



**KEEFEKTIFAN ANTARA PENGGUNAAN MEDIA
BONEKA LAYAR DAN MEDIA KASET DALAM
KEMAMPUAN PEMAHAMAN MENYIMAK DONGENG:
(EKSPERIMEN PADA SISWA KELAS VII SMP N 13 SEMARANG)**

SKRIPSI

Disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Nama : Muhammad Noor Ahsin

NIM : 2101405062

Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

PERPUSTAKAAN
UNNES

**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2010

SARI

Muhammad Noor Ahsin. 2010. *Keefektifan antara Penggunaan Media Boneka Layar dan Media Kaset dalam Kemampuan Pemahaman Menyimak Dongeng: (Eksperimen pada Siswa Kelas VII SMP N 13 Semarang)*. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Tommi Yuniawan, S.Pd.,M. Hum. Pembimbing II: Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

Kata Kunci: media pembelajaran, boneka layar, kaset, kemampuan menyimak.

Pembelajaran menyimak di SMP Negeri 13 Semarang yang terasa monoton dan membosankan, menyebabkan siswa jenuh dan bosan dalam mengikuti pelajaran di kelas. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya media pembelajaran menyimak yang menarik. Untuk itu, guru harus memilih, mengombinasikan, serta mempraktikkan bahan ajar dan media pembelajaran yang sesuai dengan situasi. Keberhasilan pembelajaran menyimak ditentukan oleh bahan dan media pembelajaran yang tepat.

Melihat permasalahan tersebut peneliti tertarik membuat suatu media pembelajaran menyimak cerita dongeng. Peneliti membuat suatu media pembelajaran menyimak yang peneliti namakan boneka layar. Boneka layar adalah inovasi tokoh dan latar dongeng dengan media kertas transparan (mika) yang divisualisasikan dengan media visualisasi berupa *Over Head Projektor* (OHP). Untuk membuktikan keefektifan media tersebut, peneliti pun melaksanakan penelitian eksperimen boneka layar yang peneliti bandingkan dengan media kaset rekaman untuk mengetahui media yang lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman cerita dongeng yang diperdengarkan.

Penelitian ini mengangkat masalah (1) keefektifan penggunaan media boneka layar yang divisualisasikan dengan *Over Head Projektor* (OHP) dan media kaset rekaman dalam kemampuan pemahaman dongeng yang diperdengarkan pada siswa kelas VII SMP Negeri 13 Semarang, (2) hasil peningkatan kemampuan pemahaman menyimak dongeng pada siswa kelas VII SMP Negeri 13 Semarang dengan bantuan media boneka layar yang divisualisasikan dengan *Over Head Projektor* (OHP) dan media kaset rekaman.

Populasi dalam penelitian ini yaitu 239 siswa kelas VII SMP 13 Semarang dengan diambil sampelnya 80 siswa. Terbagi menjadi dua kelas yaitu ada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengambilan sampel ini berdasarkan teknik *Cluster Random Sampling*. Pada prinsipnya, kepada kedua kelompok dilaksanakan tiga tahap kegiatan yaitu pretes, perlakuan, dan postes. Pengambilan data dengan metode tes pilihan ganda berkaitan dengan materi dongeng. Data yang dikumpulkan diolah dengan analisis varians dan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilakukan pembelajaran pada siswa kelas VII SMP Negeri 13 Semarang pada kelompok eksperimen menggunakan perlakuan media boneka layar yang divisualisasikan dengan media

Over Head Projector (OHP) dan kelompok kontrol menggunakan media kaset, terlihat bahwa hasil belajar kedua kelompok tersebut menunjukkan adanya perbedaan secara signifikan. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji t yang diperoleh $t_{hitung} 2,910 > t_{tabel} 1,99$, untuk taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 39$ yang berada pada daerah penolakan H_0 ini berarti H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada siswa kelas VII SMP Negeri 13 Semarang pada kelompok eksperimen menggunakan perlakuan media boneka layar yang divisualisasikan dengan media *Over Head Projector* (OHP) lebih efektif dibandingkan kelompok kontrol media kaset rekaman.

Kemudian dari hasil analisis menunjukkan kemampuan awal menyimak kelas eksperimen mencapai 59,25 dan setelah pembelajaran menjadi 72,63. Rata-rata kelas kontrol awal mencapai 59,75 dan setelah pembelajaran rata-ratanya mencapai 66,50. Besarnya peningkatan kemampuan pemahaman menyimak hal-hal menarik cerita dongeng pada siswa kelas VII SMP Negeri 13 Semarang dengan bantuan media boneka layar yang divisualisasikan dengan *Over Head Projector* (OHP) sebesar 47,20 %. Peningkatan pembelajaran menyimak dongeng dengan media kaset sebesar 14,89 %.

Untuk itu disarankan (1) penggunaan media boneka layar yang divisualisasikan dengan media *Over Head Projector* (OHP) yang inovatif, unik, dan kreatif terbukti lebih efektif daripada media kaset dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam kemampuan pemahaman menyimak hal-hal menarik cerita dongeng yang diperdengarkan. Oleh karena itu, guru hendaknya mempertimbangkan penggunaan media ini saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas, (2) dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas, Guru diharapkan lebih inovatif mengembangkan variasi media pembelajaran dengan memanfaatkan media belajar agar siswa tidak jenuh terhadap pembelajaran di kelas agar tercipta pembelajaran di kelas yang kondusif dan menarik.