



Upaya meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap unsur-unsur cerita/dongeng melalui media audio visual pada siswa kelas IV di SD Negeri I Mipiran

Eko Wahyuni
SD Negeri I Mipiran

Article Info

Article history:

Received : 12 Oktober 2020
Revised : 4 November 2020
Accepted : 28 November 2020

Keywords:

audio visual media; learning outcomes; understanding

ABSTRACT

This research was conducted to improve understanding and student learning outcomes through classroom action research using audio-visual media. This research was conducted in class IV SD Negeri 1 Mipiran with a total of 22 students consisting of 11 male students and 11 female students. This study aims to use audio-visual media in Indonesian language learning, as an effort to improve students' understanding and learning outcomes about the elements of stories/fairy tales. This research is focused on utilizing the use of audio-visual media in learning with the hope that students will be more active in participating in learning so that understanding and student learning outcomes will increase. In addition, to improve teacher performance to be more professional in managing, so as to produce more interesting and meaningful learning. The results showed an increase in both learning outcomes and student activeness in learning. Student learning outcomes showed an increase as follows: Before the improvement of the class average score of 62.5 and after the improvement had increased to 69, the class average increased by 6.5. Then it rose again to 76.8 with the class average score increased by 7.8. So it can be concluded that learning Indonesian about the elements of fairy tales through the use of audio-visual media can improve student understanding and learning outcomes.

(*) Corresponding Author: wahyunieko06@gmail.com

How to Cite: Wahyuni, E. (2020). Upaya meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap unsur-unsur cerita/dongeng melalui media audio visual pada siswa kelas IV di SD Negeri I Mipiran. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3): 30-36.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu persoalan besar yang menyangkut prinsip pengembangan anak bangsa, melalui pendidikan kita mengharapkan agar mereka tumbuh mekar sebagai anak bangsa yang berbudi luhur serta memiliki kecerdasan serta kecakapan. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengartikan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Peran pendidikan sendiri adalah dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Masyarakat yang berpendidikan tentu memiliki kualitas hidup yang lebih baik dari pada yang tidak berpendidikan, kesejahteraan batiniah dan lahiriah juga mempengaruhinya (Arsyad, 2014). Bangsa yang cerdas pasti masyarakatnya memiliki sumber daya manusia yang berkualitas juga. Untuk itu belajar sangat penting bagi diri sendiri dan lingkungan sekitar. Pentingnya belajar untuk belajar (*learning to learn*) menumbuhkan sikap terbuka terhadap adanya perubahan dan tantangan globalisasi yang semakin modern dan menantang (Nasution, 2018; Nurani, 2017).

Menurut Prasetya (2012) bahwa dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kulikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benjamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni



ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Salah satu materi yang di ajarkan adalah Bahasa Indonesia. Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada para siswa di sekolah. Maka mata pelajaran ini kemudian diberikan sejak masih di bangku SD karena dari situ diharapkan siswa mampu menguasai, memahami dan dapat mengimplementasikan keterampilan berbahasa. Seperti membaca, menyimak, menulis, dan berbicara. Permendiknas No. 22 Tahun 2006, Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya (Hidayah & Nurhadija, 2018; Rosada, 2016).

Pada hakikatnya belajar bahasa yaitu belajar bahasa (belajar berkomunikasi) dan belajar sastra (belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaannya. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia mengupayakan peningkatan kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara lisan dan tertulis serta menghargai karya cipta bangsa Indonesia (Afsani, 2019; Assyaddin, 2016; Fatimah, 2020).

Adapun aspek-aspek pendidikan yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Aspek kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memanggil kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Aspek afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai, dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian. Aspek psikomotor meliputi tujuan-tujuan belajar yaitu berkaitan dengan ketrampilan (skill) peserta didik dalam bertindak berdasarkan pengalaman. Masa Pandemi Corona Virus 19 (Covid-19) ini membuat proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan dengan tatap muka di depan kelas, tak dapat dilaksanakan lagi, hal ini karena adanya khawatir makin menyebarnya Covid-19. Perlunya alternatif pembelajaran untuk menunjang kualitas pembelajaran yang baik demi keberlangsungan pendidikan putra dan puteri bangsa Indonesia.

Menurut Fahreza (2017) mengemukakan bahwa: hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Artinya, selain faktor dari dalam diri siswa sendiri, masih ada faktor-faktor di luar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah ialah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran juga dipengaruhi oleh karakteristik kelas. Adapun tujuan penelitian ini adalah menggunakan media audio visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sebagai upaya meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa tentang unsur-unsur cerita/dongeng.

Memahami unsur-unsur cerita/dongeng memerlukan strategi tersendiri, namun jika strategi yang digunakan tidak pas malah justru membuat siswa semakin tidak mengerti. Siswa yang seharusnya bisa memahami isi dongeng dan menyebutkan unsur-unsurnya, justru malah tidak bisa menceritakan isi dongeng sehingga merekapun tidak bisa mengetahui unsur-unsur dongengnya (Afsani, 2019; Fatimah, 2020). Dalam pembelajaran awal, guru menggunakan model ceramah dan tidak menggunakan media sebagai pendukungnya, kemudian siswa diberi pertanyaan dan melaporkan hasilnya. Di akhir pembelajaran, diadakan tes formatif dan hasilnya sungguh mengecewakan, hanya 8 siswa dari 22 siswa yang mendapat nilai sesuai atau lebih dari KKM. Berdasarkan masalah tersebut, maka penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dengan harapan siswa akan lebih aktif lagi dalam mengikuti pembelajaran sehingga pemahaman dan hasil belajar siswa akan meningkat.

Indikator yang digunakan adalah peningkatan pemahaman dan hasil belajar yang dicapai siswa baik secara individu maupun klasikal. KKM untuk mapel ini adalah 70, jadi siswa dinyatakan tuntas belajar jika nilai yang diperoleh dalam ulangan harian 70 atau lebih. Kriteria yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran adalah 85 % dari jumlah siswa mampu menjelaskan isi dongeng dan menyebutkan unsur-unsurnya dengan benar.



METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 1 Mipiran, Koorwilcam Dindikbud Padamara tahun pembelajaran 2020/2021. Jumlah siswa sebanyak 22 anak terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Keadaan fisik dan mental bagus (tidak ada cacat), serta 1 orang siswa menggunakan kacamata. Jarak rumah ke sekolah bervariasi, sehingga sebagian siswa ada yang diantar menggunakan sepeda motor dan sebagian lagi berjalan kaki.

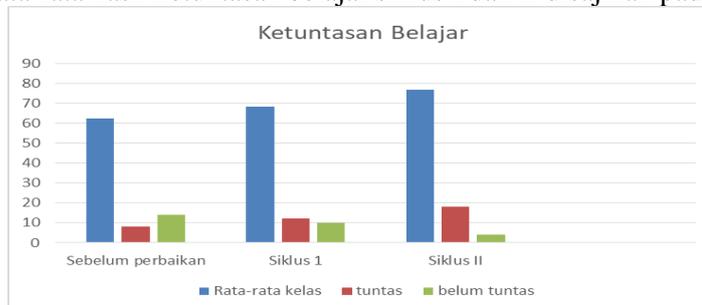
Fokus dari penelitian ini adalah pemahaman dan hasil belajar siswa yang diukur melalui tes formatif diakhir pembelajaran siklus (kognitif), sedangkan untuk afektif melalui lembar observasi dan psikomotorik melalui lembar penilaian unjuk kerja (presentasi) hasil kelompok, Apakah pemanfaatan media audio visual dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi unsur-unsur cerita/dongeng ? dan Bagaimana pemanfaatan media audio visual dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi unsur-unsur cerita/dongeng ?

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini untuk hasil belajar siswa dengan metode tes yaitu memberikan tes formatif di setiap akhir pembelajaran siklus, Metode observasi untuk mengetahui keaktifan siswa selama proses pembelajaran, Metode penilaian unjuk kerja untuk mengetahui kemampuan siswa dalam presentasi tugas kelompok. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), LKPD/LKS, lembar observasi afektif, lembar penilaian unjuk kerja (presentasi) psikomotorik dan lembar penilaian kognitif dari tes yang dilakukan di setiap akhir pembelajaran siklus. Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah peningkatan pemahaman dan hasil belajar yang dicapai siswa baik secara individu maupun klasikal. KKM untuk mapel ini adalah 70, jadi siswa dinyatakan tuntas belajar jika nilai yang diperoleh dalam ulangan harian 70 atau lebih. Kriteria yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Upaya peningkatan pemahaman siswa terhadap unsur-unsur cerita/dongeng dinyatakan maksimal jika 85 % dari jumlah siswa mampu menjelaskan isi dongeng dan menyebutkan unsur-unsurnya dengan benar
2. Upaya peningkatan hasil belajar siswa terhadap unsur-unsur cerita/dongeng dinyatakan maksimal jika 85 % dari jumlah siswa baik secara individu maupun klasikal telah mencapai ketuntasan belajar.
3. Keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan media audio visual dinyatakan maksimal jika 85 % dari jumlah siswa mampu menjelaskan isi dongeng dengan benar. pemahaman dan hasil belajar yang dicapai siswa baik secara individu maupun klasikal.

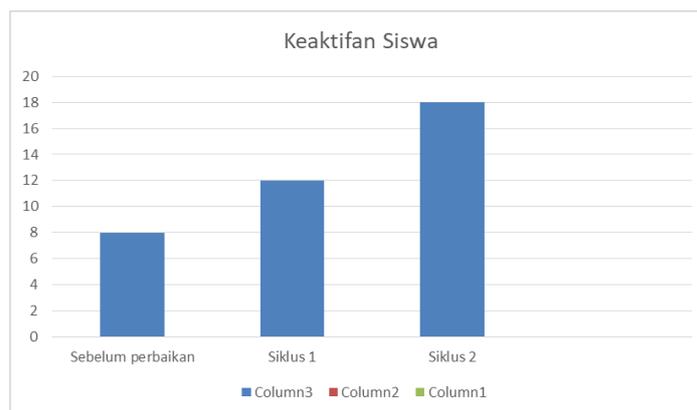
HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil ketuntasan belajar siswa diperoleh dari hasil tes pada akhir pembelajaran di siklus I dan II. Data rata-rata hasil ketuntasan belajar siklus I dan II disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar

Data hasil keaktifan siswa diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan oleh orang tua di siklus I dan oleh guru di siklus II disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Setiap Siklus

Dalam pelaksanaan siklus I dilakukan dengan membutuhkan waktu 6 jam pembelajaran. Perubahan model pembelajaran dari menggunakan metode ceramah tanpa media pembelajaran, diubah menjadi pembelajaran metode ceramah yang disertai media pembelajaran berupa media audio visual serta tanya jawab mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar serta keaktifan. Dari hasil analisis dan refleksi pada siklus I ternyata tingkat ketuntasan belajar belum sampai pada batas kriteria yang ditetapkan. Data yang diperoleh untuk ketuntasan belajar pada pelaksanaan siklus I adalah sebagai berikut:

1. Sebelum perbaikan nilai rata-rata kelas 62,5 dan setelah dilakukan perbaikan mengalami kenaikan menjadi 68,4. Rata-rata kelas naik 5,9
2. Jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar adalah 12 siswa (54,5%)
3. Jumlah siswa yang belum tuntas belajar adalah 10 siswa (45,4 %)

Selanjutnya pengamatan keaktifan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia pada siklus I diperoleh data bahwa sebelum perbaikan, siswa yang menunjukkan keaktifan belajar sebanyak 8 siswa atau 36,3 %, dan pada siklus I, siswa yang menunjukkan keaktifan belajar naik menjadi 12 siswa atau 54,5 %. Hasil refleksi menunjukkan bahwa ketika kegiatan tanya jawab, guru hanya menunjuk beberapa siswa, tidak mempersilahkan seluruh siswa untuk berpartisipasi dalam menjawab, video dongeng hanya diberikan ketika pembelajaran saja sehingga siswa kurang memahami isi cerita/dongeng, masih ditemukan anak yang pasif, Ketika diberi pertanyaan anak hanya diam, masih juga ditemukan anak yang bermain tumbol HP saat pembelajaran, sehingga menyebabkan tampilan sharescreen guru terhalang, ada siswa yang tidak bisa menerima tampilan sharescreen karena kendala sinyal dan juga HP yang kurang memadai, indikator ketuntasan hasil belajar belum terpenuhi, dan siswa yang menunjukkan keaktifan belajar baru 14 siswa.

Pelaksanaan siklus II juga membutuhkan waktu 6 jam pembelajaran. Setelah mengakomodasi masukan dari siklus I, dalam pelaksanaan perbaikan siklus II saya mencoba menyempurnakan Tindakan dengan mengoptimalkan pembelajaran dengan media audio visual di kiimkan melalui WAG sehingga mereka bisa membukanya berulang kali. Ternyata upaya ini mampu meningkatkan hasil belajar lebih baik lagi untuk semua aspek. Hasil ini terlihat dari hasil perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dari hasil pelaksanaan siklus II diperoleh data sebagai berikut :

1. Pada siklus I, nilai rata-rata kelas 68,4. Setelah dilakukan perbaikan dengan mengakomodasikan kelemahan pada siklus I, nilai rata-rata kelas pada siklus II mengalami kenaikan menjadi 76,8. Nilai rata kelas naik 7,8 dari siklus I atau 13,8 dari sebelum perbaikan.
2. Jumlah siswa yang telah tuntas belajar 18 siswa (81,8 %).
3. Jumlah siswa yang belum tuntas belajar 4 siswa (18,2 %).



Selanjutnya pengamatan keaktifan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia pada siklus II diperoleh data bahwa pada siklus I, siswa yang benar-benar telah menunjukkan keaktifan belajar sebanyak 12 siswa atau 54,5 %. Pada Siklus II siswa yang benar-benar telah menunjukkan keaktifan belajar sebanyak 18 siswa atau 81,8 %, dan keaktifan belajar siswa naik 27,3 % atau 45,5 %. Hasil refleksi terhadap siklus II menunjukkan bahwa: dalam tanya jawab, guru mempersilahkan seluruh siswa untuk berpartisipasi, video dongeng tidak hanya diberikan ketika pembelajaran saja tetapi juga dikirimkan ke WAG agar siswa bisa menyaksikannya kembali, siswa yang menunjukkan keaktifan belajar bertambah menjadi 18 siswa yang artinya mengalami kenaikan dari siklus I, tidak ada lagi siswa yang bermain tumbol HP, masih ditemukan siswa yang pasif dalam pembelajaran, sehingga Ketika mengerjakan evaluasi hasilnya masih di bawah KKM, dan secara keseluruhan, nilai rata-rata kelas ada kenaikan.

Setelah dilakukan analisis terhadap data yang diperoleh, hasil penelitian dapat dirangkum sebagai berikut :

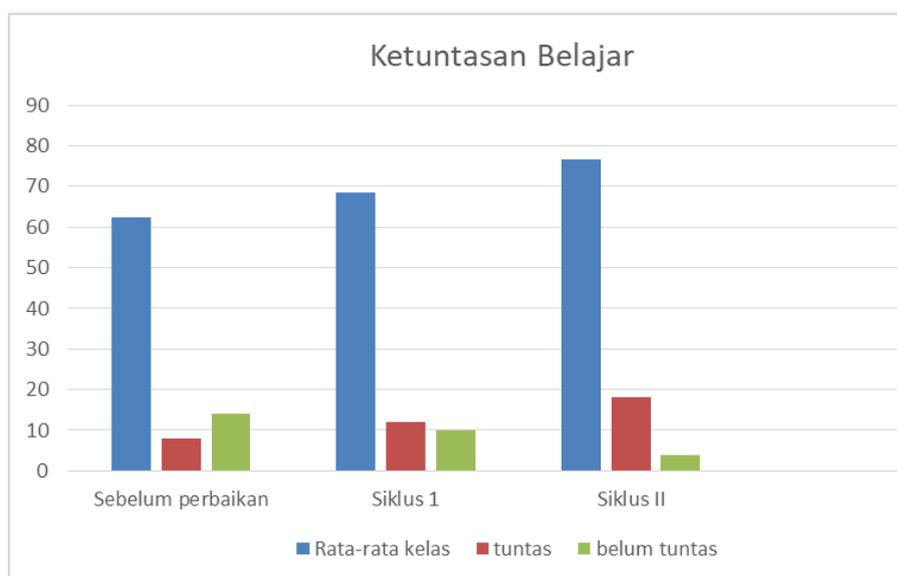
1. Hasil Belajar Siswa

Setelah dilakukan analisis terhadap data-data di atas, diketahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi “unsur-unsur cerita/dongeng” dan setelah dilakukan intervensi dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media audio visual menunjukka kenaikan angka pemahaman dan ketuntasan hasil belajar yang meningkat seperti disajikan Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siswa Pada Setiap Siklus

No.	Pembelajaran	Nilai rata-rata kelas	Hasil Belajar Siswa			
			Tuntas	Persentase	Belum Tuntas	Persentase
1.	Sebelum Perbaikan	62,5	8	36,3	14	63,6
2.	Siklus I	68,4	12	54,5	10	45,4
3.	Siklus II	76,8	18	81,8	4	18,2

Untuk lebih jelasnya peningkatan ketuntasan belajar siswa dan nilai rata-rata kelas dapat dilihat pada Gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Perbandingan Ketuntasan

2. Keaktifan Belajar Siswa

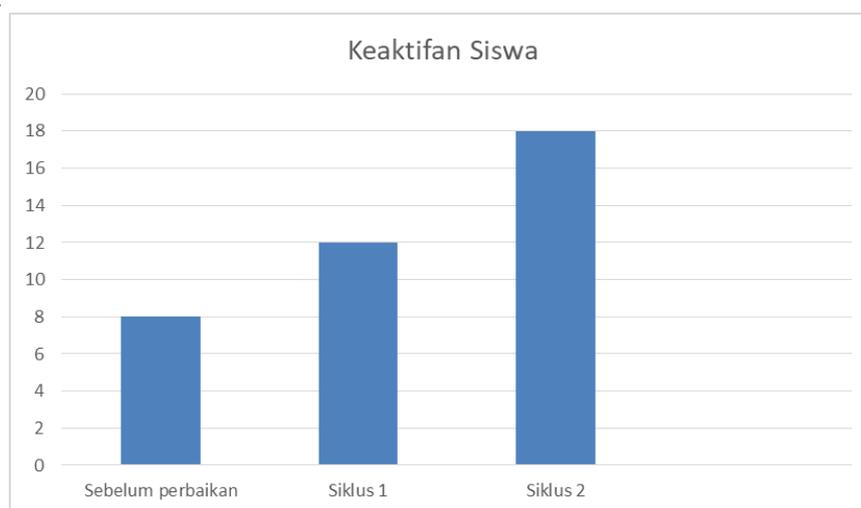
Dari hasil analisis, peningkatan keaktifan siswa pada setiap siklus kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.



Tabel 2. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa

No.	Kegiatan Pembelajaran	Siswa yang menunjukkan keaktifan	Persentase (%)
1.	Sebelum Perbaikan	8	36,3
2.	Siklus I	12	54,5
3.	Siklus II	18	81,8

Untuk lebih jelasnya peningkatan keaktifan belajar siswa dapat dilihat pada Gambar 4 berikut ini.



Gambar 4. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa

Memudahkan pembelajaran bagi murid adalah tugas utama guru. Untuk itu, guru tidak saja dituntut untuk membuat suasana pembelajaran menjadi nyaman dan menarik, tetapi juga harus mampu menciptakan metode pembelajaran yang sesuai dengan keadaan diri masing-masing murid. Guru harus menggunakan metode dan pendekatan pembelajaran yang tidak saja membuat proses pembelajaran menarik, tetapi juga memberikan ruang bagi murid untuk berkeaktifan dan terlibat secara aktif sepanjang proses pembelajaran. Dengan demikian aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa pun dapat berkembang maksimal secara bersamaan. Perubahan model pembelajaran dari menggunakan metode ceramah tanpa media pembelajaran, diubah menjadi pembelajaran metode ceramah yang disertai media pembelajaran berupa media audio visual serta tanya jawab mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar serta keaktifan. Alternatif pemecahan masalah untuk mengatasi rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi unsur-unsur dongeng yang berdampak pada rendahnya keaktifan siswa di kelas IV SD Negeri 1 Mipiran, ternyata memberikan kenaikan pada pemahaman dan hasil belajar serta keaktifan siswa jika dibandingkan dengan sebelum perbaikan. Dengan meningkatnya keaktifan siswa maka hasil belajarpun ikut meningkat. Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan yang diperoleh pada siklus I dan II dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Penggunaan media audio visual berupa video dongeng dalam pembelajaran materi unsur-unsur dongeng mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Angka ketuntasan belajar siswa sebelum pembelajaran sebesar 36,3 %, siklus I sebesar 54,5 % dan siklus II sebesar 81,8 %. Nilai rata-rata kelas mengalami kenaikan sebesar 14,3 yaitu dari sebelum perbaikan 62,5 menjadi 76,8 pada siklus II. 2) Penggunaan media audio visual berupa video dongeng dalam pembelajaran materi unsur-unsur dongeng mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Sebelum perbaikan, siswa yang menunjukkan keaktifan belajar hanya 36,3 %, pada siklus I 54,5 % dan pada siklus II 81,8 %. Kemampuan guru mengajukan



pertanyaan dapat memungkinkan siswa aktif bertanya jawab untuk lebih memahami materi, serta adanya korelasi positif antara keaktifan dan pemahaman serta hasil belajar. Semakin tinggi keaktifan siswa, semakin tinggi pula angka keberhasilan dan ketuntasan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afsani, N. N. (2019). *Keterampilan menyimak unsur-unsur pembangun cerita rakyat dengan media film*. Skripsi: Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Assyaddin, C. I. (2016). Meningkatkan Kemampuan Menyimak Tentang Mengidentifikasi Unsur Cerita Rakyat Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V SDN Lembangsari Kecamatan Kertasari Kabupaten Bandung (*Doctoral dissertation*, FKIP UNPAS).
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Fahreza. (2017) Peningkatan Pengetahuan Guru SD dalam Mendesain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis TIK (*Teknologi, Informasi Dan Komunikasi*) di Kecamatan Meureubo Kab. Aceh Barat
- Fatimah, D. (2020). Analisis Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Peserta Didik Sekolah Dasar (*Doctoral dissertation*, FKIP UNPAS).
- Hidayah, A. N., & Nurhadija, N. (2018). Aktivitas Mendongeng Menggunakan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Moral. *Jurnal Smart PAUD*, 1(1), 73-81.
- Nasution, M. K. (2018). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *Studia Didaktika*, 11(01), 9-16.
- Nurani, R. Z. (2017). Pengaruh Strategi Directed Listening Thinking Activity (DLTA) Berbantuan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(2).
- Prasetya, T. I. (2012). Meningkatkan keterampilan menyusun instrumen hasil belajar berbasis modul interaktif bagi guru-guru IPA SMP N Kota Magelang. *Journal of Research and Educational Research Evaluation*, 1(2).
- Rosada, U. D. (2016). Memperkuat karakter anak melalui dongeng berbasis media visual. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 4(1), 42-49.