**KEEFEKTIFAN MEDIA ANIMASI AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK CERITA ANAK-ANAK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 BULUKUMBA KABUPATEN BULUKUMBA**.

***Effectiveness of Audiovisual Animation Media in Listening Comperehension of Children Stories in Class VIII Students at SMPN 2 Bulukumba***

**FADLY AKBAR**

****

**PROGRAM PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2017**

**KEEFEKTIFAN MEDIA ANIMASI AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK CERITA ANAK-ANAK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 BULUKUMBA KABUPATEN BULUKUMBA**.

**Oleh**

**FADLY AKBAR )\***

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan media animasi audiovisual dalam pembelajaran menyimak cerita anak-anak siswa SMP Negeri 2 Bulukumba. Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design.* Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Bulukumba. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII dengan jumlah populasi 239 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *Random Sampling* atau acak berkelompok. Sampel yang terpilih yaitu kelas VIII1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa dan kelas VIII2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 28 siswa. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Teknik analisis statistik yang digunakan yaitu *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 20 *for windows* pada taraf signifikan yaitu 95% atau 0,05

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, kemampuan siswa pada kelas eksperimen dalam menyimak cerita anak-anak dengan menerapkan media animasi audiovisual menunjukkan hasil yang sangat memadai. Siswa yang mampu memperoleh dan berada di atas KKM yang ditetapkan yaitu sebesar 96,4% atau sebanyak 27 orang siswa dan yang berada di bawah nilai KKM 75 sebesar 3,6% atau sebanyak 1 orang siswa. Kemampuan siswa pada kelas kontrol dalam menyimak cerita anak-anak dengan menerapkan metode konvensional menunjukkan hasil yang kurang dibandingkan kelas eksperimen. Siswa yang berhasil mencapai nilai di atas KKM 75 sebesar 85,7% atau sebanyak 24 orang siswa dan yang berada di bawah KKM 75 sebesar 14,3% atau sebanyak 4 orang siswa. Jadi, berdasarkan hasil penelitian tersebut, menunjukkan bahwa penggunaan media animasi audiovisual efektif diterapkan dalam pembelajaran menyimak cerita anak-anak. Hal ini ditunjukkan pada hasil uji hipotesis menggunakan analisis statistik inferensial jenis uji–t *independent samples test* diperoleh nilai thitung sebesar -2,571 dan ttabel sebesar 2,005 karena nilai thitung > ttabel, maka hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi audiovisual efektif diterapkan dalam pembelajaran menyimak cerita anak-anak siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba.

**ABSTRACT**

FADLY AKBAR. 2017. Effectiveness of Audiovisual Animation Media in Listening Comperehension of Children Stories in Class VIII Students at SMPN 2 Bulukumba (supervised by Achmad Tolla and Ramly)

 The study aims at describing the effectiveness of auduovisual animation media in listening comperhension of children stories of students at SMPN 2 Bulukumba. The study is quantitative research tat SMPN 2 Bulukumba. The populations were all class VIII students with the total of 239 studens. Samples were selected by employing rondom sampling technique and obtained class with 28 students. Data collection was analyzed using descriptive statistics and inferensial statistic analysis. The statistics analysis technique used was statistical package for social science (SPSS) version 20 for windows at the significant level 95% or 0.05.

 The results of the study reveal that the students' abilities in experiment class in listening comperehension in children stories by applying audiovisual animation media shows very sufficient result. The students' abilities are able to obtain above KKM by 96,4% or there is 1 student. The students' abilities in the control class in listening comprehension in children stories by applying conventional method shows poor result compares to experiment class. the students who achieve above KKM 75 is 85,7% or 24 studens and below KKM 75 is 14,3% or 4 students. Thus, basedon the result of the study, it indicates that the use of audivisual animation media is effective to be applied in listening comprehension in children stories. it is discovered in hypothesis test result by using inferensial statistic analysis with t-test of independent samples test which obtains tcount -2.571 and ttable 2.005 because tcount > ttable, so the hypothesis H0 is rejected and alternative hypothesis H1 is accepted. The aforementional result indicates that the audiovisual animation media is effective to be applied in listening comprehension of children stories in class VIII students at SMPN 2 Bulukumba.

PENDAHULUAN

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dijelaskan bahwa Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Berorientasi pada upaya peningkatan kemampuan siswa pada aspek pengetahuan,sikap,dan keterampilan. pada dasarnya, kajian pembelajaran bahasa Indonesia menekankan pada aspek keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa meliputi empat aspek, yaitu aspek keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. siswa dituntut agar terampil, lancar, dan menguasai keempat keterampilan berbahasa. Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang diajarkan di Sekolah Menegah Pertama (SMP) adalah keterampilan menyimak. Hal tersebut dipandang sangat penting dimiliki oleh setiap siswa. Menyimak sebagai salah satu kegiatan berbahasa merupakan keterampilan yang cukup mendasar dalam aktivitas berkomunikasi. Dalam kehidupan, manusia selalu dituntut untuk menyimak, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Oleh sebab itu, menyimak lebih banyak dari pada kegiatan berbahasa lain yaitu berbicara, membaca, dan menulis. Hal ini dibuktikan oleh Wilga W.River (Sutari, dkk 1997:8) kebanyakan orang dewasa menggunakan 45% waktunya untuk menyimak, 30% untuk berbicara, 16% untuk membaca, danhanya 9% saja untuk menulis.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara calon peneliti terhadap salah seorang siswa SMP Negeri 2 Bulukumba kelas VIII, pembelajaran bersastra pada aspek menyimak oleh sebagian siswa dianggap kurang penting dibandingkan dengan penguasaan materi yang bersifat eksat. Adanya anggapan tersebut secara tidak langsung menjadi hambatan bagi guru maupun bagi siswa. Beberapa penyebab lain diremehkannya pembelajaran menyimak antara lain kurangnya perhatian siswa dalam pembelajaran menyimak khususnya pada pembelajaran menyimak cerita anak-anak. Selama ini, dalam pembelajaran menyimak, guru lebih menekankan pada pembelajaran secara individual yang mengacu pada buku paket (media cetak), membacakan materi simakan pada siswa, Apabila hal demikian masih dilakukan, maka yang terjadi adalah siswa akan merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran menyimak. Akan lebih baik jika guru mencari alternatif lain agar pembelajaran menyimak lebih bervariasi dan lebih menarik. Guru juga harus menekankan pada siswa bahwa kegiatan menyimak juga harus mempunyai tujuan yang jelas dan terarah, misalnya untuk menguji pemahaman siswa. Selain itu, media pembelajaran masih belum merata keberadaannya di sekolah-sekolah, yaitu masih kurangnya materi simakan dan sarana menyimak seperti rekaman-rekaman yang digunakan dalam pembelajaran menyimak.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan memberi media dan teknologi pembelajaran yang telah tersedia di kelas atau merancang dan membuat media baru sesuai dengan konteksnya. hal ini dapat membantu proses penyampaian informasi kepada siswa dengan lebih menyenangkan.

Dalam pembelajaran menyimak, media mempunyai peran yang sangat penting untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Untuk itu, guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat. Kurang tepatnya guru dalam memilih media pembelajaran menjadikan siswa kurang berminat dalam mengikuti pelajaran.

Tarigan (dalam Sutari dkk. 1997:117-118) mengemukakan beberapa alasan yang menyebabkan pembelajaran menyimak belum terlaksana, (1) teori, prinsip, dan generalisasi mengenai menyimak belum banyak diungkapkan; (2) pemahaman terhadap apa dan bagaimana menyimak itu masih minim; (3) buku teks, buku pegangan guru dalam masyarakat masih langka; (4) bahan pengajaran menyimak masih kurang; (5) jumlah murid per kelas terlalu besar. Alasan-alasan yang menyebabkan pembelajaran menyimak belum terlaksana dengan baik tersebut bersifat umum, baik untuk pembelajaran menyimak bahasa maupun sastra Indonesia.

 Siswa SMP kelas VIII rata-rata berusia 11-12 tahun tergolong masih anak-anak. Pada usia tersebut, umumnya anak-anak menyukai cerita anak. Bagi anak-anak, terutama SMP, cerita anak-anak yang bersifat fiksi atau khayalan dan fantasi dapat membawa pikiran dan jiwa anak memiliki imajinasi terhadap cerita anak-anak yang dibacanya. Untuk mencapai proses pembelajaran yang terlaksana dengan baik, guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran harus memiliki strategi pembelajaran yang matang. Selain itu, perlunya ketersediaan media sebagai alat bantu penyampaian materi pembelajaran. Jika media yang digunakan tepat, maka penyampaian informasi pada siswa dapat diterima dengan baik.

Media animasi audiovisual selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, sebagai ukuran film. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung tiga unsur jenis media yaitu animasi, audio, dan visual.

Penggunaan media animasi audiovisual dalam pembelajaran menyimak cerita anak-anak dapat dijadikan media untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul Keefektifan Media Animasi Audiovisual Dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Anak-anak Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba, Kabupaten Bulukumba.

SMP Negeri 2 Bulukumba dipilih sebagai lokasi penelitian berdasarkan beberapa alasan yakni ; (1) keterampilan menyimak cerita anak-anakpeserta didik di sekolah tersebut masih rendah; (2) berdasarkan tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh penggunaan media animasi audiovisualterhadap keterampilan menyimak cerita anak, maka kompetensi menyimak peserta didik dapat ditingkatkan; (3) salah satu keungggulan media animasi audiovisualadalah membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaranmenyimak dan meningkatkan hasil pembelajaran keterampilan menyimakcerita anak-anakpeserta didik di SMP Negeri 2 Bulukumba.

 Berdasarkan alasan tersebut, calon peneliti menganggap perlu melakukan penelitian denganjudul Keefektifan Media Animasi Audiovisual dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Anak-anak Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba.Harapannya, setelah menggunakan media animasi audiovisualdalam pembelajaran, guru dan peserta didik lebih memahami proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

Efektifitas Pembelajaran

 Efektivitas berasal dari kata efektif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 352), kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil. Jadi efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju.

Eggen dan Kauchak mengatakan bahwa, keefektifan suatu pembelajaran dapat dilihat dari yang tidak hanya secara pasif menerima informasi yang diberikan guru, tetapi siswa ikut trlibat dalam mengorganisasikan hubungan-hubungan dari informasi yang diberikan. Slavin menyatakan bahwa, keefektivan pembelajaran ditentukan oleh beberapa indikator antara lain:

Kualitas Pembelajaran

Kualitas pembelajaran adalah banyaknya informasi bantuan media pembelajaran dapat diserap oleh siswa, yang nantinya dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Kesesuaian Tingkat Pembelajaran

Kesesuaian tingkat pembelajaran adalah sejauh mana guru dapat memastikan tingkat kesiapan siswa untuk mempelajari materi baru.

Intensif

Intensif adalah seberapa besar peran media dapat memotivasi siswa dalam mempelajari materi yang diberikan.

Waktu

Waktu, yaitu lamanya waktu yang disediakan cukup dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media.

Keterampilan Menyimak Cerita Anak

Menurut Tarigan (1994:2) keterampilan berbahasa mencakup empat segi, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menyimak merupakan keterampilan berbahasa awal yang dikuasai manusia. Keterampilan menyimak sebagai dasar bagi keterampilan berbahasa lain. Pada awal kehidupan manusia lebih dulu belajar menyimak, setelah berbicara, kemudian membaca, dan menulis. Penguasaan keterampilan menyimak akan berpengaruh pada keterampilan berbahasa lain.

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

Russel & Russel (dalam Tarigan 1994:28) menyatakan bahwa menyimak mempunyai makna mendengarkan dengan penuh pemahaman, perhatian, serta apresiasi. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Anderson (dalam Tarigan 1994:28) bahwa menyimak sebagai proses besar mendengarkan, mengenal, serta menginterpretasi lambang-lambang lisan. Menurut Akhadiat (dalam Sutari, dkk. 1997:18-19) menyimak ialah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasikan, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya. Subyantoro dan Hartono (2003:1-2 dalam Suratno 2006) menyatakan bahwa mendengar adalah peristiwa tertangkapnya rangsangan bunyi oleh panca indera pendengar yang terjadi pada waktu kita dalam keadaan sadar akan adanya rangsangan tersebut, sedangkan mendengarkan adalah kegiatan mendengar yang dilakukan dengan sengaja penuh perhatian terhadap apa yang didengar, sementara itu menyimak pengertiannya sama dengan mendengarkan tetapi dalam menyimak intensitas perhatian terhadap apa yang disimak lebih ditekankan lagi.

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

Hakikat Cerita Anak

 Cerita merupakan bagian dari hidup. Setiap orang adalah bagian dari sebuah cerita. Kelahiran, kesehatan, keberhasilan, kematian, di mana, kapan, dan seterusnya semuanya adalah sebuah rentetan kejadian dari kisah kemanusiaan yang amat menarik (Sarumpaet 2002). Bahkan, cerita adalah narasi pribadi setiap orang suka menjadi bagian dari suatu peristiwa, bagian dari satu cerita, dan menjadi bagian dari sebuah cerita adalah hakikat cerita. Otak manusia juga disebut sebagai alat narasi yang bergerak dalam dunia cerita. Semua pengetahuan yang disimpan dalam otak dan bagaimana akhirnya setiap orang dapat mengingat dan mengenal dunia adalah karena keadaan cerita itu.Sarumpaet (2002) mengemukakan bahwa sastra anak, termasuk di dalamnya cerita anak adalah cerita yang ditulis untuk anak, yang berbicara mengenai kehidupan anak dan sekeliling yang mempengaruhi anak, dan tulisan itu hanyalah dapat dinikmati oleh anak dengan bantuan dan pengarahan orang dewasa.

 Rampan (dalam Subyantoro 2006) mendefinisikan cerita anak-anak sebagai cerita sederhana yang kompleks. Kesederhanaan itu ditandai oleh syarat wacananya yang baku dan berkualitas tinggi, namun tidak ruwet, sehingga komunikatif. Akan tetapi cerita anak-anak justru ditulis oleh orang dewasa dan dikonsumsi oleh anak-anak (Sugihastuti 1996:69). Cerita anak-anak adalah media seni yang mempunyai ciri-ciri tersendiri sesuai dengan selera penikmatnya. Tidak seorang pengarang cerita anak-anak yang mengabaikan dunia anak-anak. Dunia anak-anak tidak dapat diremehkan dalam proses kreatifnya. Maka dari itu, cerita anak-anak dicipta oleh orang dewasa seolah-olah merupakan ekspresi diri anak-anak lewat idiom-idiom bahasa anak-anak. Cerita anak terdiri atas unsur-unsur pembangun cerita anak, antara lain: alur, tokoh dan perwatakan, latar, tema dan amanat. Berikut pembahasan masing-masing unsur.

a. Tokoh dan perwatakan. Sudjiman (dalam Septiningsih, dkk. 1998:4) mengatakan bahwa tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau perlakuan dalam berbagai peristiwa dalam cerita. Penokohan atau perwatakan ialah pelukisan mengenai tokoh cerita, baik keadaan lahirnya maupun batinnya yang dapat berupa pandangan hidupnya, sikapnya, keyakinannya, adat istiadatnya, dan sebagainya (Suharianto 2005:20).

b. Latar atau *Setting*

Latar (*setting*) yaitu tempat maupun waktu terjadinya cerita. Sudjiman (dalam Septiningsih, dkk. 1998:5) mengatakan bahwa latar adalah keterangan, petunjuk, pengacuan yang berkaitan dengan waktu, ruang, dan suasana terjadinya peristiwa dalam suatu karya sastra

c. Tema dan Amanat

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

d. Alur atau Plot

Alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita (Abrams dalam Siswanto 2008:159).

Media Pembelajaran

Gearlach & Ely (dalam Sanjaya, 2012) mengatakan bahwa jika dipahami secara garis besar, media bisa berupa manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sementara di sisi lain, Atwi Suparman (dalam Sanjaya, 2012) mendefinisikan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan.

Heinich, dkk (dalam Arsyad, 2011) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah *media komunikasi*. Apabila itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut *media pembelajaran.*

Peranan media dalam proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai berikut.

1. Alat untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini, media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pembelajaran.
2. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa.
3. Sumber belajar bagi siswa. Artinya media tersebut adalah bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik individual maupun kelompok. Dengan demikian, media akan banyak membantu tugas guru dalam kegiatan mengajar (Sohrah, 2012:33).

Djamarah dan Zain (dalam Budiarti) menjelaskan bahwa media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini terdiri dari media yang pertama adalah media audiovisual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangka suara, dan cetak suara. Sedangkan media yang kedua adalah media audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video-cassette*. Sedangkan menurut Rohani (dalam Budiarti) media audiovisual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat, didengar, dan yang dapat dilihat dan didengar.

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

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

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media audiovisual yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak atau media yang dapat dilihat dan didengar seperti film suara dan *video-cassette*.

**Metodelogi**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2014:112) dikatakan true experimental karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Adapun variabel penelitian ini terbagi menjadi dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (*independent variabel)* yaitu media pembelajaran, yaitu penggunaan media film dalam pembelajaran menulis karangan narasidan variabel terikat *(dependent variabel)* yaitu kemampuan menulis karangan narasi dengan menggunakan media film. Adapun definisi operasional dari judul Keefektifan Media Animasi Audiovisual dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Anak-anak Siswa Kelas VIII SMPN 2 Bulukumba sebagai berikut:

Keefektifan yang dimaksud tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya merupakan sebuah pengukuran dimana suatu target telah tercapai sesuai dengan apa yang telah direncanakan, yang tidak hanya mengacu pada selisih angka melainkan, proses Pembelajaran, motivasi Belajar siswa, dan hasil belajar siswa

Keefektifan media tersebut tercapai apabila memenuhi paling sedikit dua (2) dari tiga (3) indikator diatas, dengan syarat indikator hasil belajar harus tercapai.

2. Pembelajaran menyimak cerita anak-anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil pembelajaran berupa tes tertulis berkaitan dengan cerita anak-anak yang telah di tampilkan sebelumnya. Siswa diberi pertanyaan mengenai nama-nama tokoh, watak tokoh, latar cerita, tema, amanat, dan isi cerita anak-anak tersebut

3. Media animasi yang yang dimaksudkan adalah film – film kartun yang ditayangkan di TV maupun VCD. Pada dasarnya film atau video animasi berupa rangkaian gambar secara *inbeethwin* lalu diproyeksikan pada layar menjadi gerakan, gerakan inilah yang kita sebut animasi.

4. Audiovisual yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media film animasi yang berjudul *serigala dan tujuh anak kambing dan Pangeran Kodok* dengan durasi 12:24 menit yang ide dan mengandung nilai sastra yang imajinatif dan mengandung nilai-nilai moral.

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba yang berjumlah 239 siswa yang tersebar ke dalam 8 kelas, yaitu kelas VIII1 sampai VIII8. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik acak berkelompok. Teknik ini digunakan karena pembagian kelas merata tanpa ada kelas yang unggul. Penarikan sampel secara acak dengan membuat undian nama kelas. Adapun sampel yang terpilih dalam penelitian ini adalah kelas VIII1 sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 29 siswa dan VIII2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 29 orang.

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan dalam mengumpulkan data yang berhubungan dengan penelitian ini. Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui tes tertulis dengan menggunakan perlakuan (*treatment*) yang berbeda terhadap dua kelompok pengamatan, yaitu kelas VIII1 sebagai kelas ekperimen dengan menggunakan media Animasi Audiovisual berjudul Pangeran Kodok yang berdurasi 12:03 menit dalam proses pembelajaran kemudian menugasi siswa untuk menentukuan unsur intrinsik dalam cerita, kemudian kelas X2 sebagai kelas kontrol tanpa menggunakan media Animasi audiovisual di dalam proses pembelajaran kemudian siswa ditugasi menentukan unsur intrinsik dari cerita anak.

Melalui tes yang dilakukan antara kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan (*treatment*) dan kelas kontrol tanpa menggunakan media animasi audiovisual maka hal ini akan mempermudah peneliti dalam mengukur keefektifan media animasi audiovisual. Dengan demikian, kesimpulan yang akan dihasilkan adalah perbandingan hasil tes menyimak cerita anak-anak antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dalam penelitian ini, data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan analisis statistika inferensial. Adapun prosedur pengolahan data yang digunakan adalah: 1) Teknik analisis deskriftip, 2) Analisis statistik inferensial.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Analisis data kelas kontrol (tes awal)**

Penilaian kegiatan siswa dalam pembelajaran menyimak cerita anak-anak meliputi tujuh aspek yaitu pemahaman tokoh dan penokohan, pemahaman alur/plot, pemahaman latar/setting, pemahaman tema, pemahaman amanat, ketepatan diksi, ejaan dan tata tulis. Kemampuan siswa dalam menetukan unsur intrinsik dalam menyimak cerita anak-anak pada kelas kontrol tes awal *(pretest)* dilihat dari segi pemahaman tokoh dan penokohan, siswa telah mampu menentukan tokoh dan penokohan yang sesuai dengan isi cerita. Pada penskoran tokoh dan penokohan, secara keseluruhan siswa memperoleh 19,2%. Kemampuan siswa dalam penskoran pemahaman alur (plot) 11,6%. Pada penskoran pemahaman latar/setting siswa memperoleh 14,9%. Pada penskoran pemahaman tema siswa memperoleh 12,9%. Pada penskoran pemahaman amanat siswa memperoleh 14,7%. Pada penskoran ketepatan diksi, keseluruhan siswa memperoleh 13,5%, dan penskoran ejaan dan tata tulis keseluruhan siswa memperoleh 13%. Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa dalam menentukan unsur intrinsik dalam menyimak cerita anak-anak nilai terendah siswa yaitu pada penskoran pemahaman alur (plot) hanya memperoleh 11,6%.

Kemampuan siswa dalam menentukan unsur intrinsik dalam menyimak cerita anak-anak pada kelas eksperimen tes awal *(pretest)* dilihat dari segi pemahaman tokoh dan penokohan, siswa telah mampu menentukan tokoh dan penokohan yang sesuai dengan isi cerita. Pada penskoran tokoh dan penokohan, secara keseluruhan siswa memperoleh 17,8%. Kemampuan siswa dalam penskoran pemahaman alur (plot) 12,4%. Pada penskoran pemahaman latar/setting siswa memperoleh 17,1%. Pada penskoran pemahaman tema siswa memperoleh 12,4%. Pada penskoran pemahaman amanat siswa memperoleh 14,6%. Pada penskoran ketepatan diksi, keseluruhan siswa memperoleh 13,2%, dan penskoran ejaan dan tata tulis keseluruhan siswa memperoleh 12,4%. Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa dalam menentukan unsur intrinsik dalam menyimak cerita anak-anak nilai terendah siswa yaitu pada penskoran pemahaman alur (plot), pemahaman tema dan ejaan dan tata tulis yang hanya memperoleh 12,4%.

Kemampuan siswa dalam menentukan unsur intrinsik dalam menyimak cerita anak-anak pada kelas kontrol tes akhir *(postest)* dilihat dari segi pemahaman tokoh dan penokohan, siswa telah mampu menentukan tokoh dan penokohan yang sesuai dengan isi cerita. Pada penskoran tokoh dan penokohan, secara keseluruhan siswa memperoleh 17,4%. Kemampuan siswa dalam penskoran pemahaman alur (plot) 12,6%. Pada penskoran pemahaman latar/setting siswa memperoleh 14,9%. Pada penskoran pemahaman tema siswa memperoleh 13,1%. Pada penskoran pemahaman amanat siswa memperoleh 14,3%. Pada penskoran ketepatan diksi, keseluruhan siswa memperoleh 13,9%, dan penskoran ejaan dan tata tulis keseluruhan siswa memperoleh 13,8%. Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa dalam menentukan unsur intrinsik dalam menyimak cerita anak-anak nilai terendah siswa yaitu pada penskoran pemahaman alur (plot) hanya memperoleh 12,5%.

Kemampuan siswa dalam menentukan unsur intrinsik dalam menyimak cerita anak-anak pada kelas eksperimen tes akhir *(postest)* dilihat dari segi pemahaman tokoh dan penokohan, siswa telah mampu menentukan tokoh dan penokohan yang sesuai dengan isi cerita. Pada penskoran tokoh dan penokohan, secara keseluruhan siswa memperoleh 17,2%. Kemampuan siswa dalam penskoran pemahaman alur (plot) 13,8%. Pada penskoran pemahaman latar/setting siswa memperoleh 15,7%. Pada penskoran pemahaman tema siswa memperoleh 12,4%. Pada penskoran pemahaman amanat siswa memperoleh 14,5%. Pada penskoran ketepatan diksi, keseluruhan siswa memperoleh 13,1%, dan penskoran ejaan dan tata tulis keseluruhan siswa memperoleh 13,3%. Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa dalam menentukan unsur intrinsik dalam menyimak cerita anak-anak nilai terendah siswa yaitu pada penskoran ketepatan hanya memperoleh 13,1%.

Berdasarkan klasifikasi penskoran kemampuan menentukan unsur intrinsik dalam menyimak cerita anak-anak siswa kelas kontrol dan eksperimen dapat dinyatakan bahwa skor tertinggi yang diperoleh siswa yaitu dari pemahaman tokoh dan penokohan. Skor terendah yang diperoleh siswa kelas kontrol dan eksperimen yaitu pada pemahaman alur (*plot*).

**Analisis data kelas kontrol tes awal *(pretest)***

Berdasarkan hasil analisis data tes awal kelas kontrol dengan 28 siswa yang dianalisis berdasarkan tujuh aspek penilaian yaitu pemahaman tokoh dan penokohan, pemahaman alur (plot), pemahaman latar/setting, pemahaman tema, pemahaman amanat, ketepatan diksi, dan ejaan dan tata tulis. diperoleh gambaran yaitu, tidak ada siswa yang memperoleh nilai 100 sebagai nilai maksimal. Nilai tertinggi yaitu 77 yang diperoleh oleh 1 orang siswa, , nilai 71 yang diperoleh oleh 2 orang siswa, nilai 66 yang diperoleh oleh 3 orang siswa, nilai 64 yang diperoleh oleh 1 orang siswa, nilai 63 yang diperoleh oleh 1 orang siswa, nilai 57 yang diperoleh oleh 2 orang siswa, nilai 55 yang diperoleh oleh 3 orang siswa, nilai 54 yang diperoleh 8 orang siswa, nilai 50 yang diperoleh 1 orang siswa, nilai 48 yang diperoleh 1 orang siswa dan nilai paling rendah yaitu 46 yang diperoleh oleh 2 orang siswa. Siswa yang memperoleh nilai tertinggi yaitu 75 berinisial ANM (Kode siswa 16) telah mampu memahami tokoh (penokohan) dan mengungkapkan amanat yang sesuai dengan isi cerita hanya saja siswa tersebut mengalami kesulitan pada pemahaman tema dan penggunaan ejaan dan tanda baca (Lampiran V). Siswa yang memperoleh nilai terendah yaitu 46 berinisial RAP (Kode siswa 4) dan MRB (kode siswa 24), pada aspek pemahaman tokoh dan penokohan telah memadai tetapi pada aspek pemahaman alur (plot), pemahaman latar/setting, pemahaman tema, pemahaman amanat, ketepatan diksi dan ejaan dan tata masih kurang

Nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 77 yang diperoleh oleh 1 orang (3,6%), sampel yang mendapat nilai 66 berjumlah 3 orang (10,7%), sampel yang mendapat nilai 64 berjumlah 1 orang (3,6%), sampel yang mendapat nilai 63 berjumlah 1 orang (3,6%), sampel yang mendapat nilai 59 berjumlah 1 orang (3,6%), sampel yang mendapat nilai 57 berjumlah 6 orang (21,4%), sampel yang mendapat nilai 55 berjumlah 3 orang (10,7%), sampel yang mendapat nilai 54 berjumlah 8 orang (28,6%), sampel yang mendapat nilai 50 berjumah 1 orang (3,6%), sampel yang mendapat nilai 48 berjumlah 1 orang (3,6%) dan sampel yang mendapat nilai 46 berjumlah 2 orang (7,1%).

**Analisis Data Kelas Kontrol Tes Akhir *(postest)***

Nilai tertinggi yaitu 89 yang diperoleh oleh 1 orang siswa, nilai 85 yang diperoleh oleh 1 orang siswa, nilai 83 yang yang diperoleh oleh 1 orang siswa, nilai 82 yang diperoleh oleh 4 orang siswa, nilai 80 yang diperoleh oleh 5 orang siswa, nilai 78 yang diperoleh oleh 7 orang siswa, nilai 76 yang diperoleh oleh 2 orang siswa, nilai 75 yang diperoleh oleh 2 orang siswa, nilai 71 yang diperoleh oleh 1 orang siswa, nilai 69 yang diperoleh oleh 1 orang siswa, nilai 67 yang diperoleh oleh 1 orang dan nilai paling rendah 64 yang diperoleh oleh 2 orang siswa.

Nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 89 yang diperoleh oleh 1 orang (3,6%), sampel yang mendapat nilai 85 berjumlah 1 orang (3,6%), sampel yang mendapat nilai 83 berjumlah 1 orang (3.6%), sampel yang mendapat nilai 82 berjumlah 4 orang (14,3%), sampel yang mendapat nilai 80 berjumlah 5 orang (17,9%), sampel yang mendapat nilai 78 berjumlah 7 orang (25%), sampel yang mendapat nilai 76 berjumlah 2 orang (7,1%), sampel yang mendapat nilai 75 berjumlah 2 orang (7,1%), sampel yang mendapat nilai 71 berjumlah 1 orang (3,6%), sampel yang dapat nilai 69 berjumlah 1 orang (3,6%), sampel yang mendapat nilai 67 berjumlah 1 orang (3,6%) dan sampel yang mendapat nilai 64 berjumlah 2 orang (7,1%).

**Analisis Data Kelas Eksperimen Tes Awal *(Pretest)***

Berdasarkan hasil analisis data tes awal kelas eksperimen dengan 28 siswa yang dianalisis berdasarkan tujuh aspek penilaian yaitu pemahaman tokoh dan penokohan, pemahaman alur (plot), pemahaman latar/setting, pemahaman tema, pemahaman amanat, ketepatan diksi, ejaan dan tata tulis diperoleh gambaran yaitu, tidak ada siswa yang memperoleh nilai 100 sebagai nilai maksimal

Nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 82 yang diperoleh oleh 1 orang (3,6%), sampel yang mendapat nilai 80 berjumlah 1 orang (3,6%), sampel yang mendapat nilai 79 berjumlah 2 orang (7,1%), sampel yang mendapat nilai 73 berjumlah 2 orang (7,1%), sampel yang mendapat nilai 71 berjumlah 1 orang (3,6%), sampel yang mendapat nilai 68 berjumlah 2 orang (7,1%), sampel yang mendapat nilai 66 berjumlah 1 orang (3,6%), sampel yang mendapat nilai 64 berjumlah 6 orang (21,4%), sampel yang mendapat nilai 63 berjumlah 1 orang (3,6%), sampel yang mendapat nilai 61 berjumlah 3 orang (10,7%), sampel yang mendapatkan nilai 59 berjumlah 1 orang (3,6%), sampel yang mendapat nilai 57 berjumlah 2 orang (7,1%), sample yang mendapat nilai 54 berjumlah 3 orang (10,7%), sampel yang mendapat nilai 52 berjumlah 1 orang (3,6%) dan sampel yang mendapat nilai 50 berjumlah 1 orang (3,6%).

**Analisis Data Kelas Eksperimen Tes Akhir *(Postest)***

Berdasarkan hasil analisis data tes kelas eksperimen dengan 28 siswa yang dianalisis berdasarkan tujuh aspek penilaian yaitu pemahaman tokoh dan penokohan, pemahaman alur (plot), pemahaman latar/setting, pemahaman tema, pemahaman amanat, ketepatan diksi, ejaan dan tata tulis diperoleh gambaran yaitu, tidak ada siswa yang memperoleh nilai 100 sebagai nilai maksimal. Nilai tertinggi yaitu 91 yang diperoleh oleh 1 orang siswa, nilai 89 yang diperoleh oleh 1 orang siswa, nilai 86 yang diperoleh oleh 3 orang, nilai 84 yang diperoleh oleh 2 orang siswa, nilai 82 yang diperoleh oleh 7 orang siswa, nilai 80 yang diperoleh oleh 4 orang siswa, nilai 79 yang diperoleh oleh 6 orang siswa, nilai 77 yang diperoleh oleh 1 orang, nilai 75 yang diperoleh oleh 2 orang siswa, dan nilai paling rendah 68 yang diperoleh oleh 1 orang siswa. Siswa yang memperoleh nilai tertinggi yaitu 91 berinisial NH (Kode siswa 16) telah mampu menentukan tokoh (penokohan), memahami alur sesuai dengan rangkaian, memahami latar/setting cerita, memahami tema, memahami amanat, hanya saja siswa tersebut mengalami kesulitan pada ketepatan diksi dan ejaan dan tata tulis (Lampiran VIII). Siswa yang memperoleh nilai terendah yaitu 68 berinisial SDN (Kode siswa 25), pada aspek pemahaman tokoh dan penokohan, pemahaman alur (*plot*) cukup memadai tetapi pada aspek pemahama nlatar / setting, pemahaman tema, pemahaman amanat, ketepatan diksi dan ejaan dan tata tulis masih kurang

Nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 91 yang diperoleh oleh 1 orang (3,6%), sampel yang mendapat nilai 89 berjumlah 1 orang (3,6%), sampel yang mendapat nilai 86 berjumlah 3 orang (10,7%), sampel yang mendapat nilai 84 berjumlah 2 orang (7,1%), sampel yang mendapat nilai 82 berjumlah 7 orang (25,0%), sampel yang mendapat nilai 80 berjumlah 4 orang (14,3%), sampel yang mendapatkan nilai 79 berjumlah 6 orang (21,4%), sampel yang mendapat nilai 77 berjumlah 1 orang (3,6%), sampel yang mendapat nilai 75 berjumlah 2 orang (7,1%) dan sampel yang mendapatkan nilai 68 berjumlah 1 orang (3,6%).

**Uji Hipotesis**

Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan keefektifan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk melihat kemampuan menentukan unsur intrinsik dalam menyimak cerita anak-anak siswa SMP Negeri 2 Bulukumba, diperoleh nilai thitung -2,571 lebih besar dari pada nilai ttabel 2,005 (-2,571 > 2,005) dengan nilai signifikan 0,013 < α0,05. Maka Maka Ho ditolak dan H1 diterima, berarti ada perbedaan keefektifan antara (*postest*) kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, media animasi audiovisual efektif diterapkan dalam pembelajaran menentukan unsur intrinsik dalam menyimak cerita anak-anak siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba.

**Pembahasan**

**Kemampuan Menyimak cerita anak-anak Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba Dengan Menerapkan Media Animasi Audiovisual**

Melalui pembelajaran menentukan unsur intrinsik dalam menyimak cerita anak-anak siswa kelaas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba dengan menerapkan media animasi audiovisual membantu siswa menyelesaikan masalah belajar yang dihadapi. Hal ini dinyatakan karena semua permasalahan pembelajaran dilakukan bersama. Lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media animasi audiovisual tepat digunakan. Hal tersebut berdampak positif pada nilai yang diperoleh siswa dalam menentukan unsur intrinsik pada pembelajaran menyimak cerita anak-anak. Dapat dinyatakan bahwa tingkat kemampuan menentukan unsur intrinsik siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba di kategorikan baik. Demikian halnya dengan ketuntasan belajar rata-rata mencapai kriteria ketuntasan kemampuan menentukan unsur intrinsik siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba dengan menerapkan media animasi audiovisual. Hal ini dibuktikan dari nilai yang diperoleh siswa sampel yang memperoleh nilai 75 ke atas mencapai kriteria tingkat kemampuan siswa sampel yaitu 75%.

**Kemampuan Menyimak cerita anak-anak Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba dengan MenggunakanMedia Konvensional**

Berdasarkan hasil pengamatan penulis ditemukan hal yang berpengaruh pada rendahnya kemampuan menentukan unsur intrinsik dalam menyimak cerita anak-anak, yaitu (1) Pemahaman siswa terhadap menentukan unsur intrinsik dalam menyimak cerita anak-anak masih kurang; (2) Guru kurang mengarahkan siswa dalam belajar; (3) Banyak siswa yang melakukan kegiatan lain saat belajar. Fenomena yang dialami oleh siswa dalam menyimak cerita anak-anak tersebut berdampak pada evaluasi hasil belajar. Berdasarkan tujuh aspek penilaian yaitu, pemahaman tokoh dan penokohan, pemahaman alur (plot), pemahaman latar/setting, pemahaman tema, pemahaman amanat, ketepatan diksi, dan ejaan dan tata tulis kemampuan siswa pada aspek ketepatan pengungkapan tokoh (penokohan) dan pemahaman latar/setting telah memadai. Namun, kemampuan siswa dalam menentukan menentukan alur, pemahaman tema, pemahaman amanat, ketepatan diksi, ejaan dan tata tulis belum maksimal. Hal tersebut disebabkan oleh kemampuan siswa yang kurang memahami pesan yang tersirat dalam cerita, kurang dalam mengungkapkan kalimat yang baku dan sesuai ejaan dan tanda baca yang disempurnakan serta pembendaharaan kata siswa yang kurang. Selain itu, kurangnya kerjasama antara guru dengan siswa sehingga masih banyak siswa yang melakukan aktivitas lain selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa frekuensi dan persentase kemampuan siswa menentukan unsur intrinsik dalam menyimak cerita anak-anak, yaitu 23 siswa (82,1%) yang memperoleh nilai 75 ke atas sehingga dapat dinyatakan bahwa kemampuan menentukan unsur intrinsik dalam menyimak cerita anak-anak siswa kelas kontrol (tanpa menerapkan media animasi audiovisual) cukup memadai tetapi masih lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen yang menerapkan media animasi audiovisual.

**Keefektifan Media Animasi Audiovisual dalam Menyimak Cerita Anak-anak Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba**

Berdasarkan hasil analisis data tes menentukan unsur intrinsik menyimak cerita anak-anak siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba, disimpulkan bahwa media animasi audiovisual lebih efektif diterapkan. Hal ini dinyatakan berdasarkan fenomena yang terjadi selama proses pembelajaran bahwa kemampuan siswa menentukan unsur intrinsik dalam menyimak cerita anak-anak dinilai sangat baik dan kreatif. Siswa sangat antusias dalam menonton animasi audiovisual disebabkan oleh cerita yang ditampilkan sesuai dengan umur siswa yaitu antara 11 sampai 13 tahun. Sesuai dengan pendapat Tirtha (2006), bahwa animasi audiovisual adalah bagian dari perfilman, sehingga seluruh prinsip pembuatannya bisa diterapkan. Layaknya film, animasi yang baik selalu membawa sebuah pelajaran. Media ini dalam pendididkan dan pembelajaran di kelas berguna untuk: (a) mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa, (b) Menambah daya ingat pada pelajaran, (c) mengembangkan daya fantasi anak didik, (d) mengembangkan minat dan motivasi belajar, (e) Mengatasi pembatasan dalam jarak waktu, (f) memperjelas sesuatu yang masih bersifat abstrak, dan (g) Memberikan gambaran pengalaman yang realistik.

Cerita yang disajikan dalam animasi audiovisual sesuai dengan situasi dan umur siswa di SMP Negeri 2 Bulukumba. Selain itu, adanya kerjasama antara guru dan siswa dalam memberikan pemahaman unsur intrinsik cerita anak-anak. Keefektifan penggunaan media animasi audiovisual juga dinyatakan berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kemampuan menentukan unsur intrinsik dalam menyimak cerita anak-anak berada pada kategori kemampuan sangat baik. Ini sejalan dengan Bsyiruddin (2002:137) bahwa pemilihan media pembelajaran yang cocok dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang mana hal ini terus mengacu kepada salah satu rana atau gabungan dari aspek kognitif, efektif, maupun psikomotorik. Penggunaan media dalam pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dari suatu sistem pengajaran dan sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar. Pernyataan tersebut didukung dan diperkuat berdasarkan hasil perhitungan tes. Perbandingan hasil kemampuan kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan bahwa nilai thitung > nilai ttabel. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian yang diajukan diterima.

**PENUTUP**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan hasil penelitian ini, yaitu hasil pembelajaran menentukan unsur intrinsik dalam menyimak cerita anak-anak siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba dengan menerapkan media animasi audiovisual dikategorikan baik dan telah mencapai ketuntasan belajar. Hal ini dinyatakan karena nilai yang diperoleh siswa mencapai kriteria yang ditetapkan, yaitu mencapai 96,4% atau sebanyak 27 siswa yang mendapat nilai 75 ke atas. Siswa yang mampu memeroleh dan berada di atas KKM yang telah ditetapkan yaitu 75 sebesar 96,4% atau sebanyak 27 siswa dan yang berada di bawah nilai KKM 75 sebesar 3,6% atau sebanyak 1 siswa. Sedangkan, hasil pembelajaran menentukan unsur intrinsik dalam menyimak cerita anak-anak dengan menerapkan pengajaran konvensional dikategorikan kurang dibandingkan menggunakan media animasi audiovisual. Kemampuan siswa pada kelas kontrol dalam menyimak cerita anak-anak dengan menerapkan metode konvensional menunjukkan hasil yang kurang memadai. Siswa yang berhasil mencapai dan berada di atas KKM 75 sebesar 85,7% atau 24 siswa dan yang berada di bawah KKM 75 sebesar 14,3% atau 4 siswa. Jadi, ditemukan bahwa media animasi audiovisual efektif diterapkan dalam pembelajaran menyimak cerita anak-anak siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba. Hal ini ditunjukkan pada hasil uji hipotesis menggunakan analisis statistika inferensial *Statistical Package for Social Sciense* (SPSS) versi 20 *for windows* jenis uji-t *independent sample test* diperoleh skor nilai t hitung sebesar -2,571 dan t tabel sebesar 2,005 karena nilai t hitung ≥ t tabel maka hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi audiovisual efektif diterapkan dalam pembelajaran menyimak cerita anak-anak siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba.

**DAFTAR PUSTAKA**

Anshori, Latif. 2007. PeningkatanKeterampilanMe nyimakDongengdengan Media Audio melaluiKomponen Learning Community padaSiswaKelas VII C SMP Negeri 13 Semarang.*Skripsi:* Unnes.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *ProsedurPenelitianSuatuPen dekatanPraktik*. Jakarta: RinekaCipta.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja GrafindoPersada.

Budiarti, Ratna. 2007. PeningkatanKeterampilanMe nyimakCeritaRakyat melalui Pendekatan Kontekstual Komponen Inquiri pada Siswa Kelas V SD Negeri Patemon Tahun Ajaran 2006/2007.*Skripsi:*Unnes.

Darmawan, Aksis. 2001. Keterampilan Menyimak dengan Menggunakan Media Audio padaSiswaKelas II SMP 2 Kaliwungu Kudus.*Skripsi:*Unnes.

Endraswara, Suwardi. 2002. *MetodePengajaranApresiasiS astra*. Yogyakarta: CV. RadhitaBuana.

http://id.shvoong.com/socialscience/education/efektivitas/media, diaksespadaRabu, 11Januari 2017 pukul. 13.40

Hanafie, SitiHawangdanKembongDaeng.2008. *StrategiPembelajaranInovatifBahasadanSastra Indonesia. Makassar:* FBS UNM

Majid, Abdul Aziz Abdul. 2001. *Mendidik Dengan Cerita, terjemahan Neneng Yanti KP dan IipDzulkifliYahya*. Bandung: PT RemajaRosdakarya Offset.

Marlina, Ice. 2007. PeningkatanKeterampilanMe nyimakPuisiMenggunakan Media Audio Visual denganKomponenMasyarakat BelajarpadaSiswa Kelas VII B SMP Al-Kautsar Semarang TahunAjaran 2006/2007.*Skripsi:* Unnes.

Mtholib, 2007.*PengertianAnimasi*. Artikel, (daring), (<http://mtholib.wordpress.com/2007/08/21/pengertian-animasi/>.)

Muslich, Masnur. 2007. *KTSP PembelajaranKompetensidan Kontekstual*. Jakarta: BumiAksara.

Nurgiyantoro, Burhan. 2007. *PenilaianPembelajaranSastr aAnak, makalah disajikandalam Seminar NasionalEvaluasiPembelajar anBahasadan Sastra Indonesia dan penerbitan buku Bunga Rampai Evaluasi Bahasa dan Sastra Indonesia, 25 Agustus2007*. Semarang:Unnes.

Oktoviana, Sofi. 2007. *Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerpen Menggunakan Media Audio dengan Elemen Masyarakat Belajar pada SiswaKelas XI.IA5 SMA Negeri I Rembang*. *Skripsi:*Unnes.

63

Pangesti.2006. Peningkatan*KeterampilanMe yimakDongengdengan Media Audio Visual padaSiswaKelas VII SMP Negeri 30 Semarang*.*Skripsi:* Unnes.

Parjinah.2003. *KeterampilanMenyimakdeng anMenggunakanWacana Cloze pada SLTP Negeri I SokarajaKabupatenBanyuma sTahunPendidikan 2002/2003*.Skripsi: Unnes.

Prastati, TrinidanIrawan, Prasetya. 2001. *Media Sederhana*. PusatAntar UniversitasuntukPeningkatan danPengembanganAktivitasIn struksional DirektoratJenderalPendidikan TinggiDepartemenPendidikan Nasional.

PusatBahasaDepdiknas. 2008. *KamusBesarBahasa Indonesia (EdisiKeempat)*. Jakarta: GramediaPustakaUtama.

Rahadi, Aristo. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: DirektoratTenaga Kependidikan.

Sarumpaet, Riris K. Toha. 1976. *BacaanAnak-Anak*. Jakarta: Pustaka Jaya.

Sarumpaet, Riris K. Toha. (ed. 2002) *SastraMasukSekolah*. Magelang: Indonesiatera.

Septiningsih, Lustantinidkk.1998. *MemahamiCeritaAnak- AnakStudiKasus.MajalahBob o, Ananda, danAmanah*. Jakarta:PusatPembinaandanP engembanganBahasaDeparte menPendidikandanKebudaya an.

Siswanto, Wahyudi. 2008. *PengantarTeoriSastra*. Jakarta: PT Grasindo.

 Soeparno. 1988. *Media PengajaranBahasa. Klaten*: PT IntanPariwara.

Sugihastuti. 1996. *SerbaSerbiCeritaAnak*. Yogyakarta: PustakaPelajar.

Sugiyono. 2014. *MetodePenelitianPendidikan (PendekatanKuantitatif, Kualitatifdan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Suharianto. 2005. *Dasar- DasarTeoriSastra*. Semarang: Rumah Indonesia.

Sutari KY, Ice, TienKartini, danVismaia S.D. 1997.*Menyimak*. Jakarta: Depdikbud.

Trimansyah, Bambang. 1999. *CeritaAnak Indonesia Kontemporer*. Bandung: Nuansa.

Uno, B. Hamzahdan Muhammad, Nurdin. 2015. *BelajardenganPendekatan PAIKEM*. Jakarta: BumiAksara.