



**PERBANDINGAN EFEKTIVITAS MEDIA
VIDEODENGAN *SLIDE* BERSUARA
DALAM PEMBELAJARAN *TEMBANG DOLANAN*
DI SD UNGGULAN MUSLIMAT NU KUDUS**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Reny Anggreini

NIM : 2601411019

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

Jurusan : Bahasa dan Sastra Jawa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2015

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul *Perbandingan Efektivitas Media Video dengan Slide Bersuara dalam Pembelajaran Tembang Dolanan di SD Unggulan Muslimat NU Kudus* telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.



Semarang, Oktober 2015

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Endang Kurniati, M.Pd.
NIP 196111261990022001

Drs. Hardyanto, M.Pd.
NIP 195811151988031002

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

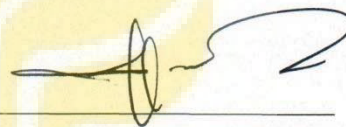
Skripsi yang berjudul *Perbandingan Efektivitas Media Video dengan Slide Bersuara dalam Pembelajaran Tembang Dolanan di SD Unggulan Muslimat NU Kudus* telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

pada hari : Senin

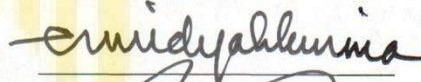
tanggal : 19 Oktober 2015

Panitia Ujian Skripsi

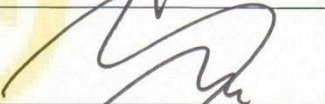
Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum.
NIP 196408041991021001



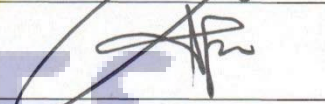
Ermi Dyah Kurnia, S.S., M.Hum.
NIP 197805022008012025



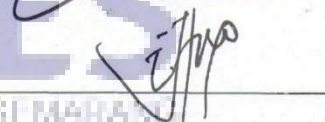
Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum.
NIP 1965122519940210001



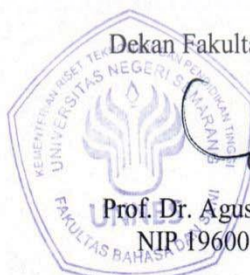
Drs. Hardyanto, M.Pd.
NIP 195811151988031002



Dra. Endang Kurniati, M.Pd.
NIP 196111261990022001



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP 196008031989011001



PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi dengan judul *Perbandingan Efektivitas Media Video dengan Slide Bersuara dalam Pembelajaran Tembang Dolanan di SD Unggulan Muslimat NU Kudus* ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Oktober 2015



Reny Anggreini
NIM 2601411019



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

1. Kita tidak pernah tahu usaha seberapa yang akan berhasil, seperti kita tidak pernah tahu doa mana yang akan dikabulkan.
2. Karena sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan. (Q.S. Al-Insyirah 5-6)
3. *Sabar sareh mesthi bakal pikoleh.*

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu tersayang, Edy Purwanto dan Tanti Darjanti yang selalu melimpahkan doa dan memberi dukungan.
2. Adik-adikku, Dian Adita Ramadhani dan Fitri Edistya Oktaviani yang selalu memberikan semangat.
3. Almamaterku

PRAKATA

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul *Perbandingan Efektivitas Media Video dengan Slide Bersuara dalam Pembelajaran Tembang Dolanan di SD Unggulan Muslimat NU Kudus*. Penulis meyakini bahwa terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu.

1. Dra. Endang Kurniati, M.Pd sebagai Pembimbing I dan Drs. Hardyanto. M.Pd. sebagai Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Yusro Edy Nugroho, S.S., M.Hum. sebagai penelaah dan penguji atas saran dan masukan yang telah diberikan.
3. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
4. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Semarang.
5. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Semarang yang telah melimpahkan ilmu kepada penulis.
6. Kepala Sekolah SD Unggulan Muslimat NU Kudus yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
7. Bapak Edy Purwanto dan Ibu Tanti Darjanti yang senantiasa melimpahkan doa dan memberi dukungan.

8. Adik-adikku Dian Adita Ramadhani dan Fitri Edisty Oktaviani yang selalu memberikan semangat.
9. Teman-teman angkatan 2011 Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa, khususnya rombel satu yang selalu menjadi tempat bertukar pikiran.
10. Teman-teman Kos Griya Ayudan Kos Putu Pandawa yang selalu menyemangati.
11. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan motivasi dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga rahmat senantiasa terlimpah kepada mereka atas doa, dukungan, bimbingan, dan saran yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini.

Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan semua pihak pada umumnya.



Semarang, Oktober 2015

Penulis

ABSTRAK

Anggreini, Reny. 2015. *Perbandingan Efektivitas Media Video dengan Slide Bersuara dalam Pembelajaran Tembang Dolanan di SD Unggulan Muslimat NU Kudus*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa.Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Endang Kurniati, M.Pd., Pembimbing II: Drs. Hardyanto, M.Pd.

Kata kunci: media video, media *slide* bersuara, pembelajaran *tembang dolanan*

Salah satu permasalahan dalam pembelajaran *tembang dolanan* di SD Unggulan Muslimat NU Kudus adalah guru mengalami kesulitan dalam penggunaan media yang cocok. Guru masih menggunakan media cetak berupa modul yang berisi materi *tembang dolanan*, buku pengayaan *tembang dolanan*, atau lembaran kertas yang berisi lirik *tembang dolanan*. Hal tersebut menyebabkan rendahnya nilai siswa dalam keterampilan mendengarkan dan membaca indah *tembang dolanan*. Oleh karena itu, media video dan *slide* bersuara dapat menjadi pilihan dalam penggunaan media yang efektif untuk pembelajaran *tembang dolanan*. Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah penelitian ini yaitu (1) bagaimanakah pembelajaran *tembang dolanan* menggunakan media *slide* bersuara, (2) bagaimanakah pembelajaran *tembang dolanan* menggunakan media video, (3) bagaimanakah perbedaan pembelajaran *tembang dolanan* menggunakan media video dengan *slide* bersuara, dan (4) bagaimanakah perbedaan perilaku siswa selama proses pembelajaran *tembang dolanan* menggunakan media video dengan *slide* bersuara.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian komparatif. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil dan perilaku siswa dalam pembelajaran *tembang dolanan*, variabel bebas dalam penelitian ini yaitu pembelajaran yang disampaikan dengan media video dan *slide* bersuara, variabel terkontrol dalam penelitian ini yaitu waktu pembelajaran, materi pembelajaran, kurikulum yang digunakan, dan guru yang mengajar. Instrumen penelitian berupa tes perbuatan, tes tertulis, pedoman angket dan observasi. Pengambilan data penelitian menggunakan teknik pengumpulan data tes, angket, dan observasi. Data hasil belajar dianalisis menggunakan program aplikasi IBM SPSS *Statistics* 20, sedangkan data perilaku siswa dianalisis dengan teknik analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan empat hal, yaitu (1) nilai rata-rata hasil pembelajaran *tembang dolanan* menggunakan media *slide* bersuara sebesar 78,37. Selama proses pembelajaran, siswa belum siap, kurang respon, dan kurang aktif, (2) nilai rata-rata hasil pembelajaran *tembang dolanan* menggunakan media video sebesar 84,56. Selama proses pembelajaran, siswa sudah siap, serius, dan aktif, (3) berdasarkan rata-rata, hasil pembelajaran *tembang dolanan* menggunakan media video lebih baik daripada media *slide* bersuara. Hasil uji beda diperoleh $t_{hitung} = 2,756$ dan $sig.(2-tailed)$ sebesar 0,007. Oleh karena tingkat signifikansi uji beda

kurang dari 0,05, maka dapat dinyatakan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran *tembang dolanan* menggunakan media video dengan media *slide* bersuara, (4) perilaku siswa selama proses pembelajaran *tembang dolanan* yang menggunakan media video lebih baik daripada media *slide* bersuara. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil observasi dan angket. Siswa pada kelas yang menggunakan media video lebih serius, antusias, respon, dan aktif daripada siswa pada kelas yang menggunakan media *slide* bersuara.

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang direkomendasikan yaitu guru bahasa Jawa SD Unggulan Muslimat NU Kudus sebaiknya menggunakan media video atau *slide* bersuara agar pembelajaran *tembang dolanan* lebih efektif. Sebaiknya guru lebih mengajarkan kepada siswa tentang *tembang dolanan* dan menyanyikan bersama karena siswa kurang mengetahui berbagai macam *tembang dolanan*. Misalnya *padhang bulan*, *kupu kuwi*, *gugur gunung*, *ilir-ilir*, dan sebagainya. Selain itu, sekolah hendaknya menggabungkan atau mengintegrasikan kompetensi dasar mendengarkan dan membaca indah *tembang dolanan* dalam satu semester yang sama agar lebih efektif. Sekolah hendaknya juga menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran, seperti proyektor dan LCD.



SARI

Anggreini, Reny. 2015. *Perbandingan Efektivitas Media Video dengan Slide Bersuara dalam Pembelajaran Tembang Dolanan di SD Unggulan Muslimat NU Kudus*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Endang Kurniati, M.Pd., Pembimbing II: Drs. Hardyanto, M.Pd.

Tembung pangrunut: medhiya video, medhiya slide bersuara, piwulangan tembang dolanan

Salah sijinebabkang ana ing piwulangan tembang dolanan ing SD Unggulan Muslimat NU Kudus yaiku gurukang kangelan anggone migunakake medhiya kang trep. Guru isih migunakake medhiya cetak arupa modul kanthi materi tembang dolanan, buku pengayaan tembang dolanan, utawa lembaran kertas kanthi cakepan tembang dolanan. Prakara mau ndadekake asil sinau siswa durung bisa apik. Mula, medhiya video lan slide bersuara bisa dadi pilihan yen digunakake ing piwulangan tembang dolanan. Adhedhasar prakara mau, underaning panaliten iki yaiku (1) kepiye piwulangan tembang dolanan kanthi nggunakake medhiya slide bersuara, (2) kepiye piwulangan tembang dolanan kanthi nggunakake medhiya video, (3) bedane piwulangan tembang dolanan kanthi nggunakake medhiya video lan slide bersuara, (4) bedane patrape siswa sasuwene proses piwulangan tembang dolanan kanthi nggunakake medhiya video lan slide bersuara.

Metode kang digunakane ing panaliten iki yaiku metode penelitian kuantitatif kanthi desain penelitian komparatif. Variabel terikat ing panaliten iki yaiku asil piwulangan lan patrape siswa nalika piwulangan micara, variabel bebas ing panaliten iki yaiku piwulangan kanthi nggunakake medhiya video lan slide bersuara, lan variabel terkendali ing panaliten iki yaiku wektu piwulangan, materi piwulangan, kurikulum kang digunakake, lan guru sing mulang. Instrumen penelitian arupa tes perbuatan, tes tulis, pedoman angket lan observasi. Data penelitian dijipuk kanthi cara tes, angket, lan observasi. Data asil piwulangan dianalisis nganggo program aplikasi IBM SPSS Statistics 20, ewadane data babagan patrape siswa dianalisis kanthi teknik analisis deskriptif.

Asil panaliten nuduhake rong prakara, yaiku (1) biji rata-rata kelas sing nggunakake medhiya slide bersuara 78,37. Sasuwene piwulangan, siswa durung siyaga, kurang tenanan, lan kurang aktif, (2) biji rata-rata kelas sing nggunakake medhiya video 84,56. Sasuwene piwulangan, siswa wis padha siyaga, tenanan, lan aktif, (3) adhedhasar biji rata-rata, asil piwulangan tembang dolanan kanthi nggunakake medhiya video luwih apik tinimbang medhiya slide bersuara. Asil uji beda yaiku $t_{hitung} = 2,756$ lan $sig.(2-tailed) = 0,007$. Amarga tingkat signifikansi uji beda kurang saka 0,05, dudutane ana beda kang signifikan antarane asil piwulangan tembang dolanan nggunakake medhiya video lan medhiya slide bersuara, (4) adhedhasar observasi lan angket, patrape siswa sasuwene proses

piwulangan ing kelas sing nggunakake medhiya video luwih apik tinimbang medhiya slide bersuara. Siswa ing kelas sing nggunakake medhiya video luwih tenanan, nggatekake, ngrespon, lan aktif tinimbang kelas sing nggunakake medhiya slide bersuara.

Adhedhasar asil panaliten, pamrayoga kang diaturake yaiku guru basa Jawa SD Unggulan Muslimat NU Kudus bisa nggunakake medhiya video utawa slide bersuara supaya piwulangan tembang dolanan luwih efektif, guru prayogane luwih ngajari marang siswa babagan tembang dolanan amarga siswa isih kurang mangerti. Tuladhane tembang padhang bulan, kupu kuwi, gugur gunung, ilir-ilir, lan sapanunggalane. Saliyane kuwi, sekolah prayogane nggabungake kompetensi dasar nyemak lan nembang dolanan ing sasemester sing padha supaa luwih efektif. Prayogane sekokah uga nambahi sarana kang nyengkuyung piwulangan, kayata proyektor lan LCD.



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
SARI	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR BAGAN	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	
2.1 Kajian Pustaka	7
2.2 Landasan Teoretis	12
2.2.1 Pembelajaran	12
2.2.2 <i>Tembang Dolanan</i>	13
2.2.3 Pembelajaran <i>Tembang Dolanan</i>	16
2.2.3.1 Menyimak.....	17
2.2.3.1.1 Tujuan Menyimak (Mendengarkan).....	18

2.2.3.1.2 Proses Menyimak (Mendengarkan).....	18
2.2.3.2 Membaca	19
2.2.3.2.1 Tujuan Membaca	20
2.2.3.2.2 Jenis-jenis Membaca	21
2.2.4 Media Pembelajaran	22
2.2.4.1 Manfaat Media Pembelajaran	23
2.2.4.2 Klasifikasi Media Pembelajaran	24
2.2.4.3 Media Audio Visual	25
2.2.5 Video	28
2.2.6 <i>Slide</i> Bersuara	30
2.3 Kerangka Berfikir	32
2.4 Hipotesis	33

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian	35
3.2 Populasi dan sampel.....	36
3.2.1 Populasi	36
3.2.2 Sampel	36
3.3 Variabel.....	38
3.4 Instrumen	38
3.4.1 Tes Perbuatan	39
3.4.2 Tes Tertulis	40
3.4.3 Pedoman Angket	41
3.4.4 Pedoman Observasi	42
3.5 Validitas Instrumen.....	42
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.6.1 Tes	43
3.6.2 Angket	43
3.6.3 Observasi	44
3.7 Teknik Analisis Data.....	44
3.7.1 Deskripsi Data	44

3.7.2 Uji Prasyarat Analisis	45
3.7.3 Analisis Akhir (Uji Hipotesis).....	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	46
4.1.1 Hasil Pembelajaran <i>Tembang Dolanan</i>	46
4.1.1.1 Hasil Pembelajaran <i>Tembang Dolanan</i> Menggunakan Media <i>Slide</i> Bersuara.....	47
4.1.1.2 Hasil Pembelajaran <i>Tembang Dolanan</i> Menggunakan Media Video	49
4.1.2 Perilaku Siswa selama Proses Pembelajaran <i>Tembang Dolanan</i>	52
4.1.2.1 Perilaku Siswa selama Proses Pembelajaran <i>Tembang Dolanan</i> Menggunakan Media <i>Slide</i> Bersuara.....	53
4.1.2.2 Perilaku Siswa selama Proses Pembelajaran <i>Tembang Dolanan</i> Menggunakan Media Video	56
4.1.3 Perbedaan Pembelajaran <i>Tembang Dolanan</i>	60
4.1.3.1 Perbedaan Hasil Pembelajaran <i>Tembang Dolanan</i>	60
4.1.3.2 Perbedaan Perilaku Siswa selama Proses Pembelajaran <i>Tembang Dolanan</i>	64
4.2 Pembahasan.....	70
4.2.1 Hasil Pembelajaran	70
4.2.2 Proses Pembelajaran	72

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan	74
5.2 Saran	75

DAFTAR PUSTAKA	76
-----------------------------	----

LAMPIRAN	77
-----------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain Penelitian Komparatif	35
Tabel 3.2	Homogenitas Sampel Penelitian.....	37
Tabel 3.3	Aspek Penilaian Membaca Indah <i>Tembang Dolanan</i>	39
Tabel 3.4	Kategori Perolehan Nilai	40
Tabel 3.5	Kriteria Penilaian Isian Singkat	41
Tabel 4.1	Hasil Pembelajaran <i>Tembang Dolanan</i> Menggunakan Media <i>Slide</i> Bersuara.....	47
Tabel 4.2	Hasil Belajar Keterampilan Membaca Indah <i>Tembang Dolanan</i> Menggunakan Media <i>Slide</i> Bersuara.....	48
Tabel 4.3	Hasil Belajar Keterampilan Menyimak <i>Tembang Dolanan</i> Menggunakan Media <i>Slide</i> Bersuara.....	49
Tabel 4.4	Hasil Pembelajaran <i>Tembang Dolanan</i> Menggunakan Media Video	50
Tabel 4.5	Hasil Belajar Keterampilan Membaca Indah <i>Tembang Dolanan</i> Menggunakan Media Video	50
Tabel 4.6	Hasil Belajar Keterampilan Menyimak <i>Tembang Dolanan</i> Menggunakan Media Video	52
Tabel 4.7	Rata-rata Hasil Pembelajaran <i>Tembang Dolanan</i>	60
Tabel 4.8	Uji Beda (<i>t-test</i>) Hasil Pembelajaran <i>Tembang Dolanan</i>	61
Tabel 4.9	Uji Beda (<i>t-test</i>) Hasil Belajar Keterampilan Menyimak <i>Tembang</i> <i>Dolanan</i> Menggunakan Media Videodengan Media <i>Slide</i> Bersuara.....	62
Tabel 4.10	Uji Beda (<i>t-test</i>) Hasil Belajar Keterampilan Membaca Indah <i>Tembang Dolanan</i> Menggunakan Media Videodengan Media <i>Slide</i> Bersuara	63
Tabel 4.11	Perbedaan Hasil Observasi selama Proses Pembelajaran <i>Tembang</i> <i>Dolanan</i>	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir	33
Gambar 4.1	Rata-rata Hasil Belajar Kelas yang Menggunakan Media Video dengan <i>Slide</i> Bersuara.....	71



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	79
Lampiran 2	Instrumen Tes	91
Lampiran 3	Pedoman Observasi	94
Lampiran 4	Pedoman Angket	95
Lampiran 5	Hasil Perolehan Nilai Akhir Kelas Eksperimen I.....	96
Lampiran 6	Hasil Perolehan Nilai Akhir Kelas EksperimenII	99
Lampiran 7	Hasil Perilaku Siswa KelasEksperimen I.....	102
Lampiran 8	Hasil PerilakuSiswa KelasEksperimen II.....	105
Lampiran 9	Dokumentasi Penelitian.....	108
Lampiran 10	SK Pembimbing	112
Lampiran 11	Surat Penelitian dari Fakultas Bahasa dan Seni Unnes	113
Lampiran 12	Surat Penelitian dari SD Unggulan Muslimat NU Kudus	114



BAB I

PENDAHULUAN

2.1 Latar Belakang

Salah satu upaya untuk melestarikan *tembang dolanan* selain didapatkan dari pendidikan informal yakni keluarga dan masyarakat juga dapat diperoleh di pendidikan formal. Dalam pembelajaran bahasa Jawa, sesuai kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), pembelajaran *tembang dolanan* dimasukkan pada kompetensi dasar kelas rendah sekolah dasar seperti kelas I dan kelas II. Adapun pada kelas I terdapat Kompetensi Dasar “Mendengarkan Tembang Dolanan” untuk semester gasal dan “Menyanyikan Tembang Dolanan” untuk semester genap, sedangkan pada kelas II terdapat Kompetensi Dasar “Mendengarkan Tembang Dolanan” untuk semester gasal dan “Membaca Indah Tembang Dolanan” untuk semester genap. Kompetensi dasar mendengarkan tembang dolanan mempunyai indikator yang mengarah pada kemampuan mendengarkan dan memahami tembang dolanan, sedangkan kompetensi dasar menyanyikan tembang dolanan dan membaca indah tembang dolanan sama-sama mempunyai indikator yang mengarah pada kemampuan keterampilan membaca sesuai dengan lafal dan intonasi yang benar serta memahami isi teks.

Pembelajaran *tembang dolanan* pada pelajaran bahasa Jawa menimbulkan permasalahan baru, misalnya di SD Unggulan Muslimat NU Kudus. Salah satu faktor yang menjadi kendala adalah manajemen waktu. Alokasi waktu untuk pelajaran bahasa Jawa di SD Unggulan Muslimat NU Kudus sangat singkat, yakni

hanya 30 menit sehingga membuat guru kesulitan dalam mengatur waktu. Guru harus memanfaatkan waktu tersebut agar dapat digunakan seefektif mungkin.

Kompetensi dasar mendengarkan *tembang dolanan* dan membaca indah *tembang dolanan* yang diajarkan tidak dalam satu semester yang sama juga dirasa kurang efektif. Dalam pembelajaran, pertama-tama siswa mendengarkan *tembang dolanan* terlebih dahulu. Kemudian siswa baru bisa meniru membaca *tembang dolanan*. Disamping itu, siswa juga harus bisa mengerti isi *tembang dolanan*. Hal ini bisa menjadi masukan untuk guru agar dapat menggabungkan kompetensi mendengarkan dan membaca indah *tembang dolanan*.

Masalah nyata di SD Unggulan Muslimat NU Kudus juga mengarah pada kesulitan guru dalam menyampaikan materi *tembang dolanan*. Guru belum menggunakan media yang efektif untuk pembelajaran *tembang dolanan*. Biasanya guru hanya menggunakan media cetak berupa modul yang berisi materi *tembang dolanan*, buku pengayaan *tembang dolanan*, atau lembaran kertas yang berisi lirik *tembang dolanan*. Kemudian guru mendemonstrasikan secara langsung tanpa ada media audio berupa rekaman *tembang dolanan*. Media cetak kurang cocok untuk pembelajaran mendengarkan *tembang dolanan*. Hal tersebut menyebabkan rendahnya nilai siswa dalam keterampilan mendengarkan dan membaca indah *tembang dolanan*. Selain itu, juga terlihat pada rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Seharusnya, dari mendengarkan *tembang dolanan*, siswa ikut menirukan, dan membaca indah *tembang dolanan*.

Media audio merupakan media yang cocok untuk pembelajaran mendengarkan *tembang dolanan*. Melalui media ini, siswa akan mendengarkan

tembang dolanan dan bisa menirukan bersama-sama. Media ini akan lebih baik jika disertai dengan media cetak berupa lirik *tembang dolanan* sehingga siswa tidak hanya menguasai kompetensi mendengarkan *tembang dolanan*, tetapi juga berintegrasi pada penguasaan kompetensi membaca indah *tembang dolanan*.

Pada penerapannya, penggunaan media audio yang disertai media cetak dianggap kurang efektif. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media secara terpisah. Oleh karena itu, media audio visual menjadi salah satu alternatif untuk pembelajaran *tembang dolanan*. Media audio visual merupakan media yang memiliki dua aspek, yakni aspek audio dan visual sehingga siswa akan terlibat pada pendengaran dan penglihatan sekaligus. Siswa dapat mendengarkan audio atau musik *tembang dolanan*, melihat visualisasi *tembang dolanan*, dan membaca lirik (kosa kata) pada *tembang dolanan* secara bersamaan, contohnya pada media audio visual berupa video dan *slide* bersuara.

Media audio visual video dan *slide* bersuara merupakan media audio visual yang sama-sama dapat menjadi alternatif sebagai media pembelajaran *tembang dolanan*. Kedua media pembelajaran tersebut juga sama-sama diduga membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam mempelajari *tembang dolanan* karena siswa tidak hanya melihat guru mendemostrasikan. Terlebih lagi siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti ikut mengamati, mendengarkan, dan mendemonstrasikan. Perbedaan media audio visual video dan *slide* bersuara terletak pada visualnya. Video menghasilkan visual yang keseluruhannya bergerak yakni berupa animasi yang menggambarkan tema salah satu *tembang dolanan*, disertai *running text* (lirik), dan diiringi audio atau musik *tembang*

dolanan. *Slide* bersuara menghasilkan visual yang diam atau sedikit memiliki unsur gerak yakni berupaslides gambar sesuai tema salah satu *tembang dolanan*, disertai *running text* (lirik), dan diiringi audio atau musik *tembang dolanan*. Dari kedua media tersebut, penelitian ini berhipotesis bahwa media video lebih efektif daripada media *slide* bersuara. Hal ini dikarenakan siswa lebih tertarik. Selain itu, semakin banyak indra yang terlibat akan mempermudah siswa dalam memahami suatu pembelajaran.

2.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pada pembelajaran *tembang dolanan*, yakni (1) manajemen waktu untuk pelajaran bahasa Jawa di SD Unggulan Muslimat NU Kudus agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif, (2) kesulitan guru dalam menyampaikan materi *tembang dolanan*, (3) siswa kurang menguasai materi *tembang dolanan*, dan (4) guru belum menggunakan media yang efektif untuk pembelajaran *tembang dolanan*.

2.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, masalah yang muncul sangat kompleks sehingga perlu adanya pembatasan masalah agar pembahasan permasalahan tidak meluas. Permasalahan yang dijadikan penelitian ini adalah guru belum menggunakan media yang efektif untuk pembelajaran *tembang dolanan*. Guru masih menggunakan media cetak berupa modul yang berisi materi

tembang dolanan, buku pengayaan *tembang dolanan*, atau lembaran kertas yang berisi lirik *tembang dolanan*. Hal tersebut menyebabkan rendahnya nilai siswa dalam keterampilan mendengarkan dan membaca indah *tembang dolanan*. Selain itu, juga terlihat pada rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari itu, salah satu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut yakni dengan media audio visual video dengan *slide* bersuara.

2.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah pembelajaran *tembang dolanan* menggunakan media *slide* bersuara?
- 2) Bagaimanakah pembelajaran *tembang dolanan* menggunakan media video?
- 3) Bagaimanakah perbedaan pembelajaran *tembang dolanan* menggunakan media *slide* bersuara dengan video?
- 4) Bagaimanakah perbedaan perilaku siswa selama proses pembelajaran *tembang dolanan* menggunakan media *slide* bersuara dengan video?

2.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan pembelajaran *tembang dolanan* menggunakan media *slide* bersuara.

- 2) Mendeskripsikan pembelajaran *tembang dolanan* menggunakan media video.
- 3) Mendeskripsikan perbedaan pembelajaran *tembang dolanan* menggunakan media *slide* bersuara dengan video.
- 4) Mendeskripsikan perbedaan perilaku siswa dalam pembelajaran *tembang dolanan* menggunakan media *slide* bersuara dengan video.

2.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi ilmu pengetahuan, terutama yang berhubungan dengan pembelajaran *tembang dolanan*. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat anak dalam mempelajari *tembang dolanan*. Bagi guru, penerapan media audio visual sebagai alternatif dalam pembelajaran *tembang dolanan*. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan perbandingan media pembelajaran untuk pembelajaran *tembang dolanan*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian tentang media pembelajaran *tembang dolanan* yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut. Ningsih (2012) melakukan penelitian dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Lagu Dolanan Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Professional 8*. Dalam skripsi tersebut, Ningsih berhasil melakukan penelitian pengembangan untuk menghasilkan media pembelajaran lagu *dolanan* bagi siswa kelas VII SMP. Materi lagu *dolanan* dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8* berbentuk media interaktif. Hasil uji coba penggunaan media pembelajaran lagu *dolanan* dalam kompetensi dasar melagukan *tembang dolanan* pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Wates diperoleh hasil sebesar 81% siswa dapat mencapai KKM yang ditentukan oleh pihak sekolah. Hasil uji coba di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran lagu *dolanan* dalam kompetensi dasar melagukan *tembang dolanan* dapat menarik minat siswa dan membantu dalam pembelajaran lagu *dolanan*.

Penelitian Ningsih (2012) memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan antara penelitian Ningsih (2012) dengan penelitian ini adalah sama-sama menjadikan pembelajaran *tembang dolanan* sebagai isi materi ajar penelitian. Perbedaan antara penelitian Ningsih (2012) dengan penelitian ini adalah pada sasaran penelitian. Ningsih (2012) melakukan penelitian untuk siswa

SMP kelas VII, sedangkan penelitian ini untuk siswa SD kelas I. Selain itu, Ningsih (2012) melakukan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif lagu *dolanan* yang diaplikasikan dengan program *Macromedia Flash Professional 8*, sedangkan pada penelitian ini dilakukan penelitian kuantitatif untuk membandingkan media audio visual *tembang dolanan* yang berupa video dan *slide* bersuara.

Penelitian lain tentang media pembelajaran *tembang dolanan* juga dilakukan oleh Utami (2013). Utami (2013) melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Media Audio Visual untuk Menunjang Pembelajaran Membaca Indah Tembang Dolanan pada Siswa Kelas II SD*. Dalam skripsi tersebut, Utami (2013) melakukan penelitian pengembangan untuk menghasilkan media pembelajaran audio visual berupa *slide* bersuara *tembang dolanan* bagi siswa kelas II SD. Hasil uji coba penggunaan media audio visual *tembang dolanan* dalam kompetensi dasar membaca indah *tembang dolanan* pada siswa kelas II SD Unggulan Muslimat NU Kudus diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan presentase sebesar 10,02% dari nilai rata-rata 69,83 menjadi 76,83. Selain itu, hasil observasi dan tanggapan dari siswa menunjukkan bahwa mereka merasa senang mengikuti pembelajaran menggunakan media.

Penelitian Utami (2013) memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan antara penelitian Utami (2013) dengan penelitian ini adalah sama-sama menjadikan pembelajaran *tembang dolanan* sebagai isi materi ajar penelitian. Selain itu, penelitian Utami (2013) dengan penelitian ini juga

sama-sama menjadikan media *slide* bersuara sebagai media pembelajaran *tembang dolanan*. Media *slide* bersuara milik Utami (2013) akan dijadikan pembandingan untuk media video yang dibuat pada penelitian ini. Perbedaan antara penelitian Utami (2013) dengan penelitian ini adalah pada sasaran penelitian. Utami (2013) melakukan penelitian untuk siswa SD kelas II, sedangkan penelitian ini untuk siswa SD kelas I. Selain itu, Utami (2013) melakukan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menghasilkan suatu produk media audio visual berupa *slide* bersuara *tembang dolanan*, sedangkan pada penelitian ini dilakukan penelitian kuantitatif untuk membandingkan media audio visual *tembang dolanan* yang berupa video dan *slide* bersuara. Pada penelitian Utami (2013), menerapkan media pembelajaran untuk kompetensi membaca indah *tembang dolanan*, sedangkan pada penelitian ini untuk menunjang kompetensi menyimak dan membaca indah *tembang dolanan*.

Tidak jauh berbeda dengan penelitian di atas, Ismanto (2012) melakukan penelitian dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Mijil Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Professional 8 untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Dalam skripsi tersebut, Ismanto (2012) melakukan penelitian pengembangan untuk menghasilkan media pembelajaran *tembang macapat mijil* dalam bentuk *flash* bagi siswa kelas V SD. Hasil uji coba penggunaan media tersebut dalam kompetensi dasar mendengarkan *tembang macapat mijil* pada siswa kelas V SD Negeri 1 Banjarwinangun diperoleh hasil bahwa sebesar 82,1% siswa dapat mencapai KKM yang ditentukan oleh pihak sekolah. Hasil uji coba

tersebut membuktikan bahwa tingkat keefektifan media pembelajaran *tembang macapat mijil* sangat baik.

Penelitian Ismanto (2012) memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan antara penelitian Ismanto (2012) dengan penelitian ini adalah sama-sama menjadikan materi *tembang* sebagai isi materi ajar penelitian. Hanya saja, pada penelitian Ismanto (2012) menggunakan materi *tembang macapat*, sedangkan penelitian ini menggunakan materi *tembang dolanan*. Perbedaan antara penelitian Ismanto (2012) dengan penelitian ini adalah pada sasaran penelitian. Ismanto (2012) melakukan penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran *tembang macapat mijil* yang berbentuk media interaktif untuk siswa SD kelas V, sedangkan penelitian ini membandingkan keefektifan media pembelajaran *tembang dolanan* berupa video dan *slide* bersuara untuk siswa SD kelas I.

Dalam bidang media pembelajaran, Wootipong (2014) melakukan penelitian dengan judul *Effect of Video Using Materials in the Teaching of Listening Skills for University Students*. Penelitian yang tercantum dalam jurnal internasional tersebut, diperoleh hasil bahwa penggunaan bahan video untuk mengembangkan pemahaman mendengarkan mahasiswa jurusan bahasa Inggris di tahun pertama nampak efektif, seperti yang ditunjukkan oleh skor post-test yang secara signifikan lebih tinggi dari pre-test. Melalui kuesioner, respon siswa menunjukkan hasil bahwa siswa lebih tertarik jika guru menggunakan video sebagai bahan ajar. Melalui media tersebut, siswa juga dapat lebih mengingat dan mengerti kosakata.

Penelitian Wootipong (2014) memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan antara penelitian Wootipong (2014) dengan penelitian ini adalah sama-sama menjadikan media video untuk pembelajaran mendengarkan. Perbedaan antara penelitian Wootipong (2014) dengan penelitian ini adalah pada sasaran penelitian. Wootipong (2014) melakukan penelitian untuk mahasiswa jurusan bahasa Inggris, sedangkan penelitian ini untuk siswa SD kelas I. Selain itu, Wootipong (2014) melakukan penelitian eksperimen penggunaan media video untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam pembelajaran mendengarkan, sedangkan pada penelitian ini dilakukan penelitian kuantitatif untuk membandingkan media audio visual *tembang dolanan* yang berupa video dan *slide* bersuara.

Berdasarkan kajian pustaka di atas, beberapa penelitian yang menerapkan media audio visual dalam pembelajaran *tembang dolanan* maupun *tembang macapat* sudah pernah dilakukan. Penelitian ini dilakukan sebagai pelengkap dari penelitian-penelitian sebelumnya. Pada penelitian ini akan membandingkan media audio visual berupa video dan *slide* bersuara sehingga akan diketahui media yang lebih berpengaruh signifikan untuk pembelajaran *tembang dolanan*. Penerapan media audio visual yang berupa video diduga dapat lebih meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran dibandingkan dengan media *slide* bersuara. Media video ini mampu menyajikan materi *tembang dolanan* berupa gambar bergerak yang menggambarkan tema salah satu *tembang dolanan*, disertai *running text* (lirik), dan diiringi audio atau musik *tembang*

dolanan, sehingga akan lebih menarik minat siswa jika dibandingkan dengan media *slide* bersuara yang visualnya tidak bergerak.

Berdasarkan penelitian yang terdapat pada kajian pustaka di atas, dapat diketahui bahwa penelitian dengan judul perbandingan efektivitas media video dengan *slide* bersuara dalam pembelajaran *tembang dolanan* di SD Unggulan Muslimat NU Kudus belum pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

2.2 Landasan Teoretis

Teori-teori yang digunakan sebagai landasan teoretis penelitian ini meliputi (1) pembelajaran, (2) *tembang dolanan*, (3) pembelajaran *tembang dolanan*, (4) media pembelajaran, (5) video, dan (6) *slide* bersuara.

2.2.1 Pembelajaran

Beberapa ahli telah mendefinisikan tentang pengertian pembelajaran, diantaranya adalah Sadiman (2011:2) yang mengemukakan belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Senada dengan Sadiman, Fontana (dalam Suherman 2001:7) juga menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu yang relatif tetap sebagai hasil dari pengalaman, sedangkan pembelajaran merupakan

upaya penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal.

Menurut konsep komunikasi, pembelajaran adalah proses komunikasi fungsional antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir yang akan menjadi kebiasaan bagi siswa yang bersangkutan. Guru menjadi komunikator, siswa sebagai komunikan, dan materi yang dikomunikasikan berisi pesan berupa ilmu pengetahuan (Suherman 2001:8).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, digunakan teori yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan pesan berupa ilmu pengetahuan kepada siswa, sehingga siswa memperoleh perubahan sikap, tingkah laku, dan pola pikir.

2.2.2 *Tembang Dolanan*

Tembang dolanan merupakan salah satu warisan budaya Jawa yang harus dilestarikan karena di dalamnya terkandung makna yang berisi nilai atau pesan moral untuk membentuk karakter anak. Dalam istilah bahasa Jawa, *tembang* berarti lagu, sedangkan *dolanan* berasal dari kata *dolan* yang berarti bermain. Menurut Padmosoekotjo (dalam Ismanto 2012:15) *tembang inggih menika reriptan utawi dhapukaning basa mawa paugeran tartamtu (gumathok) ingkang pamaosipun kedah dipunsekaraken ngangge kagunan swanten*. Artinya, *tembang* adalah suatu karangan atau rangkaian bahasa yang menggunakan patokan tertentu, yang cara membacanya harus dilagukan dengan seni suara. Patokan yang dimaksudkan adalah nada atau *laras gamelan slendro* dan *pelog*.

Senada dengan pendapat di atas, dalam *The Development of Modern Javanese Poetry and Javanese Tembang for the Linguistic Education Program: Sociology of Literature Approach* yang ditulis Waluyo mengenai pengertian *tembang* adalah “*Tembang was an old Javanese poetry type which still being liked by people until now. The value which was contained in it became separate fascination for its beneficiaries*” (Sutadi dalam Waluyo 2013:35).

Kutipan jurnal internasional tersebut menyatakan bahwa *tembang* adalah jenis puisi Jawa kuna yang masih disukai oleh orang-orang sampai sekarang. Nilai-nilai yang terkandung di dalamnya menjadi daya tarik tersendiri bagi pendengar/ penikmat.

Ada beberapa pendapat para ahli yang mendefinisikan *tembang dolanan*. Menurut Rahardjo, lagu (*tembang*) *dolanan* adalah lagu-lagu yang biasa dinyanyikan anak-anak Jawa dengan gerak atau tidak. Bahkan diiringi dengan musik dan gerakan, sehingga berkesan menyenangkan. Sebagai lagu *dolanan*, pelaksanaannya dilakukan pada sembarang waktu dan tempat di mana anak-anak sering bermain dengan kelompoknya. Senada dengan pendapat Rahardjo, Endraswara menjelaskan bahwa lagu (*tembang*) *dolanan* adalah lagu yang dinyanyikan dengan bermain-main atau lagu yang dinyanyikan dalam suatu permainan tertentu (Supriyadi 2010:14).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, digunakan teori yang menyatakan bahwa *tembang dolanan* adalah jenis puisi Jawa kuna berupa lagu yang dinyanyikan anak-anak ketika bermain dengan menggunakan gerakan atau tidak.

Endraswara (dalam Supriyadi 2010:17-18) mengelompokkan lagu (*tembang*) *dolanan* Jawa menjadi delapan jenis yakni sebagai berikut.

- 1) Proto folksong, yakni lagu *dolanan* yang disebut pula nyanyian rakyat, berisi puisi sederhana, sehingga digemari anak-anak. Contoh: *pipa ledheng ayo dheng...*
- 2) Lagu nina bobo (*lullaby*), yakni lagu *dolanan* yang biasa digunakan oleh orang tua yang ingin menidurkan anaknya atau pada saat anaknya menangis untuk menenangkan jiwa anak. Contoh: *lela ledhung* dan *mbulan lolok*.
- 3) Lagu profetik, yakni lagu *dolanan* yang memuat nafas profetik, atau wawasan kebijaksanaan ke arah hidup yang baik. Arah kebijaksanaan ini bisa mengarah pada ketuhanan atau kemanusiaan. Contoh: *turi-turi putih*.
- 4) Lagu permainan (*play song*), yakni lagu yang digunakan untuk mengiringi permainan anak-anak yang cukup banyak, biasanya dilakukan anak wanita pada malam hari untuk mengisi kesepian desa. Contoh: *jamuran, cublak-cublak suweng*.
- 5) Lagu perjuangan, yakni lagu yang bernafas perjuangan dan membakar semangat anak agar menjadi pejuang tangguh, bernuansa kepahlawanan, berlatar belakang sejarah. Contoh: *jaranan, gugur gunung*.
- 6) Lagu jenaka, yakni lagu yang menggugah humor anak, karena dunia anak penuh dengan humor. Melalui humor, anak menjadi suka. Contoh: *kate dipanah*.

- 7) Lagu mantra anak, yakni lagu yang menerapkan mantra khusus dengan syair dan do'a-do'a agar harapannya tercapai dengan baik. Mantra dikemas dengan bahasa yang lugas tidak arkais. Contoh: *konang-konang*.
- 8) Lagu sindiran, yakni lagu yang banyak menyimpan pesan atau sindiran. Lagu ini bertujuan agar ada perhatian khusus dari figure yang disindir. Contoh: *menthog-menthog*.

2.2.3 Pembelajaran *Tembang Dolanan*

Berdasarkan standar isi yang digunakan sekolah, *tembang dolanan* merupakan salah satu materi pada pembelajaran bahasa Jawa, khususnya pada kompetensi dasar kelas rendah sekolah dasar seperti kelas I dan kelas II. Hal tersebut juga sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) berdasarkan Keputusan Gubernur Jawa Tengah Nomor 423.5/5/2010. Adapun materi *tembang dolanan* pada kelas I terdapat pada kompetensi dasar “Mendengarkan *Tembang Dolanan*” untuk semester gasal dan “Menyanyikan *Tembang Dolanan*” untuk semester genap, sedangkan pada kelas II terdapat pada kompetensi dasar “Membaca Indah *Tembang Dolanan*” untuk semester gasal dan “Mendengarkan *Tembang Dolanan*” untuk semester genap. Kompetensi dasar mendengarkan *tembang dolanan* mempunyai indikator yang mengarah pada kemampuan mendengarkan dan memahami *tembang dolanan*, sedangkan kompetensi dasar menyanyikan *tembang dolanan* dan membaca indah *tembang dolanan* sama-sama mempunyai indikator yang mengarah pada kemampuan keterampilan membaca sesuai dengan lafal dan intonasi yang benar serta memahami isi teks.

2.2.3.1 Menyimak

Menyimak merupakan salah satu dari keempat keterampilan berbahasa (keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis). Banyak yang berpendapat tentang pengertian mendengarkan. Tarigan (2008:31) menyatakan bahwa menyimak (mendengarkan) adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Senada dengan Tarigan, Sutari (1997:18) mengemukakan bahwa menyimak merupakan suatu peristiwa penerimaan pesan, gagasan, pikiran, atau perasaan seseorang. Penerimaan pesan dapat memberi responsi atau tanggapan terhadap pembicaraan itu. Ini berarti telah terjadi peristiwa komunikasi berbahasa antara pembicara dan penyimak dengan hubungan dua arah.

Pengertian lain yang dikemukakan oleh Hermawan (2012:30) bahwa menyimak merupakan sebuah keterampilan yang kompleks yang memerlukan ketajaman perhatian, konsentrasi, sikap mental yang aktif dan kecerdasan dalam mengasimilasi serta menerapkan setiap gagasan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, digunakan teori yang menyatakan bahwa mendengarkan (menyimak) merupakan sebuah kegiatan mendengarkan yang memerlukan konsentrasi, perhatian, dan interpretasi untuk memperoleh dan memahami informasi/pesan yang telah disampaikan pembicara kepada penyimak.

2.2.3.1.1 Tujuan Menyimak (Mendengarkan)

Tujuan menyimak (mendengarkan) menurut Logan (dalam Tarigan 2008:60) adalah sebagai berikut.

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

Berdasarkan tujuan menyimak menurut Logan, mendengarkan *tembang dolanan* merupakan menyimak untuk mengapresiasi. Menyimak untuk mengapresiasi adalah menyimak yang bertujuan untuk menikmati, menilai atau menghargai sesuatu yang disimaknya. Misalnya, mendengarkan pembacaan cerita, pembacaan puisi, lagu atau musik.

2.2.3.1.2 Proses Menyimak (Mendengarkan)

Proses menyimak menurut Logan (dalam Tarigan 2008:63) adalah sebagai berikut.

- 1) Tahap Mendengar; dalam tahap ini kita baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atas pembicaraannya. Jadi kita masih berada dalam tahap hearing

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

2.2.3.2 Membaca

Beberapa ahli bahasa telah mendefinisikan pengertian membaca. Dari segi linguistik, membaca adalah suatu proses penyandian kembali dan membaca sandi (*a recording and decoding process*), berlainan dengan berbicara dan menulis

dengan melibatkan penyandian. Sebuah aspek pembaca sandi (*decoding*) adalah menghubungkan kata tulis (*written word*) dengan makna lisan (*oral language meaning*) yang mencakup pengubahan tulisan atau cetakan menjadi bunyi yang bermakna (Anderson dalam Tarigan 2008:7)

Selanjutnya, Tarigan (2008:8) mengartikan bahwa membaca dianggap sebagai suatu proses untuk memahami yang tersirat dalam yang tersurat, melihat pikiran yang terkandung di dalam kata-kata yang tertulis.

Pengertian lain yang sejalan dengan pendapat Tarigan dikemukakan oleh Iskandarwassid (2011:246) bahwa membaca merupakan kegiatan untuk mendapatkan makna dari apa yang tertulis dalam teks. Pembelajaran membaca adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa untuk mencapai keterampilan membaca di bawah arahan, bimbingan, dan motivasi guru (Abidin 2012:148).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, digunakan teori yang menyatakan bahwa membaca adalah suatu kegiatan untuk mendapatkan dan memahami makna yang tertulis di dalam teks.

2.2.3.2.1 Tujuan Membaca

Tujuan utama membaca adalah mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, dan memahami makna bacaan. Anderson (dalam Tarigan 2008:9-10) menjabarkan beberapa tujuan membaca, yaitu: 1) membaca untuk memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta (*reading for details or facts*), 2) membaca untuk memperoleh ide-ide utama (*reading for main ideas*), 3) membaca untuk mengetahui urutan atau susunan, organisasi cerita (*reading for sequence or organization*), 4) membaca untuk menyimpulkan, membaca inferensi (*reading for*

inference), 5) membaca untuk mengelompokkan, membaca untuk mengklasifikasikan (*reading in classify*), 6) membaca untuk menilai, membaca, mengevaluasi (*reading in evaluate*), dan 7) membaca untuk memperbandingkan atau mempertentangkan (*reading in compare or contrast*).

2.2.3.2.2 Jenis-jenis Membaca

Anggraeni (2009:49) mengklasifikasikan ragam membaca menjadi enam bagian.

- 1) Membaca teknik (*oral reading*), yaitu membaca yang dilaksanakan secara bersuara sesuai dengan aksentuasi, intonasi, dan irama yang benar selaras dengan gagasan serta suasana penuturan dalam teks yang dibaca.
- 2) Membaca dalam hati (pemahaman), ialah kegiatan membaca yang berusaha memahami keseluruhan isi dan makna teks, dengan pengalaman maupun pengetahuan yang dimiliki pembaca tanpa diikuti tuturan.
- 3) Membaca cepat, yaitu ragam membaca yang dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat dan cepat untuk memahami isi bacaan secara garis besar.
- 4) Membaca bahasa, ialah kegiatan membaca yang bertujuan memperkaya kosa kata, mengembangkan kemampuan menyusun kalimat dan pemerolehan bahasa yang keeluruannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa bagi pembaca.
- 5) Membaca indah, ialah membaca yang dilatarbelakangi tujuan menikmati karya sastra serta menghargai unsur-unsur keindahan yang terpapar dalam suatu teks sastra.

- 6) Membaca bebas, ialah kegiatan membaca yang dilakukan secara bebas tidak terikat pada jenis, bentuk, teknik, maupun tujuan membaca.

Berdasarkan klasifikasi ragam membaca di atas dan sesuai KTSP, *tembang dolanan* dimasukkan pada kriteria membaca indah. Indikator membaca indah *tembang dolanan* mengarah pada kemampuan siswa dalam membaca bacaan (*tembang dolanan*) sesuai dengan lafal dan intonasi yang tepat. Menurut Utami (2013), “Syarat membaca indah adalah pembaca memahami apa yang dibaca dan menguasai teknik pengucapan bunyi bahasa yang bersangkutan”.

2.2.4 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dapat membantu menyampaikan pesan-pesan kepada para siswa dalam proses pembelajaran. Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar, sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Sadiman 2011:6).

Melengkapi pendapat ahli di atas, Ibrahim (2000:3) mengemukakan bahwa media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima. Hal ini berarti bahwa dalam proses pembelajaran, guru (pengirim) menyalurkan pesan/informasi/materi pembelajaran kepada siswa (penerima) melalui alat atau perantara yang disebut media.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi 2013: 8).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, digunakan teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat (perantara) yang digunakan guru (pengirim) kepada siswa (penerima) untuk menyalurkan pesan/informasi/materi pembelajaran sehingga dapat membantu proses belajar mengajar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

2.2.4.1 Manfaat Media Pembelajaran

Berikut ini fungsi-fungsi dari penggunaan media pembelajaran menurut Usman (2002:24):

- 1) membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru
- 2) memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi lebih konkrit)
- 3) menarik perhatian siswa lebih besar (kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan)
- 4) semua indra murid dapat diaktifkan. Kelemahan satu indra dapat diimbangi oleh kekuatan indra lainnya
- 5) lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar
- 6) dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya

Media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Selain itu, diharapkan pula dapat memudahkan siswa dalam belajar. Membahas tentang pentingnya media pembelajaran, Ismail dalam sebuah jurnal yang ditulisnya menyatakan bahwa,

Language learning is a complex process: in this process, language teachers can't be far away from the technology, which is the application of scientific knowledge to practical tasks by organisations that involve people and machines. It is a fact that technology cannot be separated from society. Machines have social origins and they emerge from the needs of society. Therefore, teachers need technologies relevant to the teaching learning situation. If the educationalists want children to be technologically equipped, all the changes and preparations ought to be done within the curriculum, school, architecture, teaching organisation and finance (Ismail 2006:1).

Dalam paparan jurnal Ismail (2006:1) menjelaskan bahwa belajar bahasa adalah proses yang kompleks. Dalam proses ini, guru bahasa tidak bisa jauh dari teknologi. Oleh karena itu, guru perlu teknologi yang relevan dengan situasi belajar mengajar. Jika pendidik ingin anak-anak yang akan dilengkapi teknologi, semua perubahan dan persiapan harus dilakukan dalam kurikulum, sekolah, arsitektur, organisasi pengajaran dan keuangan.

2.2.4.2 Klasifikasi Media Pembelajaran

Bretz dalam Sadiman (2011:20-21) mengidentifikasi media menjadi 3 unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Disamping itu, Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat 8 klasifikasi media, yakni (1) media audio visual gerak yang terdiri dari film, video, TV, dan holografi, (2) media audio visual diam yang terdiri dari TV diam, film rangkai dengan audio, film bingkai dengan audio,

halaman dengan audio, dan buku dengan audio, (3) media audio semi gerak terdiri dari rekaman tulisan jauh dan audio pointer, (4) media visual gerak yakni film bisu, (5) media visual diam terdiri dari halaman cetak, film rangkai, seri gambar, microform, dan arsip video, (6) media semi gerak berupa teleautograph, (7) media audio berupa piringan audio, dan (8) media cetak berupa pita berlubang.

2.2.4.3 Media Audio Visual

Media pembelajaran audio visual merupakan bentukan media baik software maupun hardware yang mengandung dan mampu menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara auditif sekaligus visual. Artinya pesan-pesan yang dikandungnya disampaikan dengan melalui saluran indra pendengaran dan penglihatan sekaligus. Media audio visual pada dasarnya merupakan media yang memiliki dua aspek, yakni aspek audio dan aspek visual yang terkemas secara terpadu (Kustiono 2010:78).

Media audio visual mampu memberikan banyak kontribusi bagi siswa ataupun mahasiswa dalam proses pembelajaran, yakni:

- 1) sangat efektif untuk mengembangkan daya imajinatif siswa
- 2) mampu menyampaikan pesan-pesan historis sebuah dingengan atau cerita secara visual
- 3) efektif untuk demonstrasi pembacaan karya sastra, seperti: puisi, sajak-sajak, dan sebagainya
- 4) menyemangatkan belajar siswa, melalui alunan musik-musik instrumentalia yang mem-background-i
- 5) meningkatkan kesemangatan senam atau menari yang tengah dilatihkan

- 6) mampu mengembangkan indra visual sekaligus indra auditif siswa
- 7) mampu memvisualisasikan objek-objek yang berukuran besar dan bahkan yang sangat kecil
- 8) mampu memvisualisasikan objek-objek yang berlokasi jauh dan bahkan yang terjadi di masa lampau (objek-objek dokumenter)
- 9) mampu memvisualisasikan suatu proses aktivitas tertentu, misalnya: proses berjalannya mesin 4 tak, pembuatan tempe, editing video, dan lain sebagainya (Kustiono 2010:79-80).

Senada dengan pendapat di atas, Awasthi (2014:1) dalam jurnal yang ditulisnya, dia mengemukakan bahwa,

At primary level vocabulary of child is not developed enough to understand the lectures given by teachers in classroom. At this level communication is generally one sided, child generally do not reply to teacher due to the fear and hesitation. Such type of situation is not favourable for learning, usually it inhibits the learning. At primary level teaching can be effective when it activates all the sensory organs of child. Using Audio Visual aids can be useful for making learning easy, effective and permanent (Awasthi 2014:1)

Berdasarkan paparan jurnal di atas dapat diartikan bahwa pada tingkat dasar, kosakata anak tidak cukup berkembang untuk memahami pelajaran yang diberikan oleh guru di kelas. Pada komunikasi tingkat ini anak umumnya tidak membalas atau memberikan umpan balik kepada guru karena takut dan ragu-ragu. Hal tersebut menjadikan situasi tidak menguntungkan untuk belajar, biasanya cenderung menghambat pembelajaran. Pengajaran tingkat dasar dapat efektif ketika mengaktifkan semua organ sensorik anak. Menggunakan alat bantu audio visual dapat membuat belajar lebih mudah, efektif dan permanen (tahan lama).

Pada intinya, penggunaan media audio visual dapat membantu dalam proses belajar mengajar.

Selain itu, Awasthi (2014:1) juga menyebutkan bahwa *“impacts of audio visual aids are make learning easy and permanent, adds creativity, more involvement of students in classroom, and healthy relation with environment”*.

Artinya, pengaruh bantuan audio visual adalah membuat pembelajaran lebih mudah dan permanen/tahan lama, menambah kreatifitas, membuat siswa lebih aktif di kelas, dan ramah lingkungan.

Menurut Kustiono (2010:80), ragam/jenis media audio visual dapat diidentifikasi menjadi 7 jenis, yakni sebagai berikut.

- 1) Film, mencakup:
- 2) Pita Video
- 3) Film TV
- 4) TV
- 5) Film bersuara
- 6) Media audio visual, mencakup juga pita video
- 7) Visual gerak, seperti: film bisu, film rangkai, dan arsip video
- 8) Sound slide
- 9) Slide presentasi computerized

Pendapat lain menurut Soegito Atmohoetomo (dalam Rohani 2014:17), media audio visual (media pandang dengar) meliputi: media TV, radio vision/video, film bicara, sound slide.

2.2.5 Video

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini dikarenakan karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya (Daryanto 2010:86).

Kelebihan media video sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Mengatasi jarak dan waktu
- 2) Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat
- 3) Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya
- 4) Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan
- 5) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat
- 6) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- 7) Mengembangkan imajinasi
- 8) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik
- 9) Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas
- 10) Mampu berperan sebagai *storyteller* yang dapat memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.

Relevan dengan pendapat di atas, manfaat video dalam pembelajaran dapat diketahui dari sebuah jurnal Internasional yang ditulis oleh Berk (2009:2) yang menyatakan bahwa,

What is the learning value of video clips in the classroom? Here are 20 potential outcomes to ponder:

- 1) *grab students' attention*
- 2) *focus students' concentration*
- 3) *generate interest in class*
- 4) *create a sense of anticipation*
- 5) *energize or relax students for learning exercise*
- 6) *draw on students' imagination*
- 7) *improve attitudes toward content and learning*
- 8) *build a connection with other students and instructor*
- 9) *increase memory of content*
- 10) *increase understanding*
- 11) *foster creativity*
- 12) *stimulate the flow of ideas*
- 13) *foster deeper learning*
- 14) *provide an opportunity for freedom of expression*
- 15) *serve as a vehicle for collaboration*
- 16) *inspire and motivate students*
- 17) *make learning fun*
- 18) *set an appropriate mood or tone*
- 19) *decrease anxiety and tension on scary topics*
- 20) *create memorable visual images* (Berk 2009:2).

Dalam paparan jurnal di atas disebutkan bahwa terdapat 20 manfaat video untuk pembelajaran di kelas, yakni: (1) menarik perhatian siswa, (2) fokus konsentrasi siswa, (3) membangkitkan minat dalam kelas, (4) menciptakan rasa antisipasi, (5) membuat siswa nyaman dalam kegiatan belajar mengajar, (6) menciptakan imajinasi siswa, (7) meningkatkan sikap terhadap konten dan pembelajaran, (8) membangun hubungan dengan siswa lain dan instruktur, (9) meningkatkan daya ingat (10) meningkatkan pemahaman, (11) Meningkatkan kreativitas, (12) merangsang terciptanya ide-ide, (13) membantu peningkatan pembelajaran lebih

dalam, (14) memberikan kesempatan bagi kebebasan berekspresi, (15) membuat kolaborasi yang berkesinambungan (16) menginspirasi dan memotivasi siswa, (17) membuat belajar menyenangkan, (18) mengatur suasana hati, (19) penurunan kecemasan dan ketegangan pada topik yang menakutkan, dan (20) membuat daya ingat lebih lama dengan gambar visual.

2.2.6 *Slide Bersuara*

Slide bersuara atau *sound slide* adalah salah satu jenis media audio visual diam karena menghasilkan visual yang diam atau memiliki sedikit unsur gerak. *Slide* bersuara menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif membantu siswa karena siswa dapat menyerap pesan yang terkandung dengan menggunakan indra penglihatan sekaligus indra pendengaran. Siswa menggunakan indra penglihatan karena melalui *slide* bersuara akan ditampilkan tulisan-tulisan, gambar, ataupun gerak. Indra pendengaran digunakan untuk mendengar rekaman suara yang diputar bersamaan dengan tayangan slide dengan maksud rekaman suara tersebut dapat memberikan penjelasan visualisasi slide-slide tersebut. Suara tersebut dapat berupa suara musik atau suara narator yang mengemukakan isi slide.

Menurut Kustiono (2010:84), dalam memproduksi media *sound slide* tidak bisa lepas dari karakteristik media *sound slide*, karakteristik siswa, sifat pesan, dan prosedur penggunaan. Melengkapi pendapat di atas, media *sound slide* akan lebih efektif untuk siswa dengan memperhatikan tujuan yang akan dicapai. Media *sound slide* dapat dibuat dengan menggunakan gabungan dari berbagai aplikasi komputer seperti *power point*, *camtasia*, dan *windows movie maker*.

Naz dan Akbar (2009:55) dalam jurnal yang mereka tulis, mereka mengemukakan pendapat tentang *slide* bersuara,

Sound slide combinatios: Combining 2-by-2 inches slides with audio tape is the easiest multimedia system. This system can be produced locally, this is versatile, easy to use effective both for group instructional and independent study. A well-done sound-slide presentation can have significant dramatic and emotional impact and instructional effectiveness. Sound-slide sets are available from commercial sources. However, mass distribution programs of this sort usually are converted to a filmstrip/audio type format. Some commercial programs are available with phonograph records instead to audiotapes. In Pakistan, majority of our teachers are still writing boards with verbal lectures, sound-slide combination would be proved a new technique (Naz, Ahsan Akhtar dan Rafaqat Ali Akbar 2009:55).

Berdasarkan kutipan jurnal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa *slide* bersuara adalah sistem multimedia yang paling mudah, dengan nmenggabungkan2 dengan 2 incislidedengan pitaaudio. Sistem inidapat diproduksi secara lokal, iniserbaguna, mudah digunakan,efektifbaik untukpembelajarankelompok danbelajar mandiri. Presentasislide bersuara yang dilakukan dengan baikdapatberdampak pada reaksi dan emosional yang signifikan dan pembelajaran yang efektif.

Adapun kelebihan *slide* bersuara menurut Rohani (1997:85) adalah sebagai berikut.

- 1) Gambar yang diproyeksikan secara jelas akan lebih menarik perhatian
- 2) Dapat digunakan secara klasikal maupun individu
- 3) Isi gambar berurutan, dapat dilihat berulang-ulang serta dapat diputar kembali, sesuai dengan gambar yang diinginkan
- 4) Pemakaian tidak terikat oleh waktu

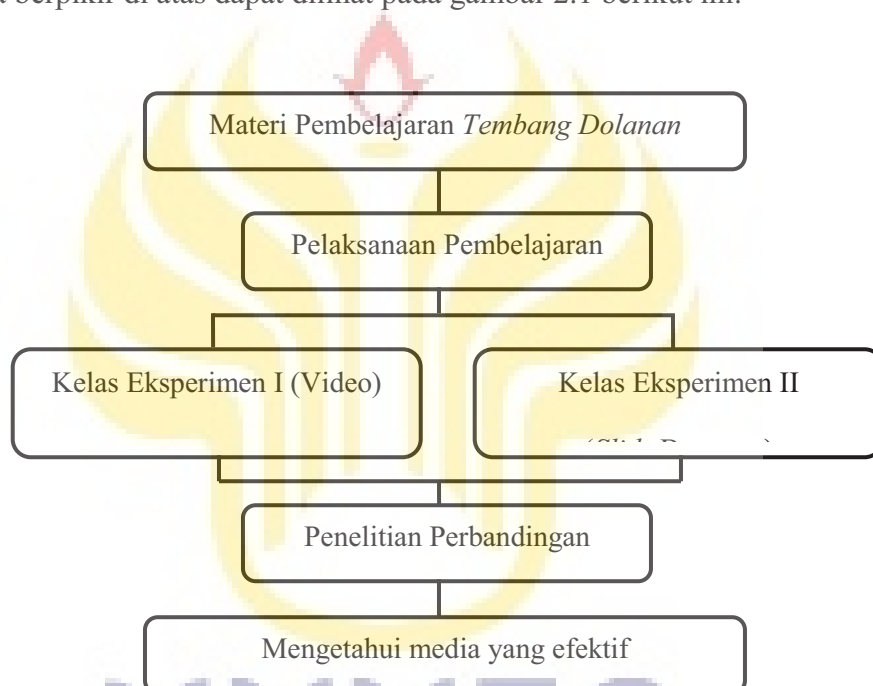
- 5) Gambar dapat didiskusikan tanpa terikat waktu serta dapat dibandingkan satu dengan yang lain tanpa melepas film dari proyektor
- 6) Dapat dipergunakan bagi orang yang memerlukan sesuai dengan isi dan tujuan pemakai
- 7) Sangat praktis dan menyenangkan
- 8) Relatif tidak mahal karena dapat dipakai berulang kali
- 9) Pertunjukan gambar dapat dipercepat atau diperlambat

2.3 Kerangka Berpikir

Dalam pembelajaran bahasa Jawa, sesuai kurikulum tingkat satuan pendidikan, pembelajaran *tembang dolanan* terdiri dari kompetensi dasar mendengarkan dan membaca indah *tembang dolanan* pada kelas I dan II SD. Di SD Unggulan Muslimat NU Kudus, banyak kendala dalam pengoptimalan pembelajaran *tembang dolanan*, salah satunya yakni guru belum menggunakan media yang efektif. Media cetak berupa berupa modul yang berisi materi *tembang dolanan*, buku pengayaan *tembang dolanan*, atau lembaran kertas yang berisi lirik *tembang dolanan*. Hal tersebut menyebabkan rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya nilai siswa dalam keterampilan mendengarkan dan membaca indah *tembang dolanan*.

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan guru belum menggunakan media yang efektif adalah penggunaan media pembelajaran audio visual berupa video dan *slide* bersuara. Kedua media tersebut memiliki perbedaan pada visualnya. Video menghasilkan visual yang keseluruhannya bergerak. *Slide*

bersuara menghasilkan visual yang diam atau sedikit memiliki unsur gerak yakni berupa slide gambar yang disertai *running text*, dan diiringi audio atau musik. Penggunaan media pembelajaran video dan *slide* bersuara dalam pembelajaran *tembang dolanan* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, diharapkan siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Mekanisme kerangka berpikir di atas dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut ini.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir di atas, pada penelitian ini diajukan hipotesis sebagai berikut.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dan proses pembelajaran *tembang dolanan* pada siswa kelas eksperimen

I yang menggunakan media video dengan kelas eksperimen II yang menggunakan media *slide* bersuara.

H₁ : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dan proses pembelajaran *tembang dolanan* pada siswa kelas eksperimen I yang menggunakan media video dengan kelas eksperimen II yang menggunakan media *slide* bersuara.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Nilai rata-rata hasil pembelajaran *tembang dolanan* menggunakan media *slide* bersuara sebesar 78,37. Selama proses pembelajaran, siswa belum kondusif, cenderung kurang respon dan kurang aktif.
- 2) Nilai rata-rata hasil pembelajaran *tembang dolanan* menggunakan media video sebesar 84,56. Selama proses pembelajaran, siswa sudah kondusif, siap, serius, aktif, dan antusias.
- 3) Hasil pembelajaran *tembang dolanan* menggunakan media video lebih baik daripada media *slide* bersuara. Pada perhitungan statistik, terlihat dari hasil uji beda, yakni $t_{hitung} = 2,756$ dan *sig.(2-tailed)* sebesar 0,007. Oleh karena tingkat signifikansi uji beda kurang dari 0,05, maka dapat dinyatakan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran *tembang dolanan* menggunakan media video dengan media *slide* bersuara.
- 4) Perilaku siswa selama proses pembelajaran *tembang dolanan* yang menggunakan media video lebih baik daripada media *slide* bersuara. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil observasi dan angket. Selama proses pembelajaran dapat diketahui bahwa siswa pada kedua kelas sama-sama sudah siap dalam mengikuti pembelajaran, walaupun ada beberapa anak

pada kelas yang menggunakan media *slide* bersuara masih bercerita sendiri. Pada aspek keseriusan, antusias, respon, dan keaktifan, siswa pada kelas yang menggunakan media video lebih baik daripada kelas yang menggunakan media *slide* bersuara. Aspek keberanian, ada beberapa siswa yang malu-malu untuk membaca indah *tembang dolanandi* depan kelas.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, saran yang direkomendasikan adalah sebagai berikut.

- 1) Guru bahasa Jawa SD Unggulan Muslimat NU Kudus sebaiknya menggunakan media video atau *slide* bersuara dalam pembelajaran *tembang dolanan* agar pembelajaran lebih efektif.
- 2) Berdasarkan hasil penelitian, siswa kurang mengetahui berbagai macam *tembang dolanan*. *Tembang dolanan* yang diketahui siswa hanya *jamuran, cublek-cublek suweng, gajah-gajah, aku nduwe pitik, dan menthog-menthog*. Untuk itu, sebaiknya guru lebih mengajarkan kepada siswa tentang beberapa macam *tembang dolanan* seperti *padhang bulan, kupu kuwi, gugur gunung, ilir-ilir*, dan lain sebagainya.
- 3) Sekolah hendaknya menggabungkan/mengintegrasikan kompetensi dasar mendengarkan dan membaca indah *tembang dolanan* dalam satu semester yang sama agar lebih efektif.
- 4) Sekolah hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media pembelajaran, seperti proyektor dan LCD.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Anggraeni, Sri Prastiti Kusuma. 2009. *Membaca*. Semarang: Griya Jawi.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Awasthi, Deepa. 2014. "International Journal of Scientific Research". *Utilising Audio Visual Aids to Make Learning Easy and Effective in Primary Education*. <http://theglobaljournal.com>. Diunduh pada tanggal 15 Maret 2015 pukul 15:22.
- Berk, R. A. 2009. "International Journal of Technology in Teaching and Learning". *Multimedia Teaching with video clips: TV, movies, YouTube, and mtvU in the college classroom*. <http://ronberk.com/articles.shtml>. Diunduh pada tanggal 15 Maret 2015 pukul 00:38.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fraenkel, Jack R, Norman E, Wallen and Hellen H Hyun. 2012. *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: McGraw-Hill.
- Hermawan, Herry. 2012. *Menyimak: Keterampilan Berkomunikasi yang Terabaikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ibrahim, Sihkabudden, Suprijanta, dan Usep Kustiawan. 2000. *Bahan Sajian Program Pendidikan Akta Mengajar*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sutari, Ice, Tiem Kartimi, dan Vismaia. 1997. *Menyimak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ismail. 2006. "The Turkish Online Journal of Educational Technology". *The Use of Video As An Audio-Visual Material in Foreign Language Teaching Calssroom*. <http://tojet.net>. Diunduh pada tanggal 15 Maret 2015 pukul 15:58.
- Ismanto, Kukuh Dwi. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Mijil Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Professional 8*

- untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kustandi, Cecep, dan Bambang Sujipto. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran (Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan)*. Semarang: Unnes Press.
- Naz, Ahsan Akhtar dan Rafaqat Ali Akbar. 2009. "Journal of Elementary Education". *Multimedia Aplications in Pakistani Education*. <http://pu.edu.pk>. Diunduh pada tanggal 15 Maret 2015 pukul 15:14.
- Ningsih, Umi Hariati. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Lagu Dolanan Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Professional 8*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pemerintah Provinsi Jawa Tengah Dinas Pendidikan. 2010. *Kurikulum Mata Pelajaran Muatan Lokal (Bahasa Jawa) untuk Jenjang SD/SDLB/MI, SMP/SMPLB/MTs Negeri dan Swasta Provinsi Jawa Tengah*. Semarang: Dinas Pendidikan Pemerintah Provinsi Jawa Tengah.
- Rohani. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, Arif S, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suherman, Erman. 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Supriadi, Didik. 2010. *Transformasi Lelagon Dolanan Klasik ke Lelagon Dolanan Kreasi Baru*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Usman, Basyiruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Utami, Siti Fatmawati. 2013. *Pengembangan Media Audio Visual untuk Menunjang Pembelajaran Membaca Indah Tembang Dolanan pada Siswa Kelas II SD*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

Waluyo, Herman J, Sahid Teguh Widodo, dan Y Slamet. 2013. “*Asian Journal of Social Sciences and Humanities*”.*The Development of Modern Javanese Poetry and Javanese Tembang for The Linguistic Education Program: Sociology of Literature Approach*. <http://ajssh.leena-luna.co.jp>. Diunduh pada tanggal 16 Maret 2015 pukul 08:02.

Wootipong, Kretsai. 2014. “*International Journal of Linguistics*”. *Effect of Using Video Materials in the Teaching of Listening Skills for University Students*. <http://macrothink.org>. Diunduh pada tanggal 16 Maret 2015 pukul 07:47.

