

## BAAB II

### TELAAH KEPUSTAKAAN

#### 2.1. Keterampilan Menyimak

##### 2.1.1 Pengertian Keterampilan Menyimak

Menyimak adalah proses mendengarkan serta menginterpretasikan lambang-lambang lisan. Menyimak melibatkan empat unsur penting: mendengar, memperhatikan, memahami, dan mengingat. Definisi menyimak adalah proses selektif untuk memperhatikan, mendengar, memahami, dan mengingat simbol-simbol pendengaran (Sudigdo, 2017). Menyimak juga diartikan sebagai kemampuan untuk mendengarkan dengan sungguh-sungguh guna memperoleh informasi atau pesan yang disampaikan secara lisan (Aryani & Roni Rodiyana, 2021).

Sedangkan menurut (Hanifa, 2021) keterampilan menyimak yang baik sangat penting bagi setiap siswa. Kemampuan menyimak ini tidak hanya memudahkan siswa dalam menguasai tiga keterampilan berbahasa lainnya, tetapi juga mempermudah pemahaman terhadap setiap mata pelajaran yang diajarkan. Selain itu, keterampilan menyimak juga berperan dalam proses pengembangan sosial siswa. Melalui menyimak, siswa dapat memahami pemikiran teman-temannya dan menjadi pendengar yang baik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, keterampilan menyimak sangat penting. Dengan memiliki keterampilan menyimak yang baik, seseorang akan menjadi pendengar yang baik. Kemampuan ini membantu seseorang dalam mengekspresikan makna dengan lebih mudah, baik dalam bentuk tulisan maupun lisan. Keterampilan tersebut dapat dikuasai dengan baik melalui pembelajaran dan latihan yang terarah.

### 2.1.2 Tujuan Pembelajaran Keterampilan Menyimak

Tujuan menyimak memiliki berbagai ragam manfaat yaitu, mendengarkan untuk memahami dan memperoleh informasi yang diberikan, mendengarkan untuk menikmati dan mengapresiasi karya seni, musik, atau sastra, mendengarkan untuk menilai atau mengevaluasi suatu informasi atau karya. mendengarkan untuk menghargai atau menikmati kualitas suatu karya atau informasi, mendengarkan untuk memahami dan mengkomunikasikan ide atau gagasan kepada orang lain, mendengarkan untuk memahami situasi atau masalah dengan tujuan menemukan solusi yang tepat. Setiap jenis menyimak memiliki tujuan dan manfaat yang berbeda, tetapi secara keseluruhan, keterampilan menyimak membantu dalam memperoleh informasi, memahami konteks, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar dengan lebih efektif. (Aryani & , Roni Rodiyana, 2021).

Sedangkan menurut tarigan dalam (Hanifa, 2021) terdapat 8 tujuan menyimak diantaranya adalah:

1. Menyimak untuk belajar
2. Menyimak untuk menikmati
3. Menyimak untuk mengevaluasi
4. Menyimak untuk mengapresiasi
5. Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-ide
6. Menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi
7. Menyimak untuk memecahkan masalah
8. Menyimak untuk meyakinkan

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, menyimak dapat dipandang dari berbagai segi seperti yang telah disebutkan, termasuk sebagai sarana pembelajaran, keterampilan berkomunikasi, seni, proses, dan pengalaman kreatif. Dalam pembelajaran menyimak cerita anak, tujuannya adalah agar siswa memperoleh pengetahuan, dapat mengevaluasi, mengapresiasi materi simak, dan mendapatkan hiburan melalui cerita anak. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat memahami unsur-unsur yang

terkandung dalam cerita anak, seperti tokoh, latar, tema, dan amanat cerita anak.

### 2.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Menyimak

Menurut (Massitoh, 2021) faktor yang menjadikan rendahnya keterampilan menyimak terbagi menjadi dua yaitu faktor dalam dan luar. Faktor dalam adalah faktor yang terjadi pada diri siswa itu sendiri seperti :

#### 1. Faktor psikologis

- a. Prasangka dan kurangnya simpati terhadap pembicara
- b. Keegoisan dan kewajiban terhadap minat pribadi serta masalah pribadi.
- c. Kepicikan atau kurang luasnya pandangan.
- d. Kebosanan atau tidak ada perhatian pada subyek.

#### 2. Faktor fisik

Kondisi fisik seseorang menyimak merupakan faktor yang penting untuk keberhasilan menyimak, penyimak sering kurang efektif disebabkan beberapa faktor:

- a. Sangat lelah
- b. Ukuran gizi rendah ruangan terlalu panas, lembab atau terlalu dingin
- c. Suara bising dari jalan atau sekolah
- d. Seseorang dalam keadaan bingung
- e. Berada dalam keadaan tergesa-gesa

#### 3. Faktor sikap

- a. Pokok-pokok pembicaraan yang kita setuju cenderung akan kita simak secara seksama dan penuh perhatian.
- b. Pembicara harus memilih topik yang disenangi oleh para penyimak.
- c. Pembicara harus memahami sikap penyimak karena merupakan modal penting bagi pembicara untuk menarik minat atau perhatian penyimak.

- d. Penampilan pembicara yang mengasikkan dan mengagumkan sehingga membentuk sikap positif para siswa.
4. Faktor jenis kelamin
    - a. Pria : Objektif, Aktif, Analisis dan Rasional.
    - b. Wanita : Subyektif, Pasif, Sensitif dan Mudah terpengaruh.

Sedangkan menurut Tarigan dalam Saputri (2023) mengemukakan “faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan menyimak antara lain: faktor fisik, faktor psikologis, faktor pengalaman, faktor sikap, faktor motivasi, faktor jenis kelamin, faktor lingkungan dan factor peranan dalam masyarakat”

Berdasarkan pendapat ahli di atas, faktor-faktor yang memengaruhi proses menyimak termasuk kondisi fisik penyimak, aspek psikologis seperti prasangka dan kurangnya simpati terhadap pembicara, pengalaman individu yang memengaruhi sikap, pengalaman pendidik yang berpengaruh, serta sikap yang ditunjukkan terhadap materi pembicaraan yang disetujui, motivasi, perbedaan gaya menyimak antara wanita dan pria, dan lingkungan yang mendukung proses belajar.

#### 2.1.4 Tahapan Keterampilan Menyimak

Tahapan menyimak menurut Astuti & Amri dalam (Ismail et al., 2022) mengemukakan bahwa kegiatan menyimak memiliki 5 jenis tahap, diantaranya yaitu tahap mendengar, tahap memahami, tahap menginterpretasi, tahap evaluasi, dan tahap menanggapi. Kelima tahap ini mencerminkan proses kompleks dari kegiatan menyimak, yang meliputi mulai dari mendengarkan secara fisik hingga memberikan respons yang tepat terhadap informasi yang diperoleh. Sedangkan, menurut Suleman (2020) bahwa ada sembilan tahap menyimak, yaitu:

1. Menyimak berkala: Anak terlibat dalam pembicaraan yang relevan dengan dirinya, artinya mereka aktif mendengarkan dan berpartisipasi dalam percakapan yang berhubungan dengan mereka.

2. Menyimak dengan perhatian dangkal: Gangguan eksternal menyebabkan kurangnya perhatian terhadap pembicaraan. Ini mengindikasikan bahwa meskipun mendengarkan, fokus anak tidak sepenuhnya tercurahkan pada pembicaraan karena adanya gangguan eksternal.
3. Setengah menyimak: Tertunda dalam mengekspresikan isi hati atau pikiran, menunjukkan bahwa anak mungkin mengalami keterlambatan atau kesulitan dalam menyampaikan apa yang sebenarnya mereka pikirkan atau rasakan.
4. Menyimak serapan: Terlalu fokus pada hal-hal yang tidak penting, menunjukkan kurangnya kemampuan untuk membedakan informasi yang penting dari yang tidak penting dalam pembicaraan.
5. Menyimak sekali-sekali: Anak hanya tertarik pada bagian-bagian tertentu dari pembicaraan, menunjukkan bahwa minat mereka terhadap pembicaraan ini terbatas dan mungkin terfokus pada aspek-aspek tertentu saja.
6. Menyimak asosiatif: Mengingat pengalaman pribadi tanpa memberikan respon terhadap pesan yang disampaikan. Ini menunjukkan bahwa anak lebih cenderung untuk memikirkan pengalaman pribadi mereka sendiri daripada merespons atau mengaitkan dengan apa yang dibicarakan oleh pembicara.
7. Menyimak reaksi berkala: Memberikan tanggapan berupa komentar atau pertanyaan kepada pembicara. Ini menunjukkan bahwa anak tidak hanya mendengarkan, tetapi juga aktif terlibat dalam percakapan dengan memberikan respons atau tanggapan.
8. Menyimak secara seksama: Mengikuti dengan saksama alur pikiran pembicara, menunjukkan bahwa anak secara teliti mengikuti dan memahami alur pikiran yang disampaikan oleh pembicara.
9. Menyimak secara aktif: Berusaha memahami dan menemukan gagasan dari pembicara, menunjukkan bahwa anak tidak hanya

mendengarkan secara pasif, tetapi juga aktif mencari pemahaman dan menangkap ide-ide yang disampaikan oleh pembicara.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat diketahui tahap menanggapi penting dalam kegiatan menyimak karena pembicara dan pendengar dapat menilai hasil dari proses tersebut. Sebagai contoh, seorang pendidik dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan di kelas. Terdapat lima tahapan dalam proses menyimak, yaitu mendengar, memahami, menginterpretasi, menilai/mengevaluasi, dan menanggapi. Tahapan-tahapan ini saling terkait dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain untuk mencapai hasil yang optimal dalam kegiatan menyimak.

#### 2.1.5 Indikator Keterampilan Menyimak

Menurut Aryani &, Roni Rodiyana (2021) Terdapat indikator dalam keterampilan menyimak yang harus di perhatikan siswa diantaranya mampu menceritakan kembali isi cerita yang disimak, mampu memahami makna atau isi cerita yang disimak, mampu menambah wawasan atau pengetahuan, dan mampu mengambil pesan atau hikmah dari cerita yang disimak.

Sedangkan menurut Nurhayani, (2019) Keterampilan menyimak memiliki indikator sebagai berikut :

1. Mampu menceritakan kembali isi cerita yang disimak/didengarnya
2. Mampu memahami makna (isi) cerita yang didengar/disimak.
3. Mampu memperagakan/menirukan gerakan yang terdapat didalam cerita.
4. Mampu menambah wawasan/pengetahuan.
5. Mampu mengambil pelajaran (hikmah) dari cerita yang didengar/disimak.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, keterampilan menyimak menjadi kunci penting bagi siswa, membutuhkan konsentrasi yang baik, kemampuan memusatkan perhatian, pemahaman, dan kehati-hatian.

Hal ini melibatkan meningkatkan daya ingat dengan memahami isi cerita dan menerapkan strategi pemahaman yang sesuai, seperti menceritakan kembali isi cerita, memahami maknanya, memperluas wawasan atau pengetahuan, serta menarik pelajaran atau hikmah dari cerita yang disimak. Oleh karena itu, perancangan pembelajaran menyimak harus memperhatikan strategi yang efektif.

## 2.2 Pengertian Media

Kata "*media*" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*", sedangkan media dalam bahasa Arab berasal dari kata وسائل (perantara) atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Gunart, 2020). Dalam konteks proses belajar mengajar, pengertian media biasanya merujuk pada alat-alat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Gunawan, 2019). Dengan demikian, media dalam pendidikan dapat berupa berbagai teknologi atau alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengakses informasi, baik itu dalam bentuk gambar, teks, suara, atau kombinasi dari ketiganya.

Media pembelajaran pada dasarnya merupakan salah satu bagian dari konsep pembelajaran (Yorenza et al., 2024). Selain itu menurut Syaifulлах (2020) media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa (Nurfadhillah et al., 2021). Adapun salah satu ayat Alquran surah an-naḥl 16:89 yang menjelaskan tentang media pembelajaran, Allah SWT berfirman:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا  
عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

Artinya: (ingatlah) hari (ketika) kami menghadirkan seseorang saksi (rasul) kepada setiap umat dari (kalangan) mereka sendiri dan kami datangkan engkau (Nabi Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Kami turunkan kitab (Alquran) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu sebagai petunjuk, rahmat, dan kabar gembira bagi orang-orang muslim (Kementerian Agama, 2022).

Menurut Rahima (2021) Alquran merupakan rujukan utama kaum muslim dalam berbagai aktifitas termasuk, pendidikan dalam ayat di atas, Allah menerangkan kekuasaannya yang sempurna melalui turunnya kitab Alquran sebagai petunjuk kehidupan bagi kaum muslim. Menurut Abdullah bin Mas'ud, sampaikanlah kepada manusia, ketika pada hari kiamat kami mendatangkan kepada seluruh umat nabi-nabi mereka agar menjadi saksi atas mereka dan kami mendatangkanmu untuk menjadi saksi atas umatmu dan kami menurunkan Alquran kepadamu sebagai penjelasan yang jelas atas segala sesuatu yang butuh penjelasan, sebagai hidayah dari kesesatan bagi hati, rahmat bagi orang-orang beriman, dan penyampai kabar gembira berupa surga bagi orang-orang yang memeluk Islam dan mendapat petunjuk (Kementrian Agama, 2022).

Perkembangan media pendidikan pada awalnya memang dimulai sebagai alat bantu mengajar bagi guru, atau yang dikenal sebagai *teaching aids*. Alat-alat bantu ini mencakup berbagai jenis media visual seperti gambar, model, objek-objek konkret, dan alat lain yang dapat memberikan pengalaman nyata atau konkrit kepada siswa (Nugrawiyati, 2018).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses pembelajaran secara efisien dan efektif.

### 2.2.1 Macam-Macam Media

Menurut Nuryasan dalam Parapat (2023), media ajar diperlukan dalam membentuk proses belajar yang efektif dan efisien, serta



mendukung agar pembelajaran siswa menjadi lebih tertarik dan berkualitas. Fariyah (2021) menjelaskan bahwa dengan masuknya berbagai pengaruh baru dalam dunia pendidikan, seperti teori-teori baru dan teknologi, media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan hadir dalam berbagai jenis dan format, masing-masing dengan ciri dan kemampuan sendiri. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada yang diproduksi secara massal. Beberapa media sudah tersedia di lingkungan sekitar dan ada juga yang dirancang khusus untuk keperluan pembelajaran. Meskipun ada banyak ragam media, namun tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah.

Menurut Ibrahim (2022) klasifikasi media pembelajaran terbagi menjadi lima, yaitu:

1. Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
2. Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/ tinggi, seperti: benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya.
3. Media audio (media dengar), seperti: radio dan tape recorder. Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: film, slide, film strip, *overhead projektor*, dan sebagainya.
4. Televisi (TV) dan *Video Tape Recorder* (VTR).

Beranekaragamnya media tersebut, dapat dilihat dari mulai yang sederhana sampai yang kompleks dan dari yang murah sampai yang termahal. Masing-masing media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari keampuhannya, cara pembuatannya maupun cara penggunaannya. Setiap media mempunyai kemampuan dan kelemahannya masing-masing.

### 2.2.2 Pengertian Media Audio Visual

Kecanggihan teknologi saat ini memungkinkan kita untuk berekspressi dan menyajikan informasi tidak hanya dalam bentuk

gambar, tetapi juga dalam bentuk audio visual. Media pembelajaran audio visual, seperti yang dikemukakan oleh Syawaluddin (2022), menggabungkan unsur audio dan visual secara bersamaan. Hal ini memungkinkan siswa untuk menerima pesan atau informasi melalui visualisasi kata-kata, gambar, musik, dan suara.

Nugrawiyati (2018) juga menjelaskan bahwa media audio visual digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar dapat diterima siswa melalui penggabungan indra pendengaran dan penglihatan secara terpadu. Dengan menerapkan konsep komunikasi dalam pembelajaran, seperti yang disorot oleh Gunawan (2019), fokusnya tidak hanya pada benda atau materi audio visual itu sendiri, tetapi lebih pada proses keseluruhan komunikasi informasi atau pesan dari sumber (guru atau materi) kepada penerima (siswa).

Dengan demikian, media pembelajaran audio visual memberikan keunggulan dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan lebih mudah dipahami oleh siswa melalui penggunaan visual, audio, dan kombinasi keduanya. Pada dasarnya penggunaan media audio visual merupakan langkah yang baik untuk mengembangkan imajinasi anak. Saat menayangkan media audio visual, anak langsung membayangkan bagaimana materi yang akan disampaikan (Yusnaldi, 2023). Di samping itu, tersedia pula materi audio yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.

Jadi pengajaran melalui audio visual adalah penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata simbol-simbol yang serupa. Media ini dibagi menjadi dua yakni Audio visual diam dan Audio visual gerak. Seperti animasi video, unsur film, slide suara, dan proyektor film. 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 Dalam bidang pendidikan manfaat nya membuat proses pembelajaran lebih efektif.

### 2.2.3 Langkah-Langkah Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengajar

Media pembelajaran yang telah dipilih agar dapat digunakan secara efektif dan efisien perlu menempuh langkah-langkah secara sistematis. Menurut (Ramli, 2012) Dalam implementasinya ketika pembelajaran, langkah-langkah penggunaan media audio visual jika jauh beda dengan media audio, yaitu:

#### 1. Persiapan

Kegiatan dalam tahap persiapan meliputi:

- a. Membuat rencana pembelajaran yang mencakup tujuan, isi, dan metode penggunaan media.
- b. Mempelajari buku panduan atau materi yang disediakan.
- c. Menyiapkan dan mengatur peralatan agar siap digunakan, memastikan kejelasan tampilan dan suara bagi siswa.

#### 2. Pelaksanaan/Penyajian

Pada tahap ini, guru memastikan pelaksanaan pembelajaran dengan media dilakukan dengan memperhatikan hal-hal berikut:

- a. Memastikan semua media dan peralatan siap digunakan.
- b. Menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa.
- c. Mengarahkan siswa tentang tugas atau langkah yang harus mereka lakukan selama pembelajaran.
- e. Menghindari gangguan atau kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi siswa.

#### 3. Tindak Lanjut:

Kegiatan tindak lanjut dapat berupa diskusi, eksperimen, observasi, atau latihan.

Dapat disimpulkan langkah-langkah penggunaan media audio visual yaitu:

1. Kelas harus dibawa ke arah belajar mendengarkan dan melihat film kartun secara aktif:

2. Siapkan kelas agar bisa mendengarkan dan melihat dengan baik.
3. Penguasaan teknik penggunaan film kartun dalam berbagai pelajaran.
4. Guru sudah mengenal dan memahami isi dari film kartun tersebut.
5. Guru memainkan film kartun, mendiskusikan tentang film kartun dalam kelas, memutar kembali bagian-bagian film kartun yang dianggap penting.
6. Setelah kelas mengikuti film kartun, kegiatan selanjutnya perlu diatur. Guru mengadakan diskusi dalam kelas. Kegiatan selanjutnya disesuaikan dengan tingkatan kelas dan jenis film kartun

#### 2.2.4 Manfaat Media Audio Visual

Media sebagai alat bantu dalam mengajar memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Namun, peran ini akan lebih terlihat dan terasa manfaatnya apabila guru mampu memanfaatkannya dengan baik dalam proses pembelajaran. Manfaat media audio visual menurut (Tri, Swastyastu, 2020) adalah:

1. Menaruh minat peserta didik dalam penyampaian materi pembelajaran.
2. Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan tidak terbatas ruang, waktu dan indra.
3. Memotivasi peserta didik untuk belajar.
4. Memberi pengalaman belajar melalui kesimpulan dari media audio visual yang disajikan.

Menurut Fatmawati et al. (2021), manfaat media audio visual dalam pembelajaran mencakup kemampuan meningkatkan keterampilan berbicara pada beberapa aspek, seperti lafal, kosakata, struktur kalimat, dan gaya bahasa siswa. Setelah melalui pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual, teramati peningkatan

kemampuan siswa dalam memperagakan dan berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan Media audio visual dapat mempermudah orang yang menyampaikan dan memudahkan dalam menerima suatu pelajaran atau informasi serta dapat menghindarkan salah pengertian. Selain itu siswa juga dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing. Materi pelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa, baik yang cepat maupun yang lambat membaca dan memahami.

#### 2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Media audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangannya menurut (Alti et al., 2022) serta sebagai berikut.

##### 1. Kelebihan media audio visual:

- a. Menyajikan gambar dan suara
- b. Berperan dalam pembelajaran tutorial
- c. Dapat digunakan secara klasikal
- d. Dapat digunakan berulang kali
- e. Dapat dipercepat maupun diperlambat
- f. Menggantikan objek berbahaya dengan detail audio visual
- g. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indra

##### 2. Kekurangan media audio visual:

- a. Cenderung mengikuti metode tutorial berbasis media
- b. Memerlukan keahlian teknis dari pendidik
- c. Pembuatan media memerlukan keahlian khusus
- d. Memerlukan peralatan lengkap
- e. Sulit direvisi setelah jadi
- f. Memerlukan biaya pembuatan

Selain itu, Menurut (Setiyawan, 2021) kekurangan dan kelebihan media audio visual yaitu

1. Kekurangan:

- a. Informasi yang searah, namun dapat diatasi dengan tanya jawab
- b. Kurangnya detail dalam menampilkan objek, namun dapat diatasi dengan penjelasan
- c. Harga alat yang mahal dan kompleks

2. Kelebihan:

- a. Menarik
- b. Informasi diperoleh langsung dari narasumber
- c. Dapat disaksikan berulang kali dan hemat waktu
- d. Kontrol suara dan gambar berada dalam kendali guru

Dengan demikian, media audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan penggunaannya. Kekurangan seperti pembuatan yang memerlukan keahlian khusus harus diatasi dengan persiapan yang matang.

#### 2.2.6 Jenis Media Audio Visual

Media audio visual dibagi lagi kedalam Audio Visual Diam dan Audio Visual Gerak, menurut Purwono dan Joni (2014) jenis audio visual:

1. Audio-visual diam yaitu: media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*) dan film rangkai suara
2. Audio visual gerak yaitu: media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film, video dan televisi (TV)

Dari beberapa jenis media audio visual di atas peneliti menggunakan media audio visual berupa film. Film termasuk dalam media audio visual karena mengintegrasikan sistem audio dan gambar/visual. Media audio visual yang digunakan berupa film kartun. Peneliti menyatakan bahwasanya yang digunakan dalam media audio

visual ini ialah media film kartun yang mana sebagai alat bantu bahan ajar pada saat pembelajaran berlangsung.

### 2.2.7 Film Kartun

Menurut Gultom (2023), kartun merupakan salah satu jenis media grafis yang memiliki berbagai kegunaan dalam konteks pendidikan. Berikut beberapa manfaat dari media grafis kartun ini: Memperjelas Materi: Kartun dapat digunakan untuk mengilustrasikan konsep-konsep atau materi pelajaran yang abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

1. Menciptakan Nilai Rasa dalam Memahami Materi: Melalui penggunaan gambar dan narasi visual, kartun dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih berkesan dan mendalam bagi siswa.
2. Sebagai Media Kritis: Kartun dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kritis atau mengkritisi suatu isu secara lebih santai namun efektif, yang dapat memicu pemikiran kritis siswa.

Menurut Arsita et al. (2014), film adalah sebuah alur cerita yang disajikan dalam bentuk satu penayangan dalam durasi tertentu. Namun, film juga bisa ditayangkan dalam alur cerita bersambung, tergantung pada format dan kebutuhan penyampaian cerita. Sementara itu, menurut Deskoni (2020), media kartun animasi memiliki kemampuan untuk menampilkan teks, gambar, audio, video, dan animasi secara langsung. Namun, penggunaannya masih terbatas karena sulitnya mendapatkan media tersebut

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa film merupakan tayangan yang bersifat hiburan yang disajikan dalam bentuk sekali penayangan dalam durasi tertentu dan rangkaian cerita yang menggambarkan kehidupan keadaan sosial seseorang atau kelompok. Tayangan film kartun merupakan gambar yang bergerak yang ditampilkan dalam layar televisi diproses melalui pembuatan tiga tahap

praproduksi, produksi, dan pascaproduksi secara audio visual. Menurut Karunia (2020) film kartun memiliki kelebihan antara lain:

1. Lebih mudah diingat penggambaran karakter yang unik
2. Efektif langsung pada sasaran yang dituju
3. Efisien sehingga memungkinkan frekuensi yang tinggi
4. Lebih fleksibel mewujudkan hal-hal khayal
5. Dapat diproduksi setiapwaktu
6. Dapat dikombinasikan dengan live action
7. Kaya akan ekspresi warna

Disamping itu, film dan video juga mempunyai keterbatasan atau kelemahan pada saat menggunakan film atau video tersebut:

1. Pada saat film ditayangkan, gambar bergerak terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
2. Memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak
3. Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film dan video dirancang atau diproduksi sendiri.

Penelitian memfokuskan pada film animasi atau kartun merupakan bahan ajar yang memiliki keunggulan dalam menyajikan materi pembelajaran. Film atau video animasi/kartun menawarkan gambar bergerak yang lebih menarik, interaktif, dan mampu menjaga minat siswa tanpa membuat pembelajaran terasa membosankan. Film kartun ini sering kali mengambil tema cerita anak-anak atau cerita rakyat, yang secara visual dapat menggambarkan situasi dan karakter dengan cara yang lebih menarik dan dapat dipahami oleh siswa.

### **1.3 Penelitian Relevan**

Pada bagian ini akan dijelaskan hasil-hasil penelitian terdahulu yang bisa dijadikan acuan dalam topik penelitian ini. Penelitian terdahulu telah dipilih sesuai dengan permasalahan dalam penelitian ini, sehingga diharapkan mampu menjelaskan maupun memberikan referensi bagi penulis dalam menyelesaikan



penelitian ini. Berikut dijelaskan beberapa penelitian terdahulu yang telah dipilih.

1. Penelitian ini dilakukan oleh Rosdiana et al., (2021) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Paired Storytelling Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd. Dalam penelitian dilihat dari hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia di SD Gugus I Kecamatan Buleleng yang mengatakan bahwa siswa merasa kesulitan ketika dalam suatu pembelajaran diperlukan keterampilan menyimak. Selain itu, berdasarkan observasi pembelajaran yang telah dilakukan juga ditemukan bahwa pembelajaran yang diterapkan di sekolah (konvensional) selalu terpusat pada guru (teacher centered). Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan desain *non equivalent post-test only control group design*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V SD No 5 Banyuning sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas V SD No 6 Banyuning sebagai kelompok kontrol. Data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan uji-t sampel tidak berkorelasi. Berdasarkan hasil uji-t, diketahui bahwa terdapat perbedaan secara signifikan keterampilan menyimak bahasa Indonesia antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe paired storytelling berbantuan media audio visual dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional ( $t_{hitung} = 26,71 > t_{tabel} = 2,00$ ). Selain itu, juga diketahui bahwa rerata skor hasil menyimak bahasa Indonesia kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol ( $21,10 > 17,28$ ). Sehingga disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe paired storytelling berbantuan media audio visual berpengaruh terhadap keterampilan menyimak Bahasa Indonesia.
2. Penelitian ini dilakukan oleh Saputro et al., (2021) yang berjudul Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar. Dalam penelitian dilihat dari hasil wawancara kepada wali kelas II di SDN 04 Kemiri bahwa keterampilan membaca siswa di SD Negeri tersebut sangat rendah. Hal itu terjadi karena Guru tidak menggunakan media yang mampu menarik minat siswa, selain itu siswa

juga belum memiliki kemampuan membaca dengan lancar dan benar sehingga sulit mengikuti pembelajaran membaca, Hal ini mengakibatkan keterampilan membaca siswa rendah. Jenis Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penggunaan media audio visual dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi pada materi pelajaran yang berkaitan. Selain itu siswa juga menikmati pembelajaran dan mudah memahami dan mengingat informasi yang termuat. Jadi keterampilan membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada siklus I sampai siklus II meningkat. Hal ini menunjuk kan bahwa hasil penelitian sudah mencapai keberhasilan yang sudah ditentukan.engan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas II di SD Negeri 4 Kemiri Tahun Pelajaran 2020/2021.

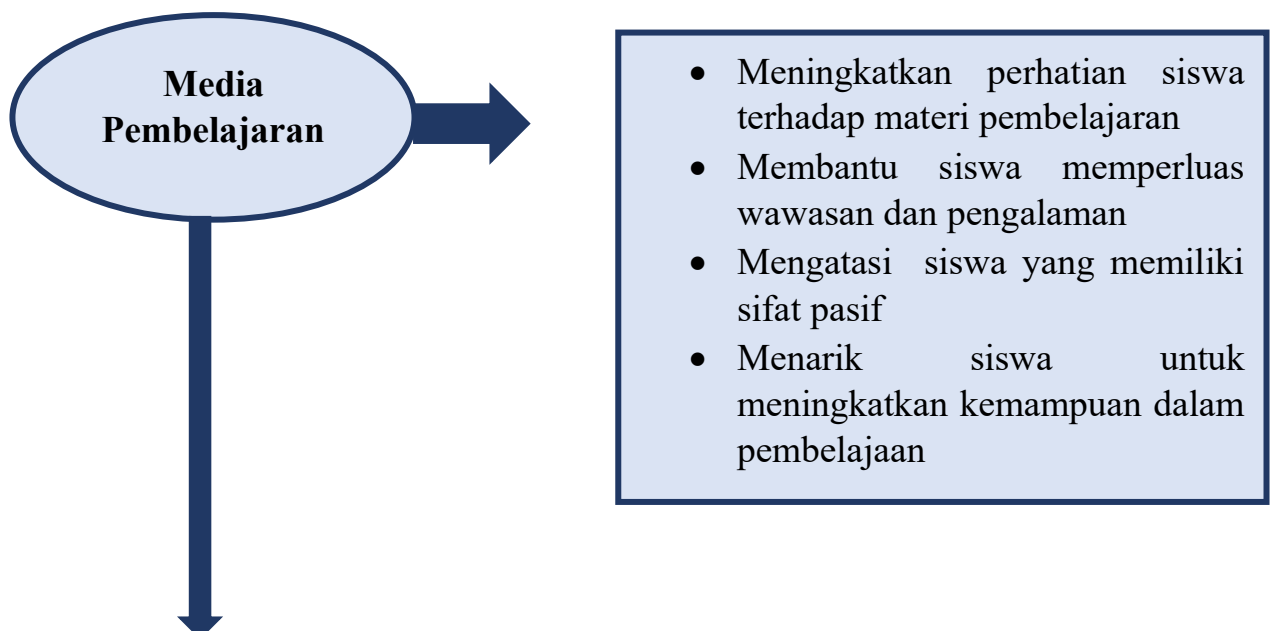
3. Penelitian ini dilakukan oleh (Susilo, 2020) yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. Penggunaan media pembelajaran menjadi suatu keniscayaan bagi guru dalam menjalankan roda pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran menjadi sangat penting karena dapat membantu guru menguraikan konsep pembelajaran secara nyata di dalam kelas. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar memiliki peranan yang sangat penting bagi pengembangan keterampilan berbahasa baik membaca, menulis, menyimak, dan berbicara Penelitian ini menggunakan metode penelitian Quasi eksperimen dengan lokasi di Sekolah Dasar Negeri Leuwikidang 1 Kecamatan Kasokandel Kabupaten Majalengka. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Leuwikidang 1, sebanyak 40 siswa yang terdiri dari 20 siswa untuk kelas A sebagai kelas kontrol dan 20 siswa untuk kelas B sebagai kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran audio visual pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil yang lebih baik disbanding dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media audio visual.

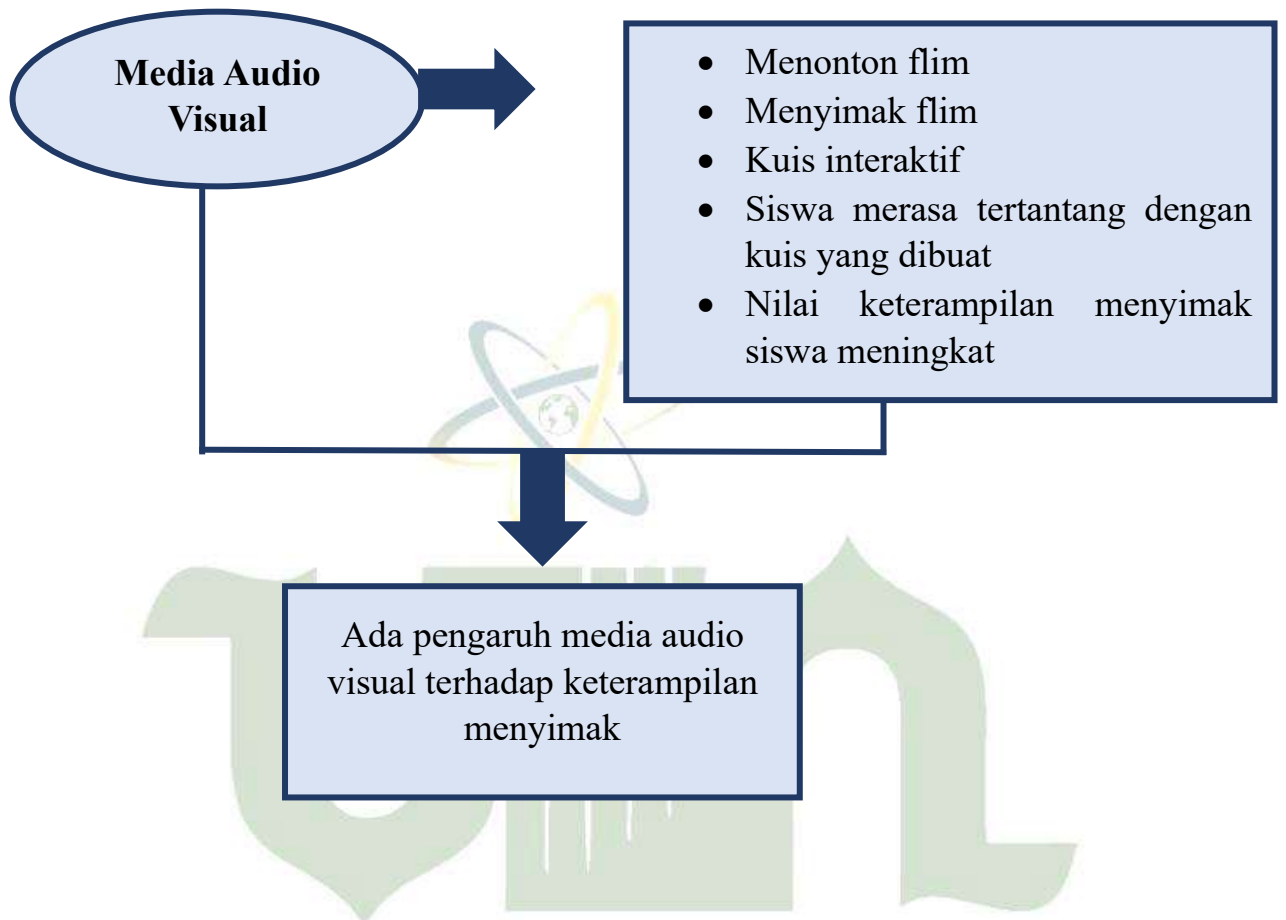
Dari beberapa penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual. Perbedaan

penelitian-penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilaksanakan dapat dilihat dari Subjek Penelitian yang disebutkan fokus pada subjek yang berbeda, seperti, penelitian pada kemampuan menyimak dalam bahasa Indonesia. Metode Penelitian yang digunakan juga berbeda-beda, termasuk desain penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data yang berbeda. Dan dapat dilihat dari Variabel Dependen setiap penelitian memiliki variabel dependen yang berbeda, seperti motivasi belajar, prestasi belajar, keterampilan gerak tari, keterampilan membaca, dan hasil belajar Bahasa Indonesia. Sedangkan penelitian mengenai kemampuan menyimak bahasa Indonesia memiliki kemampuan menyimak sebagai variabel dependennya. Meskipun demikian, persamaannya adalah bahwa semua penelitian tersebut menyoroti penggunaan media audio visual dalam konteks pembelajaran dan menunjukkan dampak positifnya terhadap hasil pembelajaran atau motivasi belajar siswa dalam bidang yang relevan.

## 2.6 Kerangka Berpikir

Menurut Sidik (2021) Kerangka berpikir adalah model yang menjelaskan hubungan antara variabel dalam sebuah konsep. Dalam konteks keterampilan menyimak Bahasa Indonesia di sekolah dasar, masih dominan menggunakan metode ceramah yang menyebabkan kebosanan siswa. Penelitian ini menggunakan media audio visual dimana menyajikan gambar dan suara yang membuat siswa tertarik untuk mengetahui apa yang di lihat dan didengar, dengan menggunakan media audio visual juga dapat meningkatkan keterampilan menyimak pada siswa. Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini mencakup penggunaan media audiovisual sebagai alternatif untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas V





*Gambar 1 Kerangka Berfikir*

## 2.6 Hipotesis Statistik

Menurut Mulyani (2021) hipotesis adalah satu kesimpulan sementara yang belum final jawaban sementara, dugaan sementara yang merupakan konstruk peneliti terhadap masalah penelitian, yang menyatakan hubungan antara dua atau lebih variabel. Hipotesis disusun pada jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan deduktif. kandungan makna hipotesis yaitu sesuatu yang dianggap benar tapi tetap harus terbukti kebenarannya.

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir diatas maka perumusan masalah hipotesis dari penelitian ini yaitu:

Ha: Ada Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Sekolah Dasar.

Ho: Tidak Ada Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Sekolah Dasar





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN