa.	√		
3.	Penutup (Kegiatan Akhir)	a. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar.	√		Guru menjelaskan kembali cerita anak yang telah disimak, kemudian tanya jawab siswa tentang tokoh-tokoh cerita tersebut.
		b. Siswa diberi tugas untuk mempelajari kembali materi yang telah mereka terima oleh guru.	√		
Jumlah					

Lampiran 5.

Rubrik Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati	Skor Penilaian
Pendahuluan (Kegiatan Awal)	a. Siswa memperhatikan saat guru membuka pelajaran.	<ul style="list-style-type: none"> • 5= seluruh siswa memperhatikan saat guru membuka pelajaran. • 4= ≥ 18 siswa memperhatikan saat guru membuka pelajaran. • 3= ≥ 9 siswa memperhatikan saat guru membuka pelajaran. • 2= ≥ 5 siswa memperhatikan saat guru membuka pelajaran. • 1= < 5 siswa memperhatikan saat guru membuka pelajaran.
	b. Siswa dalam kondisi belajar yang kondusif.	<ul style="list-style-type: none"> • 5= seluruh siswa dalam kondisi belajar yang kondusif. • 4= ≥ 18 siswa dalam kondisi belajar yang kondusif. • 3= ≥ 9 siswa dalam kondisi belajar yang kondusif. • 2= ≥ 5 siswa dalam kondisi belajar yang kondusif. • 1= < 5 siswa dalam kondisi belajar yang kondusif.
	c. Siswa merespon apersepsi guru dengan menjawab pertanyaan.	<ul style="list-style-type: none"> • 5= seluruh siswa merespon apersepsi guru dengan menjawab pertanyaan. • 4= ≥ 18 siswa merespon apersepsi guru dengan menjawab pertanyaan. • 3= ≥ 9 siswa merespon apersepsi guru dengan menjawab pertanyaan. • 2= ≥ 5 siswa merespon apersepsi guru dengan menjawab pertanyaan. • 1= < 5 siswa merespon apersepsi guru dengan menjawab pertanyaan.
	d. Siswa bersikap tenang saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none"> • 5= seluruh siswa bersikap tenang saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • 4= ≥ 18 siswa bersikap tenang saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • 3= ≥ 9 siswa bersikap tenang saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • 2= ≥ 5 siswa bersikap tenang saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • 1= < 5 siswa bersikap tenang saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati	Skor Penilaian
Kegiatan Inti	a. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru tentang menyimak cerita anak.	<ul style="list-style-type: none"> • 5= seluruh siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru tentang menyimak cerita anak. • 4= ≥ 18 siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru tentang menyimak cerita anak. • 3= ≥ 9 siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru tentang menyimak cerita anak. • 2= ≥ 5 siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru tentang menyimak cerita anak. • 1= < 5 siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru tentang menyimak cerita anak.
	b. Siswa terkondisi secara fisik dan mental dalam menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual.	<ul style="list-style-type: none"> • 5= seluruh siswa terkondisi secara fisik dan mental dalam menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual. • 4= ≥ 18 siswa terkondisi secara fisik dan mental dalam menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual. • 3= ≥ 9 siswa terkondisi secara fisik dan mental dalam menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual. • 2= ≥ 5 siswa terkondisi secara fisik dan mental dalam menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual. • 1= < 5 siswa terkondisi secara fisik dan mental dalam menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual.
	c. Siswa menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual yang sedang diputar.	<ul style="list-style-type: none"> • 5= seluruh siswa menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual yang sedang diputar. • 4= ≥ 18 siswa menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual yang sedang diputar. • 3= ≥ 9 siswa menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual yang sedang diputar. • 2= ≥ 5 siswa menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual yang sedang diputar. • 1= < 5 siswa menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual yang sedang diputar.

Langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati	Skor Penilaian
	<p>d. Siswa mengerjakan soal yang berkaitan dengan isi cerita anak yang telah mereka simak melalui media animasi audio visual, diantaranya mengenai tokoh, tema, latar dan amanat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 5= seluruh siswa mengerjakan soal yang berkaitan dengan isi cerita anak yang telah mereka simak melalui media animasi audio visual dengan mengerjakan sendiri. • 4= ≥ 18 siswa mengerjakan soal yang berkaitan dengan isi cerita anak yang telah mereka simak melalui media animasi audio visual dengan mengerjakan sendiri. • 3= ≥ 9 siswa mengerjakan soal yang berkaitan dengan isi cerita anak yang telah mereka simak melalui media animasi audio visual dengan saling mengobrol. • 2= ≥ 9 siswa mengerjakan soal yang berkaitan dengan isi cerita anak yang telah mereka simak melalui media animasi audio visual dengan mencontek. • 1= ≥ 18 siswa tidak mengerjakan soal yang berkaitan dengan isi cerita anak yang telah mereka simak melalui media animasi audio visual.
	<p>e. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya pada guru.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 5= semua siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya pada guru. • 4= ≥ 18 siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya pada guru. • 3= ≥ 9 siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya pada guru. • 2= ≥ 5 siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya pada guru. • 1= < 5 siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya pada guru.

Langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati	Skor Penilaian
	<p>f. Siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas secara bergiliran, sedangkan siswa lain dapat memberikan masukan ataupun sanggahan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 5= semua siswa memperhatikan dan memberikan masukan ataupun sanggahan pada siswa yang sedang mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas. • 4= ≥ 18 siswa memperhatikan dan memberikan masukan ataupun sanggahan pada siswa yang sedang mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas. • 3= ≥ 18 siswa memperhatikan siswa yang sedang mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas. • 2= < 18 siswa memperhatikan dan memberikan masukan ataupun sanggahan pada siswa yang sedang mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas. • 1= ≥ 18 siswa tidak memperhatikan dan memberikan masukan ataupun sanggahan pada siswa yang sedang mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas.
	<p>g. Siswa menyimpulkan hasil pekerjaan dan presentasinya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 5= semua siswa menyimpulkan hasil pekerjaan dan presentasinya. • 4= ≥ 18 siswa menyimpulkan hasil pekerjaan dan presentasinya. • 3= ≥ 9 siswa menyimpulkan hasil pekerjaan dan presentasinya. • 2= ≥ 5 siswa menyimpulkan hasil pekerjaan dan presentasinya. • 1= < 5 siswa menyimpulkan hasil pekerjaan dan presentasinya.
<p>Penutup (Kegiatan Akhir)</p>	<p>a. Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar. b. Siswa menerima tugas untuk mempelajari kembali materi yang telah mereka terima oleh guru.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 5= semua siswa terlibat dalam kegiatan akhir (penutup). • 4= ≥ 18 siswa terlibat dalam kegiatan akhir (penutup). • 3= ≥ 9 siswa terlibat dalam kegiatan akhir (penutup). • 2= ≥ 5 siswa terlibat dalam kegiatan akhir (penutup). • 1= < 5 siswa terlibat dalam kegiatan akhir (penutup).

Lampiran 6. Cerita anak pada pra tindakan

Jari-jemari Raja

Dahulu kala hiduplah seorang raja dan permaisurinya. Mereka berdua tidak dikaruniai putra. Sang permaisuri berdoa pada Alloh SWT agar diberikan karunia berupa seorang putra atau putri. Selang beberapa waktu, Sang permaisuri hamil dan kemudian melahirkan jabang bayi putri yang sangat mungil, tingginya tidak lebih dari jari-jemari Sang raja. Oleh karena itu ibunya memberikan nama untuk putrinya dengan nama “Ashbaul Malik” (Jari-jemari Raja). Kemudian ayahnya membeli tempat tidur yang sangat kecil seukuran kotak korek api agar putrinya bisa tidur di dalamnya.

Suatu hari Ashbaul Malik lelap tidur di kasur mungilnya. Ia terjaga dari tidurnya ketika mendengar suara kodok yang besar berkata padanya, “kesinilah! Ayo ikut tinggal di rumahku, hai Ashbaul Malik! Ayolah!” kemudian sang kodok menarik si putri yang tergeletak di kasurnya. Sejurus kemudian ia memanggul si putri di atas punggungnya. Ia loncat lewat jendela dengan membawa sang putri.

Hingga akhirnya mereka berdua sampai pada suatu kebun. Di tempat inilah si kodok meletakkan sang putri di atas daun pepohonan yang dekat dengan air. Lalu ia berkata pada sang putri, “Tunggulah di sini sampai aku kembali untuk membereskan tempat tinggalmu di rumahku.”

Kemudian si kodok loncat dan meninggalkan Ashbaul Malik sendirian. Di atas daun, sang putri berteriak histeris dan menangis. Sehingga tangisannya itu di dengar oleh ikan-ikan kecil yang berenang di dekat sebuah pohon. Ikan-ikan tersebut merasa heran mendengar suara yang aneh itu! Karena mereka belum pernah mendengar suara itu sebelumnya. Setelah mereka mendekati sumber suara tersebut, tiba-tiba mereka melihat Ashbaul Malik sedang tidur di atas daun pepohonan.

Ikan-ikan itu bertanya padanya, “Mengapa kamu menangis, hai makhluk asing?” Ashbaul Malik melirik ikan-ikan itu. Ia merasa senang karena bentuk mereka lebih bagus dari bentuk kodok. Kemudian Ashbaul Malik menceritakan asal mula ia bisa berada di tempat tersebut kepada mereka.

Lalu ia berkata, “Aku takut pada kodok dan tidak mau tinggal bersamanya karena ia rupanya jelek!” Kemudian ia menangis lagi dengan suara yang lebih keras. Ikan-ikan itu lalu berkata, “Kami akan membantumu, Nak!”

Setelah mereka bekerja untuk menyediakan sehelai daun berukuran besar dan berkata pada Ashbaul Malik, “Ayo loncat dan naiklah ke daun ini!” Maka sang putri pun menuruti perintah ikan-ikan itu. Sang ikan lalu melaju ke permukaan air yang tidak begitu dalam. Ashbaul Malik sebenarnya ingin berterima kasih pada mereka atas kebaikan yang dilakukan padanya. Tetapi ia tak kuasa untuk mengatakannya karena takut didengar sang kodok yang akan mengejanya.

Ketika ikan-ikan itu menarik daun yang dinaiki Ashbaul Malik, sang putri melihat kupu-kupu indah terbang di atasnya. Lalu ia mengajak kupu-kupu itu, “Kesinilah dan duduklah bersamaku di perahu ini!” Maka turunlah kupu-kupu itu dan hinggap tepat di samping Ashbaul Malik. Ia pun menanyakan asal-usul sang putri.

Ashbaul Malik pun menceritakannya dari awal sampai akhir. Lalu si kupu-kupu itu merayu sang putri, “Alangkah baiknya jika kamu pergi bersamaku. Dan tolong talikan ikat pinggangmu di sayapku!” Kemudian si gadis kecil “Ashbaul Malik” itu menuruti perintah sang kupu-kupu dan ikut bersama dia menuju suatu hutan yang dekat dengan kebun.

Di tempat itulah, sang kupu-kupu meninggalkan si gadis sendirian untuk mencari sesuap makanan untuknya. Maka si gadis pun berteriak kembali dan menangis ketakutan. Di hutan tersebut banyak sekali burung dan serangga. Ketika mereka mendengar suara sang putri, maka mereka pun semuanya mendekat ke arah

suara itu. Mereka menanyakan pada sang putri tentang sebab-musabab ia bisa ke hutan ini.

Sang putri lalu menceritakan kisahnya tanpa ada yang dilewatkannya. Burung-burung itu pun merangkulnya dan membawanya pergi. Mereka menawarkan madu yang lezat pada sang putri. Sang putri pun langsung melahapnya. Lalu mereka membawa air embun yang masih tertimbun di atas daun-daun pohon, maka sang putri pun meminumnya.

Ashbaul Malik lama menetap di hutan tersebut sampai akhirnya datang musim hujan. Semua burung yang ada di hutan itu berkumpul di sekitar Ashbaul Malik seraya berkata padanya, “Selamat tinggal, hai Ashbaul Malik! Kami akan melancong ke negeri seberang yang jauh dari sini.”

Setelah burung-burung itu pergi, tinggallah Ashbaul Malik sendirian. Tak begitu lama, hujan pun turun deras. Ashbaul Malik sibuk mencari suatu tempat untuk melindungi dirinya dari guyuran air hujan. Di tempat berlindung itu, seekor tikus menjumpai dirinya dan menanyakan tentang bagaimana ceritanya. Sang putri pun mengisahkan cerita sedihnya. Si tikus iba dan berkata, “kalau begitu, ikutlah bersamaku dan tinggal di rumahku yang ada di bawah tanah sana. Sekarang bersihkanlah dan rapikan rumah ini! Aku akan menyiapkan makanan dan minuman untukmu.”

Ashbaul Malik merasa gembira dan ia ikut pergi bersama tikus ke rumahnya. Kemudian ia tinggal di dalamnya. Ia membersihkan dan merapikan isi rumah. Ia sangat senang karena bisa terhindar dari dinginnya air hujan. Akan tetapi pada akhirnya ia merasa sumpek berada di sarang tikus. Karena tempatnya pengap dan gelap, tidak ada ventilasi udara sehingga sinar matahari pun tidak ada yang masuk ke dalamnya.

Pada suatu hari, Ashbaul Malik keluar dari lorong tanah dan dia melihat sebuah lubang dari dedaunan pohon. Lalu ia memanjatnya dan ia menemukan burung pipit kecil ada di dalam lubang tersebut. Kemudian ia menyapanya, “Wahai burung pipit yang malang, kamu kelihatan capek sekali menahan hawa dingin yang menggigit. Kamu sungguh malang!” Kemudian ia berpikir untuk menolongnya seraya berkata, “Sebenarnya kamu cantik, tetapi kondisimu begitu lemah dan rapuh. Aku harus mengambil dedaunan untuk menyelimutimu.” Kemudian dedaunan yang kering itu diselimutkan pada si burung pipit sehingga ia merasakan kehangatan. Lambat laun sayap-sayap burung itu bergerak serta mulai mengepakkannya untuk terbang dan bersiul riang.

Sang putri pun ikut senang ketika mendengar burung pipit itu bersiul, “Chiik, Chiik, Chiik” Sang putri mengira bahwa si burung mengatakan, “Aku menghiburmu, aku menghiburmu.” Sang putri lalu bertanya padanya, “Kenapa kamu sendirian di tempat ini?” Sang burung menjawab, “Aku ditinggal pergi oleh burung-burung yang lain dalam keadaan kedinginan. Sebenarnya aku ingin terbang sekarang juga ke tempat di mana burung-burung yang lain mengungsi.”

Burung itu lalu melanjutkan, “Apakah kamu mau pergi bersamaku ke tempat tersebut?” “Bagaimana aku bisa terbang bersamamu sedangkan aku tidak mempunyai sayap sepertimu?” Si burung lalu menawarkan jasa, “Kalau begitu naiklah ke punggungku. Aku akan membawamu terbang”.

Sang putri lalu menuruti titahnya. Dan si burung pun terbang melesat membawa sang putri sampai pada suatu pohon di samping salah satu rumah dan ia hinggap di dahannya. Kemudian si burung berkata, “Tunggulah di sini, aku akan pergi untuk mencari ranting dan dahanan pohon yang lain. Dengan ranting dan dahan tersebut, kamu bisa hidup di atas pohon.” Lalu ia pun pergi dan terbang meninggalkan sang putri.

Pada saat menunggu kembalinya si burung pipit, sang putri melirik ke kanan dan ke kiri, lalu pandangannya berhenti pada suatu pemandangan yang aneh!

Dia melihat jendela sebuah rumah terbuka. Di dalamnya ada seorang ibu menangis. Lalu dia pun termenung sebentar dan akhirnya ia ingat bahwa wanita itu adalah ibunya, seorang permaisuri kerajaan. Sang ibu meratapi sambil menangis terisak-isak, “Di mana kamu, Sayang? Di mana kamu Ashbaul Malik? Kamu di mana anakku?”

Mendengar ratapan ibunya itu, Ashbaul Malik berteriak dengan sekeras-kerasnya sambil memanggil-manggil ibunya, “Saya di sini, Bu!” Ketika sang permaisuri mendengar teriakan itu, ia pun lari menuju pohon asal suara tersebut. Lalu ia memanjat pohon untuk mengambil putrinya Ashbaul Malik dan menciuminya! Kemudian ia letakkan putri semata wayangnya di tempat tidurnya yang mungil.

Lampiran 7. Soal pra tindakan

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan cerita anak yang kalian simak secara tepat, singkat, dan benar!

1. Siapakah nama tokoh utama dalam cerita tersebut?
2. Siapakah yang membawa kabur sang putri dari kerajaan?
3. Siapakah yang pergi melancong ke negeri seberang meninggalkan sang putri ketika musim hujan tiba?
4. Siapakah yang menyediakan rumah untuk sang putri ketika musim dingin?
5. Apakah tema yang terdapat dalam cerita “Jari-jemari Raja”?
6. Kemanakah kodok membawa sang putri?
7. Dimanakah si tikus tinggal?
8. Bagaimanakah keadan sang permaisuri kehilangan putrinya?
9. Dimana sang permaisuri meletakkan putrinya yang telah ditemukan?
10. Apakah pesan yang terkandung dalam cerita “Ashbaul Malik”?



**SURAT KETERANGAN
DAN PERIZINAN**

Surat Permohonan Expert Judgement

Kepada :

Yth. Ibu Unik Ambar Wati, M.Pd.

Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini saya,

Nama : Fadlya Sabillah

NIM : 08108241007

Prodi : PGSD

Mengajukan permohonan konsultasi dan bimbingan untuk media pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Anak melalui Media Animasi Audio Visual pada Siswa Kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan Tahun 2012/2013".

Demikian permohonan ini saya buat untuk mendapatkan konsultasi dan bimbingan dari Ibu. Mohon bantuan dan konsultasi dari Ibu. Atas kesediaan Ibu untuk membimbing, saya mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 15 Oktober 2012

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Skripsi



Supartinah, M.Hum.

NIP. 19800312 200501 2 002

Pemohon



Fadlya Sabillah

NIM. 08108241007

Pernyataan Validator Media

Dengan ini saya:

Nama : Unik Ambar Wati, M.Pd.

NIP : 19791014 200501 2001

Instansi : PPSD/FIP/UNY

Sebagai korektor media yang disusun oleh:

Nama : Fadlya Sabillah

NIM : 08108241007

Program studi : PGSD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa media yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Anak melalui Media Animasi Audio Visual pada Siswa Kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan Tahun 2012/2013. Media animasi audio visual tersebut berjudul:

1. Christopher Columbus
2. Galileo Galilei
3. Rasta Sang Pangeran
4. Bandul Ajaib
5. Sup Batu II
6. Lomba Lari

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 7 Januari 2013

Ahli Media,



Unik Ambar Wati, M.Pd.

19791014 200501 2001

CD Galileo Galilei

Lembar Evaluasi untuk Ahli Media
Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Anak melalui Media
Animasi Audio Visual pada Siswa Kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi
Jakarta Selatan Tahun 2012/2013

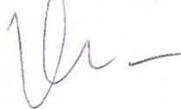
Indikator	Skala			
	1	2	3	4
Kejelasan gambar				✓
Kejelasan suara			✓	
Keserasian warna film			✓	
Kejelasan animasi				✓
Tampilan				✓
Jalan cerita			✓	
Ketepatan pemilihan musik pengiring			✓	
Kejelasan tema			✓	
Kejelasan tokoh			✓	
Kejelasan latar				✓
Mengandung amanat			✓	
Kejelasan penggunaan media			✓	
Rekomendasi untuk digunakan di waktu mendatang				✓
Jumlah				

Rentang penilaian:
Sangat baik = 4
Baik = 3
Cukup = 2
Kurang = 1

Uraian :

perlu penjelasan ^{jumlah} dari guru tentang sejarah mengapa
gereja berkuasa

Ahli Media,



Unik Ambar Wati, M.Pd.

19791014 200501 2001

CD Pendidikan Budi Pekerti Anak-Anak Vol. 8

Lembar Evaluasi untuk Ahli Media
Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Anak melalui Media
Animasi Audio Visual pada Siswa Kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi
Jakarta Selatan Tahun 2012/2013

Indikator	Skala			
	1	2	3	4
Kejelasan gambar			✓	
Kejelasan suara			✓	
Keserasian warna film			✓	
Kejelasan animasi			✓	
Tampilan			✓	
Jalan cerita			✓	
Ketepatan pemilihan musik pengiring			✓	
Kejelasan tema			✓	
Kejelasan tokoh			✓	
Kejelasan latar			✓	
Mengandung amanat			✓	
Kejelasan penggunaan media			✓	
Rekomendasi untuk digunakan di waktu mendatang			✓	
Jumlah				

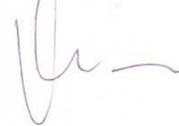
Rentang penilaian:

Sangat baik = 4
Baik = 3
Cukup = 2
Kurang = 1

Uraian :

cerita ~~to~~ diajak singkat, siswa bisa diminta eksplosas,

Ahli Media,



Unik Ambar Wati, M.Pd.

19791014 200501 2001

CD Christopher Columbus

Lembar Evaluasi untuk Ahli Media
Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Anak melalui Media
Animasi Audio Visual pada Siswa Kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi
Jakarta Selatan Tahun 2012/2013

Indikator	Skala			
	1	2	3	4
Kejelasan gambar				✓
Kejelasan suara			✓	
Keserasian warna film				✓
Kejelasan animasi				✓
Tampilan			✓	
Jalan cerita			✓	
Ketepatan pemilihan musik pengiring			✓	
Kejelasan tema			✓	
Kejelasan tokoh			✓	
Kejelasan latar			✓	
Mengandung amanat				✓
Kejelasan penggunaan media			✓	
Rekomendasi untuk digunakan di waktu mendatang				✓
Jumlah				

Rentang penilaian:

Sangat baik = 4

Baik = 3

Cukup = 2

Kurang = 1

Uraian :

Ada Alur cerita yang 'melompat', misal fba-fba
menjadi dewasa tanpa disertai penjelasan .

Ahli Media,



Unik Ambar Wati, M.Pd.

19791014 200501 2001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)
E-mail: humas_fip@uny.ac.id Home Page: <http://fip.uny.ac.id>



No. : 172 /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Kesbanglinmas Prov. DIY
Jl. Jenderal Sudirman 5
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Fadlya Sabillah
NIM : 08108241007
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Alamat : Jl.Sidobali No.16 A, Muja muju UH II Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan ijin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan
Subyek : Siswa SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi kelas V
Obyek : Menyimak cerita Anak
Waktu : Januari-Maret 2013
Judul : Meningkatkan Keterampilan Menyimak cerita anak melalui Media Animasi Audio Visual pada siswa kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan Tahun 2012-2013

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 9 Januari 2013

Dekan

D. Haryanto, M.Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1.Rektor (sebagai laporan)
2.Wakil Dekan I FIP
3.Ketua Jurusan PPSD FIP
4.Kabag TU
5.Kasubbag Pendidikan FIP
6.Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT
(BADAN KESBANGLINMAS)
Jl Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233
Telepon (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137
YOGYAKARTA**

Yogyakarta, 11 Januari 2013

Nomor : 074 / 013 / Kesbang / 2013
Perihal : Rekomendasi Ijin Penelitian

Kepada Yth.
Gubernur DKI Jakarta
Up. Kesbangpol dan Linmas
DKI Jakarta

Di
J A K A R T A

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY.
Nomor : 172/UN34.11/PL/2013
Tanggal : 9 Januari 2013
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian.

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "MENINGKATKAN KETRAMPILAN MENYIMAK CERITA ANAK MELALUI MEDIA ANIMASI AUDIO VISUAL PADA SISWA KELAS V SD NEGERI CIPETE SELATAN 04 PAGI JAKARTA SELATAN TAHUN 2012/2013" kepada :

Nama : FADLYA SABILLAH
NIM : 08108241007
Prodi / Jurusan : PGSD/PPSD
Fakultas : Ilmu Pendidikan UNY
Lokasi : SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan.
Waktu Penelitian : Januari s/d Maret 2013.

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul penelitian dimaksud;
3. Melaporkan hasil penelitian kepada Badan Kesbanglinmas DIY;

Rekomendasi Ijin penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.

A.n. KEPALA
BADAN KESBANGLINMAS DIY
KABID KESBANG



Tembusan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan);
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY;
3. Yang bersangkutan.



WALIKOTA JAKARTA SELATAN

SURAT KETERANGAN

No. : 101 /-1.851.8

Walikota Jakarta Selatan menerangkan bahwa sesuai dengan permohonan dari Universitas Negeri Yogyakarta, serta rekomendasi dari Kepala Kantor Kesbang dan Politik Kota Administrasi Jakarta Selatan Nomor 99/-1.851.85 tanggal 25 Januari 2013 :

Nama Lengkap / NIM : Fadlya Sabillah/ 0810241007
Jurusan : Ilmu Pendidikan dan Pra Sekolah Dasar
A l a m a t : Jln.Jendral Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233

mulai tanggal 23 Januari 2013 s/d 28 Maret 2013 akan mengadakan penelitian di SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Kota Administrasi Jakarta Selatan untuk skripsi yang berjudul "Meningkatkan Ketrampilan Menyimak Cerita Anak Melalui Media Animasi Audio Visual Pada Siswa Kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan Tahun 2012/2013", dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Camat, Lurah, Instansi/Lembaga/Badan, RT dan RW setempat agar memberikan bantuan yang diperlukan
2. apabila menyangkut data-data kewilayahan, agar memberitahukan terlebih dahulu kepada Camat dan Lurah yang bersangkutan
3. setelah menyelesaikan kegiatan tersebut agar menyampaikan laporan tertulis mengenai hasil pelaksanaan pengumpulan data/observasi/praktek kerja nyata dimaksud, kepada Walikota Jakarta Selatan c.q Kepala Bagian Tata Pemerintahan Setko Adm. Jakarta Selatan dan Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Administrasi Jakarta Selatan.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Tembusan :

1. Sekretaris Kota Administrasi Jakarta Selatan
2. Plt. Asisten Pemerintahan Sekko. Adm. Jakarta Selatan
3. Ka. Kantor Kesbang dan Politik Kota Adm. Jakarta Selatan
4. Kabag. Tata Pemerintahan Setko Adm. Jakarta Selatan
5. Kepala Sekolah SDN Cipete Selatan 04 Pagi
6. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH DASAR NEGERI CIPETE SELATAN 04 PAGI

Jl. Anggur II Komp. BRI Cipete Selatan, Kecamatan Cilandak, Jakarta Selatan
Telp. (021) 7697679 ; e-mail : sdncipeteselatan04pagi@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

No : 11/1.851.41

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Dra. ELLY SEPTARINA**
NIP : 195909031980102002
Jabatan : Kepala Sekolah

menerangkan bahwa :

Nama : **FADLYA SABILAH**
NIM : 08108241007
Jurusan/Prody : PPSD/ PGSD S1
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian dengan baik di SDN Cipete Selatan 04 Pagi terhitung sejak tanggal 17 Januari 2013 s/d tanggal 28 Februari 2013 dengan judul skripsi **MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA ANAK MELALUI MEDIA ANIMASI AUDIO VISUAL PADA SISWA KELAS V SD NEGERI CIPETE SELATAN 04 PAGI JAKARTA SELATAN TAHUN 2012/2013.**

Demikianlah keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

28 Februari 2013
Kepala SDN Cipete Selatan 04 Pagi

Dra. ELLY SEPTARINA
NIP. 195909031980102002