



**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBALAS PANTUN  
DENGAN METODE *IOC* BERBANTU MEDIA AUDIOVISUAL  
PADA SISWA KELAS IV SDN BRINGIN 02 SEMARANG**

**SKRIPSI**

disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan

Oleh:  
**ANIS SETIAWATI**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
NIM 1401411009

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2016**

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Anis Setiawati NIM 1401411009, dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbalas Pantun dengan Metode *IOC* Berbantu Media Audiovisual pada Siswa Kelas IV SDN Bringin 02 Semarang” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Rabu

tanggal : 2 Maret 2016

Semarang, 2 Maret 2016



## PENGESAHAN KELULUSAN

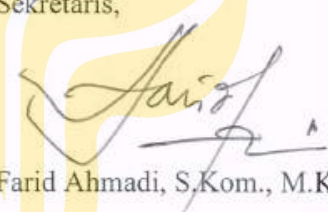
Skripsi atas nama Anis Setiawati NIM 1401411009, dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbalas Pantun dengan Metode *IOC* Berbantu Media Audiovisual pada Siswa Kelas IV SDN Bringin 02 Semarang” telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Rabu  
tanggal : 2 Maret 2016

Panitia Ujian Skripsi




Sekretaris,



Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.  
NIP 197701262008121003

The image shows the signature of the Secretary, Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

Penguji Utama,



Drs. Umar Samadhy, M.Pd.  
NIP 195604031982031003

The image shows the signature of the Main Examiner, Drs. Umar Samadhy, M.Pd. The text 'UNNES UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG' is visible in the background.

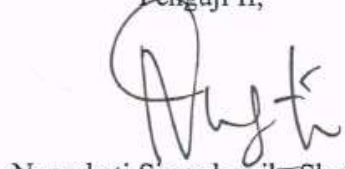
Penguji I,



Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd.  
NIP 196008061987031001

The image shows the signature of the Examiner I, Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd.

Penguji II,



Nugraheti Sismulyasir Sb, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198505292009122005

The image shows the signature of the Examiner II, Nugraheti Sismulyasir Sb, S.Pd., M.Pd.

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

### Moto:

1. “Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai dari satu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain.” (QS. Al Insyirah: 6-7)
2. “Barang siapa yang beriman kepada Allah dan Hari Akhir maka hendaklah ia berkata baik atau hendaklah ia diam.” (Muttafaqn ‘alaih: Al-Bukhari, no.6018 Muslim, no.47)
3. “Sebaik-baiknya manusia adalah yang bisa memberi manfaat kepada orang lain.” (HR. Bukhori Muslim)

### Persembahan:

Dengan mengucap rasa syukur atas segala nikmat dari Allah Swt.

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Ayah dan Ibu tercinta (Supardi dan Sukarti)

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, karena peneliti mendapat bimbingan dan kelancaran dalam menyelesaikan Skripsi dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbalas Pantun dengan Metode *IOC* Berbantu Media Audiovisual pada Siswa Kelas IV SDN Bringin 02 Semarang”. Skripsi diajukan sebagai syarat akademis dalam penyelesaian pendidikan S-I Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Proses penulisan skripsi ini, banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan dorongan kepada peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bantuan pelayanan khususnya dalam memperlancar penyelesaian skripsi ini.
4. Drs. Umar Samadhy, M.Pd., Dosen Penguji Utama, yang telah menguji dengan baik dan bijaksana.

5. Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd.,M.Pd., Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
6. Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd., Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
7. Mardiasuti, M.Pd. Kepala SDN Bringin 02 Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
8. Umi Haniah, S.Pd., M.Pd. Guru kelas IV SDN Bringin02 Semarang yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran ke arah perbaikan sangat diperlukan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.



Semarang,  
**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Peneliti

## ABSTRAK

**Setiawati, Anis.** 2015. *Peningkatan Keterampilan Berbalas Pantun dengan Metode IOC berbantu media Audiovisual pada Siswa Kelas IV SDN Bringin 02 Semarang*. Skripsi. Jurusan PGSD. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Nugraheti Sismulyasih SB,S.Pd., M.Pd., Pembimbing II Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd.

Berdasarkan observasi awal di kelas IV SDN Bringin 02 Semarang ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran bahasa Indonesia aspek keterampilan berbalas pantun. Guru belum menerapkan metode dan media pembelajaran pada aspek keterampilan berbalas pantun yang sesuai dengan kondisi siswa yang belum bisa berbalas pantun dan belum terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa rendah.

Rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimanakah peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran keterampilan berbalas pantun dengan metode *IOC* berbantu media audiovisual pada siswa kelas IV SDN Bringin 02 Semarang? Bagaimanakah perubahan perilaku siswa kelas IV SDN Bringin 02 Semarang dalam mengikuti pembelajaran berbalas pantun menggunakan metode *IOC* berbantu media audiovisual? Bagaimanakah peningkatan keterampilan berbalas pantun pada siswa kelas IV SDN Bringin 02 Semarang setelah dilakukan pembelajaran menggunakan metode *IOC* berbantu media audiovisual? Tujuan penelitian adalah meningkatkan keterampilan guru, perubahan perilaku siswa, dan keterampilan berbalas pantun dengan metode *IOC* berbantu media audiovisual pada siswa kelas IV SDN Bringin 02 Semarang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan metode *IOC* dengan dua siklus dan setiap siklusnya terdiri atas satu pertemuan. Penelitian ini terdiri atas dua siklus, setiap siklusnya satu kali pertemuan. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SDN Bringin 02 Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes.

Dari hasil penelitian ditemukan bahwa: (1) keterampilan guru siklus I memperoleh skor 29 kriteria baik, dan siklus II skor meningkat menjadi 36 kriteria sangat baik; (2) perubahan perilaku siswa siklus I memperoleh jumlah skor rata-rata 26,73 kriteria baik dan siklus II jumlah skor rata-rata meningkat menjadi 33,75 kriteria sangat baik. (3) keterampilan berbalas pantun siswa siklus I memperoleh ketuntasan klasikal 51,17% dengan kriteria cukup baik dan keterampilan berbalas pantun siswa siklus II sebesar 76,64% dengan kriteria baik.

Simpulan penelitian ini adalah metode *IOC* berbantu media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan guru, perubahan perilaku, dan keterampilan berbalas pantun siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Bringin 02 Semarang. Saran dari penelitian ini adalah guru dapat menggunakan metode dan media pembelajaran yang disesuaikan karakteristik siswa dan materi pembelajaran.

**Kata kunci** : berbalas pantun, *IOC*, audiovisual, SD



# DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>PENGESAHAN KELULUSAN</b> .....	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>PRAKATA</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	xiv
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan dan Pemecahan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kajian Teori.....	12
2.1.1 Pengertian dan Ragam Bahasa.....	12

2.1.2 Pengertian dan Ragam Sastra.....	14
2.1.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.....	17
2.1.4 Ruang Lingkup Mata Pelajaran bahasa Indonesia di SD.....	19
2.1.5 Keterampilan Berbicara.....	20
2.1.6 Hakikat Pantun.....	22
2.1.7 Berbalas Pantun.....	25
2.1.8 Aspek-aspek yang Dinilai dalam Berbalas Pantun.....	28
2.1.9 Belajar dan Pembelajaran.....	29
2.1.10 Metode Pembelajaran Kooperatif.....	35
2.1.11 Media Audiovisual.....	38
2.1.11 Penerapan Metode <i>IOC</i> berbantu media Audiovisual.....	40
2.1.13 Keterampilan Guru.....	44
2.1.14 Perubahan Perilaku.....	50
2.1.15 Pembelajaran bahasa Indonesia Aspek Keterampilan Berbalas Pantun dengan Metode <i>IOC</i> berbantu Media Audiovisual.....	53
2.2 Kajian Empiris.....	55
2.3 Kerangka Berpikir.....	58
2.4 Hipotesis Tindakan.....	59

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Rancangan Penelitian.....	60
3.2 Siklus Penelitian.....	63
3.3 Subjek Penelitian.....	69
3.4 Variabel Penelitian.....	69

3.5 Data dan Cara Pengumpulan Data.....	70
3.6 Teknik Analisis Data.....	77
3.7 Indikator Keberhasilan.....	81
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian.....	82
4.1.1 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I.....	83
4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II.....	98
4.1.3 Rekapitulasi Data Hasil Penelitian.....	113
4.2 Pembahasan.....	114
4.2.1 Pemaknaan Temuan Peneliti.....	114
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian.....	126
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan.....	128
5.2 Saran.....	130
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>132</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>135</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Ikhtisar Terminologi Pembelajaran dan Contohnya.....	31
Tabel 3.1	Pedoman Penskoran Penilaian Aspek Unsur-unsur Pantun.....	73
Tabel 3.2	KKM mata pelajaran bahasa Indonesia SDN Bringin 02.....	78
Tabel 3.3	Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa dalam %.....	78
Tabel 3.4	Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif.....	80
Tabel 4.1	Hasil Observasi Keterampilan Guru Pembelajaran Siklus I.....	83
Tabel 4.2	Klasifikasi Kriteria Nilai Keterampilan Guru Siklus I.....	84
Tabel 4.3	Hasil Observasi Perilaku Siswa Pembelajaran Siklus I.....	88
Tabel 4.4	Klasifikasi Kriteria Nilai Perilaku Siswa Siklus I.....	89
Tabel 4.5	Hasil Tes Keterampilan Berbalas Pantun dalam Proses Pembelajaran Siklus I.....	96
Tabel 4.6	Klasifikasi Kriteria Nilai Keterampilan Berbalas Pantun Siswa Siklus I.....	96
Tabel 4.7	Hasil Observasi Keterampilan Guru Pembelajaran Siklus II.....	99
Tabel 4.8	Klasifikasi Kriteria Nilai Keterampilan Guru Siklus II.....	99
Tabel 4.9	Hasil Observasi Perilaku Siswa Pembelajaran Siklus II.....	104
Tabel 4.10	Klasifikasi Kriteria Nilai Perilaku Siswa Siklus II.....	105
Tabel 4.11	Hasil Tes Berbalas Pantun Siswa dalam Proses pembelajaran Siklus II.....	111
Tabel 4.12	Klasifikasi Kriteria Nilai Keterampilan Berbalas Pantun Siswa	

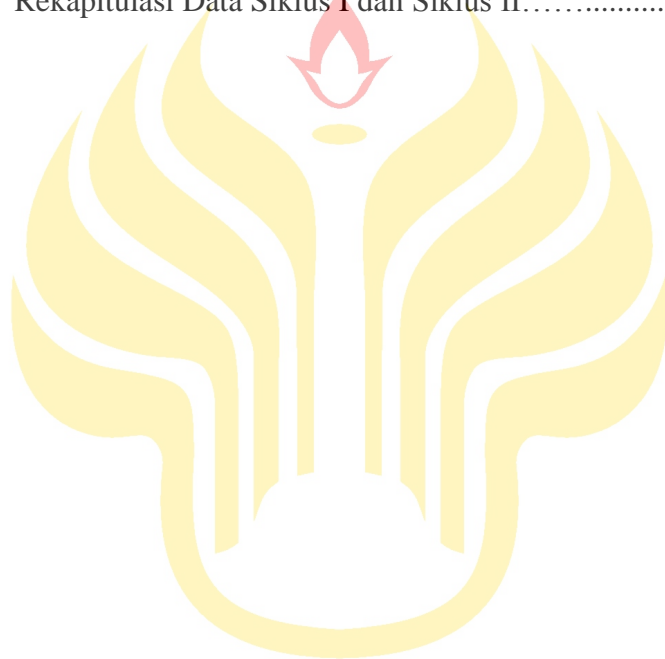
dalam Pembelajaran Siklus II.....	112
Tabel 4.13 Rekapitulasi Data Siklus I dan Siklus II.....	113



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	84
Diagram 4.2	Hasil Observasi Perilaku Siswa Siklus I.....	89
Diagram 4.3	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	100
Diagram 4.4	Hasil Observasi Perilaku Siswa Siklus II.....	105
Diagram 4.5	Rekapitulasi Data Siklus I dan Siklus II.....	114



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.2 Kerangka Berpikir.....	58
Bagan 3.1 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas.....	61



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pedoman Penetapan Indikator Kisi-kisi Lembar Observasi Keterampilan Guru .....	136
Lampiran 2	Pedoman Penetapan Indikator Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa .....	139
Lampiran 3	Kisi-kisi Instrumen Pengambilan Data.....	141
Lampiran 4	Lembar Observasi Keterampilan Guru.....	144
Lampiran 5	Lembar Observasi Siswa.....	148
Lampiran 6	Lembar Penilaian Keterampilan Berbalas Pantun.....	149
Lampiran 7	Catatan Lapangan.....	151
Lampiran 8	Pedoman Wawancara Siswa.....	153
Lampiran 9	Pedoman Angket Siswa.....	154
Lampiran 10	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	156
Lampiran 11	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	170
Lampiran 12	Rekapitulasi Data Hasil Observasi Keterampilan Guru.....	183
Lampiran 13	Rekapitulasi Data Hasil Observasi Perilaku Siswa Siklus I....	184
Lampiran 14	Rekapitulasi Data Hasil Observasi Perilaku Siswa Siklus II...	185
Lampiran 15	Hasil Evaluasi Keterampilan Berbalas Pantun Siswa Siklus I.....	186
Lampiran 16	Hasil Evaluasi Keterampilan Berbalas Pantun Siswa Siklus II.....	187



Lampiran 17 Surat Ijin Penelitian.....	188
Lampiran 18 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian.....	189
Lampiran 19 Catatan Lapangan Siklus I.....	190
Lampiran 20 Catatan Lapangan Siklus II.....	192
Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian.....	194



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Bahasa dipandang sebagai alat yang efektif untuk menciptakan peserta didik yang tangguh dan kompetitif. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa seharusnya bukan bertujuan untuk mengajarkan pengetahuan tentang bahasa, tetapi mengajarkan kemampuan melaksanakan berbagai tindakan dengan menggunakan bahasa sebagai alat utamanya, dalam rangka melaksanakan hubungan sosial dengan lingkungan sekitar. Kemampuan tersebut biasa disebut dengan istilah kemampuan komunikatif. Kemampuan inilah yang diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap upaya pencapaian tujuan pendidikan nasional, yaitu membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU Sisdiknas Pasal 4).

Bahasa merupakan alat komunikasi yang mengandung beberapa sifat yakni, sistematis, mana suka, ujar, manusiawi, dan komunikatif. Disebut sistematis karena bahasa diatur oleh sistem. Setiap bahasa mengandung dua sistem, yaitu sistem bunyi dan sistem makna. Bunyi merupakan suatu yang bersifat fisik yang dapat ditangkap

oleh panca indra kita. Tidak semua bunyi dapat diklasifikasikan, yaitu bunyi yang dapat digunakan atau digabungkan dengan bunyi lain sehingga membentuk satu kata. Bunyi inilah yang merangsang panca indra kita sehingga kita bereaksi. Bunyi yang menimbulkan reaksi inilah yang disebut ujaran (Faisal, dkk. 2009: 1.4).

Bahasa disebut *mana suka* karena unsur-unsur bahasa dipilih secara acak tanpa dasar. Tidak ada hubungan logis antara bunyi dan makna yang disimbolkannya. Sebagai contoh mengapa manusia yang baru lahir disebut *bayi* bukan *remaja*. Mengapa wanita yang masih muda disebut *gadis* bukan *nenek* atau sebaliknya. Kita tidak dapat memberi alasan pertimbangan apa kata itu disebut seperti itu, karena memang seperti itu kenyataannya. Itulah yang dimaksud dengan *mana suka*. Jadi, pilihan suatu kata disebut *gadis*, *nenek*, *bayi*, *remaja*, dan lain-lain itu ditentukan bukan atas dasar kriteria atau standar tertentu, melainkan secara *mana suka*. Bahasa disebut juga ujaran karena media bahasa yang terpenting adalah bunyi. Bahasa bersifat manusiawi karena bahasa menjadi berfungsi selama manusia yang mememanfaatkannya, bukan makhluk lainnya. Bahasa disebut sebagai alat komunikasi karena fungsi bahasa sebagai penyatu keluarga, masyarakat, dan bangsa dalam segala kegiatannya (Santosa 2010:1.2-1.3).

Dalam berkomunikasi, pengirim pesan mungkin menyampaikan pesan berupa pikiran, perasaan, fakta, kehendak dengan menggunakan lambang-lambang berupa bunyi-bunyi bahasa yang diucapkan. Dengan kata lain, dalam proses *encoding* si pengirim mengubah pesan menjadi bentuk-bentuk bahasa yang berupa bunyi-bunyi yang diucapkan. Selanjutnya pesan yang diformulasikan dalam wujud bunyi-bunyi

(bahasa lisan) tersebut disampaikan kepada penerima. Aktivitas tersebut biasa kita kenal dengan istilah *berbicara*. Di pihak lain, si penerima melakukan aktivitas *decoding* berupa pengubahan bentuk-bentuk bahasa yang berupa bunyi-bunyi lisan tersebut, kembali menjadi pesan. Aktivitas tersebut biasa kita sebut dengan istilah mendengarkan (*menyimak*) (Mulyati 2010:1.4).

Pantun merupakan karya sastra masyarakat melayu. Di samping itu, pantun juga menjadi alat komunikasi untuk mengungkapkan suatu keinginan. Agar pantun terdengar indah dan mampu menggugah perasaan pendengar maka pantun dibuat bersajak dan berirama. Bagi masyarakat pada zaman dahulu, pantun tidak hanya sebuah karya sastra lama saja. Pantun juga sebagai salah satu alat berkomunikasi dengan sesama. Banyak di antara mereka saling berbalas pantun dalam berkomunikasi. Hal ini menjadi bukti bahwa tingkat kebudayaan masyarakat pada masa itu sudah maju. Pada umumnya, masyarakat pada zaman dahulu saling berbalas pantun dengan orang yang sebaya umurnya. Orang tua berbalas pantun dengan orang tua dan anak-anak saling berbalas pantun dengan anak-anak pula (Lestari 2009:47-48).

Berdasarkan hasil observasi peneliti, melalui data dokumen dan hasil wawancara, ditemukan permasalahan pada mata pelajaran bahasa Indonesia, dalam pembelajaran berbalas pantun di kelas IV. Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia belum menggunakan strategi pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa untuk berbicara dan mengungkapkan pikirannya melalui pantun tersebut. Guru belum membimbing siswa untuk berbalas pantun dengan teknik yang benar. Selain itu media

yang digunakan kurang mendukung dalam upaya peningkatan keterampilan berbalas pantun. Akibatnya sebagian besar siswa kurang aktif dalam pembelajaran keterampilan berbalas pantun. Ketika guru memberikan pertanyaan berkaitan dengan pesan yang terkandung dalam pantun, hanya beberapa siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan guru kelas IV, yang menunjukkan nilai rata-rata hasil ulangan harian bahasa Indonesia aspek berbalas pantun belum mencapai KKM yang ditetapkan (70). Dari 32 siswa yang ada 20 siswa mendapat nilai dibawah KKM dan hanya 12 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di SDN Bringin 02 Semarang belum berhasil sehingga diperlukan perbaikan proses pembelajaran.

Melihat hasil pembelajaran dan kebutuhan masa kini seperti tersebut diatas, peneliti menetapkan tindakan untuk memperbaiki keterampilan berbalas pantun siswa. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode pembelajaran *IOC* berbantu media audiovisual.

Metode pembelajaran *IOC* diperkenalkan oleh Spencer Kagan (Aqib 2014:30). Metode pembelajaran ini merupakan salah satu metode dalam pendekatan informatif yang memfokuskan siswa untuk mencari pengetahuan dan informasi dengan baik. Strategi ini memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi pada waktu yang bersamaan. Metode ini dapat diterapkan untuk beberapa mata pelajaran, seperti ilmu pengetahuan sosial, agama, matematika, dan bahasa. Bahan pelajaran yang paling

cocok digunakan dengan teknik ini adalah bahan-bahan yang membutuhkan pertukaran pikiran dan informasi antarsiswa. Salah satu keunggulan strategi ini adalah adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi dengan singkat dan teratur. Selain itu, siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi (Huda 2014:246-247).

Dari pemaparan tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa metode *IOC* perlu dilaksanakan di kelas karena adanya struktur yang jelas sehingga memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi dengan singkat dan teratur, dapat memberikan banyak kesempatan siswa untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi, dapat berbagi informasi pada waktu yang bersamaan, dan menghasilkan pengetahuan bermakna bagi seluruh peserta didik melalui diskusi. Selain dengan metode pembelajaran, agar pembelajaran berbalas pantun menjadi lebih efektif, maka pembelajaran juga harus didukung dengan media pembelajaran yang tepat.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media audiovisual. Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Pembelajaran menggunakan media audiovisual akan membuat siswa menjadi lebih mudah untuk menerima dan mengingat materi pembelajaran. Audiovisual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal (Hamdani 2010:249).

Media audiovisual dapat dibagi menjadi dua jenis. Jenis pertama, dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam dalam satu unit, dinamakan media

audiovisual murni, seperti film gerak (*movie*) bersuara, televisi, dan video. Jenis kedua adalah media audiovisual tidak murni yakni apa yang kita kenal dengan *slide*, *opaque*, OHP, dan peralatan visual lainnya bila diberi unsur suara dari rekaman kaset yang dimanfaatkan secara bersamaan dalam satu waktu atau satu proses pembelajaran (Munadi 2013:113-114).

Jenis media audiovisual yang digunakan dalam penelitian ini adalah media audiovisual murni, yaitu video. Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok. Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, yaitu dengan mengatur jarak antara layar dan alat pemutar kaset (*video player*) (Daryanto 2012:86).

Kita perlu menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran karena media audiovisual memiliki kelebihan yang tidak dimiliki media yang lain. Alat-alat audiovisual dapat menyampaikan pengertian atau informasi dengan cara yang lebih konkret atau yang lebih nyata daripada yang dapat disampaikan oleh kata-kata yang diucapkan, cetak atau tulis. Dengan demikian, alat-alat audiovisual membuat suatu pengertian atau informasi menjadi lebih berarti. Kita lebih mudah dan lebih cepat belajar dengan melihat alat-alat sensori seperti gambar, bagan, contoh barang atau model. Sedangkan kemampuan berpikir abstrak hanya diperoleh dengan latihan dan dibangun dari pengalaman-pengalaman terdahulu dengan realita yang nyata. Dengan melihat dan sekaligus mendengar, kita dapat lebih cepat mengerti tentang apa yang

dimaksud oleh orang lain (orang yang memberi informasi). Sehingga keraguan atau salah pengertian dapat dihindari.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbalas Pantun dengan Metode *IOC* berbantu Media Audiovisual pada Siswa Kelas IV SDN Bringin 02 Semarang”.

## **1.2 RUMUSAN DAN PEMECAHAN MASALAH**

### **1.2.1 Rumusan Masalah**

#### **1.2.1.1 Rumusan Umum**

Bagaimanakah cara meningkatkan keterampilan berbalas pantun pada siswa kelas IV SDN Bringin 02 Semarang?

#### **1.2.1.2 Rumusan Khusus**

1.2.1.2.1 Bagaimanakah peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran keterampilan berbalas pantun dengan metode *IOC* berbantu media audiovisual pada siswa kelas IV SDN Bringin 02 Semarang?

1.2.1.2.2 Bagaimanakah peningkatan perubahan perilaku siswa kelas IV SDN Bringin 02 Semarang dalam mengikuti pembelajaran berbalas pantun menggunakan metode *IOC* berbantu media audiovisual?



1.2.1.2.3 Bagaimanakah peningkatan keterampilan berbalas pantun pada siswa kelas IV SDN Bringin 02 Semarang setelah dilakukan pembelajaran menggunakan metode *IOC* berbantu media audiovisual?

## 1.2.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan latar belakang, akar penyebab munculnya masalah, serta didasarkan pada kajian teori maka didapatkan alternatif pemecahan masalah yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *IOC* berbantu media audiovisual sebagai alternatif pemecahan masalah.

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan metode *IOC* berbantu media audiovisual adalah:

1.2.2.1 Diawali dengan pembentukan kelompok. Siswa kelas terdiri atas 32 siswa, guru membagi kelas menjadi 2 kelompok besar.

1.2.2.2 Tiap-tiap kelompok besar terdiri atas 2 kelompok, lingkaran dalam dengan jumlah anggota 8 dan kelompok lingkaran luar terdiri atas 8 siswa.

1.2.2.3 Guru mengatur sedemikian rupa pada masing-masing kelompok besar, yaitu anggota kelompok lingkaran dalam berdiri melingkar menghadap keluar dan anggota kelompok lingkaran luar berdiri menghadap ke dalam. Dengan demikian, antara anggota lingkaran dalam dan lingkaran luar saling berpasangan dan berhadap-hadapan.

1.2.2.4 Guru memberikan tugas pada tiap-tiap pasangan yang berhadap-hadapan itu.

1.2.2.5 Guru memberikan waktu secukupnya kepada tiap-tiap pasangan untuk saling berbalas pantun.

- 1.2.2.6 Setelah itu, guru meminta kepada anggota kelompok lingkaran dalam bergerak berlawanan arah dengan anggota kelompok lingkaran luar.
- 1.2.2.7 Setiap pergerakan akan terbentuk pasangan-pasangan baru yang wajib berbalas pantun dengan pasangan asal.
- 1.2.2.8 Pemaparan pesan yang terkandung dalam pantun tiap-tiap kelompok secara lisan.
- 1.2.2.9 Evaluasi pembelajaran berbalas pantun.

### **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

#### **1.2.2 Tujuan Umum**

Meningkatkan keterampilan berbalas pantun dengan metode *IOC* berbantu media audiovisual pada siswa kelas IV SDN Bringin 02 Semarang.

#### **1.2.3 Tujuan Khusus**

- 1.3.2.1 Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran keterampilan berbalas pantun dengan metode *IOC* berbantu media audiovisual pada siswa kelas IV SDN Bringin 02 Semarang.
- 1.3.2.2 Mendeskripsikan perubahan perilaku siswa kelas IV SDN Bringin 02 Semarang dalam mengikuti pembelajaran berbalas pantun menggunakan metode *IOC* berbantu media audiovisual

1.3.2.3 Mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbalas pantun pada siswa kelas IV SDN Bringin 02 Semarang setelah dilakukan pembelajaran menggunakan metode *IOC* berbantu media audiovisual.

## **1.4 MANFAAT PENELITIAN**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoretis dan praktis. Adapun manfaat teoretis dan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut. Sehingga dapat memberikan kontribusi untuk pembelajaran di kelas.

### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan mampu mendukung pengembangan teori pembelajaran khususnya aspek berbalas pantun dan meningkatkan interaksi belajar mengajar melalui metode *IOC* berbantu media audiovisual.

#### **1.4.1.1 Manfaat praktis**

Selain manfaat teoretis, penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi guru maupun sekolah. Sehingga mampu meningkatkan kinerja guru dan warga sekolah. Adapun manfaat praktis yang lebih rinci adalah sebagai berikut.

##### **1.4.1.1.1 Bagi Guru**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi tentang metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbalas pantun siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **1.4.1.1.2 Bagi Sekolah**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam memotivasi seluruh komponen sekolah untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 KAJIAN TEORI**

##### **2.1.1 Pengertian dan Ragam bahasa**

###### **2.1.1.1 Pengertian bahasa**

Bahasa merupakan alat komunikasi yang mengandung beberapa sifat yakni, sistematis, mana suka, ujar, manusiawi dan komunikatif. Disebut sistematis karena bahasa diatur oleh sistem. Setiap bahasa mengandung dua sistem yaitu sistem bunyi dan sistem makna. Bunyi merupakan suatu yang bersifat fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera kita. Bunyi yang menimbulkan reaksi disebut ujaran.

Bahasa disebut mana suka karena unsur-unsur bahasa dipilih secara acak tanpa dasar. Tidak ada hubungan logis antara bunyi dan makna yang disimbolkannya. Sebagai contoh mengapa manusia yang baru lahir disebut bayi bukan remaja. Mengapa wanita yang masih muda disebut gadis bukan nenek atau sebaliknya.

Bahasa disebut juga ujaran karena media bahasa yang terpenting adalah bunyi walaupun ada juga media tulisan. Bahasa disebut manusiawi karena bahasa menjadi berfungsi selama manusia yang memanfaatkannya, bukan makhluk lainnya. Bahasa disebut sebagai alat komunikasi karena fungsi bahasa sebagai penyatu keluarga, masyarakat, dan bangsa dalam segala kegiatannya.

### 2.1.1.2 Ragam bahasa

Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia (dalam Faisal, 2008:1.16-1.17) dikemukakan beberapa penggolongan ragam bahasa. Pertama, ragam menurut golongan penutur bahasa dan ragam menurut jenis pemakaian bahasa. Ragam yang ditinjau dari sudut pandang penutur terdiri atas: (a) ragam daerah, (b) ragam pendidikan, (c) dan sikap penutur.

Ragam daerah dikenal dengan nama logat atau dialeg. Logat daerah kentara karena tata bunyinya. Ciri khasnya meliputi tekanan, intonasi, panjang pendeknya bunyi bahasa membangun *aksen* yang berbeda-beda. Ragam pendidikan dapat dibagi atas ragam bahasa baku dan ragam bahasa tidak baku. Sedangkan ragam bahasa menurut sikap penutur mencakup sejumlah corak bahasa Indonesia yang masing-masing pada dasarnya tersedia bagi tiap-tiap pemakai bahasa. Ragam ini biasa disebut langgam atau gaya. Langgam atau gaya yang dipakai oleh penutur bergantung pada sikap penutur terhadap orang yang diajak berbicara. Sikap penutur dipengaruhi antara lain oleh umur dan kedudukan yang disapa, pokok persoalan yang hendak disampaikan, dan tujuan penyampaian informasinya.

## 2.1.2 Pengertian dan Ragam Sastra

### 2.1.2.1 Pengertian Sastra

Sastra berasal dari susastra, yang artinya indah dan bagus. Sastra terdiri atas tiga jenis, yakni drama, narasi, dan puisi. Ketiga jenis sastra masih dibagi lagi menjadi beberapa jenis lagi. Narasi dalam sastra terdiri atas cerpen, novel, dongeng,

dan lain-lain. Sedangkan puisi masih dibagi lagi menjadi puisi lama dan puisi baru. Puisi lama diantaranya pantun.

Sastra dibagi menjadi dua, yaitu sastra lisan dan sastra tulis. Sastra lisan yaitu sastra yang berkembang dari mulut ke mulut. Sastra lisan diwujudkan dalam bahasa lisan. Sastra lisan termasuk karya sastra lama (Kurniasari, 2014: 158).

#### 2.1.2.2 Ragam Sastra

Berdasarkan bentuknya, sastra terbagi atas empat bagian.

1. Prosa, yaitu bentuk sastra yang dilukiskan dalam bahasa yang bebas dan panjang dengan penyampaian secara naratif (bercerita). Contohnya novel dan cerpen.
2. Puisi, yaitu bentuk sastra yang dilukiskan dalam bahasa singkat, padat, serta indah. Dalam puisi lama, bentuknya selalu terikat oleh aturan-aturan baku, antara lain: jumlah larik tiap bait, jumlah suku kata atau kata dalam tiap-tiap larik, jola irama pada setiap larik atau bait, dan persamaan bunyi kata atau rima.
3. Prosa liris, yaitu sastra berbentuk puisi, namun isinya berupa cerita. Prosa liris dapat pula diartikan sebagai prosa yang dipuisikan.
4. Drama, bentuk sastra yang dilukiskan dalam bahasa bebas dan panjang serta dilukiskan dengan menggunakan dialog atau monolog.

#### 2.1.2.3 Bentuk-bentuk Karya Sastra Klasik

##### 1. Mantra

Mantra dianggap sebagai permulaan bentuk sastra klasik. Matra adalah bentuk puisi yang berupa gubahan bahasa yang diresapi oleh kepercayaan akandunia gaib.

Irama bahasa sangatlah dipentingkan dengan maksud untuk menciptakan nuansa magis. Matra timbul dari hasil imajinasi atas dasar kepercayaan animisme.

## 2. Pantun

Umumnya pantun merupakan sajak percintaan yang sering dibacakan pada waktu perayaan pernikahan. Bentuknya, terdiri dari empat baris. Kedua baris pertama disebut sampiran, yang memuat perumpamaan, ibarat, atau suatu ucapan yang tidak bermakna. Sampiran berfungsi sebagai penyelaras irama. Sementara itu, kedua baris terakhir merupakan isinya yang mungkin di dalamnya berupa nasihat, berisi kerinduan, sindiran, teka-teki, ataupun guyonan.

## 3. Pantun Berkait

Pantun berkait, pantun berantai, atau seloka adalah pantun yang terdiri atas beberapa bait. Pantun ini terdiri atas beberapa bait yang sambung-menyambung. Hubungannya sebagai berikut: baris kedua dan keempat pada bait pertama dipakai kembali pada baris pertama dari ketiga pada bait kedua. Demikianlah pula hubungan antara bait kedua dan ketiga, ketiga dan keempat, dan seterusnya.

## 4. Talibun

Talibun adalah pantun yang susunannya terdiri atas enam, delapan, atau sepuluh baris. Pembagian baitnya sama dengan pantun biasa, yakni terdiri atas sampiran dan isi. Jika talibun itu enam baris, maka tiga baris pertama merupakan sampiran dan tiga baris berikutnya merupakan isi.



## 5. Pantun Kilat

Pantun kilat atau karmina ialah pantun yang terdiri atas dua baris: baris pertama merupakan sampiran dan baris kedua isinya.

## 6. Gurindam

Gurindam sering juga disebut sajak peribahasa. Baris pertama umumnya berupa sebab (hukum, pendirian), sedangkan baris kedua merupakan jawaban atau dugaan. Gurindam yang terkenal ialah kumpulan gurindam karangan pujangga Melayu Klasik Raja Ali Haji dengan namanya, *Gurindam Dua Belas*. Gurindam tersebut terdiri atas dua belas pasal dan berisi kurang lebih 64 buah gurindam.

## 7. Syair

Syair merupakan bentuk puisi klasik yang merupakan pengaruh kebudayaan arab. Syair memiliki ciri-ciri sebagai berikut;

- (a) terdiri atas empat baris.
- (b) tiap baris terdiri atas 8 sampai 10 suku kata.
- (c) tidak memiliki sampiran dan isi, semuanya merupakan isi.
- (d) berirama akhir a-a-a-a.

## 8. Peribahasa

Peribahasa adalah kalimat atau kelompok perkataan yang tetap susunannya dan biasanya mengiaskan sesuatu maksud tertentu. Dalam khasanah sastra klasik, peribahasa merupakan salah satu jenis karya sastra yang masih dapat dijumpai dalam kehidupan masyarakat sekarang. Hal ini berbeda dengan mantra, pantun, atau gurindam, yang nyaris terlupakan.

## 9. Teka-teki

Teka-teki adalah cerita pendek yang menuntut adanya jawaban atas maksud dari cerita itu. Teka-teki hampir sama dengan soal cerita. Hanya saja dalam teka-teki, peranan nalar sering kali diabaikan. Yang dipentingkan adalah kemampuan si penebak dalam memahami arti kiasan atau ibarat yang dikemukakan dalam suatu cerita. Ciri lainnya bahwa dalam penyusunan teka-teki haruslah memperhatikan keindahan bahasanya. Dengan karakteristiknya yang seperti itulah, teka-teki bisa digolongkan ke dalam jenis sastra.

### 2.1.3 Pembelajaran bahasa Indonesia di SD

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang mengajarkan siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar. Komunikasi ini dapat dilakukan baik secara lisan maupun tulisan. Menurut Solchan (2011) bahasa Indonesia sebagai bahan pengajaran secara garis besar terdiri atas tiga komponen, yaitu: (1) kebahasaan, (2) kemampuan berbahasa, dan (3) kesastraan. Kompetensi kebahasaan terdiri atas dua aspek, yaitu: (a) struktur kebahasaan yang meliputi fonologi, morfologi, sintaksis, semantik kewacanaan, dan (b) kosa kata. Kemampuan berbahasa terdiri atas empat aspek, yaitu: (a) kemampuan mendengarkan/menyimak, (b) kemampuan membaca (kedua kemampuan ini bersifat reseptif), (c) kemampuan berbicara, dan (d) kemampuan menulis (kedua kemampuan terakhir ini bersifat produktif). Sedangkan menurut Ngalimun dan Noor (2014:5) Pengajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah pengajaran keterampilan berbahasa, bukan pengajaran tentang bahasa.

Selanjutnya tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Santosa (2010:19-20) bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi yaitu: (1) mendengarkan; siswa mendengarkan tanggapan secara kritis dengan pemahaman dan kepekaan terhadap gagasan, pendapat, dan perasaan orang lain dalam berbagai bentuk wacana lisan dan informasi yang didengar, (2) berbicara; siswa berbicara secara efektif untuk mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan, dalam berbagai sasaran sesuai dengan tujuan dan konteks pembicaraan, (3) membaca; siswa membaca beragam teks, menunjukkan pemahaman secara kritis terhadap gagasan pendapat dan perasaan baik tersurat maupun tersirat memanfaatkannya untuk berbagai tujuan serta gemar membaca berbagai jenis teks, (4) menulis; siswa menulis berbagai jenis karangan untuk berbagai tujuan dan pembaca dengan memperhatikan kosakata, ejaan, tanda baca struktur kalimat, dan paragraph secara efektif, (5) pemahaman penggunaan; siswa memahami penggunaan bahasa secara beragam tergantung pada tujuan dan konteks, serta menguasai komponen-komponen kebahasaan untuk mendukung penggunaan bahasa Indonesia, siswa mencintai, menghargai, dan menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan memahami bahwa Bahasa Indonesia mempunyai peran penting terhadap diri dan lingkungannya, dan (6) apresiasi sastra; siswa mampu mengapresiasi dan berekspresi sastra dalam berbagai jenis dan bentuk.

Dengan demikian pembelajaran bahasa Indonesia menurut peneliti merupakan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan siswa melalui beberapa kompetensi dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia, sehingga siswa terampil dalam

berkomunikasi, mengetahui tujuan mempelajari bahasa Indonesia serta dapat menumbuhkan rasa bangga dan menghargai bahasa Indonesia melalui sastra.

#### **2.1.4 Ruang Lingkup Mata Pelajaran bahasa Indonesia di SD**

Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia di SD meliputi empat keterampilan, yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Mendengarkan adalah keterampilan memahami bahasa lisan yang bersifat reseptif. Berdasarkan situasi, mendengarkan dibagi menjadi dua jenis, mendengarkan secara interaktif dan mendengarkan secara noninteraktif. Berbicara adalah keterampilan bahasa lisan yang bersifat produktif. Berdasarkan situasi keterampilan berbicara dibagi menjadi tiga jenis, yaitu secara interaktif, semi interaktif, dan noninteraktif. Membaca adalah keterampilan reseptif bahasa tulis, yang meliputi kemampuan menggunakan berbagai jenis bacaan untuk memahami wacana berupa petunjuk, teks panjang, dan berbagai karya sastra untuk anak. Menulis adalah keterampilan produktif dengan menggunakan tulisan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi (Mulyati 2010).

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu. a. Keterampilan menyimak (*listening skills*); b. Keterampilan berbicara (*speaking skills*); c. Keterampilan membaca (*reading skills*); dan d. Keterampilan menulis (*writing skills*). Antara keterampilan satu dengan yang lainnya memiliki hubungan yang erat. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya kita melalui hubungan urut yang teratur mula-mula pada masa kecil kita belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara,

sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan, merupakan catur tunggal (Tarigan, 2008:1).

Sejalan dengan itu, Saddhono, (2014:84) menyatakan bahwa berbicara sebagai keterampilan berbahasa berhubungan dengan keterampilan berbahasa yang lain. Kemampuan berbicara berkembang pada kehidupan anak apabila didahului oleh keterampilan menyimak. Keterampilan berbicara memanfaatkan kosakata yang pada umumnya diperoleh anak melalui kegiatan menyimak dan membaca.

### **2.1.5 Keterampilan Berbicara**

Bahasa merupakan alat komunikasi yang umum dalam masyarakat. Tidak ada masyarakat dimana pun mereka tinggal yang tidak memiliki bahasa. Bagaimanapun wujudnya, setiap masyarakat pastilah memiliki bahasa sebagai alat komunikasi. Sekalipun di antara kita yang membayangkan tulisan bila mendengarkan pembicaraan tentang bahasa, tetapi bahasa sebenarnya adalah ucapan. Bahasa diucap dan didengar, bukan ditulis dan dibaca, di samping tetap ada yang diucap dan didengarkan.

Seseorang yang memiliki kemampuan berbicara akan lebih mudah dalam menyampaikan ide atau gagasan kepada orang lain, keberhasilan menggunakan ide itu, sehingga dapat diterima oleh orang yang mendengarkan atau yang diajak bicara. Sebaliknya, seseorang yang kurang memiliki kemampuan berbicara akan mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide gagasannya kepada orang lain.

Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup dalam kelompok. Anggota dalam kelompok tersebut selalu berinteraksi. Untuk berinteraksi (berkomunikasi) manusia

memerlukan alat, yaitu bahasa yang dapat dilakukan secara lisan maupun tertulis. Untuk dapat berkomunikasi secara lisan dengan efektif diperlukan kemampuan menyimak dan berbicara.

Bahasa lisan adalah alat komunikasi berupa simbol yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Saluran untuk memindahkannya adalah udara. Selanjutnya simbol yang disalurkan lewat udara diterima oleh komunikan. Karena simbol yang disampaikan itu dipahami oleh komunikan, ia dapat menerima pesan yang disampaikan oleh komunikator.

Tahap selanjutnya, komunikan memberi umpan balik sebagai reaksi yang timbul setelah komunikan memahami pesan. Reaksi dapat berupa jawaban atau tindakan. Dengan demikian, komunikan yang berhasil ditandai oleh adanya interaksi antara komunikator dengan komunikan.

Kehidupan kita sehari-hari tidak lepas dari kegiatan berbicara atau berkomunikasi antara seseorang atau dalam satu kelompok dan kelompok yang lain. Brown dan Yule (dalam Santosa 2010) menyatakan bahwa berbicara dapat diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan. Sedangkan menurut Tarigan (2008) berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari.

Ngalimun dan Noor (2014:55) mengungkapkan bahwa berbicara merupakan sarana utama untuk membina saling pengertian, komunikasi timbal balik, dengan

menggunakan bahasa sebagai medianya. Kegiatan berbicara di dalam kelas, bahasa mempunyai aspek komunikasi dua arah, yakni antara pembicara dengan pendengarnya secara timbal balik. Dengan demikian, latihan berbicara harus terlebih dahulu didasari oleh: (a) kemampuan mendengarkan, (b) kemampuan mengucapkan, dan penguasaan (relatif) kosa kata.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti berpendapat bahwa berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran secara lisan dan bahasa sebagai medianya. Berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang didahului oleh keterampilan menyimak. Jadi, dari apa yang disimak oleh seorang anak akan mempengaruhi perkembangan kosa kata yang tergambar melalui bahasa lisan.

## **2.1.6 Hakikat Pantun**

### **2.1.6.1 Pengertian dan Ciri-ciri Pantun**

Pantun merupakan bentuk puisi asli Indonesia (Melayu). Namun, istilah pantun pernah menjadi perdebatan sebagai pengamat sastra. Sebagian dari mereka menyatakan bahwa kata pantun berarti misal, seperti, umpama. Namun ada sebagian orang menyatakan bahwa kata pantun berasal dari bahasa Jawa, yaitu pantun atau pari. Baik pantun maupun pari sama-sama berarti padi dalam bahasa Indonesia (Melayu). Pendapat yang menyatakan bahwa kata pantun berasal dari bahasa Jawa

dikuatkan oleh adanya salah satu jenis puisi lisan Jawa yang mirip pantun. Dalam kesusastran Jawa, ikatan puisi yang mirip dengan pantun dinamakan *parikan*.

Ada sebuah pendapat yang menyatakan bahwa parikan berasal dari kata rik yang bisa dibandingkan dengan larik yang berarti baris atau menderetkan. Fungsi parikan tidak jauh beda dengan pantun, yaitu untuk melukiskan perasaan cinta, alat untuk menyindir, sebagai lelucon dan sebagainya. Parikan lazim digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana halnya pantun, dalam parikan juga dikenal istilah sampiran.

Meskipun ada perbedaan pendapat dari para ahli mengenai asal-usul kata pantun, salah satu hal yang perlu digarisbawahi adalah bahwa parikan dan pantun merupakan gubahan yang diuntai atau diikat oleh ikatan-ikatan tertentu. Ikatan-ikatan inilah yang membedakan dengan bentuk karya sastra lisan yang lain dan merupakan ciri khas yang mudah dikenali.

Pantun terbagi atas dua bagian, yaitu bagian sampiran dan isi. Sampiran (dua larik pertama) merupakan pengantar menuju isi pantun, yaitu pada larik berikutnya. Umumnya larik-larik dalam dua larik pertama (sampiran) hanya memiliki hubungan persamaan bunyi dengan larik ketiga dan keempat dan tidak memiliki hubungan makna. Adapun ciri-ciri pantun adalah sebagai berikut:

1. Setiap untai (bait) terdiri atas empat larik (baris).
2. Banyaknya suku kata tiap larik sama atau hampir sama (biasanya terdiri atas 8-12 suku kata).
3. Pola sajak akhirnya adalah ab-ab.



4. Larik pertama dan kedua disebut sampiran, sedangkan larik ketiga dan keempat disebut isi pantun (makna, tujuan, dan tema pantun).

Adapun dalam pantun, pikiran dan atau perasaan itu dituangkan dalam tiga hal, yaitu irama, bunyi, dan isi. Namun, ketiga hal ini (irama, bunyi, dan isi) tidak selalu hadir bersama-sama dalam sebuah pantun. Hanya irama yang selalu ada dalam setiap pantun.

Terlepas dari masalah apakah ada hubungan makna antara sampiran dan isi, satu hal yang harus diakui bahwa isi pantun merupakan hal yang sangat penting. Isi pantun dianggap penting karena isi pantun mengandung pesan yang ingin disampaikan oleh si pemantun (penutur pantun). Dengan demikian, membahas pesan apa yang terkandung dalam sebuah pantun adalah jauh lebih penting daripada sekadar memperdebatkan apakah ada hubungan makna antara sampiran dan isi.

#### 2.1.6.2 Jenis-jenis Pantun

Berdasarkan maksud/isi/temanya pantun dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu pantun anak-anak, pantun remaja/dewasa, dan pantun orang tua. Masing-masing kelompok menunjukkan kekhasan tema sesuai dengan perilaku pemiliknya. Pantun anak-anak menggambarkan dunia anak-anak yang biasanya berisi rasa senang dan sedih. Oleh karena itu, jenis pantun anak dibagi dua, yaitu pantun bersuka cita dan pantun berduka cita.

Pantun remaja atau dewasa berisi kehidupan remaja/dewasa. Oleh karena itu, H.C. Klinkert menyebut pantun sebagai *minnezangen* (lagu cinta kasih). Pantun

remaja atau dewasa dibagi beberapa jenis, yaitu pantun perkenalan, pantun berkasih-kasih/percintaan, dan pantun perceraian/perpisahan.

Sedangkan pantun orang tua berisi pendidikan dan ajaran agama. Pantun jenis ini dibagi menjadi beberapa macam, di antaranya pantun nasihat, pantun adat, pantun agama, pantun budi, pantun kepahlawanan, pantun kias, dan pantun peribahasa.

Berdasarkan tema-tema tersebut, pantun digunakan sesuai dengan kebutuhan atau posisi masing-masing kelompok masyarakat. Pantun anak-anak biasanya dipakai saat bermain atau digumamkan saat sedih. Pantun remaja atau dewasa, khususnya pantun muda (pantun cinta kasih), digunakan untuk bersilat lidah dalam memandu cinta kasih. Pantun orang tua dipakai dalam pertemuan adat sebagai selingan penegas dalam berdialog atau berdebat. Selain itu, pantun orang tua juga digunakan sebagai kias dan ibarat ketika orang tua menasihati anak/cucunya.

### **2.1.7 Berbalas Pantun**

Pada zaman dahulu, bagi masyarakat melayu peran pantun sangat penting. Selain dalam upacara adat, pantun sering digunakan dalam percakapan sehari-hari, khususnya oleh orang tua. Jika pembicaraan mengarah ke nasihat, maka pantun-pantun nasihat akan meluncur dari bibirnya. Jika percakapan bersifat kelakar dan senda gurau, pantun-pantun bernada jenaka atau sindiran yang akan dilantunkan.

Karena begitu luas kesempatan untuk berpantun, mau tidak mau orang akan mempersiapkan diri untuk dapat berpantun. Mereka akan berusaha untuk menciptakan pantun sendiri maupun menghafal pantun-pantun yang sudah ada.

Semakin tua umur dan semakin tinggi status sosial seseorang, maka semakin dia dituntut untuk menguasai pantun dengan tema tertentu. Sebagai pemangku atau pemuka adat, dia harus menguasai pantun adat. Sebagai orang yang dituakan, dia harus menguasai pantun nasihat. Sebagai tokoh agama, dia harus menguasai pantun agama.

Para remaja Melayu zaman dulu pun dituntut untuk menguasai pantun agar tidak menjadi bahan ejekan atau tertawaan dalam pergaulan, terutama dalam kesempatan berbalas pantun antara muda-mudi. Acara berbalas pantun ini biasanya disisipkan dalam berbagai acara di mana seorang pemuda berkesempatan untuk berbalas pantun dengan seorang gadis. Tidak jarang acara berbalas pantun ini berakhir dengan ikatan pertunangan dan perkawinan.

Mengingat berbalas pantun merupakan salah satu acara yang ditunggu-tunggu, pada zaman dahulu sejak menginjak usia remaja orang melayu sudah dibiasakan mengikuti berbagai kegiatan berpantun. Dalam berbagai acara, mereka diberi kesempatan untuk ikut “menjual” dan membeli “pantun”. Dengan demikian, kreativitas mereka dalam berpantun dapat berkembang. Keberanian mereka untuk tampil di depan umum pun kian terasah.

Saat ini tradisi berpantun di kalangan remaja memang tidak segegar dahulu. Remaja sekarang menganggap pantun hanya sebagai hiburan. Hal ini membuat generasi muda sekarang tidak merasa wajib mewarisi dan mengembangkan seni berpantun. Toh berpantun tidak lebih dari sekadar hiburan di tengah sekian banyak pilihan hiburan yang ada saat ini.

Meskipun demikian, tetap saja kita berbangga karena di antara puisi Melayu klasik yang lain, pantun adalah jenis puisi lama yang relatif masih lestari hingga saat ini. Jika zaman dahulu kegiatan berpantun dilakukan dalam upacara adat, saat berbual atau mengobrol, saat bercerita atau mendongeng sebelum tidur, dalam acara berbalas pantun, saat menyenandungkan anak dalam buaian, dan aktivitas lain dalam lingkup yang terbatas, kini kegiatan berpantun pun masih ada, tentu dengan media yang sedikit berbeda.

Upaya untuk melestarikan pantun juga pernah digelar sekian tahun silam, tepatnya pada tanggal 25-29 April 2008. Acara tersebut bertajuk Festival Pantun Serumpun dan digelar di Taman Ismail Marzuki, Jakarta. Acara Festival Pantun Serumpun yang digagas oleh Yayasan Panggung Melayu (YPM) tersebut diikuti oleh banyak daerah, antara lain Banjarmasin, Bengkalis, Brunei Darussalam, DKI Jakarta, Kabupaten Pontianak, Kota Pontianak, Lingga, Medan, dan Samarinda. Kegiatan yang baru pertama kali dilaksanakan di Indonesia ini diisi dengan sejumlah kegiatan selama sepekan, di antaranya Lomba Berbalas Pantun Terlama, Cerdas Cermat Pantun, Opera Pantun, serta mengukuhkan kota Tanjungpinang sebagai negeri pantun.

Kenyataan di atas menunjukkan bahwa sebenarnya pantun masih diminati oleh masyarakat. Oleh karena itu, berbagai upaya untuk melestarikan pantun perlu dilakukan. Sehingga, salah satu khazanah budaya kita tidak akan hilang atau punah ditelan arus budaya modern.

### 2.1.8 Aspek-aspek yang Dinilai dalam Berbalas pantun

Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, maka si pembicara harus memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan; dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengarnya. Sebagai bagian dari kemampuan berbahasa yang aktif-produktif, kemampuan berbicara menuntut penguasaan terhadap beberapa aspek dan kaidah penggunaan bahasa. Dengan demikian, berbicara merupakan bagian dari kemampuan berbahasa yang aktif-produktif.

Sebagai bagian dari kemampuan berbahasa yang aktif-produktif, kemampuan berbicara menuntut penguasaan terhadap beberapa aspek dan kaidah penggunaan bahasa. Dalam tes keterampilan berbicara, perbedaan atau tingkatan kognitif tidak perlu dipaksakan. Dalam kegiatan berbicara, berbagai tingkat daya kognitif itu membentuk satu kebulatan. Wujudnya adalah ketepatan dan kelancaran berbahasa dengan kualitas gagasan yang memadai. Kemampuan berbicara yang demikian tidak perlu dipersalahkan mengungkapkan kemampuan kognitif yang mana (Wahyuni, 2012: 31-32).

Dalam pembelajaran berbalas pantun ada beberapa aspek yang digunakan dalam penilaian, di antaranya adalah (1) mengucapkan pantun dengan lafal dan intonasi yang tepat, (2) menentukan sampiran dan isi pantun, (3) menyebutkan jenis-jenis pantun, dan (4) berbalas pantun dengan teman. Penilaian dilakukan secara terpadu pada penilaian proses dan penilaian hasil. Penilaian proses meliputi perilaku

peserta didik selama mengikuti pembelajaran, sedangkan penilaian hasil diperoleh dari evaluasi secara lisan oleh peserta didik.

### **2.1.9 Belajar dan Pembelajaran**

Adapun menurut pandangan teori konstruktivisme belajar adalah upaya untuk membangun pemahaman atau persepsi atas dasar pengalaman yang dialami siswa, oleh sebab itu belajar menurut pandangan teori ini merupakan proses untuk memberikan pengalaman nyata bagi siswa. Ada tiga potensi yang harus diubah melalui belajar, yaitu potensi intelektual (kognitif), potensi moral kepribadian (afektif) dan keterampilan mekanik/otot (psikomotorik).

Sedangkan mengajar adalah kemampuan mengondisikan situasi yang dapat dijadikan proses belajar bagi siswa. Oleh sebab itu, mengajar tidak harus terikat ruang/tempat atau waktu. Inti mengajar adalah kemampuan guru mendesain situasi dan kondisi yang dapat mendukung praktik belajar siswa secara utuh, tepat, dan baik.

Pengertian mengajar menurut Usman (dalam Aqib 2014) adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa belajar mengajar adalah serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif, untuk mencapai tujuan tertentu, dengan cara memberikan pengalaman nyata bagi siswa melalui proses pembelajaran.

Proses belajar mengajar (pembelajaran) adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Kemampuan mengelola pembelajaran merupakan syarat mutlak bagi guru agar terwujud kompetensi profesionalnya. Konsekuensinya, guru harus memiliki pemahaman yang utuh dan tepat terhadap konsepsi belajar dan mengajar.

### 1. Konsep Belajar

Banyak pengertian belajar telah dikemukakan oleh para ahli. Salah satu di antaranya ialah menurut Gagne (dalam Winataputra 2003: 2.3) belajar adalah suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Dari pengertian tersebut, terdapat tiga atribut pokok (ciri utama) belajar, yaitu proses, perubahan perilaku, dan pengalaman.

### 2. Strategi Pembelajaran

Gilstrap and Martin (dalam Suyono dan Hariyanto, 2014:22) menyatakan bahwa strategi belajar pada hakikatnya sama dengan metode mengajar. Penggunaan berbagai metode mengajar yang dipahami kekuatan dan kelemahannya, serta disesuaikan dengan berbagai pokok bahasan/topik pembelajaran, pada hakikatnya merupakan penerapan strategi belajar.

Tabel 2.1: Ikhtisar Terminologi Pembelajaran dan Contohnya

No.	Terminologi	Deskripsi	Contoh	Keterangan
1.	Pendekatan pembelajaran	Latar pedagogis dan psikologis	Pendekatan CBSA (Cara	Filosofi yang digunakan

		yang dilandasi filosofi pendidikan tertentu yang dipilih agar tujuan pembelajaran dapat tercapai atau dapat didekati secara optimal.	Belajar Siswa Aktif), pendekatan keterampilan proses, pendekatan salingtemas (sains, teknologi, dan masyarakat), pendekatan kontekstual	adalah konstruktivisme dengan implementasi student-based learning
2.	Strategi pembelajaran	Rangkaian kegiatan terkait dengan pengelolaan siswa, pengelolaan lingkungan belajar, pengelolaan sumber belajar, dan penilaian untuk mencapai tujuan pembelajaran.	Colin Marsh (2005) hanya menetapkan dua macam strategi, yakni <i>teacher-centered</i> dan <i>student-centered</i>	Inquiri, Riset/kajian pustaka, permainan simulasi, Bermain peran/sosio drama, pusat/pojok belajar, belajar dengan bantuan komputer, belajar bebas, konstruktivisme, pembelajaran kooperatif
3.	Metode pembelajaran	Langkah-langkah atau prosedur pembelajaran, termasuk penilaian, dalam rencana pembelajaran	Metode eksperimen, metode diskusi, metode karyawisata, metode	Colin Mars (2005) menganggap pengertian metode pembelajaran sama saja



		agar tujuan pembelajaran tercapai.	projek, metode pembelajaran kooperatif	dengan strategi pembelajaran
4.	Model pembelajaran	Model yang dipilih dalam rencana pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dilaksanakan dengan suatu sintak (langkah-langkah yang sistematis dan urut) tertentu.	-	-
5.	Teknik pembelajaran	Implementasi metode pembelajaran yang secara nyata berlangsung di dalam kelas, merupakan kiat atau taktik untuk mencapai tujuan pembelajaran	Teknik percobaan berujung terbuka pada metode eksperimen ( <i>open-ended experiment</i> ), teknik deduktif, teknik induktif	Merupakan penjabaran dari strategi pembelajaran

Menurut Anitah,dkk. (2009) strategi pembelajaran yang efektif adalah strategi pembelajaran yang sesuai dengan komponen pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki kemampuan memilih strategi pembelajaran. Selanjutnya, faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih strategi pembelajaran antara lain:

## 1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran menyangkut tiga kelompok perilaku, yakni pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Untuk masing-masing kelompok perilaku, yakni pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Untuk masing-masing kelompok perilaku diperlukan penggunaan strategi pembelajaran yang berbeda sesuai dengan aspek kegiatan pembelajaran tersebut.

## 2. Bahan Pelajaran

### a) Fungsi Bahan Ajar

Menurut Hamdani (2011: 121) bahan ajar merupakan bagian dari sumber belajar. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan atau materi yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Penggunaan bahan ajar berfungsi sebagai berikut:

- (1) pedoman guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa;
- (2) pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasainya; dan
- (3) alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

### b) Ruang lingkup bahan ajar

Sebelum menentukan materi pembelajaran, terlebih dahulu perlu diidentifikasi aspek-aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar memerlukan jenis materi yang

berbeda-beda dalam kegiatan pembelajaran. Ruang lingkup bahan ajar mencakup: a) judul, mata pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tempat; b) petunjuk belajar; c) kompetensi yang akan dicapai; d) informasi pendukung; e) latihan-latihan; f) petunjuk kerja; dan g) evaluasi

### 3. Siswa

Yang paling berkepentingan dalam proses pembelajaran adalah siswa, mengingat tujuan yang harus dicapai dari proses tersebut ialah perubahan perilaku siswa. Oleh karena, di dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran, faktor siswa tidak boleh diabaikan. Setelah kita menetapkan strategi pembelajaran yang dipilih, sebaiknya menggunakan pilihan berdasarkan pertimbangan tujuan dan materi atau bahan pelajaran.

### 4. Guru

Menurut Anitah, dkk. (2009), setiap guru memiliki kelebihan dan keterbatasan. Sebagai contoh, pada saat menjelaskan, guru dapat menarik perhatian siswa. Namun, ada pula guru yang belum mampu menarik perhatian siswa meskipun menggunakan strategi pembelajaran yang sama. Hal tersebut dapat menjadi pertimbangan kita dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran.

### 5. Sarana (Alat dan Sumber), Waktu, dan Ruangan

Menurut Anitah, dkk. (2009: 1.39), alat yang menjadi pertimbangan kita dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran ialah media pembelajaran. Jumlah dan karakteristik alat peraga dapat dijadikan bahan pertimbangan kita, dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran. Selanjutnya, di samping ketersediaan sarana

(alat dan sumber belajar) tersebut, waktu yang tersedia juga dapat menjadi pertimbangan guru dalam menentukan strategi pembelajaran.

### 2.1.9 Metode Pembelajaran Kooperatif

Rusman (2013: 202) Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan Sedangkan Sanjaya (dalam Hamdani, 2011: 30-31) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Adapun ciri-ciri pembelajaran kooperatif menurut Ibid (dalam Hamdani, 2011) antara lain: (a) anggota memiliki peran; (b) terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa; (c) setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas cara belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya; (d) guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok; (e) guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

#### 2.1.9.1 Metode *Inside-Outside Circle* (IOC)

Metode pembelajaran sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Selain itu metode pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk mencari pengetahuan dan informasi yang diinginkan. Huda (2014) menyebutkan jenis-jenis metode pembelajaran dalam pendekatan informatif sebagai berikut. (1) SQ3R; (2) *Inside-Outside Circle*; (3) Tari Bambu; (4) *Make a Match*; (5) *Improve*; (6) *Superitem*; dan (7) *Hibrid*.

Metode *Inside-Outside Circle* (IOC) atau Lingkaran dalam Lingkaran luar dikembangkan pertama kali oleh Spencer Kagan (1990). Metode ini memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi pada waktu yang bersamaan. Metode ini dapat diterapkan untuk beberapa mata pelajaran, seperti ilmu pengetahuan sosial, agama, matematika, dan bahasa (Huda 2014:247).

#### 2.1.9.2 Kelebihan Metode *Inside-Outside Circle* (IOC)

Setiap metode pasti memiliki kelebihan melalui penggunaannya dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan metode *Inside-Outside Circle* (IOC) adalah adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi dengan singkat dan teratur. Selain itu, siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi (Huda 2014:247). Sedangkan menurut Shoimin (2014:90) kelebihan metode *IOC* antara lain: (a) tidak ada bahan spesifikasi yang dibutuhkan untuk strategi sehingga dapat dengan mudah dimasukkan ke dalam pelajaran, (b) kegiatan ini dapat membangun sifat kerja sama antarsiswa, dan (c) mendapatkan informasi yang berbeda pada saat bersamaan.

#### 2.1.9.3 Langkah-langkah Metode *IOC*

Sintak metode *IOC* menurut Huda (2014:247-248) bisa dilakukan berdasarkan jumlah siswa dalam lingkaran sebagai berikut.

- (a) Separuh kelas (atau seperempat jika jumlah siswa terlalu banyak) berdiri membentuk lingkaran kecil, mereka berdiri melingkar menghadap keluar.

Sepuluh lagi membentuk lingkaran besar, mereka berdiri menghadap ke dalam. Pola bentukan dari kedua lingkaran ini adalah: siswa-siswa dalam lingkaran kecil akan berada di dalam lingkaran siswa-siswa yang membentuk lingkaran besar, sehingga setiap siswa dalam lingkaran kecil nantinya akan berhadapan dengan siswa yang berada di lingkaran besar. Masing-masing akan menjadi pasangan.

- (b) Misalnya, anggap saja dalam satu ruangan terdapat 30 siswa. Siswa 1-15 membentuk lingkaran dalam, sedangkan siswa 16-30 membentuk lingkaran luar. Siswa 1 akan berhadapan dengan siswa 16; siswa 2 akan berhadapan dengan siswa 17; dan begitu seterusnya dalam bentuk lingkaran.
- (c) Setiap pasangan siswa dari lingkaran kecil dan besar saling berbagi informasi. Siswa yang berada di lingkaran kecil (dalam) dipersilakan memulai terlebih dahulu. Pertukaran informasi bisa dilakukan oleh semua pasangan dalam waktu yang bersamaan namun tetap dengan nada bicara yang tenang (tidak terlalu keras). Setelah itu, siswa yang berada di lingkaran besar (lingkaran luar) dipersilakan untuk berbagi informasi.
- (d) Kemudian siswa yang berada di lingkaran kecil diam di tempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah perputaran jarum jam. Dengan cara ini, masing-masing siswa mendapatkan pasangan baru untuk berbagi informasi lagi dan lagi.
- (e) Kemudian giliran siswa yang berada di lingkaran besar untuk membagikan informasi. Demikian seterusnya.

## 2.1.10 Media Audiovisual

### 2.1.10.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak pengertian. Ely (dalam Hamdani 2010) menyatakan bahwa media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Sedangkan Arsyad(2011:3) mengemukakan bahwa secara khusus media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Hamdani (2010), secara garis besar media pembelajaran terbagi atas: (a) media audio; (b) media visual; (c) media audio-visual; (d) orang (*people*); (e) bahan (*materials*); (f) alat (*device*); (g) teknik (*technic*); dan (h) latar (*setting*).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut penulis berpendapat bahwa media merupakan perantara atau alat yang membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran terbagi atas media audio, media visual, media audiovisual, orang, bahan, alat, teknik, dan latar.

### 2.1.10.2 Pengertian Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Pembelajaran menggunakan media audio-visual akan membuat siswa menjadi lebih mudah untuk menerima dan mengingat materi

pembelajaran. Audiovisual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal (Hamdani 2010:249). Menurut Munadi (2013:113-114) media audiovisual dapat dibagi menjadi dua jenis. Jenis pertama, dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam dalam satu unit, dinamakan media audiovisual murni, seperti film gerak (*movie*) bersuara, televisi, dan video. Jenis kedua adalah media audiovisual tidak murni yakni apa yang kita kenal dengan slide, opaque, OHP, dan peralatan visual lainnya bila diberi unsur suara dari rekaman kaset yang dimanfaatkan secara bersamaan dalam satu waktu atau satu proses pembelajaran. Menurut Daryanto (2012:86) video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok.

Dari paparan diatas peneliti berpendapat bahwa media audiovisual adalah media yang menggabungkan antara media audio dan media visual untuk memanfaatkan indera pengelihatan dan pendengaran untuk memudahkan pengertian tentang kata-kata yang ditulis atau diucapkan. Selain itu media audiovisual yang berbentuk video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran berkelompok.

#### 2.1.10.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Audiovisual dalam Pembelajaran

Kita perlu menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran, karena media audiovisual memiliki kelebihan yang tidak dimiliki media yang lainnya. Media audiovisual yang digunakan dalam penelitian ini adalah media video. Media video memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media video antara lain: (a) dapat



menstimulasi efek gerak; (b) dapat diberi suara maupun warna; (c) tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajiannya; dan tidak memerlukan ruangan gelap dalam penyajiannya. Sedangkan kekurangan dari media video antara lain: (a) memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya; (b) memerlukan tenaga listrik; dan (c) memerlukan keterampilan dan kerja tim dalam pembuatannya (Hamdani 2010:188-189).

### **2.1.11 Penerapan Metode *IOC* berbantu Media Audiovisual**

#### **2.1.11.1 Pengertian Metode *IOC* berbantu Media Audiovisual**

Metode *IOC* berbantuan media audiovisual didasarkan pada teori belajar behavioristik. Salah satu tokoh aliran behavioristik, Skinner (1958) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku, perubahan tingkah laku itu tidak dapat dilakukan oleh kemampuan internal manusia (*insight*) tetapi faktor stimulus yang menimbulkan respon (Rifa'i 2009:106). Untuk itu, agar pembelajaran dapat menghasilkan hasil yang baik, perlu adanya stimulus yang baik dan menarik sehingga siswa dapat memberikan respon berupa aktivitas dan hasil belajar yang baik pula. Metode *IOC* merupakan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk saling bertukar informasi pada waktu yang bersamaan melalui kegiatan berbicara lewat telepon yang dibantu dengan media audiovisual.

Dengan mengadopsi pengertian metode *IOC* dan media audiovisual, maka dapat disimpulkan pengertian metode *IOC* berbantu media audiovisual adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan

siswa untuk saling bertukar informasi dengan menggunakan bantuan rangkaian gambar elektronis (*visual*) yang disertai unsur-unsur suara (*audio*).

Adapun tujuan dari metode *Inside-Outside Circle* (IOC) berbantu media audiovisual ialah merubah pemahaman siswa menjadi perilaku, sehingga siswa akan merasakan langsung dan dapat menambah pengalaman belajar dengan menggunakan bantuan indera pendengaran dan penglihatan serta alat bantu lainnya. Dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan siswa akan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi yang didapat siswa. Selain itu materi yang diterima akan lebih melekat.

#### 2.1.11.2 Langkah-Langkah Pembelajaran Metode *Inside-Outside Circle* (IOC) berbantu Media Audiovisual

1. Separuh kelas (atau seperempat jika jumlah siswa terlalu banyak) berdiri membentuk lingkaran kecil, mereka berdiri melingkar menghadap keluar. Separuh lagi membentuk lingkaran besar, mereka berdiri menghadap ke dalam. Pola bentukan dari kedua lingkaran ini adalah: siswa-siswa dalam lingkaran kecil akan berada di dalam lingkaran siswa-siswa yang membentuk lingkaran besar, sehingga setiap siswa dalam lingkaran kecil nantinya akan berhadapan dengan siswa yang berada di lingkaran besar. Masing-masing akan menjadi pasangan.
2. Misalnya, anggap saja dalam satu ruangan terdapat 30 siswa. Siswa 1-15 membentuk lingkaran dalam, sedangkan siswa 16-30 membentuk

lingkaran luar. Siswa 1 akan berhadapan dengan siswa 16; siswa 2 akan berhadapan dengan siswa 17; dan begitu seterusnya dalam bentuk lingkaran.

3. Guru menayangkan contoh berpantun dalam bentuk video.
4. Siswa memperhatikan intonasi dan pelafalan yang terlihat dalam video tersebut.
5. Setiap pasangan siswa dari lingkaran kecil dan besar saling berbagi informasi. Siswa yang berada di lingkaran kecil (dalam) dipersilakan memulai terlebih dahulu. Pertukaran informasi bisa dilakukan oleh semua pasangan dalam waktu yang bersamaan namun tetap dengan nada bicara yang tenang (tidak terlalu keras). Setelah itu, siswa yang berada di lingkaran besar (lingkaran luar) dipersilakan untuk berbagi informasi.
6. Kemudian siswa yang berada di lingkaran kecil diam di tempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah perputaran jarum jam. Dengan cara ini, masing-masing siswa mendapatkan pasangan baru untuk berbagi informasi lagi dan lagi.
7. Kemudian giliran siswa yang berada di lingkaran besar untuk membagikan informasi. Demikian seterusnya.

#### 2.1.11.4 Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Metode *Inside-Outside Circle* (IOC) berbantu Media Audiovisual

Kelebihan penerapan metode *Inside-Outside Circle* dengan berbantuan media audiovisual antara lain.

1. Siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran karena siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran.
2. Siswa akan lebih mudah menangkap materi yang diajarkan karena materi yang diajarkan dapat dilihat dan didengar secara bersamaan dan siswa melakukannya sendiri.
3. Penerapan metode ini akan membuat siswa lebih aktif dan mengikuti pembelajaran, karena siswa berperan langsung dalam pembelajaran.
4. Siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengolah informasi.
5. Meningkatkan keterampilan berkomunikasi pada siswa.

Selain memiliki beberapa kelebihan, penerapan metode *Inside-Outside Circle* berbantu media audiovisual juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya sebagai berikut.

1. Apabila pengelolaan kelas kurang baik, maka metode ini sering menimbulkan kegaduhan di dalam kelas.
2. Faktor psikologis seperti takut dan malu sering mempengaruhi peserta didik dalam berbicara di depan kelas.

3. Memakan banyak waktu dalam pembelajaran.

### **2.1.12 Keterampilan Guru**

Keterampilan guru yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah keterampilan dalam mengajar bahasa Indonesia khususnya aspek keterampilan berbalas pantun. Keterampilan guru dalam menguasai materi pembelajaran dan keterampilan menyampaikan bahan ajar kepada siswa. Keterampilan guru terdiri dari beberapa keterampilan dasar mengajar.

Keterampilan dasar mengajar merupakan satu keterampilan yang menuntut latihan yang terprogram untuk dapat menguasainya. Penguasaan terhadap keterampilan ini memungkinkan guru mampu mengelola kegiatan pembelajaran secara efektif. Keterampilan dasar mengajar bersifat generik, yang berarti bahwa keterampilan ini perlu dikuasai oleh semua guru, baik guru TK, SD, SLTP, SLTA, maupun dosen di perguruan tinggi.

Menurut hasil penelitian Turney (dalam Anitah, dkk 2009:), terdapat 8 keterampilan dasar mengajar yang dianggap berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan: (1) keterampilan membuka dan menutup pelajaran, (2) keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan, (3) keterampilan menjelaskan, (4) keterampilan mengadakan variasi, (5) keterampilan mengelola kelas (6) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, (7) keterampilan memberi penguatan, dan (8) keterampilan bertanya. Secara lebih rinci akan peneliti jabarkan sebagai berikut:

### *1. keterampilan membuka dan menutup pelajaran*

Secara umum dapat dikatakan bahwa keterampilan membuka pelajaran adalah keterampilan yang berkaitan dengan usaha guru dalam memulai kegiatan pembelajaran, sedangkan keterampilan menutup pelajaran adalah keterampilan yang berkaitan dengan usaha guru dalam mengakhiri pelajaran. Tujuan yang ingin dicapai dengan menerapkan keterampilan membuka pelajaran adalah:

- a. menyiapkan mental siswa untuk memasuki kegiatan inti pelajaran;
- b. membangkitkan motivasi dan perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran;
- c. memberikan gambaran yang jelas tentang batas-batas tugas yang harus dikerjakan siswa;
- d. menyadarkan siswa akan hubungan antara pengalaman/bahan yang sudah dimiliki/diketahui dengan yang akan dipelajari;
- e. memberikan gambaran tentang pendekatan atau kegiatan yang akan diterapkan atau dilaksanakan dalam kegiatan belajar.

Tujuan yang ingin dicapai dengan menerapkan keterampilan menutup pelajaran adalah:

- a. menetapkan pemahaman siswa terhadap kegiatan belajar yang telah berlangsung;
- b. mengetahui keberhasilan siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran yang telah dijalani;
- c. memberikan tindak lanjut untuk mengembangkan kemampuan yang baru saja dikuasai.

### *2. keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan*

Pengajaran kelompok kecil dan perorangan ditandai oleh ciri-ciri berikut.

- a. Terjadi hubungan (interaksi) yang akrab dan sehat antara guru dan siswa serta siswa dengan siswa.
- b. Siswa belajar sesuai dengan kecepatan, cara, kemampuan, dan minatnya sendiri.
- c. Siswa mendapat bantuan dari guru sesuai dengan kebutuhannya.
- d. Siswa dilibatkan dalam penentuan cara-cara belajar yang ditempuh, materi, alat yang digunakan, dan bahkan tujuan yang ingin dicapai.

### 3. *keterampilan menjelaskan*

Dalam pembelajaran, pembicaraan guru yang dianggap berpengaruh langsung terhadap siswa, sering mendominasi kelas. Sebagian besar dari pembicaraan tersebut termasuk dalam kegiatan menjelaskan. Agar pembicaraan yang dianggap guru sebagai “menjelaskan” tersebut dapat mempengaruhi siswa secara positif dan efektif, maka sudah seharusnya memang guru menguasai keterampilan memberi penjelasan. Sebagai satu keterampilan yang generik, keterampilan menjelaskan seyogyanya dikuasai oleh semua guru, terlepas dari tingkat/kelas maupun bidang studi yang diajarkan.

Kegiatan menjelaskan bertujuan untuk:

- a. membantu siswa memahami berbagai konsep. Hukum, dalil, dan sebagainya secara objektif dan bernalar;
- b. membimbing siswa menjawab pertanyaan “mengapa” yang muncul dalam proses pembelajaran;

- c. meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan berbagai masalah melalui cara berpikir yang lebih sistematis;
- d. mendapatkan balikan dari siswa tentang tingkat pemahamannya terhadap konsep yang dijelaskan dan untuk mengatasi salah pengertian; memberi kesempatan kepada siswa untuk menghayati proses penalaran dalam penyelesaian ketidakpastian.

#### 4. *keterampilan mengadakan variasi*

Variasi sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Siswa akan menjadi sangat bosan jika guru selalu mengajar dengan cara yang sama. Tidak jarang terjadi adanya siswa yang selalu hafal dengan gaya mengajar gurunya sehingga dia sudah bisa menebak apa yang akan dikatakan oleh guru. Hal yang demikian, sering dijadikan bahan permainan yang disampaikan dengan berbagai kode. Tentu saja keadaan seperti ini, tidak menunjang keefektifan kegiatan pembelajaran di kelas. Untuk menghindari terjadinya hal-hal seperti ini, guru perlu menguasai keterampilan mengadakan variasi.

Variasi di dalam kegiatan pembelajaran bertujuan antara lain untuk hal-hal berikut: (a) menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar, (b) meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu, (c) mengembangkan keinginan siswa untuk mengetahui dan menyelidiki hal-hal baru (d) melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, (e) meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

#### 5. *keterampilan mengelola kelas*



Keterampilan mengelola kelas adalah keterampilan menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal, serta keterampilan guru untuk mengembalikan kondisi belajar yang terganggu ke arah kondisi belajar yang optimal. Definisi ini menekankan kemampuan guru dalam mencegah terjadinya gangguan sehingga kondisi belajar yang optimal dapat tercipta dan terpelihara, serta menangani gangguan yang muncul sehingga kondisi belajar yang terganggu dapat dikembalikan ke kondisi optimal.

#### *6. keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil*

Kita sering melihat orang berkumpul dan berbicara dan ketika ditanya orang-orang tersebut mengatakan sedang berdiskusi. Di dalam kegiatan pembelajaran, diskusi kelompok kecil juga harus memenuhi keempat syarat tersebut. Ini berarti bahwa setiap diskusi kelompok kecil harus mempunyai tujuan yang jelas yang ingin dicapai oleh kelompok, diskusi berlangsung secara sistematis, dan setiap siswa yang menjadi anggota kelompok mendapat kesempatan untuk bertatap muka dan mengemukakan pendapat secara bebas, dengan tidak mengabaikan aturan-aturan diskusi.

#### *7. keterampilan memberi penguatan*

Penguatan adalah respon yang diberikan terhadap perilaku atau perbuatan yang dianggap baik, yang dapat membuat terulangnya atau meningkatnya perilaku/perbuatan yang dianggap baik tersebut.

Dalam kegiatan pembelajaran, penguatan mempunyai peran penting dalam meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran. Pujian atau respons positif guru terhadap perilaku perbuatan siswa yang positif akan membuat siswa merasa senang karena dianggap mempunyai kemampuan. Namun sayangnya, guru sangat jarang memuji perilaku/perbuatan siswa yang positif. Yang sering terjadi adalah guru menegur atau memberi respons negatif terhadap perbuatan siswa yang negatif. Oleh karena itu, guru perlu melatih diri sehingga terampil dan terbiasa memberikan penguatan.

Kaitannya dengan kegiatan pembelajaran, tujuan memberi penguatan adalah untuk: (a) meningkatkan perhatian siswa, (b) membangkitkan dan memelihara motivasi siswa, (c) memudahkan siswa belajar, (d) mengontrol dan memodifikasi tingkah laku siswa serta mendorong munculnya perilaku yang positif, (e) menumbuhkan rasa percaya diri pada diri siswa, (f) memelihara iklim kelas yang kondusif.

#### 8. *keterampilan bertanya*

Tujuan bertanya adalah untuk memperoleh informasi. Namun, kegiatan bertanya yang dilakukan oleh guru, tidak hanya bertujuan untuk memperoleh informasi, tetapi juga untuk meningkatkan terjadinya interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa. Dengan demikian pertanyaan yang diajukan guru tidak semata-mata bertujuan mendapatkan informasi tentang pengetahuan siswanya, tetapi yang jauh lebih penting adalah untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pertanyaan yang diajukan guru akan berpengaruh terhadap jawaban siswa. Pertanyaan yang jelas dan singkat akan mendapat jawaban yang jelas pula. Demikian pula cara guru mengajukan pertanyaan akan mempengaruhi jawaban siswa. Pertanyaan yang diajukan dengan penuh kehangatan dan rasa simpati akan mendapatkan respon yang berbeda dengan pertanyaan yang diajukan secara dingin dan sikap tak acuh.

Kemudian, dengan mengadopsi penjelasan-penjelasan tentang keterampilan guru dan macam-macam keterampilan dasar guru seperti yang diuraikan di atas, maka indikator ketrampilan guru yang diamati dalam penelitian ini adalah keterampilan membuka dan menutup pelajaran, ketrampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan, keterampilan menjelaskan, ketrampilan mengadakan variasi, ketrampilan mengelola kelas, ketrampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan memberi penguatan, dan keterampilan bertanya.

### **2.1.13 Perubahan Perilaku**

Banyak pandangan belajar yang dikemukakan oleh para ahli. Belajar merupakan kegiatan setiap orang. Karena itu seseorang dikatakan belajar, bila dapat diasumsikan dalam diri orang itu terjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Hal ini berarti yang dimaksud dengan perubahan tingkah laku adalah perubahan mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik. Perilaku mengacu pada suatu tindakan atau berbagai tindakan. Perilaku yang tampak (*overt behavior*) seperti berbicara, menulis puisi, mengerjakan matematika dapat

memberi pemahaman tentang perubahan perilaku seseorang. Dalam kegiatan belajar di sekolah, perubahan perilaku itu mengacu pada kemampuan mengingat atau menguasai berbagai bahan belajar dan kecenderungan peserta didik memiliki sikap dan nilai-nilai yang diajarkan oleh pendidik, sebagaimana telah dirumuskan di dalam tujuan peserta didik (Rifa'i, 2011:82). Sehingga perilaku sebagai hasil belajar ialah perubahan yang dihasilkan dari pengalaman (interaksi dengan lingkungan), tempat proses mental dan emosional terjadi.

Sedangkan menurut Hamdani (2011:68), perubahan perilaku belajar bukan sekedar memperoleh pengetahuan, melainkan juga adanya perubahan dalam sikap dan keterampilannya. berpendapat bahwa perilaku mengacu pada suatu tindakan atau berbagai tindakan. Aktivitas siswa dalam pembelajaran merupakan segala kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses interaksi (guru dan siswa) pada pembelajaran untuk memperoleh perubahan tingkah laku. Aktivitas dalam belajar terdiri dari aktivitas mental dan emosional (Anitah, 2009:1.12). Selanjutnya Diedrich (dalam Sardiman, 2011: 101) menggolongkan beberapa aktivitas belajar yakni aktivitas yang dilakukan siswa, bersifat fisik maupun mental ke dalam suatu daftar sebagai berikut.

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral Activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, *mengeluarkan* pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian percakapan, *diskusi*, musik, pidato.

4. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, *mengingat*, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.

Berdasarkan definisi di atas, yang dimaksud dengan aktivitas siswa adalah segala kegiatan yang dilaksanakan oleh siswa baik secara jasmani maupun rohani. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi. Keterampilan dapat berupa kegiatan fisik yang dihasilkan dari aktivitas siswa. Keterampilan dapat bernilai baik apabila dapat membawa dampak positif bagi aktivitas siswa. Oleh karena itu, dengan meningkatnya keterampilan dapat mempengaruhi meningkatnya aktivitas belajar.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga menimbulkan perubahan perilaku belajar pada diri siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode *IOC* berbantuan media audiovisual.

Adapun indikator penilaian aktivitas siswa dalam penelitian ini mencakup. (1) Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran (*Emotional activities*); (2) Menjawab pertanyaan guru (*Oral activities, Mental activities*); (3) Memperhatikan

tayangan video yang diberikan oleh guru (*Visual activities* dan *Listening activities*); (4) Membuat lingkaran dalam-lingkaran luar dalam pembelajaran dengan metode *IOC* (*Motor activities*); (5) Berdiskusi kelompok (*Mental activities*); (6) Membuat kesimpulan pembelajaran (*Oral activities, Mental activities*); dan (7) Siswa mempunyai sikap percaya diri berbalas pantun secara berpasangan (*Oral activities, Emotional activities*)

#### **2.1.14 Pembelajaran bahasa Indonesia Aspek Keterampilan Berbalas Pantun dengan Metode *IOC* Berbantu Media Audiovisual**

Metode *IOC* berbantuan media audiovisual didasarkan pada teori belajar behavioristik. Salah satu tokoh aliran behavioristik, Skinner (1958) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku, perubahan tingkah laku itu tidak dapat dilakukan oleh kemampuan internal manusia (*insight*) tetapi faktor stimulus yang menimbulkan respon (Rifa'i 2009:106). Untuk itu, agar pembelajaran dapat menghasilkan hasil yang baik, perlu adanya stimulus yang baik dan menarik sehingga siswa dapat memberikan respon berupa aktivitas dan hasil belajar yang baik pula. Metode *IOC* merupakan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk saling bertukar informasi pada waktu yang bersamaan melalui kegiatan berbalas pantun yang dibantu dengan media audiovisual.

Dengan mengadopsi pengertian metode *IOC* dan media audiovisual, maka dapat disimpulkan pengertian metode *IOC* berbantu media audiovisual adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan

siswa untuk saling bertukar informasi dengan menggunakan bantuan rangkaian gambar elektronis (*visual*) yang disertai unsur-unsur suara (*audio*).

Adapun tujuan dari pembelajaran dengan metode *IOC* berbantu media audiovisual ialah merubah pemahaman siswa menjadi perilaku, sehingga siswa akan merasakan langsung dan dapat menambah pengalaman belajar dengan menggunakan bantuan indera pendengaran dan penglihatan serta alat bantu lainnya. Dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan siswa akan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi yang didapat siswa. Selain itu materi yang diterima akan lebih melekat.

Langkah pembelajaran berbalas pantundenganmetode *IOC* sebagai berikut:

1. Diawali dengan pembentukan kelompok. Siswa kelas terdiri atas 32 siswa, guru membagi kelas menjadi 2 kelompok besar.
2. Tiap-tiap kelompok besar terdiri dari 2 kelompok, yaitu kelompok lingkaran dalam dengan jumlah anggota 8 dan kelompok lingkaran luar terdiri dari 8 siswa.
3. Guru mengatur sedemikian rupa pada masing-masing kelompok besar, yaitu anggota kelompok lingkaran dalam berdiri melingkar menghadap keluar dan anggota kelompok lingkaran luar berdiri menghadap ke dalam. Dengan demikian, antara anggota lingkaran dalam dan lingkaran luar saling berpasangan dan berhadap-hadapan.

4. Guru memberikan tugas pada tiap-tiap pasangan yang berhadap-hadapan itu. Siswa yang berada di lingkaran dalam sebagai penjual dalam berbalas pantun, sedangkan siswa yang berada di lingkaran luar sebagai pembeli.
5. Guru memberikan waktu secukupnya kepada tiap-tiap pasangan untuk saling berbalas pantun.
6. Setelah itu, guru meminta kepada anggota kelompok lingkaran dalam bergerak berlawanan arah dengan anggota kelompok lingkaran luar.
7. Setiap pergerakan akan terbentuk pasangan-pasangan baru yang wajib berbalas pantun dengan pasangan asal.
8. Pemaparan pesan yang terkandung dalam pantun tiap-tiap kelompok secara lisan.
9. Evaluasi pembelajaran berbalas pantun.
10. Kesimpulan terhadap pengetahuan yang diperoleh.

## **2.2 KAJIAN EMPIRIS**

Pengamatan pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN Bringin 02 Semarang menunjukkan rendahnya nilai keterampilan berbalas pantun siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya motivasi belajar siswa rendah, siswa merasa berbalas pantun itu hal yang sulit dan berat. Selain itu siswa kurang terlatih dalam keterampilan berbalas pantun. Penggunaan media pembelajaran belum menarik dan belum memfasilitasi kebutuhan siswa secara menyeluruh,



sehingga pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia perlu ditingkatkan terutama pada keterampilan berbalas pantun.

Penelitian ini didasarkan pada kajian teori yang mendalam mengenai metode pembelajaran *IOC* dan hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti antara lain.

Apriyani.2013. Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita melalui Penerapan Model Pembelajaran *Inside-Outside Circle* (IOC) pada Siswa Kelas VSDN Tugurejo 01. Skripsi. Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Hasil penelitian ditemukan bahwa: (1) keterampilan guru siklus I memperoleh skor 25 kriteria cukup, siklus II skor meningkat menjadi 30 kriteria baik, dan siklus III skor meningkat menjadi 35 kriteria sangat baik; (2) aktivitas siswa siklus I memperoleh jumlah skor rata-rata 25 kriteria cukup baik, siklus II jumlah skor rata-rata meningkat menjadi 29,7 kriteria baik, dan pada siklus III jumlah skor rata-rata meningkat menjadi 34,7 kriteria sangat baik; (3) hasil belajar siswa siklus I memperoleh ketuntasan klasikal 70,58% dengan kriteria keterampilan menyimak cukup baik, ketuntasan klasikal hasil belajar siswa siklus II sebesar 79,41% dengan kriteria keterampilan menyimak baik, dan siklus III mencapai indikator keberhasilan yaitu ketuntasan klasikal sebesar 86,51% kriteria keterampilan menyimak sangat baik.

Kilmas. 2010. *Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Model Insideoutside Circle Pada Siswa Kelas IIB SDN Rembang Kecamatan Rembang*

*Kabupaten Pasuruan*. Skripsi. Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui model IOC, keterampilan menyimak siswa kelas IIB SDN Rembang meningkat dari tahap pratindakan yang menunjukkan persentase keterampilan menyimak dengan rata-rata 26,9% menjadi 86,7% pada siklus I (meningkat 59,8%) dan pada siklus II mengalami peningkatan 59,8% menjadi 92,5%. Aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan model *Inside-outside Circle* pada siklus I mencapai 71,1% dan meningkat pada siklus II 6,6% menjadi 77,7%. Kemampuan guru dalam merancang RPP pada siklus I mendapatkan skor 94,1 dan pada siklus II menjadi 95,5 dengan kualifikasi "Sangat Baik". Kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I mendapatkan skor 90,9 dan pada siklus II menjadi 93,1 kualifikasi "Sangat Baik".

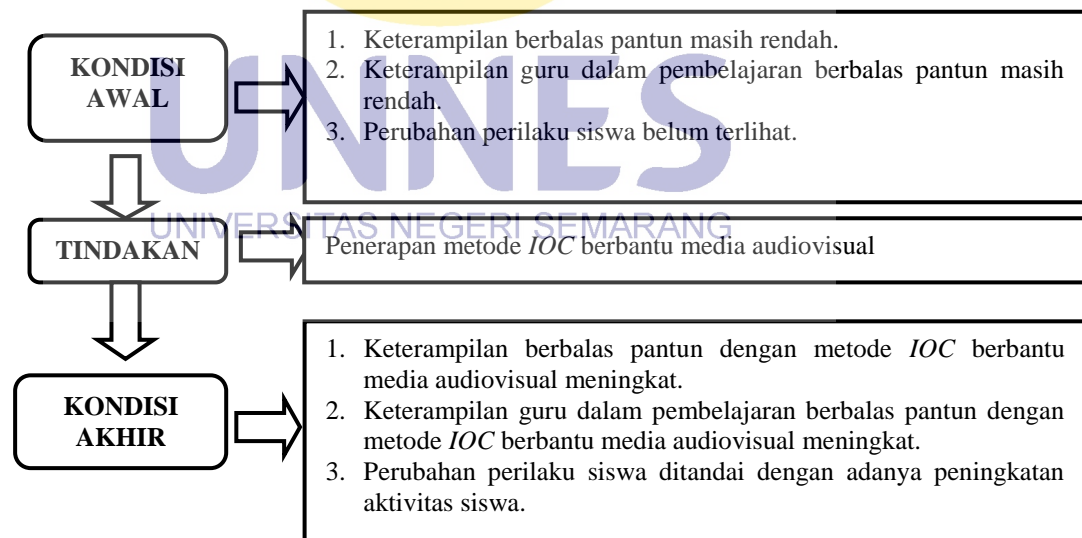
Lestari. 2011. *Peningkatan Keterampilan Menyimak dengan Model Inside-Outside Circle (IOC) pada Siswa Kelas II SDN Bandulan 05 Malang*. Skripsi. Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model IOC dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan sikap menyimak siswa siklus I 50% menjadi 67% dan pada siklus II 67% menjadi 83%, peningkatan juga terjadi dalam aspek ketepatan melafalkan bunyi pada siklus I 44% menjadi 56% dan pada siklus II 56% menjadi 89%, dalam aspek kesesuaian isi pesan juga terjadi peningkatan pada siklus I 44% dan pada siklus II 83% menjadi 94%. Ketiga aspek yaitu sikap menyimak, ketepatan melafalkan bunyi,

dan kesesuaian isi pesan mengalami peningkatan sehingga secara keseluruhan terjadi peningkatan keterampilan menyimak siswa kelas II SDN Bandulan 05 Malang.

Berdasarkan beberapa kajian empiris tersebut, didapatkan simpulan bahwa metode *IOC* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa di SD. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode *IOC* yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbalas pantun pada siswa kelas IV SDN Bringin 02 Semarang.

Penelitian tentang penerapan metode *IOC* yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk membuktikan bahwa metode *IOC* dapat meningkatkan keterampilan berbalas pantun, keterampilan guru dan perubahan perilaku siswa. Oleh karena itu, peneliti berusaha menerapkan metode *IOC* sebagai alternatif tindakan dalam memecahkan masalah yang diharapkan dapat memberikan inovasi pada proses pembelajaran.

### 2.3 KERANGKA BERPIKIR



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran bahasa Indonesia aspek keterampilan berbalas pantun padasiswa kelas IV di SDN Bringin 02 Semarang masih bersifat konvensional. Hal tersebut mempengaruhi proses kegiatan belajar siswa, seperti siswa kurang aktif dalam pembelajaran berbalas pantun. Sehingga, berdampak pada rendahnya hasil belajar bahasa Indonesia aspek keterampilan berbalas pantun. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode *IOC* berbantu media audiovisual untuk dapat meningkatkan keterampilan berbalas pantun.

Keterampilan berbalas pantun pada siswa kelas IV SDN Bringin 02 Semarang akan mengalami peningkatan apabila pembelajaran keterampilan berbalas pantun dilakukan dengan metode *IOC*. Dalam metode pembelajaran ini siswa dibentuk ke dalam dua kelompok lingkaran, yaitu lingkaran dalam dan lingkaran luar, sehingga siswa saling berpasangan. Kelompok lingkaran luar berputar searah jarum jam untuk bertukar pasangan dan bertukar informasi dengan pasangan baru. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan saling memberi dan menerima informasi antarsiswa dalam pasangan melalui berbalas pantun.

#### **2.4 HIPOTESIS TINDAKAN**

Hipotesis penelitian ini adalah adanya peningkatan keterampilan guru, dan perubahan perilaku, dan keterampilan berbalas pantun pada siswa kelas IV SDN Bringin 02 Semarang, setelah dilakukan proses pembelajaran menggunakan metode *IOC* berbantu media audiovisual.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan pada bab IV, secara umum simpulan dari hasil penelitian ini adalah terdapat peningkatan keterampilan berbalas pantun dengan metode *IOC* berbantu media *audiovisual* pada siswa kelas IV SDN Bringin 02 Semarang. Simpulan tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

1) Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan metode *IOC* berbantu media *audiovisual* dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I mendapat kriteria baik dan pada siklus II mendapat kriteria sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan keterampilan guru pada setiapsiklusnya yaitu: (1) kemampuan melaksanakan prapembelajaran, (2) kegiatan membuka pembelajaran melalui pemberian apersepsi dan motivasi yang sesuai dengan materi pembelajaran, (3) menyampaikan tujuan pembelajaran baik secara tertulis maupun lisan, (4) menyampaikan materi pembelajaran dengan tema yang berbeda pada setiap siklusnya, (5) menampilkan media yang sesuai dengan materi, tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa, (6) membimbing belajar siswa pelaksanaan pembelajaran dengan metode *IOC*, (7) mengelola kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, (8) membimbing siswa dalam melaksanakan evaluasi berbalas pantun, (9)

memberikan umpan balik kepada siswa berupa pemberian pertanyaan dan respon yang ramah dan menyenangkan siswa untuk menjawab, dan (10) menutup pelajaran dengan menyimpulkan pembelajaran dan memberikan refleksi.

2) Perilaku siswa dalam pembelajaran berbalas pantundengan metode *IOC* berbantu media *audiovisual* dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I mendapat kriteria baik dan pada siklus II mendapat kriteria sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan aktivitas siswa pada setiap siklusnya yaitu dalam mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran, mendengarkan penjelasan guru, memperhatikan tayangan video pantun anak, berdiskusi tentang video pantun anak, membentuk lingkaran dalam dan lingkaran luar, berbalas pantun dengan pasangannya, berdiskusi tentang sampiran dan isi pantun, berdiskusi tentang jenis-jenis pantun, memberi komentar terhadap penampilan teman, dan percaya diri selama berbalas pantun.

3) Keterampilan berbalas pantun siswa dengan metode *IOC* berbantu media *audiovisual* meningkat sebesar 25,47% yaitu dari 51,17% pada siklus I menjadi 76,64% pada siklus II. Hasil keterampilan berbalas pantun siswa kelas IV SDN Bringin 02 Semarang sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu sebanyak  $\geq 75\%$  dan mengalami ketuntasan belajar individual sebesar  $\geq 70$  dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

## 5.2 SARAN

Berdasarkan simpulan yang telah disampaikan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Untuk meningkatkan keterampilan guru, sebaiknya: (a) guru dalam menyampaikan materi pembelajaran hendaknya melakukan variasi dalam penggunaan metode pembelajaran dan media pembelajaran sehingga siswa tertarik dan antusias untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, (b) Guru dalam pembelajaran hendaknya menciptakan suasana pembelajaran yang aktif sehingga guru tidak lagi menjadi *teacher centered* tapi menjadi fasilitator untuk menggali potensi siswa, keberanian siswa, dan kreatifitas siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran terpusat pada siswa (*student centered*).
- 2) Untuk meningkatkan perubahan perilaku siswa dalam pembelajaran, sebaiknya: (a) siswa yang belum memahami materi dan mengalami kesulitan dalam pembelajaran hendaknya berani mengajukan pertanyaan kepada guru, (b) Siswa hendaknya ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan pada saat berdiskusi untuk melatih jiwa sosial mereka, (c) Siswa masih perlu dikondisikan untuk lebih siap dalam mengikuti pembelajaran dan tetap fokus serta berkonsentrasi.
- 3) Dengan menggunakan metode *IOC* berbantu media *audiovisual* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan berbalas pantun siswa. Metode ini dapat membuat siswa lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam

pembelajaran. Sehingga metode *IOC* berbantu media *audiovisual* dapat diterapkan pada tingkatan sekolah dasar di kelas lain.



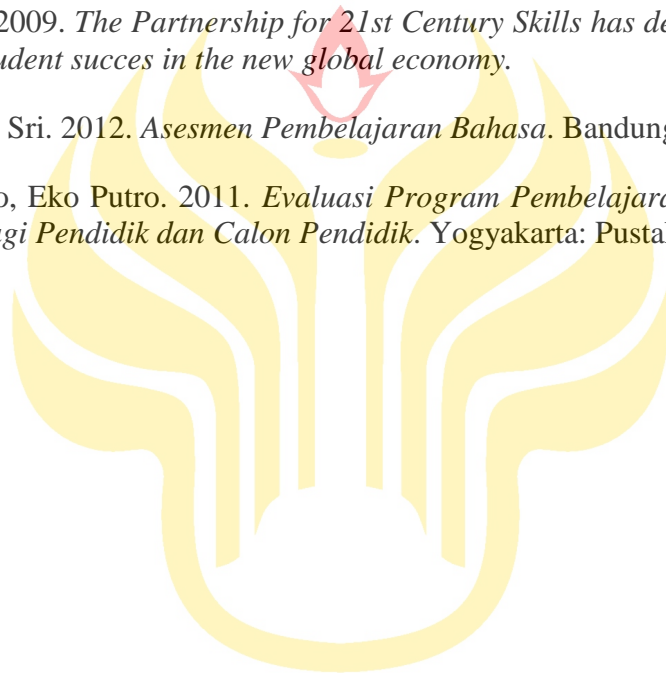


## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Ali, Mustafa Kamal. 2013. *Penggunaan Media Role Playing berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang*. (<http://lib.unnes.ac.id/18083/1/1401409390.pdf> diunduh pada tanggal 30 Januari 2015 pukul 22.08).
- Andhika, Edi. 2012. *Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Inside Outside Circle Berbasis Media Audio Visual Animation terhadap Hasil Belajar IPS*. (<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/950/820> diunduh pada tanggal 23 Februari 2015 pukul 00.10).
- Apriyani, Luk Luk. 2012. *Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita melalui Penerapan Model Pembelajaran Inside-Outside Circle (IOC) pada Siswa Kelas V SDN Tugurejo 01*. Semarang: UNNES.
- Aqib, Zaenal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.
- Aqib dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Anitah W, Sri dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- BSNP. 2006. *Standar Isi dan Standar Kompetensi Kelulusan untuk Satuan Pendidikan SD/MI*. Jakarta: BP Cipta Jaya.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Faisal, dkk. 2009. *Kajian Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosdakarya.
- Kanzunudin, Mohammad. 2010. *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Rembang: Yayasan Adhigama.
- Lestari, Septi dan Retno Winarni. 2009. *Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Mulyati, Yeti. 2010. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rererensi.
- Ngalimun dan Noor Alfulaila. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Poerwanti, Endang dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD 3 SKS*. Jakarta: DIKTI.
- Rifa'i RC, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Rismawanti, Dyah. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Inside Outside Circle (IOC) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN Purwanto 2 Malang*. Malang: UM.
- Santosa, Puji. 2009. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Solchan. 2008. *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suprijono, Agus.2010.*Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi Paikem*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tarigan, Djago, dkk. 2003. *Pendidikan Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan.2008.*Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.Bandung: Angkasa.
- Tucson. 2009. *The Partnership for 21st Century Skills has developed a vision for student succes in the new global economy*.
- Wahyuni, Sri. 2012. *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Refika Aditama.
- Widoyoko, Eko Putro. 2011. *Evaluasi Program Pembelajaran, Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG