

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA RAKYAT SISWA KELAS VII SMP N 3 PULAU RAKYAT

Oleh:

Ermaliana Waruhu^{1*)} . Roma Putra^{2.}

¹Mahasiswa S3 Program Doktor

²Mahasiswa S3 Program Doktor

Universitas Negeri Medan-Indonesia

Email: ermawaruwu@gmail.com

Hp. 082277773330

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat siswa kelas VII SMPN 3 Pulau Rakyat Pulau Rakyat Kabupaten Asahan tahun Pembelajaran 2018/2019.

Prosedur pelaksanaan penelitian ini terdiri atas 3 (tiga) tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas VII² SMPN 3 Pulau Rakyat yang berjumlah 35 orang sebagai kelas eksperimen dan Kelas VII³ SMPN 3 Pulau Rakyat yang berjumlah 35 orang sebagai kelas kontrol. Teknik sampel yang digunakan adalah sampel random. Instrumen yang digunakan terdiri dari tes uraian kemampuan menyimak yang menggunakan data kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pada post-test kelas eksperimen sebesar 84,5 termasuk dalam kategori baik, dan kelas kontrol sebesar 66,72 dalam kategori kurang. Dengan demikian terdapat perbedaan nilai rata-rata kemampuan menyimak antara kelas eksperimen dengan kelas control.

Berdasarkan tindakan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan atas penggunaan multimedia terhadap kemampuan menyimak siswa di kelas Kelas VII SMPN 3 Pulau Rakyat Kabupaten Asahan Tahun Pembelajaran 2018/2019 dan pengajuan hipotesis tindakan diterima.

Kata Kunci: *Kemampuan Menyimak, Multimedia, Cerita Rakyat*

Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi antaranggota masyarakat. Menurut Wibowo (2001:3), bahasa adalah sistem simbol bunyi yang bermakna dan berartikulasi (dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat arbitrer dan konvensional, dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran. Smaradhipa (2005:1) memberikan dua pengertian bahasa: (1) menyatakan bahasa merupakan alat komunikasi antar anggota masyarakat, berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia, (2) bahasa adalah sistem komunikasi yang mempergunakan simbol-simbol vokal (bunyi ujaran) yang bersifat arbitrer. Dengan perkataan lain, bahasa digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi, alat untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan, baik secara lisan maupun tertulis.

Kemampuan berbahasa meliputi empat kemampuan dasar, yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Setiap kemampuan mempunyai hubungan erat dengan kemampuan lainnya. Kemampuan-kemampuan tersebut hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan latihan yang banyak. Tarigan (1987:2) menyatakan bahwa kemampuan berbahasa biasanya diperoleh manusia secara berurutan. Kemampuan berbahasa yang pertama kali dikuasai manusia adalah menyimak dan berbicara baru kemudian membaca dan menulis. Kemampuan menyimak dan berbicara dipelajari sebelum memasuki jenjang sekolah, sedangkan membaca dan menulis dipelajari saat memasuki jenjang sekolah. Salah satu tujuan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia adalah menjadikan siswa mahir dan terampil dalam berbahasa Indonesia. Kemahiran berbahasa ini tercermin dalam aktivitas menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Kemampuan siswa berbicara bahasa Indonesia masih jauh dari harapan. Kesulitan dalam hal ini umumnya terjadi pemilihan kata (diksi), penggunaan struktur kalimat, dan penyampaian pikiran secara runtut. Kesulitan yang bersifat psikologis timbul karena siswa mengalami hambatan berbicara secara formal, misalnya berbicara di hadapan khalayak ramai atau di depan kelas, padahal dalam situasi informal ia mampu berbicara dengan jelas. Dalam situasi formal ia takut berbicara, ia mengalami demam panggung. Karena biasanya siswa menyimak dengan dibacakan/dikte, sedangkan kali ini siswa menyimak dengan menggunakan multimedia sehingga dapat dibedakan mana menyimak yang lebih baik antara dibacakan atau dengan multimedia.

Berdasarkan permasalahan inilah penulis ingin melakukan penelitian guna meningkatkan pembelajaran dan melakukan suatu perubahan untuk membantu para anak didik dalam memahami pelajaran bahasa sejak awal pendidikan formal dan membantu pengajar dalam menyampaikan materi dengan menggunakan kecanggihan teknologi yang ada, dengan begitu belajar bahasa yang pada awalnya terasa membosankan akan menjadi sangat menyenangkan.

Hal di atas juga diakui oleh beberapa guru di Kabupaten Asahan, Kecamatan Pulau Rakyat, pada SMPN 3 Pulau Rakyat khususnya kelas VII yang berjumlah 2 orang guru bidang studi bahasa Indonesia. Menurut mereka masih adanya kesulitan guru dalam memahami hal-hal yang abstrak kepada siswa, pembelajaran yang kurang menyenangkan karena masih mengandalkan metode ceramah saja dan pemberian tugas secara monoton sehingga menambah rendahnya aktivitas siswa terhadap mata pelajaran bahasa, dan model pembelajaran yang tidak efektif dalam menanamkan konsep menyebabkan prestasi belajar siswa rendah. Kasus ini terlihat sekali pada materi menyimak cerita rakyat yang didengar di kelas VII. Jumlah siswa yang mencapai tingkat

ketuntasan belajar baru 51,4 % dari 35 siswa. Rata-rata nilai ulangan hariannya sebesar 58,50 di bawah dari standar Kriteria Ketuntasan Minimal (nilai formatif I semester 2 tahun 2012), dan rata-rata nilai rapornya sebesar 69,50 (nilai rapor siswa kelas VII semester 2 tahun 2012).

Rendahnya pemahaman siswa pada materi pelajaran bahasa ternyata proses pembelajaran yang dilakukan masih bersifat *teacher centered*. Terlebih lagi guru hanya berpatok pada buku paket sebagai media dan bahan ajar yang digunakan. Guru belum juga menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga menunjang materi pelajaran bahasa yang akan disampaikan. Tentu saja mereka kesulitan dalam memahami hal-hal yang abstrak kepada siswa, sehingga siswa kurang faham apa yang disampaikan oleh guru dan mengakibatkan siswa tidak dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan jelas dan tentu saja siswa akan kesulitan untuk menceritakan kembali cerita yang sudah didengarnya. Proses pembelajaran pun tentu saja kurang menyenangkan karena masih mengandalkan metode ceramah saja dan pemberian tugas secara monoton dan metode pembelajaran yang tidak efektif dalam menanamkan konsep.

Seorang guru yang professional harus dapat membuat suatu inovasi dalam mengembangkan media dan alat peraga yang menunjang pembelajaran dan mampu mengaplikasikannya sehingga menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung. “Inovasi yang dibuat berupa pengembangan multimedia yang menggunakan teks, animasi foto/gambar, video, audio, huruf serta angka yang mudah digunakan dan dimengerti pada anak-anak Sekolah Dasar.” (Mulyanto, 2007:2)

Kemampuan memanfaatkan multimedia yang berasal dari software komputer menjadi salah satu tolak ukur profesionalisme yang harus dimiliki oleh seorang guru. Software-software yang digunakan menggabungkan berbagai jenis media ke dalam suatu paket presentasi yang menarik, yang akan menarik perhatian dan meningkatkan motivasi para pembelajar.

Diharapkan dengan adanya program pembelajaran multimedia bahasa Indonesia, mampu mengubah pandangan mereka tentang mata pelajaran bahasa Indonesia. Anak-anak diajak untuk berpraktik dan pengalaman secara langsung saat proses pembelajaran berlangsung dengan aplikasi multimedia. Maka judul dari proposal ini adalah “Pengaruh Menggunakan Multimedia Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas VII SMPN 3 Pulau Rakyat Kabupaten Asahan Tahun Pembelajaran 2018/2019”

Alasan peneliti memilih judul karena selama ini nilai menyimak siswa rendah, maka peneliti mencoba dengan menggunakan multimedia.

Kajian Pustaka

1. Hakikat Kemampuan Menyimak

Menyimak dapat didefinisikan suatu aktivitas yang mencakup kegiatan mendengar bunyi bahasa, mengidentifikasi, menilai, dan mereaksi atas makna yang terkandung dalam bahan simakan, (Tarigan; 1991:4). Oleh karena itu dalam kegiatan menyimak ada unsur kesengajaan, perhatian dan pemahaman, yang merupakan unsur utama dalam setiap peristiwa menyimak. Penilaiannya pun selalu terdapat dalam peristiwa menyimak, bahkan melebihi unsur perhatian.

Menurut Tarigan (1988:28) menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan, proses kegiatan itu mencakup mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya yang melibatkan pendengaran, penglihatan, penghayatan, ingatan, pengertian bahkan situasi yang menyertai bunyi bahasa yang disimakpun harus diperhitungkan dalam menentukan maknanya.

Tahapan proses menyimak yaitu tahap mendengarkan, mengidentifikasi, menginterpretasi, memahami, menilai, dan menanggapi. Menyimak bukan hanya sebatas mendengar (*hearing*) saja, tetapi memerlukan kegiatan lainnya yakni memahami (*understanding*) isi pembicaraan yang disampaikan oleh si pembicara. Lebih jauh lagi diharapkan dalam menafsirkan (*interpreting*) butir-butir pendapat yang disimaknya baik tersurat maupun yang tersirat. Kegiatan selanjutnya dalam proses menyimak adalah kegiatan mengevaluasi (*evaluating*). Pada kegiatan ini si penyimak menilai gagasan baik dari segi keunggulan maupun dari segi kelemahannya. Kegiatan akhir yakni menanggapi (*responding*). Pada tahap akhir ini penyimak menyebutkan, mencamkan, menyerap, serta menerima gagasan yang dikemukakan oleh si pembicara. Berdasarkan hal tersebut, dalam menyimak diperlukan suatu kemampuan khusus.

Uraian tersebut di atas menggambarkan secara umum betapa fungsionalnya kegiatan menyimak bagi kehidupan manusia. Bila diperinci, peranan menyimak tersebut hasilnya seperti berikut. Menyimak berperan sebagai: 1) Landasan belajar berbahasa untuk mengumpulkan data agar dapat membuat keputusan-keputusan yang masuk akal, 2) Penunjang keterampilan berbicara, membaca, dan menulis, menyimak agar dapat memberikan responsi yang tepat terhadap segala sesuatu yang saya dengar 3) Pelancar komunikasi lisan menyimak agar menjadi lebih efektif dalam hubungan-hubungan

antarpribadi dalam kehidupan sehari-hari di rumah, di tempat kerja, dan dalam kehidupan masyarakat, dan 4) Penambah informasi yang ada hubungan atau sangkut-pautnya dengan pekerjaan atau profesi (Tarigan, 1988:55).

2. Hakikat Cerita Rakyat

Cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut. Dahulu, cerita rakyat diwariskan secara turun- menurun dari satu generasi ke generasi berikutnya secara lisan (Suripan Sadi Hutomo, 1991: 4)

Mengenal cerita rakyat adalah bagian dari mengenal sejarah dan budaya suatu bangsa. Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang terjadinya berbagai hal, seperti terjadinya alam semesta. Adapun tokoh - tokoh dalam cerita rakyat biasanya ditampilkan dalam berbagai wujud, baik berupa binatang, manusia maupun dewa, yang kesemuanya disifatkan seperti manusia

Cerita rakyat sangat digemari oleh warga masyarakat karena dapat dijadikan sebagai suri teladan dan pelipur lara, serta bersifat jenaka. Oleh karena itu, cerita rakyat biasanya mengandung ajaran budi pekerti atau pendidikan moral dan hiburan bagi masyarakat. Salah satu jenis cerita rakyat yang populer sebagaimana klasifikasi para ahli adalah Putri Sri Pandan.

Pengertian cerita rakyat adalah salah satu karya sastra yaitu berupa cerita yang lahir, hidup dan berkembang pada beberapa generasi dalam masyarakat tradisional, baik masyarakat itu telah mengenal huruf atau belum, disebarkan secara lisan, mengandung survival, bersifat anonim, serta disebarkan diantara kolektif tertentu dalam kurun waktu yang cukup lama (Sisyono, dkk 2008:4)

Saat ini, cerita - cerita rakyat tidak hanya merupakan cerita yang dikisahkan secara lisan dari mulut ke mulut dan dari generasi ke generasi berikutnya, akan tetapi telah banyak dipublikasikan secara tertulis melalui berbagai media. (The freencyclopedia: 2006 :12)

Sejalan dengan pendapat di atas, Liaw Yock Fang (1982: 1) mengemukakan bahwa kesusastraan rakyat adalah sastra yang hidup di tengah- tengah rakyat. Sastra rakyat dituturkan oleh ibu kepada anaknya dalam buaian, atau tukang cerita kepada penduduk kampung yang tidak tahu membaca dan menulis . Cerita - terita semacam ini diturunkan secara lisan, dari generasi satu ke generasi yang lebih muda. Sastra lisan hidup dan berkembang di kampung - kampung. Jadi, dapat dipastikan bahwa lahirnya sastra lisan lebih dahulu dari pada sastra tertulis yang rata - rata berkembang di istana.

Pendapat yang sama dikemukakan oleh Hasim Awang (1985: 5) bahwa sastra rakyat ialah kesusastraan yang lahir di kalangan rakyat. Pada lazimnya, sastra rakyat merujuk kepada kesusastraan rakyat daripada masa lampau, yang telah menjadi warisan kepada sesuatu masyarakat. Sastra rakyat adalah sebagian daripada kehidupan budaya bagi masyarakat lama.

Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk (genre) folklor. Folklor itu sendiri adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan turun-temurun di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (memonic device) (James Dananjaya, 1997: 2) Menurut pendapat Brunvand (1968:5)

3. Hakikat Multimedia

Secara Etimologi, kata “media” merupakan bentuk jamak dari “medium”, yang berasal dari Bahasa latin “*medius*” yang berarti tengah. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia, kata “medium” dapat diartikan sebagai “antara” atau “sedang” sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi (AECT,1977:162).

Sardiman (2002:6) juga berpendapat “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa, sehingga terjadi proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif dan efisien sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Arsyad (2007:170) menyatakan bahwa multimedia adalah lebih dari satu media, bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video. Bila dibandingkan dengan informasi dalam bentuk teks (huruf dan angka) yang umumnya terdapat pada komputer saat ini, tentu informasi dalam bentuk multimedia yang dapat diterima dengan kedua indra penglihatan manusia dalam bentuk yang sesuai dengan aslinya atau dalam dunia yang sesungguhnya (reality). Multimedia yang dimanfaatkan dalam dunia pendidikan digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri.

Multimedia merupakan penggabungan lebih dari satu media menjadi suatu bentuk komunikasi yang bersifat *multimodal* atau *multichannel*. Multimedia telah banyak digunakan oleh para guru dan dosen untuk menyampaikan materi ajarnya kepada para

siswa dan mahasiswa. *Software-software* presentasi seperti *Microsoft Powerpoint* menggabungkan berbagai jenis media ke dalam suatu paket presentasi yang menarik, yang akan menarik perhatian dan meningkatkan motivasi para pembelajar (Jonassen dkk, 1999).

Multimedia ini digunakan peneliti sebagai media penyampaian materi cerita rakyat dengan menggunakan animasi gambar bergerak sehingga sesuatu yang abstrak menjadi konkrit dilihat siswa. Oleh karena itu, peneliti ingin sekali membuat suatu inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas dengan menggunakan multimedia sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa SMPN 3 Pulau Rakyat.

Langkah-langkah pembelajaran menyimak dengan menggunakan multimedia Arsyad (2007:96) terdapat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Langkah-langkah Pembelajaran Multimedia

No	Tahapan
1.	Merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan dan menjadwalkan pengajaran
2.	Mengevaluasi siswa
3.	Mengumpulkan data mengenai siswa
4.	Melakukan analisis statistic mengenai data pembelajaran
5.	Membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perorangan)

Berdasarkan langkah-langkah yang dikemukakan maka pengajaran multimedia yang disesuaikan terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Proses Pembelajaran Multimedia yang disesuaikan

No	Kegiatan	Kegiatan yang disesuaikan
1.	Merencanakan Mengatur dan mengorganisasikan Menjadwalkan pelajaran	Menyusun materi pelajaran yang sesuai dengan kurikulum Membuat cerita rakyat ke bentuk power point yang disajikan dalam multimedia Melakukan simulasi dengan menggunakan multimedia di dalam kelas yang diteliti
2.	Mengevaluasi siswa	Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang menggambarkan unsur-unsur yang ada dalam cerita guna memancing ingatan siswa dan melakukan penilaian dan pengamatan terhadap siswa
3.	Mengumpulkan data mengenai siswa	Merefleksikan kegiatan pembelajaran yang baru berlangsung dan mengkaji berbagai hal yang terjadi saat PBM berlangsung.
4.	Melakukan analisis statistic mengenai data pembelajaran	Merekap hasil belajar siswa pada tiap siklus.

5.	Membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perorangan)	Merefleksikan semua kejadian yang berlangsung dengan membuat catatan pada data siswa atau kelompok.
----	--	---

Metode Penelitian

1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di salah satu SMPN di Asahan yaitu SMPN 3 Pulau Rakyat Kabupaten Asahan. Penetapan jadwal penelitian dilaksanakan selama 1 (satu) bulan yakni bulan Nopember 2018. Waktu belajar mata pelajaran bahasa Indonesia disediakan 6 (enam) jam pelajaran dalam satu minggu dan 1 (satu) jam pelajaran dilaksanakan selama 45 (empat puluh lima) menit.

2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 3 Pulau Rakyat Kabupaten Asahan pada semester I Tahun Pelajaran 2018/2019 sebanyak 5 kelas yang berjumlah 161 orang, untuk lebih jelasnya terlihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Jumlah Siswa Kelas VII SMPN 3 Pulau Rakyat

NO	KELAS	JUMLAH
1.	VII ¹	32
2.	VII ²	32
3.	VII ³	32
4.	VII ⁴	32
5.	VII ⁵	33
JUMLAH		161

Sampel dalam penelitian ini adalah sampel random yang mana anggota sampenya dipilih secara sengaja yakni siswa kelas VII² sebagai kelas eksperimen dan VII³ sebagai kelas kontrol yang masing-masing kelas berjumlah 32 siswa. Peneliti memilih kelas VII² dikarenakan kelas ini memiliki kemampuan yang sama dengan kelas VII³ dan kelas ini juga merupakan kelas tempat peneliti melakukan praktek kerja lapangan (PKL) sehingga memudahkan peneliti dalam proses penelitian. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan dibantu oleh 2 (dua) orang guru mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai teman kolaborator dan guru kelas sendiri sebagai pengajar di dalam kelas yang diteliti. Objek yang diamati dalam penelitian ini adalah kemampuan guru mengelola pembelajaran dan aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran aspek mendengarkan dengan penggunaan multimedia pada materi cerita rakyat.

3. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud memberi perlakuan terhadap sampel, perlakuan tersebut adalah pembelajaran dengan menerapkan penggunaan multimedia pada materi menyimak cerita rakyat.

Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok pertama sebagai kelas eksperimen dan kelompok kedua sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen dalam proses pembelajaran diberi perlakuan yaitu pembelajaran dengan penggunaan multimedia.

4. Prosedur Pelaksanaan

Prosedur penelitian ini terdiri atas beberapa tahapan. Secara rinci tahapan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tindakan

Dalam kegiatan tindakan penelitian ini, proses pembelajaran dilakukan sebanyak 2 tahap yaitu sebagai berikut:

1) Tahapan Persiapan

- a) Menganalisis kurikulum untuk mengetahui Kompetensi yang ingin dicapai siswa dalam pembelajaran berdasarkan Kurikulum SMP Mata Pelajaran Bahasa Indonesia semester I
- b) Terlebih dahulu memperkenalkan multimedia yang akan digunakan kepada observan sebagai teman sejawat.
- c) Membuat rencana pembelajaran yang berisikan langkah-langkah penggunaan multimedia.
- d) Mempersiapkan sarana pembelajaran yang mendukung terlaksananya tindakan penelitian berupa laptop dan infocus.
- e) Mempersiapkan instrument penilaian, yaitu tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi siswa.
- f) Membuat Kriteria Penilaian

2) Tahap Pelaksanaan

- a) Sebelum guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari siswa, terlebih dahulu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa
- b) Menjelaskan materi pelajaran menyimak cerita rakyat yang didengar

- c) Seorang siswa diminta untuk tampil ke depan kelas agar menceritakan suatu cerita yang ia ketahui kepada temannya dan teman yang lain menyimak cerita yang disampaikan.
 - d) Siswa yang lain juga menanggapi atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh si pembicara
 - e) Menampilkan cerita rakyat yang ditayangkan dengan penggunaan multimedia di depan kelas.
 - f) Siswa-siswa diminta untuk menanggapi atau menjawab pertanyaan melalui bimbingan guru dengan memberikan kuis atau pertanyaan tentang unsur-unsur cerita yang didengar
 - g) Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran
- 3) Tahapan Evaluasi
- a) Sebagai tugas akhir, siswa mengerjakan tes
 - b) Menganalisis data.

2. Post-Test

Post-test dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa setelah tindakan diberikan. Kemudian data yang diambil dari test ini dibandingkan dan dianalisis. Tes dari pre-test dan post-test adalah sama.

3. Skor

Setelah diberikan post-test, semua hasil belajar siswa diperiksa dan diberi nilai sesuai dengan rubrik penilaian yang digunakan sebagai acuan penilaian.

5. Instrumen Penelitian

Demi tercapainya tujuan penelitian, maka peneliti haruslah dapat mengumpulkan data yang dibutuhkan dengan baik. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data biasa disebut dengan instrumen. Instrumen yang digunakan berupa tes uraian. Jenis data yang diambil dan digunakan untuk menguji hipotesis tindakan di dalam penelitian ini adalah jenis data kuantitatif dan kualitatif.

Instrumen tes digunakan untuk mengumpulkan data yang sifatnya mengevaluasi hasil dan mengukur suatu proses. Penyusunan tes diawali dengan penyusunan kisi-kisi soal yang meliputi aspek pemahaman konsep yang dapat mengukur semua materi yang disajikan. Kisi-kisi yang telah disusun menjadi pedoman untuk menyusun essay test. Tes menyimak diselenggarakan dengan memperdengarkan wacana dengan penggunaan sebagai bahan tes disertai dengan tugas yang harus dilakukan atau menjawab pertanyaan.

Indikator yang digunakan untuk menunjukkan tercapainya tujuan pembelajaran adalah hasil belajar siswa. Eksperimen dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan siswa apabila:

- a. Kemampuan menyimak siswa dianalisis dengan skor ketuntasan belajar ≥ 70 dan yang memperoleh skor ≥ 70 harus 85% siswa. Siswa yang dianggap tuntas secara individu dalam proses pembelajaran apabila sudah mencapai ≥ 70 dan tuntas secara klasikal apabila $\geq 85\%$ dari jumlah keseluruhan siswa dalam satu kelas telah mencapai skor itu. Jika skor tersebut tercapai barulah ketuntasan belajar dianggap berhasil. (Endang Retno W., 2005:26)

6. Teknik Analisis Data

Data yang sudah terkumpul selanjutnya akan dianalisis dengan terlebih dahulu memisahkan antara data kuantitatif dengan data kualitatif. Data yang berisikan nilai-nilai siswa dikelompokkan ke dalam data kuantitatif yang akan dianalisis ke dalam table distribusi frekuensi. Berikut langkah-langkahnya:

- 1) Mencatat skor variabel x_1 dan x_2
- 2) Menghitung data x_1 dan x_2
- 3) Mencari Mean dan Standar deviasi x_1 dan x_2
- 4) Melakukan Uji data kelas x_1 dan x_2
- 5) Pengujian Hipotesis, perumusan:
 - a. Uji Menyimak
 - b. Uji Multimedia
 Pengujian: $t_h : t_1$
 $t_h > t_1$, H_0 di tolak
 $t_h < t_1$, H_0 di terima

3.7 Pengujian Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik komparasional dengan rumus “t” tes.

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Ket:

M_x : Mean dari kelas eksperimen

M_y : Mean dari kelas control

X^2 : Standar deviasi dari kelas eksperimen

Y^2 = Standar deviasi kelas eksperimen

N_x = Jumlah sampel kelas eksperimen

N_y = Jumlah sampel kelas kontrol

Untuk menguji apakah kedua kelompok homogen, untuk itu dirumuskan hipotesis berikut :

$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ kedua sampel mempunyai varians yang sama.

$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ kedua sampel tidak mempunyai varians yang sama.

Kesamaan varians ini akan diuji dengan rumus :

Varians terbesar

$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$ (Sudjana 1992 :250)

Varians terkecil

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, H_0 ditolak dan jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, H_0 diterima. Dimana $F_{\frac{1}{2} \alpha}$ ($n_2 - 1$) ($n_2 - 1$) didapat dan distribusi F dengan peluang $\frac{1}{2} \alpha$ sedangkan dk pembilang = ($n - 1$) dan dk penyebut = ($n - 1$) dengan taraf nyata $\alpha 0,05$.

Hasil dan Pembahasan Penelitian

1. Deskripsi Penelitian

Deskripsi penelitian yang diuraikan pada bagian ini meliputi hasil tes, pengolahan data dan pengujian hipotesis. Penelitian ini berupa penelitian eksperimen yang menggunakan dua variabel yaitu variabel x_1 dan variabel x_2 . Variabel x_1 yakni kemampuan menyimak cerita rakyat siswa kelas VII SMPN 3 Pulau Rakyat TP. 2018/2019. dan variabel x_2 yakni dengan menggunakan multimedia. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 32 siswa. Skor nilai menyimak cerita rakyat tersebut terlihat bahwa siswa yang mencapai kategori cukup hanya 1 orang dan baik 10 orang. Siswa yang mencapai kategori sangat baik yakni 23 siswa atau sebesar 65,6% dan kategori baik juga dicapai oleh 10 siswa atau sebanyak 31,3%. Dari Tabel 4.1 diketahui bahwa nilai rata-rata kelas adalah 86,41.

Untuk kategori sangat baik yaitu 65,6%. Hal ini berarti bahwa 65,6% kemampuan menyimak siswa kelas VII² SMPN 3 Pulau Rakyat berada pada kategori

sangat baik, sisanya berada pada kategori cukup, dan baik. Pada kategori cukup berada pada angka 3,1%, dan pada kategori baik berada pada angka 31,3%.

Skor nilai menyimak cerita rakyat tersebut terlihat bahwa siswa yang mencapai kategori sangat baik hanya 2 orang dan baik 4 orang. Siswa yang mencapai kategori cukup sangat banyak yakni 23 siswa atau sebesar 71,9% dan kategori kurang juga dicapai oleh 3 siswa atau sebanyak 9,4%. Dari Tabel 4.1 diketahui bahwa nilai rata-rata kelas adalah 66,72.

Terlihat batang yang paling tinggi adalah batang untuk kategori cukup yaitu 71,9%. Hal ini berarti bahwa 71,9% kemampuan menyimak siswa kelas VII³ SMPN 3 Pulau Rakyat berada pada kategori cukup, sisanya berada pada kategori kurang, baik dan sangat baik. Pada kategori kurang berada pada angka 9,4%, dan pada kategori baik berada pada angka 12,5%, dan pada kategori sangat baik berada pada angka 6,2%.

2. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan penelitian terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus “t” tes sebagai berikut:

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Ket:

$$M_x : 86,41 \qquad M_y : 66,72$$

$$X^2 : 8,45 \qquad Y^2 = 8,19$$

$$N_x = 32 \qquad N_y = 32$$

Maka:

$$t = \frac{86,41 - 66,72}{\sqrt{\left(\frac{8,45 + 8,19}{32 + 32 - 2}\right) \left(\frac{1}{32} + \frac{1}{32}\right)}} = \frac{19,69}{\sqrt{\left(\frac{0,26}{62}\right) \left(\frac{2}{32}\right)}} = 3,94$$

Setelah t_0 diketahui, selanjutnya dikonsultasikan dengan tabel 1 pada taraf 5% dengan $df = 32 - 1 = 31$, maka diperoleh taraf signifikan 5% = 2,04, maka dapat diketahui bahwa $t_0 > t_{tabel}$ yakni $3,94 > 2,04$ dengan demikian, hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang

signifikan atas penggunaan multimedia video cerita rakyat terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat pada siswa kelas VII SMPN 3 Pulau Rakyat TP. 2018/2019.

3. Pembahasan Penelitian

Pembahasan hasil penelitian ini diajukan untuk menemukan jawaban atas permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Permasalahan yang pertama yaitu seberapa besar pengaruh peningkatan kemampuan siswa kelas VII SMPN 3 Pulau Rakyat setelah mengikuti pembelajaran menyimak cerita rakyat melalui Multimedia video cerita rakyat.

Pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan multimedia video cerita rakyat dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tujuan untuk mengetahui pengaruh kemampuan siswa kelas VII SMPN 3 Pulau Rakyat dalam menyimak cerita melalui penggunaan multimedia dan tanpa multimedia.

Pada kelas eksperimen dilakukan pembelajaran menggunakan multimedia, nilai rata-rata kemampuan menyimak siswa yang dicapai sebesar 86,41 dengan standar deviasi 8,45 yang berarti bahwa kemampuan menyimak siswa sudah sangat baik. Siswa yang mencapai kategori sangat baik sebanyak 23 orang atau sebesar 65,6%. Siswa yang mencapai kategori cukup hanya 1 orang dan baik 10 orang.

Pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran tanpa menggunakan multimedia, nilai rata-rata kemampuan menyimak siswa yang dicapai sebesar 66,72 dengan standar deviasi 8,19 yang berarti bahwa kemampuan menyimak siswa dikategorikan cukup. Siswa yang mencapai kategori sangat baik hanya 2 orang dan baik 4 orang. Siswa yang mencapai kategori cukup sangat banyak yakni 23 orang atau sebesar 71,9% dan kategori kurang juga dicapai oleh 3 orang siswa atau sebanyak 9,4%.

Dengan adanya pengaruh yang signifikan pada pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol ini membuktikan bahwa pembelajaran menyimak cerita rakyat melalui Multimedia dapat memotivasi siswa sejalan dengan pendapat Hector (1980:162) yang mengatakan bahwa ada beberapa hiburan yang digemari pada akhir masa kanak-kanak, diantaranya adalah membaca, buku komik, film, radio dan televisi, serta melamun atau berkhayal.

Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan multimedia dan tanpa multimedia dengan cerita yang sama, ternyata ada pengaruh yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun perbedaan pengaruh dengan menggunakan dan tanpa menggunakan multimedia dapat dilihat pada Tabel 4. di bawah ini:

Tabel 4. Perbedaan Identifikasi Post-Test Kemampuan Menyimak Cerita rakyat Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kategori	Skor	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
			Frekuensi	Bobot Skor	%	Frekuensi	Bobot Skor	%
1	Sangat Baik	85-100	21	1920	65,6	2	175	6,2
2	Baik	75-84	10	775	31,3	4	305	12,5
3	Cukup	60-74	1	70	3,1	23	1490	71,9
4	Kurang	50-59	0	0	0	3	165	9,4
5	Sangat Kurang	0-49	0	0	0	0	0	0
Jumlah			32	2765	100	32	2135	100

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada menyimak cerita rakyat terdapat perbedaan. Peningkatan kemampuan siswa dalam menyimak cerita merupakan bukti bahwa pembelajaran menyimak dengan menggunakan Multimedia dapat meningkatkan kualitas, kreativitas, prestasi dan efektivitas pembelajaran siswa dalam menyimak cerita rakyat serta dapat meningkatkan apresiasi sastra siswa khususnya terhadap karya sastra yang berupa cerita rakyat.

Simpulan dan Saran

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada Bab IV, maka dapat disimpulkan:

- 1) Pada kelas Eksperimen kemampuan menyimak cerita rakyat yang menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran, nilai rata-rata yang diperoleh siswa 86,41, standar deviasi 8,45 dan termasuk kategori sangat baik sebanyak 65,6% dan kategori baik sebanyak 31,3% dan kategori cukup sebanyak 3,1%.
- 2) Pada kelas kontrol kemampuan menyimak cerita rakyat yang pembelajarannya disampaikan secara dikte, nilai rata-rata yang diperoleh siswa 66,72, standar deviasi 8,19 dan termasuk kategori sangat baik sebanyak 6,2% dan kategori baik sebanyak 12,5% dan kategori cukup sebanyak 71,9% dan kategori kurang sebanyak 9,4%.
- 3) Terdapat pengaruh penggunaan multimedia terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat dengan uji "t" didapat t_0 sebesar 3,94. Dikonsultasikan dengan t_{tabel} yaitu pada taraf signifikansi 5% = 2,04, karena t_0 yang diperoleh lebih besar dari t_{tabel} yaitu $3,94 > 2,04$, maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

2. Saran

Penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran menyimak dan mengatasi kesulitan yang dialami siswa. Setelah penelitian dilaksanakan, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

- 1) Bagi guru yang kurang pandai bercerita sebaiknya menggunakan multimedia ini agar proses pembelajaran lebih bermakna dan efektif, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.
- 2) Bagi sekolah, dengan dijadikannya sekolah ini sebagai objek penelitian diharapkan kiranya guru-guru yang ada disekolah ini dapat menerapkan pembelajaran dengan menggunakan multimedia khususnya dalam mata pelajarannya bahasa Indonesia pada aspek menyimak cerita.
- 3) Bagi mahasiswa yang menekuni bidang bahasa Indonesia sebelum melakukan penelitian, hendaknya mempersiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan proses penelitian dengan matang agar dapat meminimalisir kesalahan-kesalahan teknis dalam melakukan penelitian, dan penelitian ini menjadi bahan masukan untuk penelitian yang akan datang.
- 4) Bagi pembaca disarankan untuk lebih intensif dalam menyimak karena sangat bermanfaat bagi kehidupan.

Daftar Pustaka

- Alwi, Hasan. 2007. *KBBI, edisi ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka
- Arono. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Berita Dan Lagu Melalui Pemanfaatan Internet Dan Multimedia*. (Online), <http://www.dangaronpengajaranbahasadansastra.blogspot.com/2009/03/pengajaran-bahasa-dan-sastra.html>, diakses 13 Oktober 2012)
- Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala Erdinaya. 2004. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Depdikbud. (1994). *Kurikulum Pendidikan Dasar: GBPP Bahasa Indonesia*, Jakarta. Balai Pustaka
- Djuanda, Dadan (2008). Penerapan pendekatan dan pendekatan terpadu dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas VI SDN Sukamaju. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(6):12

- Endang, Retno. W. 2002. *Metode Penelitian Kelas*. Semarang: Unnes.
- Franky, L. (2008). Belajar Mendengarkan. *Jurnal Akademika Universitas Tarumanegara*, 10(2): 13-135
- Hector. (2010). *Methodology and Evaluation*. UPEL. IPM Hurlock, Elizabeth B . 1980. *Psikologi Perkembangan*. Erlangga. Jakarta.
- Jonassen DH, Peck KL, Wilson BG. 1999. *Learning With Technology: A Constructivist Perspective*. Ohio: Pub. Merril (Prentice Hall).
- Mulyanto. 2007. *Dasar-dasar Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Semarang: LPMP Jawa Tengah
- Nurhasnah. 2007. *Kemampuan Berbahasa Indonesia*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nurhasanah dan Didik Tumianto. 2007. *Kamus Besar Bergambar Bahasa Indonesia untuk SD dan SMP*. Jakarta PT. Bina Sarana Pustaka.
- Nurgiantoro, Burhan 2011. *Penilaian Otentik dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Poerwodarminto, W.J.S. 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.P
- Robert H. Blissmer, Computer Annual, An Introduction to Information Systems 1985-1986 (2nd Edition), John Wiley & Sons, 1985.
- Sardiman. 2007. *Interaksi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo
- Sanggili. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas (Online)*, <http://sanggili.blogspot.com/2009/06/penelitian-tindakan-kelas-bab-ii.html>, diakses 12 Nopember 2012)
- Smaradhipa, Galih (2005). Bertutur dengan Tulisan diposting dari situs www.rayakultura.com. 05/01/2013 .
- Tarigan, Henry Guntur (1991). *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Bandung: Angkasa
- Tarigan, Henry Guntur (1987). *Pengajaran Pemerolehan Bahasa*. Bandung: Angkasa
- Tarigan, Henry Guntur (1994). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Tarigan, Djago. (1988). *Keterampilan Menyimak Modul 4-6*. Jakarta: Karunika.
- Wibowo, Wahyu. (2001). *Manajemen Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- Wulandari, Heni. (2009). *Peningkatan Kemampuan Menyimak dengan Memanfaatkan Media Cerita*. (Online). <http://etd.eprints.ums.ac.id/4490/1/43100050169>, diakses 12 Agustus 2012