

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

Deskripsi teori memaparkan penjelasan terkait dengan teori yang relevan terhadap variabel penelitian yang digunakan. Penelitian ini mendeskripsikan hubungan antara penggunaan media audio visual dengan keterampilan menyimak cerita rakyat pada siswa kelas VII SMP Negeri 01 Samalantan.

1. Media Pembelajaran

Media erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Jalinus, dkk (2016:2) "media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan". Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat alat grafis, fotografis, atau alat elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Pengertian media pembelajaran dikemukakan oleh Miarso (2016:458) mengatakan bahwa "segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang disengaja". Hal ini sejalan dengan pendapat Anitah (2012:5) menyatakan "media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima". Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif guru dan siswa dalam proses

pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan suatu perpaduan yang tersusun rapi. Perpaduan tersebut meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran juga merupakan proses, cara, dan tindakan yang mempengaruhi siswa untuk belajar. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seseorang guru dan siswa. Media pembelajaran digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. Sumber belajar terdiri atas sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran siswa termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran. menunjukkan kemampuan dan kompetensinya.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu menyalurkan pesan kepada peserta didik menstimulasi pikiran peserta didik, serta menarik minat belajar peserta didik dalam kegiatan belajarnya dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna, dan media pembelajaran adalah sarana meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.

2. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Media pembelajaran audio yaitu media yang hanya dapat didengar, sedangkan media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat. Menurut Sanjaya (Purwono, 2014:130) Mengatakan “media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya”. Media audio visual merupakan perantara atau penggunaan materi dan

penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut Wati (2016:43) media audio visual merupakan "salah satu media yang menampilkan unsur suara dan unsur gambar". Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2019:91) Mengatakan "media audio visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya, salah satu pekerjaan penting yang diperlihatkan dalam media audio visual adalah pembuatan slide powerpoint dan perekam suara yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian". Hal ini diperkuat dengan pendapat Purwono (2014:130) "bahwa media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya".

Berdasarkan pendapat ahli yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual adalah media pembelajaran yang pemanfaatannya untuk dilihat sekaligus didengar agar proses pembelajaran dapat tersampaikan secara optimal kepada peserta didik. Siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan indera pendengaran dan indera pengelihatan.

b. Bentuk-Bentuk Media Audio Visual

Berbicara mengenai media, pada media memiliki bentuk yang bervariasi sebagaimana yang telah di kemukakan oleh tokoh pendidikan, baik dari segi penggunaan, sifat bendanya, pengalaman belajar siswa, dan daya jangkanya, maupun dilihat dari jenis dan bentuknya.

Pada pembahasan ini akan dipaparkan sebagai dari bentuk media audio visual menurut Arsyad (2019:70) yang dapat diklasifikasikan menjadi delapan bentuk yaitu:

- a. Media audio visual gerak contoh, televisi, video tape, film dan media audio pada umumnya seperti kaset program, piringan, dan sebagainya.

- b. Media audio visual diam contoh, filmastip bersuara, slide bersuara, komik dengan suara.
- c. Media audio semi gerak contoh, telewriter, mose, dan media board.
- d. Media visual gerak contoh, film bisu
- e. Media visual diam contoh microfon, gambar, dan grafis, peta globe, bagan, dan sebagainya
- f. Media seni gerak
- g. Media audio contoh, radio, telepon, tape, disk dan sebagainya.
- h. Media cetak contoh, koran, majalah, buku, tabloid dan sebagainya.

Hal di atas merupakan gambaran media sebagai sumber belajar. Memberikan alternatif dalam memilih dan menggunakan media pengajaran sesuai dengan karakteristik siswa. Media sebagai alat bantu auditiv, visual dan audio visual. Ketiga jenis sumber belajar tidak sembarangan tetapi harus disesuaikan dengan rumusan tujuan intruksional dan tentu dengan guru itu sendiri.

c. Jenis-jenis Media Audio Visual

Media audio visual memiliki banyak jenis. Adapun menurut Anitha (2012:45) berpendapat bahwa “terdapat dua macam media audio visual yaitu slide dan televise”. Berbeda halnya dengan Anitha menurut Munadi (Sufanti, 2012:77) menyebutkan “jenis media audio visual adalah film bersuara, televisi, dan video”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan media audio visual seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara dan memiliki tiga macam audio visual yang terdiri dari film, televisi dan video yang di jelaskan sebagai berikut:

1) Film

Film adalah gambar hidup yang juga sering di sebut movie. Menurut Anitha (2012:45) “film merupakan jenis media audio visual yang menampilkan sejumlah slide dipadukan dalam suatu cerita atau suatu jenis pengetahuan yang diproyeksi pada layar dengan iringan suara” film ini biasanya dinikmati oleh penonton atau siswa dengan nyaman, karena dengan media ini siswa bisa memahami pesan yang dikemas dalam film tersebut melalui indra pengelihatatan dan

pendengaran. Materi yang disuguhkan bisa ditangkap dengan mudah karena semuanya bisa diapresiasi.

2) Televisi

Istilah televisi terdiri dari kata *tele* yang berarti jauh dan *visi* yang berarti pengelihatan. Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel dan ruang. Menurut Warsita (Nugrawiyati, 2018:103) menyatakan bahwa “televisi merupakan media yang ampuh dalam menyebarkan informasi secara serempak, dan telah terbukti memiliki kemampuan yang sangat efektif (penetrasinya lebih dari 70%), sehingga bisa dimanfaatkan untuk penyiaran program-program pembelajaran secara nasional”. Sejalan dengan hal tersebut menurut Anitha (2012:48) “televisi berarti suatu program yang memperlihatkan suatu dari jauh”. Suatu peristiwa yang berada dijauh dari tempat pemirsa dapat dihadirkan di rumah atau di kelas melalui pesawat televisi. Banyak sekali peristiwa, program, atau tayangan di berbagai belahan dunia dapat diketahui oleh masyarakat melalui televisi. Televisi tidak hanya mendekatkan hal yang jauh, tetapi juga dapat digunakan untuk siaran langsung artinya pada saat peristiwa berlangsung saat itu juga bisa diketahui oleh pemirsa.

3) Video

Video adalah rekaman gambar langsung atau program TV untuk dikomunikasikan di TV, atau secara keseluruhan, video adalah gambar bergerak yang digabungkan dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidi-visum* yang artinya melihat (memiliki visi); bisa melihat. Media video merupakan salah satu jenis media umum. Media umum akan menjadi media yang bergantung pada indera pendengaran dan indra penglihatan. Media umum merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat membangun keunggulan siswa dalam belajar karena siswa dapat mendengarkan dan melihat gambar secara bersamaan. Sesuai

dengan pendapat Arsyad (2014: 49) menyatakan bahwa “video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup”. Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu media umum yang dapat menggambarkan suatu benda yang bergerak dengan bunyi yang teratur atau bunyi yang pas. Kemampuan video untuk melukis gambar dan suara yang mencolok memberikan daya tarik tersendiri. Rekaman dapat memperkenalkan data, menggambarkan proses, memperjelas ide-ide kompleks, menunjukkan kemampuan, menyingkat atau memperluas waktu, dan mempengaruhi mentalitas.

d. Manfaat Media Audio Visual

Media audio visual merupakan wahana penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada peserta didik, dapat merangsang perkembangan otak anak-anak. Hubungan guru dan siswa tetap merupakan elemen penting dalam sistem pendidikan modern saat ini. Adapun beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar,
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya,
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu,
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka,

serta kemungkinan terjadi interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan manfaat media audio visual adalah media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar yang lebih menarik. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dan dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta kemungkinan terjadi interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

e. Kekurangan dan kelebihan media audio visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan unsur suara terpadu pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual mempunyai kemampuan yang lebih karena media ini mengandalkan dua indra sekaligus, yaitu indra pendengaran dan indra pengelihatannya. Maka dari itu, media audio visual ini bisa dikatakan media yang banyak kelebihan. Meskipun demikian, media ini juga terdapat kelemahan-kelemahan di dalamnya. Terkait dengan kelebihan dan kekurangan media audio visual, maka akan ada pembahasan mengenai beberapa jenis media yang tergolong dalam media audio visual.

Menurut Atoel (Purwono, 2014:131) menyatakan bahwa media audio visual memiliki beberapa kelebihan atau kegunaan, antara lain:

- 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan).
- 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, seperti: objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model.
- 3) media audio visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial.

Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari ketiga jenis media yang termasuk dalam media audio visual dijelaskan sebagai berikut:

1) film

Film memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri yang perlu diketahui. Kelebihan dan kekurangan dari film yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) film bisa menggambarkan suatu proses misalnya: proses pembuatan suatu keterampilan tangan,
- b) bisa menimbulkan kesan ruang dan waktu,
- c) memiliki penggambaran yang bersifat tiga dimensi,
- d) suara dalam film dapat menimbulkan realita pada gambar dan bentuk ekspresi murni,
- e) film dapat menampilkan suara seorang ahli sekaligus melihat penampilannya,
- f) warna dalam film dapat menambahkan realita objek yang diperagakan,
- g) film juga mampu menggambarkan teori sains dan animasi.

Kekurangan dari film yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) pengadaannya memerlukan biaya yang mahal,
- 2) film yang diputar terlalu cepat, maka audiens tidak bisa mengikuti dengan baik,
- 3) sesuatu yang telah lewat sulit untuk diulang, kecuali diputar kembali secara keseluruhan.

2) Televisi

Memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri yang perlu diketahui. Kelebihan dan kekurangan dari televisi yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut.

- a) Memiliki daya jangkau yang cukup luas,

- b) Memiliki daya tarik yang besarkarna memiliki sifat audio visual,
- c) Dapat dibatasi batas ruang dan waktu,
- d) Dapat menginformasikan pesan-pesan yang actual,
- e) Membantu pengajar memperluas referensi dan pengalaman.

Kekurangan dari televisi yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Mudah tergoda pada penyajian acara yang bersifat hiburan,
- b) Televisi tidak mampu menjangkau kelas besar, sehingga sulit bagi siswa untuk melihat secara rinci gambar yang disiarkan,
- c) Tergantung pada energi listrik, sehingga tidak dapat dihidupkan pada segala tempat.

3) Video

Video memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri yang perlu diketahui. Kelebihan dan kekurangan dari video yang dimaksud diantaranya adlah sebagai berikut:

- a) Video bisa menarik perhatian untuk periode yang singkat dari rangsangan lainnya,
- b) Dengan alat perekam video, sebagian besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli atau sepsialis
- c) Video bisa menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang
- d) Menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang objek belajar yang dipelajari pembelajaran.

Kekurangan dari video yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut

- a) Komunikasi yang bersifat satu arah harus diimbangi denga pencarian bentuk umpan balik yang lainnya,
- b) Tidak bisa menampilkan detail objek yang disajikan secara sempurna

c) Peralatan yang mahal dan kompleks.

B. Keterampilan Menyimak

1. Pengertian Menyimak

Menyimak adalah salah satu dari empat keterampilan berbahasa. Menyimak merupakan suatu kegiatan mendengarkan dengan penuh perhatian dan menangkap isi serta memahami informasi yang didengarkan tersebut. Sebagai makhluk sosial, harus memiliki daya simak yang baik untuk merespon atau memberi tanggapan pada hal yang didengar dari lawan bicara, karena manusia tidak lepas dari kegiatan komunikasi antar sesama. Maka dari itu, untuk membentuk komunikasi yang baik dan mneghindari kesalahpahaman dalam berinteraksi diperlukanlah keterampilan menyimak tersebut. Menurut Tarigan (2015:31) “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 disampaikan sang pembicara melalui ujaran”. Hal tersebut Selaras dengan pendapat Sulastrri (2013:18) menyatakan “menyimak merupakan proses mendengarkan lambang-lambang bunyi untuk mendapatkan informasi dilakukan dengan sengaja disertai pemahaman, apresiasi, dan interpretasi dalam menangkap isi dan merespon makna yang terkandung didalamnya”. Kemudian diperkuat dengan pendapat Arifin (2017:18) mengatakan bahwa “menyimak adalah kegiatan mendengarkan bunyi-bunyi yang disertai dengan usaha memahami”. Hal ini berarti menunjukkan bahwa menyimak merupakan suatu kegiatan yang memerlukan proses karena dalam menyimak minimal melalui tahapan mendengarkan, memahami, dan menafsirkan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa 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 sang pembicara melalui ujaran atau lisan yang disimak.

2. Ragam Menyimak

Ragam menyimak dilihat dari tujuannya menyimak terbagi menjadi dua yaitu menyimak ekstensif dan menyimak intensif. Melihat dari tujuan menyimak yaitu untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang hendak disampaikan sang pembicara melalui ujaran. Berdasarkan tujuan tersebut munculah beragam jenis menyimak yaitu menyimak ekstensif dan menyimak intensif. “Menyimak ekstensif terdiri dari menyimak sosial, sekunder, estetik dan pasif. Sedangkan menyimak intensif terdiri dari menyimak kritis, konsentrasi, kreatif, eksploratif, interogatif dan selektif” (Tarigan, 2015:39)

a. Menyimak Ekstensif

Menyimak ekstensif (*extensive listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak mengenai hal-hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu ujaran, tidak perlu dibawah bimbingan langsung dari seorang guru. Menyimak ekstensif terdiri dari menyimak sosial, sekunder, estetik dan pasif. Menyimak sosial atau menyimak konvensional ataupun menyimak sopan biasanya berlangsung dalam situasi-situasi sosial tempat orang-orang mengobrol dan bercengkrama mengenai hal-hal yang menarik perhatian semua orang. Menyimak sekunder (*secondary listening*) adalah jenis kegiatan menyimak secara kebetulan (*casual listening*) dan secara ekstensif (*extensive listening*). Kemudian menyimak estetik (*aesthetic listening*) ataupun yang disebut menyimak apresiatif (*appreciational listening*) adalah fase terakhir dan kegiatan termasuk ke dalam menyimak secara kebetulan dan menyimak secara ekstensif. Menyimak pasif adalah penyerapan suatu ujaran tanpa upaya sadar yang menandai upaya-upaya kita pada saat belajar dengan kurang teliti, tergesa-gesa, menghafal luar kepala, berlatih santai serta menguasai suatu bahasa.

b. Menyimak Intensif

Menyimak intensif lebih diarahkan pada kegiatan menyimak secara bebas dan lebih umum serta perlu di bawah bimbingan langsung para guru, menyimak intensif diarahkan pada suatu kegiatan yang jauh lebih diawasi, dikontrol terhadap suatu hal tertentu. Menyimak intensif terdiri dari menyimak kritis, konsentrasi, kreatif, eksploratif, interogatif dan selektif. Menyimak kritis (*critical listening*) adalah jenis kegiatan menyimak berupa pencarian kesalahan atau kekeliruan bahkan juga butir-butir yang baik dan benar dari ujaran seseorang dengan alasan-alasan yang kuat yang dapat diterima akal sehat. Menyimak konsentrasi (*concentrative listening*) sering juga disebut *a study-type listening* atau menyimak sejenis telaah. Menyimak kreatif (*creative listening*) adalah sejenis kegiatan dalam menyimak yang dapat mengakibatkan kesenangan rekonstruksi imajinatif para penyimak terhadap bunyi, penglihatan, gerakan serta perasaan-perasaan kinestetik yang dirangsang oleh sesuatu yang disimaknya. Menyimak eksploratif, menyimak yang bersifat menyelidiki, atau *exploratory listening* adalah sejenis kegiatan menyimak intensif dengan maksud dan tujuan menyelidiki sesuatu lebih terarah dan lebih sempit. Menyimak interogatif (*interrogative listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak intensif yang menuntut lebih banyak konsentrasi dan seleksi, pemusatan perhatian dan pemilihan butir-butir dari ujaran sang pembicara karena penyimak akan mengajukan banyak pertanyaan. Menyimak selektif adalah kegiatan menyimak yang memuaskan dengan membedakan kedua ciri menyimak yaitu kreatif dan aktivisme.

3. Proses Menyimak

Menyimak adalah suatu kegiatan yang merupakan suatu proses dimana dalam proses tersebut terdapat tahapan-tahapan cara menyimak, sehingga melalui tahapan ini para penyimak tidak mengalami kekeliruan dan memberikan kemudahan. Proses menyimak terdiri dari 5 tahapan. Adapun tahapan-tahapan tersebut dimulai dari tahapan mendengarkan,

memahami, menginterpretasi, mengevaluasi, dan menanggapi. Dari kelima tahapan tersebut dapat membantu pendengar menyimak dengan baik untuk mendapatkan informasi yang didengarkan. Menurut Tarigan (2015:63) dalam proses menyimak terdapat tahapan-tahapan antara lain:

- 1) Tahap Mendengar, dalam tahap ini kita baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atas pembicaraannya. Jadi, kita masih dalam tahap *Hearing*,
- 2) Tahap memahami, setelah kita mendengar maka ada keinginan bagi kita untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan oleh pembicara. Kemudian, sampailah kita pada tahap *understanding*,
- 3) Tahap menginterpretasi; menyimak yang baik, yang cermat dan teliti, belum puas kalau hanya mendengar dan memahami isi ujaran sang pembicara, dia ingin menafsirkan atau menginterpretasikan isi, butir-butir pendapat yang terdapat dan tersirat dalam ujaran itu; dengan demikian sang penyimak telah tiba pada tahap *interpretasi*.
- 4) Tahap mengevaluasi, setelah memahami dan dapat menafsirkan atau menginterpretasikan isi pembicaraan, penyimak pun mulailah menilai atau mengevaluasi pendapat serta gagasan pembicara mengenai keunggulan dan kelemahan serta kebaikan dan kekurangan pembicara; dengan demikian sudah sampai pada tahap *evaluating*;
- 5) Tahap Menanggapi; tahap ini merupakan tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Penyimak menyambut, mencamkan, dan menyerap serta menerima gagasan atau ide yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atau pembicaraannya. Lalu penyimak pun sampailah pada tahap menanggapi (*responding*).

Tahapan menyimak juga dikemukakan oleh Arifin (2017:19) yang terbagi menjadi 5 tahapan menyimak. Adapun penjelasan dari 5 tahapan menyimak tersebut yaitu:

- 1) *Haaring* (mendengarkan), pada tahap ini penyimak baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran-ujaran atau pembicaraan;
- 2) *Attention* (perhatian), setelah ujaran-ujaran masuk ketelinga, penyimak berusaha untuk memahami isi ujaran atau pembicaraan dengan cara mengolah bunyi-bunyi bahasa menjadi suatu bahasa yang bermakna;
- 3) *Perception* (menafsirkan), setelah penyimak memahami makna ujaran pembicara, penyimak berusaha untuk menafsirkan isi atau maksud pembicara;
- 4) *Evaluation* (menilai), tahap menginterpretasi atau menafsirkan dilanjutkan dengan tahap menilai atau mengevaluasi. Penyimak yang baik tidak asal menerima apa-apa yang disimaknya, tetapi dia akan

menilai dimana keunggulan dan kelemahan, kebaikan dan kekurangan sang pembicara sehingga pesan, gagasan, atau pendapat pembicara dianggapnya pantas untuk diterima atau harus ditolaknya;

5) *Response atau reaction* (merekasi), tahap menanggapi merupakan tahap yang berada pada tingkat yang lebih tinggi. Di sini, penyimak mulai menggunakan hasil akhir dari kegiatan menyimaknya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan utamanya tujuan menyimak adalah untuk menangkap pesan, ide serta gagasan-gagasan pembicara. Dari tujuan utama tersebut terbagi menjadi beragam tujuan menyimak yaitu tujuan menyimak untuk mendapatkan fakta, untuk belajar, menyimak untuk menikmati atau hiburan, menyimak untuk mengevaluasi, menyimak untuk mengapresiasi, untuk mengkomunikasikan ide-ide, untuk membedakan bunyi-bunyi, untuk menilai dan untuk memecahkan masalah.

4. Tujuan Menyimak

Menyimak memiliki berbagai tujuan dalam pelaksanaannya, namun tujuan utama dalam menyimak adalah untuk menangkap dan memahami pesan, ide serta gagasan dari pembicara. Menurut Tarigan (2015:60) menyatakan bahwa “tujuan orang menyimak yaitu menyimak untuk belajar, menikmati keindahan audial, menyimak untuk mengevaluasi, menyimak untuk mengapresiasi materi simakan, untuk mengkomunikasikan ide, membedakan bunyi, memecahkan masalah dan menyimak untuk menilai”. Sejalan dengan pendapat tersebut Arifin (2018:26) mengatakan “secara garis besar, tujuan menyimak menyimak untuk belajar, menyimak untuk hiburan, menyimak untuk menilai, menyimak untuk mengapresiasi, memecahkan masalah”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan utamanya tujuan menyimak adalah untuk menangkap pesan, ide serta gagasan-gagasan pembicara. Dari tujuan utama tersebut terbagi menjadi beragam tujuan menyimak yaitu tujuan menyimak untuk mendapatkan fakta, untuk belajar, menyimak untuk menikmati atau hiburan, menyimak untuk mengevaluasi, menyimak untuk mengapresiasi, untuk mengkomunikasikan ide-ide, untuk membedakan bunyi-bunyi, untuk menilai dan untuk memecahkan masalah.

5. Faktor Mempengaruhi Menyimak

Kurangnya keberhasilan menyimak tentunya terdapat pengaruh atau faktor yang menyebabkan kegiatan menyimak kurang berhasil. Menurut Tarigan (2015: 104-114) menjelaskan faktor yang mempengaruhi menyimak ada delapan. Kedelapan faktor tersebut terdiri dari “1) faktor fisik, 2) psikologis, 3) pengalaman, 4) sikap, 5) motivasi, 6) jenis kelamin, 7) lingkungan, dan 8) peranan dalam masyarakat”.

Kondisi fisik seorang penyimak merupakan faktor penting yang turut menentukan keefektifan serta kualitas keaktifan dalam menyimak. Misalkan kondisi normal atau lelah yang terjadi pada siswa, faktor ini mempengaruhi menyimak dimana saat kondisi fisik merasa lelah atau tidak bersemangat maka keinginan siswa untuk menyimak menjadi berkurang akibatnya proses menyimak tidak berjalan dengan baik, begitu pula sebaliknya, dimana saat kondisi fisik sedang vit maka proses menyimak berjalan dengan baik dan dengan penuh semangat.

Faktor psikologis yang positif memberi pengaruh yang baik, sedangkan faktor psikologis yang negatif memberi pengaruh yang buruk terhadap kegiatan menyimak. Faktor negatif itu antara lain prasangka dan kurang simpati, keasyikan terhadap minat pribadi, pandangan yang kurang luas, kebosanan, dan kejenuha. Faktor positif yang menguntungkan bagi kegiatan menyimak misalnya masa lalu yang menyenangkan, yang telah menentukan minat dan pilihan, dan kepandaian yang aneka ragam.

Sikap merupakan hasil pertumbuhan dan perkembangan dan pengalaman yang kurang atau tidak sama sekali pengalaman dalam bidang yang disimak. Faktor pengalaman merupakan suatu faktor penting dalam kegiatan menyimak. Manusia mempunyai dua sikap utama, yaitu sikap menerima dan sikap menolak. Orang akan bersikap menerima pada sesuatu yang menarik dan menguntungkan dirinya, sedangkan sikap menolak ditujukan pada sesuatu yang tidak menarik dan tidak menyenangkan

baginya. Hal tersebut memberikan dampak pada menyimak. Dari beberapa penelitian, beberapa pakar menarik kesimpulan bahwa pria dan wanita pada umumnya mempunyai perhatian yang berbeda, dan cara mereka memusatkan perhatian pada sesuatu pun berbeda pula.

Faktor lingkungan berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar para siswa pada umumnya. Faktor lingkungan berupa lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik menyangkut pengaturan dan penataan ruang kelas serta sarana dalam pembelajaran menyimak. Lingkungan sosial mencakup suasana yang mendorong anak-anak untuk mengalami, mengekspresikan, serta mengevaluasi ide-ide. Kemampuan menyimak dipengaruhi oleh peranan dalam masyarakat. Peranan dalam masyarakat menjadi faktor penting bagi peningkatan keterampilan menyimak.

6. Mengatasi Kendala Menyimak

Kurangnya perhatian kepada pembicara ataupun terhadap isi pembicara merupakan kendala bagi menyimak yang efektif. Selain itu, terdapat pula sejumlah faktor kendala yang berasal dari dalam diri penyimak sendiri. Kendala tersebut tidak dapat dibiarkan secara terus menerus melainkan harus diatasi agar kesuksesan dapat dicapai. Menurut Tarigan (2015:185) mengatakan ada tujuh cara dalam mengatasi kendala menyimak, yaitu: (1) Jauhkanlah sifat egosentris dalam kegiatan menyimak karena sifat ini jelas mengurangi perhatian kepada pembicara, (2) Jangan enggan untuk turut berpartisipasi dan terlibat dengan orang lain dalam kegiatan diskusi yang melibatkan kita sebagai pembicara ataupun sebagai penyimak, (3) Jangan takut dan khawatir bahwa komunikasi lisan dapat mengubah pendapat dan pikiran kita, (4) Jangan malu-malu meminta penjelasan dari pembicara atau orang lain mengenai hal yang belum kita pahami, (5) Jangan terlalu lekas puas dengan penampilan-penampilan luar pembicara; yang perlu diperhatikan adalah pikiran, pendapat, gagasan, dan konsepnya mengenai sesuatu, (6) Jangan membuat pertimbangan-pertimbangan yang gegabah dan ceroboh terhadap makna sesuatu yang dikemukakan oleh pembicara, (7) Hindarilah sedapat mungkin

kebingungan-kebingungan semantik, dengan cara bertanya kepada orang lain atau mencari makna suatu kata baru atau sing dalam kamus. Pendeknya kosa kata harus diperkaya.

C. Cerita Rakyat

1. Pengertian Cerita Rakyat

Cerita adalah rangkaian peristiwa yang disampaikan, baik berasal dari kejadian nyata (non fiksi) maupun tidak nyata (fiksi). Cerita rakyat merupakan cerita yang bersifat rekaan atau kreasi dan digunakan sebagai penyampai amanat serta pelipur lara bagi pembacanya. sebuah kejadian atau hal yang dipercayai oleh masyarakat tersebut berupa asal usul suatu nama tempat, hal-hal gaib dan seputar adat-istiadat pada daerah tertentu. Cerita rakyat adalah cerita yang hidup ditengah-tengah masyarakat dan berkembang dari mulut ke mulut. Dalam folklore, cerita rakyat merupakan bentuk folklore lisan yaitu cerita yang disampaikan secara lisan oleh pencerita. Rusyana (Gunawan 2016:94) mengemukakan bahwa “cerita rakyat adalah sastra lisan yang telah lama hidup dalam tradisi suatu masyarakat yang berkembang dan menyebar secara lisan pada beberapa generasi dalam suatu masyarakat”.

Cerita rakyat adalah cerita atau karya cipta sastra yang hidup atau pernah hidup atau berkembang dalam sebuah masyarakat yang dituturkan secara turun temurun. Selanjutnya Sulastri (2014:38) mengatakan bahwa “cerita rakyat adalah cerita pada masa lalu yang disampaikan secara lisan dan tanpa dapat diidentifikasi pengarangnya”. Dapat juga dikatakan bahwa cerita rakyat merupakan sebuah kisah dari kepercayaan masyarakat. Hal ini diperkuat dengan pendapat Hutomo (Sumayana, 2017:24) Menyatakan bahwa “cerita rakyat adalah 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 temurun dari satu generasi berikutnya secara lisan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa folklor (cerita rakyat) adalah cerita yang disebarakan secara turun-temurun secara

lisan. Cerita rakyat berkembang disuatu daerah tanpa diidentifikasi nama pengarangnya atau dikenal dengan istilah anonim dan dianggap sebagai karya kolektif (milik bersama) masyarakat daerah itu sehingga setiap anggota masyarakat mengenal dan memahami cerita tersebut.

2. Jenis-jenis Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah cerita pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah. Cerita rakyat memiliki beragam jenis berdasarkan bentuk penceritaanya. Menurut Bascom (Sumayana, 2017: 24) menguraikan bahwa ‘cerita rakyat dapat dibagi menjadi tiga yaitu: mite, legenda, dan dongeng’. Pembagian cerita prosa rakyat ke dalam tiga kategori itu merupakan tipe ideal, karena dalam kenyataannya banyak cerita yang mempunyai ciri lebih dari satu kategori sehingga sulit digolongkan ke dalam salah satu kategori. Cerita-cerita tersebut mengandung nilai-nilai budaya, agama, pendidikan, sosial, dan lain-lain.

Mite adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang empunya cerita. *Mite* ditokohi oleh dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwa terjadi di dunia lain, atau dunia yang bukan seperti yang kita kenal sekarang, dan terjadi pada masa lampau. Legenda adalah prosa rakyat yang mempunyai ciri-ciri yang mirip dengan mite, yaitu dianggap pernah benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Legenda ditokohi oleh manusia walaupun ada kalanya mempunyai sifat-sifat yang luar biasa dan sering kali dibantu makhluk-makhluk gaib.

Dongeng adalah cerita pendek kolektif kesusastraan lisan, yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan dengan tujuan untuk menghibur, melukiskan kebenaran, pelajaran (moral) dan sindiran. Dongeng merupakan cerita yang berdasarkan pada angan-angan atau khayalan seseorang yang kemudian diceritakan secara turun-temurun dari generasi ke generasi.

Dongeng terbagi menjadi empat seperti dongeng binatang (*fable*) adalah dongeng yang ditokohi binatang peliharaan dan binatang liar, Seperti binatang menyusui, burung, binatang melata (*reptilian*), ikan dan serangga. Binatang-binatang jenis ini dalam cerita dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia. Menurut Harsiati, dkk. (2017:201) mengatakan “fabel adalah cerita fiksi berupa dongeng yang menggambarkan budi pekerti manusia yang diibaratkan pada binatang”. Karakter binatang dalam cerita fabel dianggap mewakili karakter manusia dan diceritakan mampu bertindak seperti manusia tetapi tidak menghilangkan karakter binatangnya. Dongeng biasa adalah jenis dongeng yang ditokohi oleh manusia dan biasanya adalah kisah suka duka seseorang.

Dongeng lolucon atau anekdot adalah dongeng-dongeng yang dapat menimbulkan rasa menggelikan hati, sehingga menimbulkan tawa bagi yang mendengarkan dan yang menceritakannya. Namun bagi tokoh yang menjadi sasaran dengan dongeng tersebut dapat menimbulkan rasa sakit hati. Dongeng berumus adalah dongeng yang dibentuk dengan cara menambah keterangan dengan lebih terperinci dari setiap keterangan lebih terperinci pada setiap pengulangan isi cerita.

3. Unsur Pembentuk Cerita Rakyat

Karya fiksi merupakan cerita rekaan atau khayalan. Dalam pembentukan cerita tersebut tentunya ada unsur-unsur pembangun sebuah cerita. salah satu unsur tersebut adalah unsur intrinsik. Menurut Nurgiyantoro (2015:30) mengemukakan bahwa “unsur intrinsik (*intrinsic*) adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri”. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan suatu teks hadir sebagai teks sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra. Unsur intrinsik pembangun cerita rakyat ada tujuh. Ketujuh unsur tersebut meliputi tema, alur, penokohan, sudut pandang, latar, gaya bahasa, dan amanat. Adapun penjelasan mengenai unsur intrinsik tersebut ialah sebagai berikut.

a. Tema

Tema adalah inti dalam cerita atau gagasan utama dalam cerita. Menurut Zulaeha (2013:48) menjelaskan bahwa “tema adalah ide atau gagasan yang mendasari sebuah cerita”. Tema mendasari sebuah cerita sehingga berperan sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diceritakannya. Senada dengan pendapat tersebut Harsiati, dkk (2017:200) mengungkapkan bahwa “tema adalah gagasan yang mendasari cerita”. Tema dapat ditemukan dari kalimat kunci yang diungkapkan tokoh atau penyimpulan keseluruhan peristiwa sebab-akibat pada cerita. Sedangkan Nurgiyantoro (2015:115) mengatakan bahwa “tema adalah gagasan (makna) dasar umum yang menopang sebuah karya sastra sebagai struktur semantic dan bersifat abstrak yang secara berulang-ulang dimunculkan lewat motif-motif dan biasanya dilakukan secara implisit”. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tema adalah sebuah gagasan yang menjadi landasan atau dasar terbentuknya sebuah cerita. Tema juga dapat ditentukan dengan cara menyimpulkan isi cerita tersebut.

b. Tokoh

Tokoh adalah orang yang menjadi pelaku atau pemeran dalam cerita. Sebagaimana yang dikatakan Zulaeha (2013:46) bahwa “tokoh adalah actor atau pelaku dalam sebuah cerita”. Munculnya tokoh dapat membantu mengembangkan peristiwa fiktif sehingga terjalin sebuah cerita secara utuh. Selanjutnya, menurut Harsiati, dkk (2017:200) mengatakan bahwa “tokoh merupakan orang yang menjadi pelaku dalam cerita (tokoh protagonist atau antagonis, tokoh utama atau tokoh pembantu)”. Sedangkan Ratna (2014:247) mengatakan bahwa “tokoh adalah sosok pelaku suatu peristiwa itu sendiri”. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tokoh adalah orang yang berlakon atau pelaku cerita yang akan berperan di dalam sebuah cerita. Baik itu tokoh yang berperan baik (protagonis) maupun tokoh yang berperan jahat (antagonis).

c. Penokohan

Perwatakan adalah sifat atau perwatakan yang dimiliki setiap tokoh. Menurut Harsiati, dkk (2017:200) “penokohan adalah pemberian karakter terhadap tokoh. Karakter bias bersifat protagonis (yang disukai) atau antagonis (yang tidak disukai)”. Senada dengan pendapat tersebut Zulaeha (2013:46) mengatakan bahwa “penokohan atau perwatakan adalah pelukisan mengenai tokoh cerita baik dalam keadaan lahirnya, sikapnya, keyakinannya, adat istiadatnya dan sebagainya”. Sedangkan Nurgiyantoro (2015:247) mengatakan bahwa “penokohan karakterisasi sering juga disamakan artinya dengan karakter dan perwatakan menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dnegan watak-watak tertentu dalam sebuah cerita”. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Perwatakan atau penokohan merupakan pelukisan baik dan buruknya karakter atau watak tokoh yang terdapat di dalam cerita. Watak ataupun karakter tokoh dapat ditentukan dari penggambaran fisik, penggambaran tindakan tokoh, dialog tokoh, monolog, atau komentar/narasi penulis terhadap tokoh.

d. Alur atau Plot

Alur adalah serangkaian jalannya sebuah peristiwa yang menggambarkan cerita. Sejalan dengan pernyataan tersebut Zulaeha (2013:47) mengatakan bahwa “alur atau plot adalah rangkaian cerita yang dibentuk atau ditahap-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita”. Sedangkan Nurgiyatoro (2015:169) menyatakan bahwa “plot merupakan cerminan atau bahkan berupa perjalanan tingkah laku para tokoh dalam bertindak, berfikir, merasa dan bersikap dalam menghadapi berbagai masalah kehidupan”. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa alur atau plot merupakan urutan peristiwa dalam suatu karya sastra yang menyebabkan terjadinya peristiwa lain sehingga terbentuk sebuah cerita yang disusun berdasar sebab dan akibat. Plot juga dapat diartikan sebagai kronologi sebuah peristiwa.

e. Latar atau setting

Latar merupakan tempat terjadinya suatu peristiwa. Menurut Harsiati, dkk (2017:200) “setting atau latar adalah tempat dan waktu kejadian serta suasana dalam cerita. Ada tiga jenis latar, yaitu latar tempat, latar waktu dan latar sosial”. Sedangkan Zulaeha (2013:74) mengungkapkan bahwa “latar atau setting adalah ruang atau tempat dan waktu serta suasana lingkungan cerita itu bergerak yang menyatu dengan tokoh, alur maupun tema”. Sedangkan Nurgiyantoro (2015:302) mengatkan bahwa “latar atau setting yang disebut juga sebagai landas tumpu, menunjuk pada pengertian tempat, hubungan waktu sejarah, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan”. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, disimpulkan bahwa Latar atau setting adalah tempat, waktu dan suasana yang terjadi dalam cerita. Melalui penggambaran tempat, waktu dan suasana tersebut dapat membangkitkan imajinasi pembaca mengenai gambaran peristiwa dalam cerita tersebut.

f. Gaya Bahasa

Gaya bahasa adalah cara penggunaan bahasa yang dipakai tokoh dalam cerita, gaya bahasa digunakan untuk mengungkapkan pemikiran atau ide melalui bahasa-bahasa yang khas dalam cerita. dengan kata lain, gaya bahasa adalah bahasa-bahasa indah yang digunakan untuk meningkatkan nilai suatu karangan. Sebagaimana yang dikatakan Zulaeha (2013:74) “gaya bahasa adalah cara pengarang menyampaikan gagasan dengan menggunakan media bahasa yang indah dan harmonis serta mampu menuansakan makna dan suasana yang dapat menyentuh daya intelektual dan emosi pembaca”.

g. Amanat

Amanat adalah pesan tersirat yang disampaikan melalui sebuah cerita. amanat diartikan sebagai pesan, ide, gagasan, ajaran moral dan nilai-nilai kemanusiaan yang ingin dikemukakan pengarang lewat sebuah cerita. Pesan yang disampaikan bertujuan untuk memberikan

pembelajaran dan manfaat bagi pembaca. Menurut Harsiati, dkk (2017:200) mengungkapkan bahwa “amanat pesan yang disampaikan penulis secara tidak langsung. Amanat disimpulkan dari sikap penulis terhadap permasalahan yang diangkat pada cerita”. Sedangkan Nurgiyantoro (2015:430) mengemukakan bahwa “melalui cerita, sikap dan tingkah laku tokoh-tokoh itu pembaca dapat mengambil hikmah dan pesan-pesan moral yang disampaikan atau diamanatkan”.

4. Keunggulan dan Kelemahan Cerita Rakyat

a. Keunggulan Cerita Rakyat

- 1) Setiap waktu sampai kapanpun tradisi lisan biasa dipakai, tidak seperti artikel biasa yang mungkin dalam beberapa saat seolah-olah sudah ketinggalan zaman berhubungan informasi yang disampaikan dalam artikel itu sudah tidak digunakan lagi,
- 2) Dengan menggunakan cerita tradisi lisan pembelajaran dapat menyampaikan dalam media yang lain, misalnya sandiwara, peran serta (role play) ataupun pembuatan video
- 3) Guru memungkinkan dapat menjanjikan sandiwara kecil dan siswa-siswanya terlibat langsung dan mengambil peranan dalam alur ceritanya
- 4) Kadang-kadang cerita tradisi lisan sangat berpengaruh kuat pada pembelajaran.

b. Kelemahan Cerita Rakyat

Cerita rakyat banyak memperlihatkan kekerasan, manipulasi psikologi, dan pembunuhan. Guru harus betul-betul mempertimbangkan kesesuaian materi cerita rakyat dengan tujuan pembelajaran dan pengembangan kebudayaan.

D. Penelitian Relevan

Sebagai bahan penguat penelitian ini tentang hubungan penggunaan media audio visual dan keterampilan menyimak cerita rakyat dengan hasil

belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia, maka peneliti mengutip penelitian yang relevan, sebagai berikut.

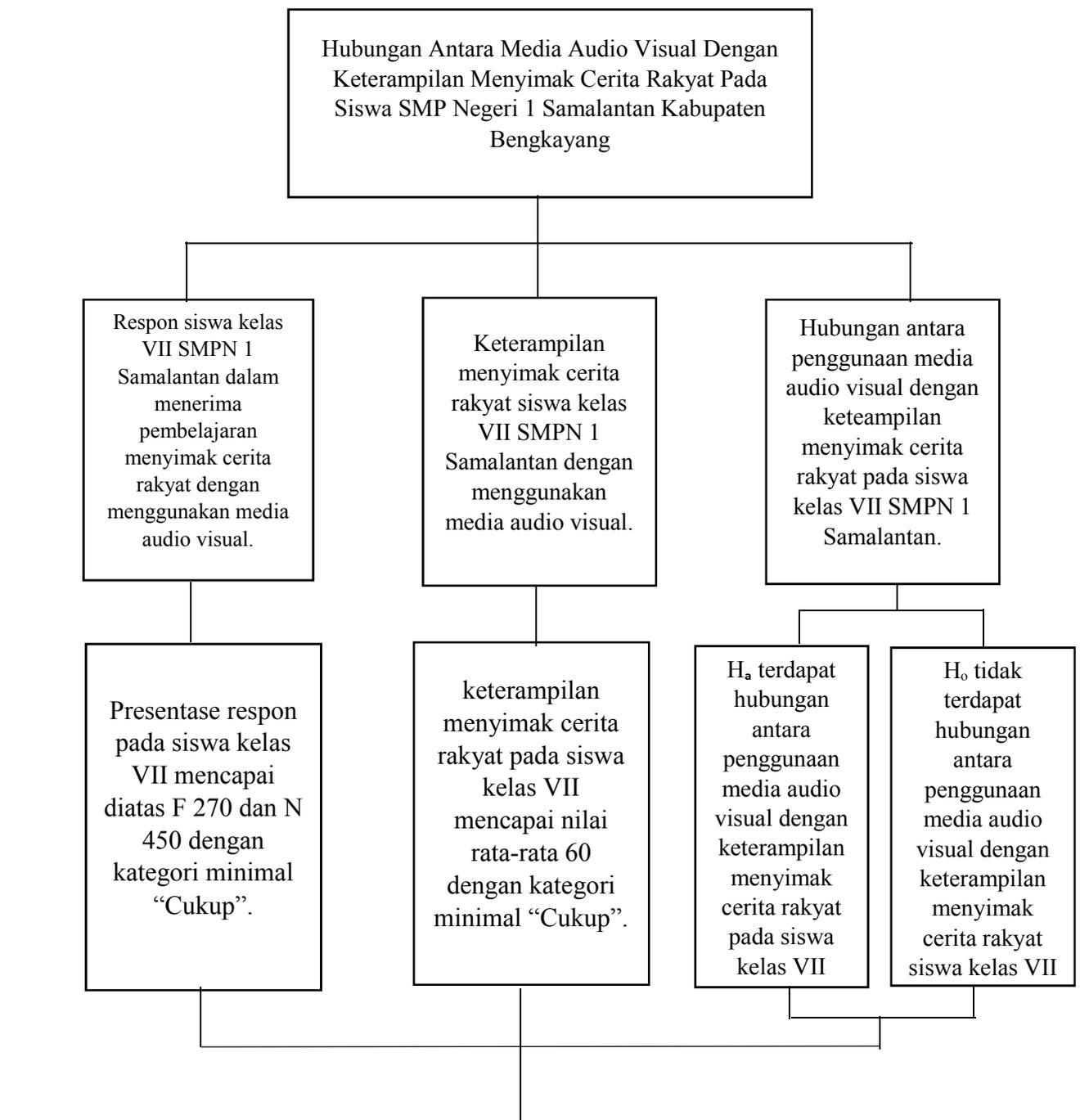
1. Hasil penelitian oleh Maryani, 2018 tentang “Hubunngan penggunaan Media Audio Visual Dengan Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Batu Ampar”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Maryani menyebutkan terdapat hubungan antara penggunaan media audio visual dan keterampilan menyimak cerita rakyat pada siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Batu Ampar yaitu berdasarkan analisis perhitungan korelasi *Product moment* data diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ 0,426 dan $r_{tabel} > 0,329$, pada $N=36$. Ternyata harga r_{xy} 0,426 lebih besar dari harga r_{tabel} tersebut. Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaannya terletak pada metode kuantitatif dan penelitian ini sama – sama meneliti tentang penggunaan media audio visual dan keterampilan menyimak cerita rakyat. Sedangkan perbedaannya yaitu tempat lokasi penelitian yang akan dilakukan, tingkat kelas, kurikulum dan variabelnya, serta penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu korelasi antara penggunaan media audio visual, keterampilan menyimak cerita rakyat pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Samalantan, sementara penelitian yang dilakukan oleh Maryani yaitu hubungan penggunaan media audio visual dengan keterampilan menyimak cerita rakyat pada siswa kelas X SMA 1 Batu Ampar.
2. Hasil penelitian oleh Tutut Diyawati, 2020 tentang “Hubungan Model Sugesti Imajinasi Dengan Keterampilan Menyimak Fabel Pada Siswa Kelas VII SMPN 4 Boyan Tanjung”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Tutut Diyawati menyebutkan terdapat hubungan yang dikategorikan tinggi antara model sugesti imajinasi dengan keterampilan menyimak laporan perjalanan siswa kelas VII SMPN 4 Boyan Tanjung yaitu berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan secara umum bahwa terdapat hubungan model sugesti imajinasi (variabel X) dengan keterampilan menyimak fabel (variabel Y) dibuktikan sebesar r_{hitung} 0,666 > r_{tabel} 0,396 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Penelitian ini

memiliki persamaan pada penelitian korelasi dengan bentuk penelitian kuantitatif, variabel yang serupa dan tingkat kelas. Selanjutnya perbedaan dalam penelitian ini yaitu tempat lokasi penelitian yang akan dilakukan, kurikulum, dan variabelnya serta penelitin yang akan peneliti lakukan yaitu hubungan anantara penggunaan media audio visual dengan keterampilan menyimak cerita rakyat pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Samalantan, sementara penelitian yang dilakukan oleh Tutut Diyawati yaitu hubungan model sugesti imajinasi dengan keterampilan menyimak fabel pada siswa kelas VII SMPN 4 Boyan Tanjung.

E. Kerangka Berfikir

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui seberapa besar hubungan media pembelajaran Audio Visual terhadap keterampilan menyimak cerita rakyat pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Samalantan. Penelitian ini difokuskan pada bidang studi Bahasa Indonesia dan pembelajarannya. Dengan diberi judul “Hubungan Antara Penggunaan Media Audio Visual Dengan Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Samalantan Kabupaten Bengkayang” dengan melihat rumusan masalah khusus. Adapun kerangka berpikir secara jelas dapat dilihat dengan gambar berikut ini:

Gambar 2.1: Kerangka Berfikir



Berdasarkan kerangka berfikir di atas dapat disimpulkan bahwa pertama, respon siswa dalam menerima pembelajaran menyimak cerita rakyat dengan menggunakan media audio visual. Kedua, hasil keterampilan menyimak cerita rakyat terhadap penggunaan media audio visual. Ketiga, apakah terdapat hubungan dari variabel bebas terhadap variabel terikat disini. Setelah dilakukan rumusan masalah dalam penerapan melihat hipotesis apakah hipotesis tersebut diterima H_a atau ditolak H_0 menggunakan uji statistika. Selain itu barulah ditarik kesimpulan terhadap perolehan data.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu pendapat atau teori yang masih kurang sempurna, dengan kata lain hipotesis adalah kesimpulan yang belum final yang masih harus dibuktikan kebenarannya. Menurut Darmadi (2013:43) mengatakan bahwa “hipotesis adalah penjelasan yang bersifat sementara untuk tingkah laku, kejadian, dan peristiwa yang sudah atau akan terjadi”. Adapun menurut Sugiyono (2019:99) menyatakan bahwa “hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang mengandung pertanyaan-pertanyaan ilmiah, tetapi masih memerlukan pengujian. Oleh karena itu, hipotesis dibuat berdasarkan penelitian masa lalu atau berdasarkan data-data yang telah ada sebelum penelitian secara lebih lanjut yang

tujuannya menguji kembali hipotesis tersebut. Di dalam penelitian ini, terdapat dua hipotesis yaitu:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

$$r_{hitung} > r_{tabel} / H_a: p = 0$$

Terdapat hubungan antara penggunaan media audio visual dengan keterampilan menyimak cerita rakyat siswa kelas VII SMP Negeri 1 Samalantan.

2. Hipotesis Nol (H_0)

$$r_{hitung} < r_{tabel} / H_0: p \neq 0$$

Tidak terdapat hubungan antara penggunaan media audio visual dengan keterampilan menyimak cerita rakyat siswa kelas VII SMP Negeri 1 Samalantan.