

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO DAN AUDIOVISUAL UNTUK
KETERAMPILAN MENYIMAK KELAS X SMA BOPKRI BANGUNTAPAN
BANTUL YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah



Disusun oleh:

Nugroho Yogo Pardiyo

041224014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA, SASTRA INDONESIA, DAN DAERAH
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
YOGYAKARTA**

2010

SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO DAN AUDIOVISUAL UNTUK
KETERAMPILAN MENYIMAK KELAS X SMA BOPKRI BANGUNTAPAN
BANTUL YOGYAKARTA

Disusun oleh:

Nugroho Yogo Pardiyo

041224014

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing


Dr. B. Widharyanto, M. Pd.

Tanggal 05 Januari 2010

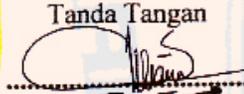
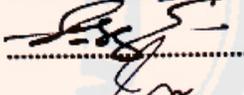
SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO DAN AUDIOVISUAL UNTUK
KETERAMPILAN MENYIMAK KELAS X SMA BOPKRI BANGUNTAPAN
BANTUL YOGYAKARTA

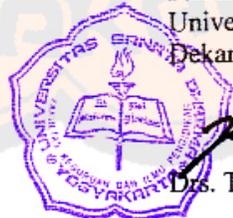
Dipersiapkan dan ditulis oleh
Nugroho Yogo Pardiyo
041224014

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji
pada tanggal 06 Februari 2010
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Panitia Penguji

	Nama Lengkap	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Yuliana Setyaningsih	
Sekretaris	: Y. F. Setya Tri Nugraha, S. Pd., M. Pd.	
Anggota 1	: Dr. B. Widharyanto, M. Pd.	
Anggota 2	: Dr. Yuliana Setyaningsih	
Anggota 3	: Y. F. Setya Tri Nugraha, S. Pd., M. Pd.	

Yogyakarta, 06 Februari 2010
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sanata Dharma
Dekan,



Drs. T. Sarkim, M. Ed., Ph. D.

MOTO

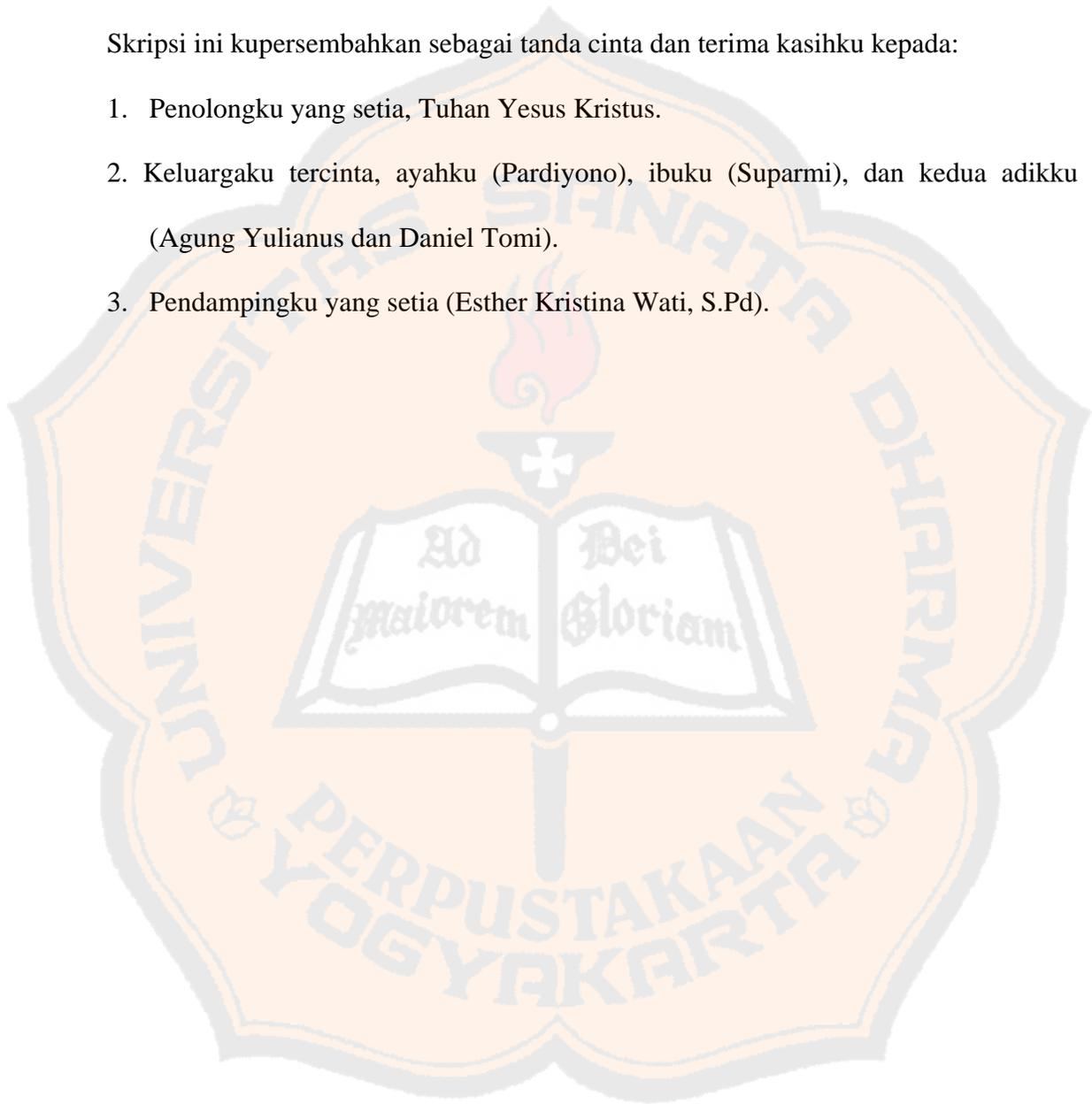
Percayalah kepada Tuhan
dengan segenap hatimu,
dan janganlah bersandar
kepada pengertianmu sendiri.

(Amsal 3: 5)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan sebagai tanda cinta dan terima kasihku kepada:

1. Penolongku yang setia, Tuhan Yesus Kristus.
2. Keluargaku tercinta, ayahku (Pardiyono), ibuku (Suparmi), dan kedua adikku (Agung Yulianus dan Daniel Tomi).
3. Pendampingku yang setia (Esther Kristina Wati, S.Pd).



**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya mahasiswa Universitas Sanata Dharma :

Nama : Nugroho Yogo Pardiyo

Nomor Mahasiswa : 0412241014

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada Perpustakaan Universitas Sanata Dharma karya ilmiah saya berjudul :

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO DAN AUDIOVISUAL UNTUK
KETERAMPILAN MENYIMAK KELAS X SMA BOPKRI BANGUNTAPAN
BANTUL YOGYAKARTA**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan demikian saya memberikan kepada Perpustakaan Universitas Sanata Dharma hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu maminta ijin dari saya maupun memberikan royalti kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagi penulis.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Yogyakarta

Pada tanggal : 06 Februari 2010

Yang menyatakan



(Nugroho Yogo Pardiyo)

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini tidak memuat karya atau bagian karya orang lain, kecuali yang disebutkan dalam kutipan dan daftar pustaka sebagaimana layaknya karya ilmiah.

Yogyakarta, 05 Januari 2010

Penulis



Nugroho Yogo Pardiyo



ABSTRAK

Pardiyono, Nugroho Yogo. 2009. *Pengembangan Media Audio dan Audiovisual untuk Keterampilan Menyimak Kelas X SMA Bopkri Banguntapan Bantul Yogyakarta*. Yogyakarta: PBSID, FKIP, Universitas Sanata Dharma.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yaitu proses yang sistematis dan terencana untuk menghasilkan produk berupa media audio dan audiovisual untuk keterampilan menyimak kelas X SMA. Masalah yang diangkat dalam penelitian pengembangan adalah (1) apa sajakah media pembelajaran bahasa yang sesuai dengan kompetensi dasar menyimak kelas X SMA Bopkri Banguntapan Bantul? dan (2) bagaimana pengembangan media audio dan audiovisual keterampilan menyimak siswa kelas X SMA Bopkri Banguntapan Bantul?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) media audio dan audiovisual apa saja yang sesuai dengan kompetensi dasar menyimak kelas X SMA Bopkri Banguntapan Bantul dan (2) tersusunnya media audio dan audiovisual untuk keterampilan menyimak siswa kelas X SMA Bopkri Banguntapan Bantul.

Sebelum melakukan proses penelitian, peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa. Cara menganalisis kebutuhan siswa adalah dengan menyebar kuesioner, wawancara guru, uji coba produk, dan umpan balik siswa terhadap uji coba produk. Setelah mengetahui kebutuhan siswa, peneliti membuat media audio dan audiovisual yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Proses pengembangan produk media audio dan audiovisual dilakukan dengan (1) pengambilan data yang berbentuk kuesioner terhadap siswa kelas X SMA Bopkri Banguntapan Bantul dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas X SMA Bopkri Banguntapan Bantul sehubungan dengan penggunaan media audio dan audiovisual untuk pembelajaran menyimak, (2) proses pengembangan media audio dan audiovisual pembelajaran menyimak kelas X, (3) penilaian produk oleh dua orang dosen dan guru bahasa Indonesia kelas X, (4) uji coba produk menyimak yang berupa audio, dan (5) revisi produk dari hasil penilaian para ahli dan umpan balik siswa.

Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa media pembelajaran bahasa yang sesuai dengan kompetensi dasar menyimak kelas X SMA adalah media audio dalam bentuk rekaman dan media audiovisual dalam bentuk perpaduan gambar dan suara. Hasil penelitian ini berupa produk menyimak media audio dan audiovisual yang sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran menyimak kelas X. Sesuai dengan kompetensi dasar tersebut maka dalam media ini terdapat media menyimak audio dan audiovisual baik sastra dan nonsastra. Produk media audio dan audiovisual sastra adalah pembacaan puisi ws. Rendra, pembacaan puisi “AKU”, monolog oleh Butet Kertarajasa dan cerita rakyat “lutung kasarung”. Produk media audio dan audiovisual nonsastra adalah liputan berita, rekaman acara “kick andy”, dan laporan perjalanan wisata.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Implikasi penelitian ini adalah hasil penelitian ini yang berupa media pembelajaran menyimak audio dan audiovisual dapat digunakan untuk meningkatkan (mengoptimalkan) pembelajaran menyimak di SMA Bopkri Banguntapan Bantul Yogyakarta.

Berdasarkan penelitian pengembangan tersebut, penulis memberikan dua saran. Pertama, saran bagi kepada guru produk pengembangan ini hendaknya dimanfaatkan dalam pembelajaran menyimak di kelas X SMA Bopkri Banguntapan Bantul Yogyakarta karena data kebutuhan analisis siswa diambil dari sekolah tersebut. Dalam pemanfaatannya di kelas, guru harus masih perlu menyesuaikan dengan karakteristik siswa. Ada kalanya juga pembelajaran menyimak perlu divariasikan supaya siswa tidak mudah bosan dan pembelajaran lebih optimal. Saran bagi penelitian tentang pengembangan media audio dan audiovisual ini masih sangat terbatas. Kedua saran bagi Peneliti lain. Peneliti lain dapat mengembangkan penelitian ini pada lingkup yang lebih luas. Populasi penelitian dapat diambil dari jenjang pendidikan yang lebih rendah maupun jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Topik penelitian ini baru sebatas pada pengembangan media audio dan audiovisual untuk keterampilan menyimak kelas X SMA Bopkri Banguntapan Bantul Yogyakarta. Peneliti lain dapat melakukan penelitian dengan topik yang lain misalnya pengembangan media audio dan audiovisual kelas XI SMA.

ABSTRACT

Pardiyono, Nugroho Yogo. 2009. *The Development of Audio and Audiovisual Media for Scrutinizing Competence of the X Grade Students of Bopkri Senior High School Banguntapan Bantul Yogyakarta*. Yogyakarta: Pedagogy of Language and Letter of Indonesia and Region, Faculty of Teachership and Pedagogy.

This research was a development research, i.e. a systematic and planned process for creating a product by shape of audio and audiovisual media for scrutinizing competence of X grade students of Senior High School. The problems raised in this research were (1) what are media of language learning appropriate to the basic competence of scrutinize of the X grade students of Bopkri Senior High School Banguntapan Bantul? And (2) how is the development of audio and audiovisual media of scrutinizing competence of the X grade students of Bopkri Senior High School Banguntapan Bantul.

This research intended to know (1) what are audio and audiovisual appropriate to the basic competence of scrutinizing in X grade of Bopkri Senior High School Banguntapan Bantul and (2) the arrangement of audio and audiovisual media for the capability of scrutinizing of X grade students of Bopkri Senior High School Banguntapan Bantul.

Before conducting process of this research, the author conducted analysis on students' necessities. The method of analyzing students' necessities was by spreading questionnaire, interview to the students, product trial-test, and students' feedback towards the product trial-test. After comprehending the students' necessities, the author made audio and audiovisual media appropriate to the students' necessities.

The process of development of audio and audiovisual media was conducted by (1) drawing data by shape of questionnaire towards the X grade students of Bopkri Senior High School Banguntapan Bantul and interview to the Indonesia language students of X grade of Bopkri Senior High School Banguntapan Bantul concerning to the use of audio and audiovisual development of scrutinizing, (2) the process of development of audio and audiovisual media of scrutinizing learning of X grade, (3) the evaluation of product by two lecturers and Indonesia language students of X grade, (4) product trial-test of scrutinizing by shape of audio, and (5) revision of product of the result of evaluation of the experts and students' feedback.

Based on the result of data analysis it can be known that media of learning language appropriate to the basic competence of scrutinizing of X grade students is audio media in the shape of record and audiovisual media in the shape of picture and sound cohesion. The result of this research is product of scrutinizing audio and audiovisual media appropriate to basic competence of scrutinizing of X grade. Appropriate to the basic competence, thus in this media there is media of scrutinizing audio and audiovisual both letters and non-letters. Product of audio and audiovisual media of letters is the reading of W.S. Rendra's poetry, the reading of "AKU" poetry, monolog by Butet Kertarajasa and folktale "Lutung Kasarung". Products of non-

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

letters audio and audiovisual media are the news covering, recording of program “Kick Andy”, and report of tour.

The implication of this research was the result of this research by shape of learning media of audio and audiovisual scrutinizing can be used to increase (optimize) the scrutinizing learning in Bopkri Senior High School Banguntapan Bantul Yogyakarta.

Based on the research of development, the author submitted two suggestions. First, the suggestion for the teachers is in order this product of development should be taken into function in the shape of scrutinizing learning in X grade of Bopkri Senior High School Banguntapan Bantul Yogyakarta on the ground of data concerning on students’ analysis necessities was taken from this school. In the functioning in class, the teacher still need to adapt to the students’ characteristic. Sometime scrutinizing learning should be varied in order the students is not easily bored and the learning is more optimal. The suggestion to the research on the development of audio and audiovisual media is still very limited. Second, the suggestion for the other researcher can develop this research in wider scope. The population of this research can be drawn from lower educational level or higher educational level. The topic of this research is still limited on the development of audio and audiovisual media for scrutinizing competence of X grade of Bopkri Senior High School Banguntapan Bantul Yogyakarta. The other researcher can conduct research by other topic, for example the development of audio and audiovisual media of XI grade of Senior High School.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yesus Kristus dan atas segala limpahan rahmat, karunia, pertolongan, dan pendampingan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul *Pengembangan Media Audio dan Audiovisual Untuk Keterampilan Menyimak Kelas X SMA Bopkri Banguntapan Bantul Yogyakarta* dengan lancar dan baik. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah. Penulis menyadari bahwa skripsi ini terwujud tidak hanya usaha dan kerja penulis sendiri, melainkan berkat bimbingan, arahan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu mewujudkan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. B. Widharyanto, M. Pd., selaku dosen pembimbing tunggal yang dengan penuh kesabaran dan ketelitian membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Drs. T. Sarkim, M. Ed., Ph. D., selaku Dekan FKIP Universitas Sanata Dharma
3. Ag. Hardi Prasetyo, S. Pd., M. A., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Sanata Dharma.
4. Dr. Yuliana Setiyaningsih selaku Ketua Program Studi PBSID, Universitas Sanata Dharma.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

5. Para dosen PBSID yang dengan sabar dan setia mendidik penulis selama belajar di Program Studi PBSID
6. Bapak Drs. Joko Wigati Kepala Sekolah SMA Bopkri Baguntapan Bantul Yogyakarta yang telah memberi ijin untuk melakukan penelitaian di SMA Bopkri Baguntapan Bantul Yogyakarta.
8. Ibu Yasinta Prapti, S. Pd., selaku guru bahasa Indonesia Kelas X SMA Bopkri Banguntapan Bantul Yogyakarta.
9. Bapak Kliwon Santoso, A. Md., yang telah membatu penulis untuk pengurusan seluruh administrasi di SMA Bopkri Banguntapan Bantul Yogyakarta.
10. Mas Sudadi, yang bersedia membantu penulis dalam menyelesaikan urusan kesekretariatan prodi PBSID.
11. Seluruh siswa kelas X A dan kelas X B SMA Banguntapan Bantul Yogyakarta yang telah bersedia membantu dalam proses pengambilan data dan uji coba produk.
12. Keluarga terkasih, yaitu Bapak Pardiyono, Ibu Suparmi, Agung Yulianus, dan Daniel Tomi, yang telah memberi dukungan, semangat, kasih sayang, doa, dan kegembiraan yang begitu besar.
13. Keluarga besar Bapak, Dr. J. Kristiadi yang telah memberi dukungan dalam bentuk dana, semangat, kasih sayang, dan doa, dan kegembiraan yang begitu besar.
14. Keluarga besar Bapak I Nyoman Yogiassa, yang telah dengan setia memberi dukungan doa.

15. Esther Kristina Wati, S. Pd., yang dengan penuh kesabaran, kesetiaan, dan cinta kasih menemani penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

16. Seluruh teman-teman Prodi PBSID angkatan 2004 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Dukungan doa, semangat, dan keakraban selama perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini jauh dari sempurna. Walaupun demikian, penulis berharap semoga penelitian ini bermanfaat bagi pembaca.

Penulis



Nugroho Yogo Pardiyo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	x
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GRAFIK.....	xxi
DAFTAR GAMBAR.....	xxii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Pengembangan	5

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

1.4	Spesifikasi Produk.....	6
1.5	Manfaat Pengembangan.....	6
1.6	Batasan Pengembangan.....	7
1.7	Batasan Istilah.....	7
1.8	Sistematika Penyajian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA		
2.1	Penelitian yang Relevan	10
2.2	Kajian Teori yang Relevan	13
2.2.1	Kurikulum.....	14
2.2.1.1	Kurikulum Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.....	14
2.2.2	Kriteria Pengembangan.....	21
2.2.3	Pengembangan Media dalam Pembelajaran Bahasa.....	23
2.2.4	Pengaruh Media.....	28
2.2.5	Media Audio dalam Pembelajaran Bahasa.....	29
2.2.6	Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa	31
2.2.7	Pengertian Menyimak.....	35
2.2.8	Jenis–Jenis Menyimak.....	36
2.2.9	Pengembangan Kemampuan Menyimak.....	37
2.2.10	Tujuan Menyimak.....	39
2.2.11	Faktor – Faktor yang Menghambat Menyimak.....	41
2.2.12	Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Menyimak.....	42
2.2.13	Tipe-Tipe Belajar Siswa.....	45

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	48
3.2 Model Pengembangan.....	48
3.3 Prosedur Pengembangan	51
3.4 Penilaian dan Uji Coba Produk	54
3.5 Desain Uji Coba	55
3.6 Subjek Uji Coba.....	56
3.7 Jenis Data	56
3.8 Instrumen Pengumpulan Data.....	57
3.9 Teknik Analisis Data.....	60

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Paparan dan Analisis Data Hasil Analisis Kebutuhan	63
4.1.1 Analisis Data Kebutuhan Siswa.....	64
4.1.2 Paparan Hasil Wawancara.....	73
4.2 Paparan Hasil Penilaian Produk Pengembangan.....	75
4.3 Hasil Uji Coba Produk Pengembangan	80
4.4 Umpan Balik Siswa terhadap Uji Coba Produk Pengembangan Media Audio dan Audiovisual.....	82
4.5 Revisi produk Pengembangan.....	85

BAB V PENUTUP

5.1 Media Audio dan Audiovisual yang Sesuai dengan Kompetensi Dasar Kelas X

SMA BOPKRIi Banguntapan Bantul Yogyakarta..... 87

5.2 Media Audio dan Audiovisual Kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul

Yogyakarta 90

5.3 Implikasi..... 95

5.3 Saran-saran 95

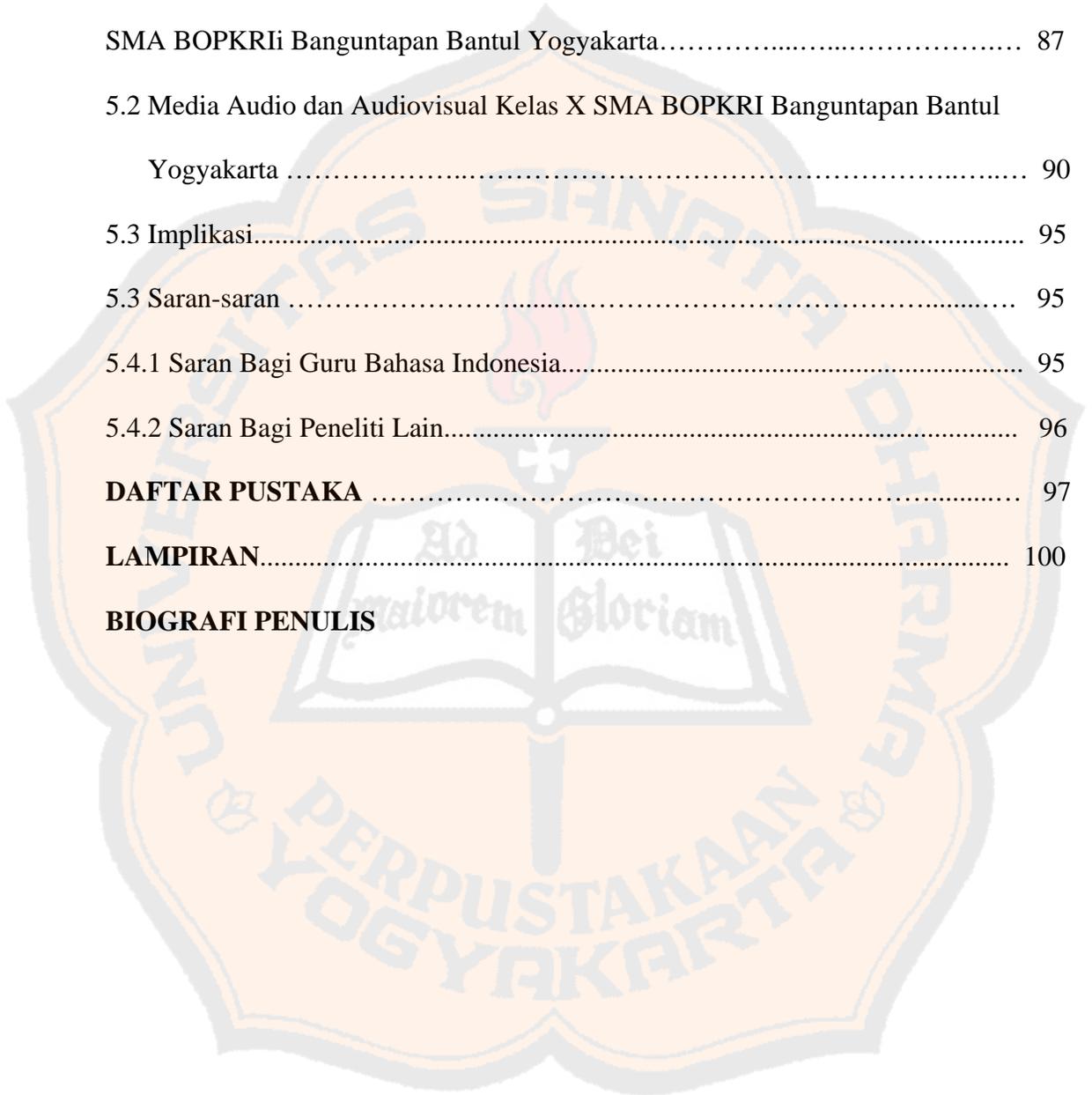
5.4.1 Saran Bagi Guru Bahasa Indonesia..... 95

5.4.2 Saran Bagi Peneliti Lain..... 96

DAFTAR PUSTAKA 97

LAMPIRAN..... 100

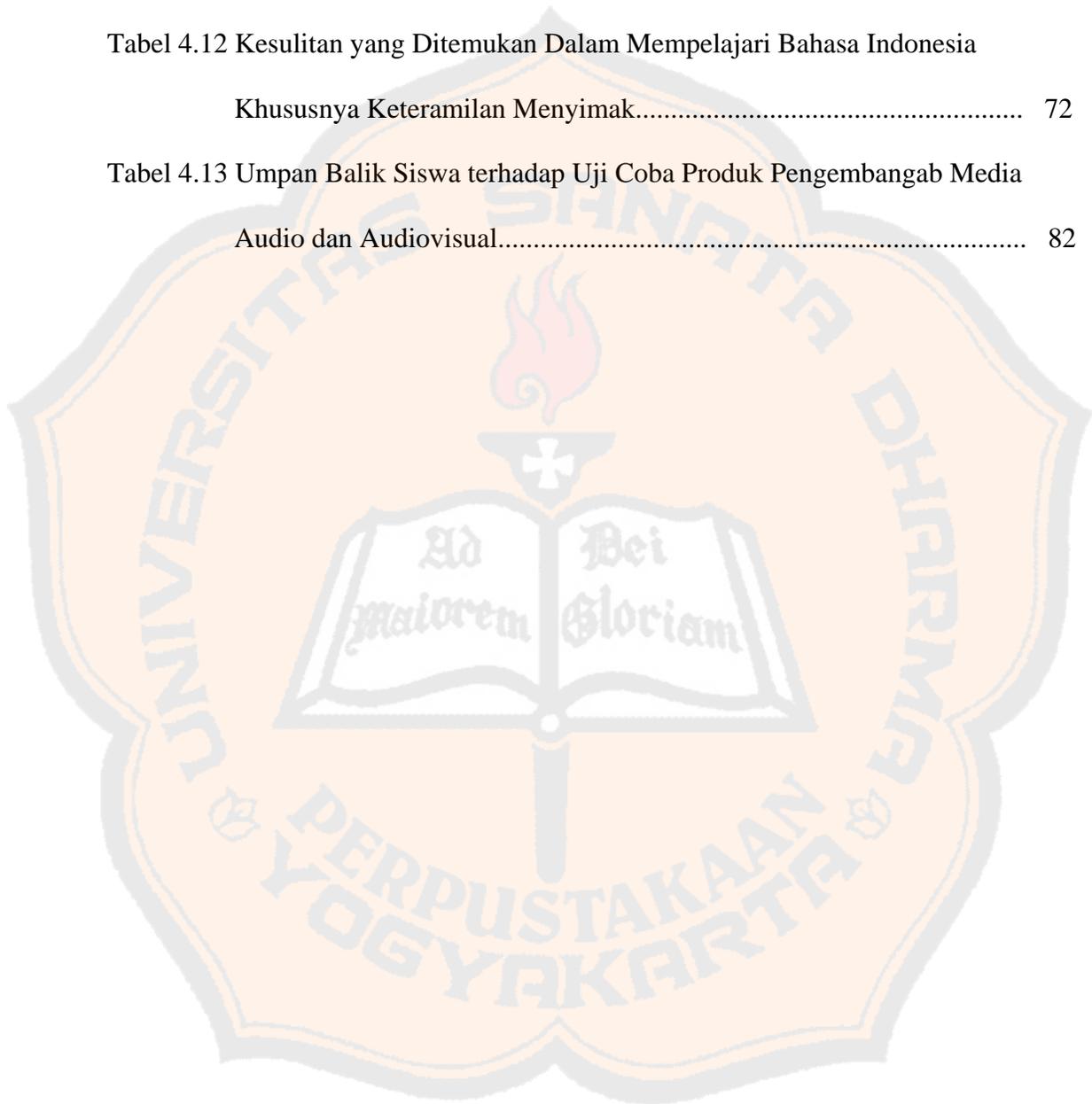
BIOGRAFI PENULIS



DAFTAR TABEL

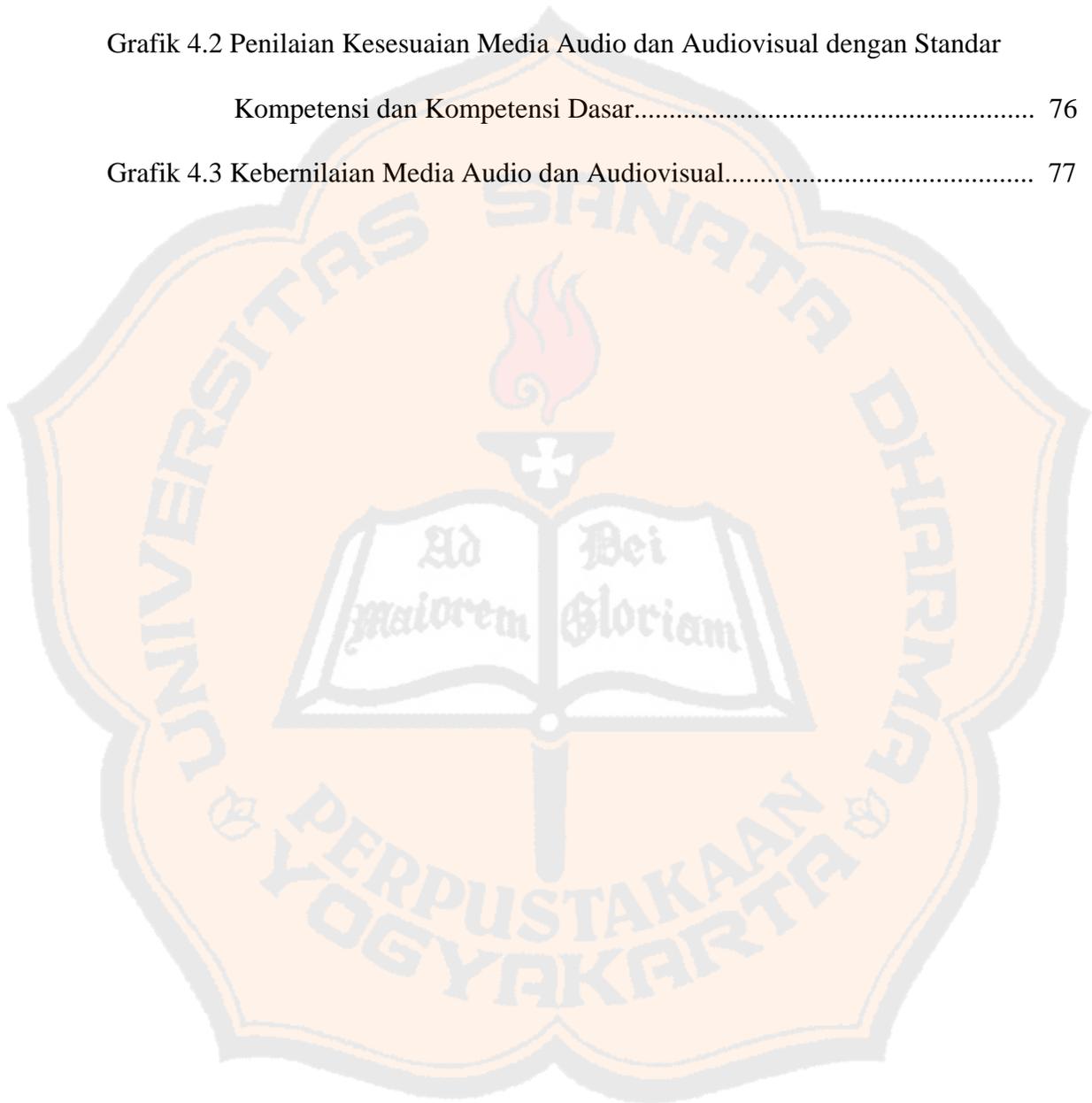
Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Keterampilan Mendengarkan Kelas X SMA.....	19
Tabel 3.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pelajaran Bahasa Indonesia Aspek Mendengarkan.....	49
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Audio dan Audiovisual.....	55
Tabel 3.3 Kisi-kisi Analisis Kebutuhan Siswa.....	57
Tabel 3.4 Kisi- kisi Wawancara Guru Bahasa Indonesia.....	58
Tabel 3.5 Kisi-kisi Kuesioner Umpan Balik terhadap Uji Coba Siswa.....	60
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Produk Pengembangan Media Audio dan Audiovisual.....	61
Tabel 3.7 Kriteria Revisi Media Audio dan Audiovisual.....	62
Tabel 4.1 Kegiatan Pembelajaran Menyimak yang Berlangsung Selama Ini.....	64
Tabel 4.2 Media Pembelajaran Menyimak yang Pernah Digunakan.....	64
Tabel 4.3 Keperluan Media Audio dan Audiovisual dalam Proses Pembelajaran Menyimak.....	65
Tabel 4.4 Media yang Paling disukai Dalam Pembelajaran Menyimak.....	65
Tabel 4.5 Intensitas Penggunaan Media Audio dan Audiovisual.....	66
Tabel 4.6 Tema yang Disukai Dalam Pembelajaran Menyimak.....	67
Tabel 4.7 Metode Pembelajaran Menyimak yang Disukai Siswa.....	68
Tabel 4.8 Intensitas Belajar dan Kerja Kelompok.....	69
Tabel 4.9 Bentuk Penilaian yang Disukai Siswa.....	69

Tabel 4.10 Bentuk Tugas yang Disukai Siswa.....	70
Tabel 4.11 Bentuk Soal yang Disukai.....	71
Tabel 4.12 Kesulitan yang Ditemukan Dalam Mempelajari Bahasa Indonesia Khususnya Keterampilan Menyimak.....	72
Tabel 4.13 Umpan Balik Siswa terhadap Uji Coba Produk Pengembangab Media Audio dan Audiovisual.....	82



DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Penilaian Kemenarikan Media Audio dan Audiovisual.....	75
Grafik 4.2 Penilaian Kesesuaian Media Audio dan Audiovisual dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.....	76
Grafik 4.3 Kebernilaian Media Audio dan Audiovisual.....	77

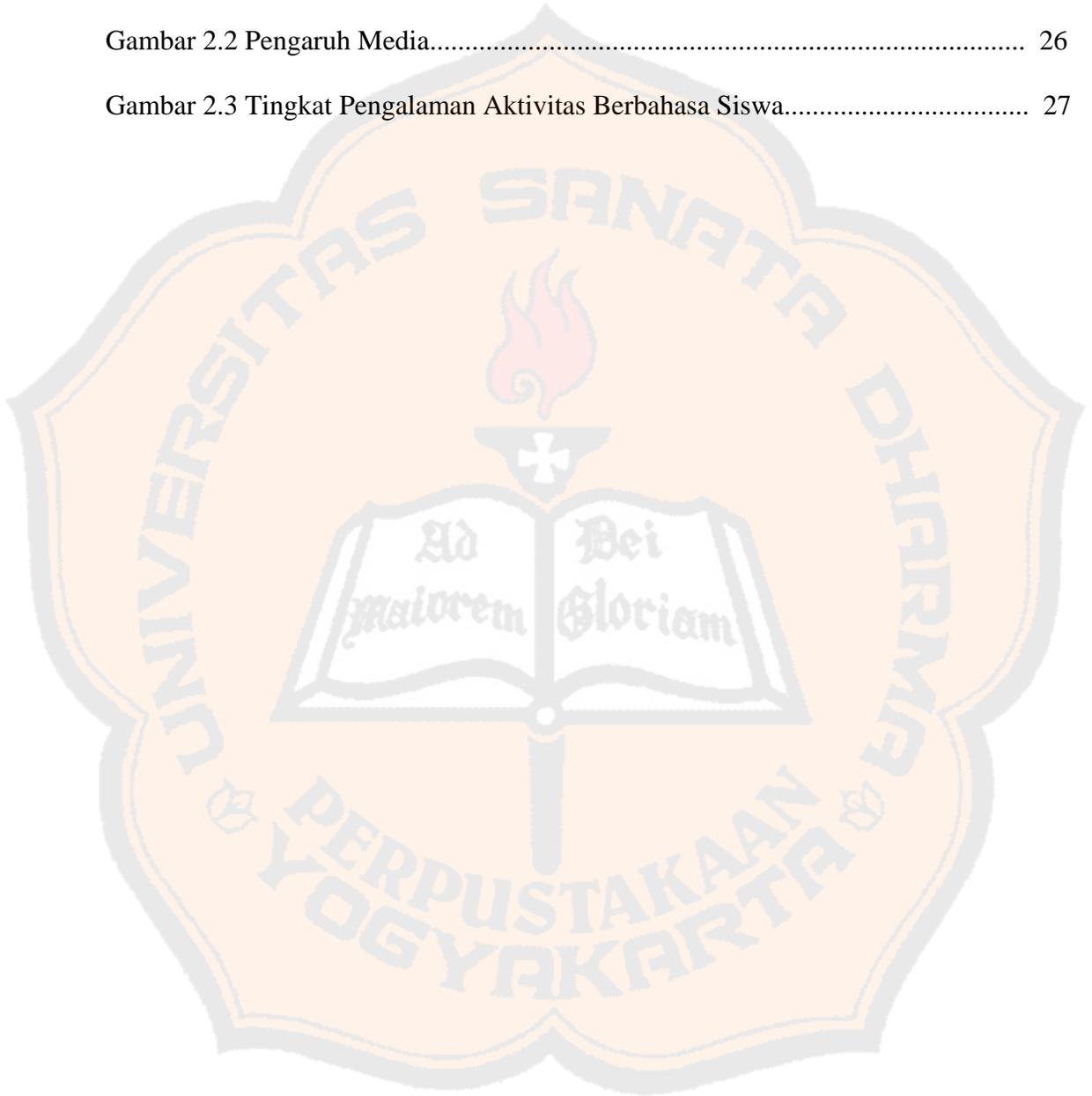


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale..... 25

Gambar 2.2 Pengaruh Media..... 26

Gambar 2.3 Tingkat Pengalaman Aktivitas Berbahasa Siswa..... 27



LAMPIRAN

Surat Izin Penelitian untuk Kepala Sekolah SMA Bopkri Banguntapan Bantul Yogyakarta.....	100
Surat Izin Penelitian untuk Kepala BAPPEDA, Kabupaten Bantul , Yogyakarta...	101
Surat Izin Penelitian Dari BAPPEDA, Bantul.....	102
Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di SMA Bopkri Banguntapan, Bantul, Yogyakarta.....	103
Pedoman Wawancara.....	104
Lembar Kuesioner.....	105
Lembar Penilaian Produk Pengembangan.....	108
Lembar Soal Uji Coba.....	113
Lembar Umpan Balik Siswa Terhadap Uji Coba.....	114
Hasil Kuesioner Siswa.....	116
Hasil Penilaian Produk Pengembangan Dosen.....	128
Hasil Penilaian Produk Pengembangan Guru.....	138
Hasil Jawaban Soal Uji Coba Produk.....	144
Hasil Kuesioner Umpan Balik Siswa.....	146
Hasil Penilaian Pengembangan Media Audio dan Audiovisual Oleh Dosen dan Guru.....	149
Gambar Pengembangan Media Audio dan Audiovisual	154
Petunjuk Penggunaan Media Audio dan Audiovisual.....	159

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan kurikulum pendidikan di Indonesia selalu berkembang ke arah yang lebih baik. Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) merupakan kurikulum terbaru dalam sistem pendidikan di Indonesia. KTSP memberikan kebebasan yang sangat besar bagi guru untuk menciptakan suasana yang nyaman di kelas sesuai dengan undang-undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 yang berbunyi “mengembangkan potensi anak 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 dan bertanggungjawab” (UU Sisdiknas, 2003: 6). Kurikulum yang berlaku sekarang ini menuntut guru bisa memfasilitasi siswanya agar dalam proses belajar-mengajar terjadi interaksi aktif antara guru dengan siswa. Seorang siswa bukan lagi sebagai objek melainkan sebagai subjek. Oleh karena itu, guru dituntut memiliki kualifikasi kemampuan yang lebih memadai (Kurniasih 2005, 2). Guru diharapkan memiliki pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan serta sikap yang lebih mantap dan memadai sehingga proses belajar-mengajar secara efektif.

Bahasa memiliki peranan sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari

semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya (Depdiknas, 2006:260).

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi empat aspek yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Depdiknas, 2006: 261). Dalam proses pembelajaran empat aspek itu harus berkaitan supaya siswa memperoleh kemampuan yang optimal. Menurut Tarigan (1985:1), setiap aspek keterampilan itu erat sekali berhubungan dengan tiga aspek keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam.

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang tidak disampaikan oleh si pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 1980: 19). Pembelajaran menyimak dapat dibuat menarik dan variatif. Salah satu hal yang penting untuk membuat pembelajaran menyimak menarik dan variatif adalah penggunaan media pembelajaran.

Guru dapat memanfaatkan media sebagai alat bantu untuk mengajar. Media pendidikan umum yaitu segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi

pencapaian tujuan pendidikan (Yadisetya, 2007). Guru dan media pendidikan hendaklah bersama-sama memberikan kemudahan belajar bagi siswa. Perhatian dan bimbingan secara individual bagi siswa dapat dilaksanakan oleh guru dengan baik, sementara informasi dapat pula yang disajikan secara jelas, menarik, dan teliti oleh media pendidikan sehingga keduanya tercapai secara optimal (Sadiman *Via* Kurniasih 2005 : 3).

Dalam kegiatan pembelajaran, media merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyampaikan pesan-pesan pendidikan kepada para siswa. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan indera, hambatan jarak dan waktu dan lain-lain dapat dibantu dengan memanfaatkan media. Oleh karena itu, kehadiran media dalam pembelajaran tidak mungkin diabaikan. Apalagi dalam pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang menggunakan Pendekatan *Contextual Learning* kehadiran media sangat penting terutama dalam menyajikan model kompetensi target yang ingin dicapai (*modelling*) (Yadisetya 2007). Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) menganjurkan penggunaan media sebagai sumber belajar. Sumber belajar adalah rujukan, objek dan atau bahan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran, yang berupa media cetak dan elektronik, narasumber, serta lingkungan fisik, alam, sosial, dan budaya. Penentuan sumber belajar didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar serta materi pokok pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi (BNSP: 2006: 18).

Menurut Sadiman *via* kurniasih (2005 :3), setiap siswa memiliki sifat yang unik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan

kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk siswanya. Kurikulum yang berlaku saat ini menuntut guru untuk bisa mengembangkan silabus, materi dan media pembelajaran yang baik dan menarik, namun pada kenyataannya tidak semua guru bisa membuat materi dengan media yang baik dan menarik. Seorang guru memerlukan persiapan yang matang untuk mempersiapkan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Media yang dibuat haruslah bervariasi sehingga dapat menarik minat siswa untuk terus belajar.

Dari urian di atas, peneliti mengkaji lebih lanjut masalah *Pengembangan Media Audio dan audio Visual Keterampilan Menyimak Kelas X SMA*. Penulis tertarik untuk mengembangkan media audio dan audiovisual kelas X karena siswa kelas X masih dalam masa transisi dari SMP ke SMA. Hal ini adalah sebuah titik tolak untuk membuat siswa Kelas X lebih tertarik pada pelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak. Dengan media audio dan audiovisual yang menarik diharapkan mampu meningkatkan apresiasi siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak.

Peneliti sangat tertarik mengembangkan media audio dan audiovisual untuk keterampilan menyimak SMA kelas X. Peneliti memilih SMA BOPKRI Banguntapan Bantul sebagai objek penelitian dengan alasan media yang digunakan dalam materi menyimak di sekolah itu masih kurang. Selain itu, kemampuan menyimak belum sepenuhnya ditekankan. Pengembangan media audio dan audiovisual yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar bahasa dalam

pengajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak di SMA BOPKRI Banguntapan Bantul, Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Apa sajakah media pembelajaran bahasa yang sesuai dengan Kompetensi dasar menyimak kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul?
2. Bagaimana pengembangan media audio dan audiovisual keterampilan menyimak siswa kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul?

1.3. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian pengembangan sebagai berikut

1. Media audio dan audiovisual apa saja yang sesuai dengan kompetensi dasar menyimak kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul.
2. Tersusunnya media audio dan audiovisual untuk keterampilan menyimak siswa kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul.

1.4 Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini berupa seperangkat media audio dan audiovisual keterampilan menyimak mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul.

1.5. Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian pengembangan media pembelajaran menyimak sebagai berikut.

1. Guru atau calon guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi guru atau calon guru dalam menyusun media pembelajaran menyimak supaya dapat memotivasi minat belajar siswa.

2. Penulis

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat membantu penulis terutama dalam melatih dan membiasakan diri dalam menyusun media pembelajaran menyimak.

3. Peneliti lain

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian yang sama dengan aspek keterampilan, jenis, dan metode yang berbeda.

1.6. Batasan Pengembangan

Batasan dalam pengembangan ini adalah terbatas pada pengembangan media audio dan audiovisual keterampilan menyimak untuk siswa Kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul.

1.7. Batasan Istilah

Batasan-batasan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Menyimak

Menyimak adalah mendengarkan suatu informasi dengan penuh pemahaman dan perhatian serta diikuti dengan apresiasi (Russel *via* Tarigan, 1980:20).

2. Media

Media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerimanya (Soeparno, 1988:2).

3. Media audio

Media audio adalah alat bantu mengajar yang berhubungan dengan bunyi-bunyian atau indera pendengaran. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa (Yadisetya, 2007).

4. Media audiovisual

Media audiovisual yaitu alat bantu mengajar yang mempunyai bentuk gambar dan mengeluarkan suara secara simultan. Dengan media audiovisual ini

seseorang tidak hanya dapat melihat tetapi sekaligus dapat mendengar sehingga dikenal dengan istilah audio visual aids (AVA) atau alat pandang dengar. Termasuk dalam media ini adalah film cerita, video, televisi, laser disc, compact disc video, dan komputer multimedia (Yadisetya, 2007).

5. Pembelajaran bahasa

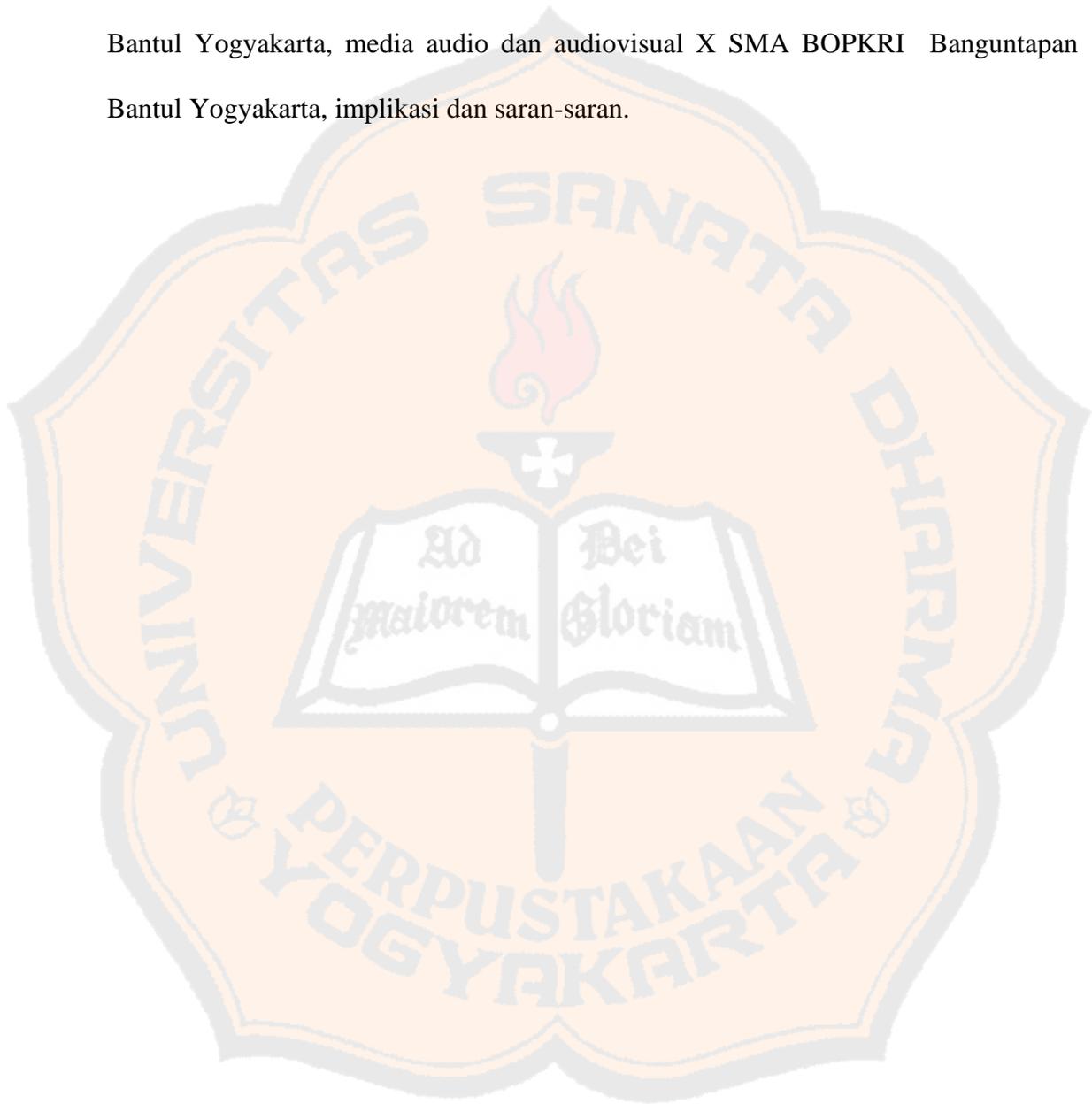
Pembelajaran bahasa adalah suatu pendekatan dalam pengajaran bahasa yang memberikan pendekatan pada aspek kognitif yang meliputi tingkat ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi (Tarigan, 1989: 231).

1.8 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian dalam penelitian ini terdiri dari lima bab yaitu pendahuluan, landasan teori, metodologi penelitian, pembahasan, dan penutup. Pendahuluan berisi latar belakang masalah, tujuan pengembangan, spesifikasi produk, manfaat pengembangan, batasan pengembangan, batasan istilah, dan sistematika penyajian. Landasan teori berisi penelitian terdahulu yang relevan, teori yang relevan, dan kerangka berpikir.

Metodologi penelitian berisi jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, penilaian produk dan uji coba produk, desain uji coba produk, subjek uji coba produk, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data. Pembahasan berisi paparan dan analisis data hasil analisis kebutuhan, hasil penilaian produk pengembangan, hasil uji coba produk pengembangan, umpan balik siswa terhadap uji coba produk pengembangan media audio dan audiovisual,

dan revisi produk pengembangan. Penutup berisi media audio dan audiovisual yang sesuai dengan kompetensi dasar untuk Siswa Kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta, media audio dan audiovisual X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta, implikasi dan saran-saran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini penulis mengemukakan kajian pustaka yang relevan dengan pengembangan produk ini. Landasan teori tersebut mencakup: (1) penelitian yang relevan, (2) kajian teori yang relevan, meliputi: (2.1) kurikulum, (2.2) kriteria pengembangan, (2.3) pengembangan media dalam pembelajaran bahasa, (2.4) pengaruh media, (2.5) media audio dalam pembelajaran bahasa Indonesia, (2.6) media audiovisual dalam pembelajaran bahasa Indonesia, (2.7) pengertian menyimak, (2.8) jenis-jenis menyimak, (2.9) pengembangan menyimak, (2.10) tujuan menyimak, (2.11) faktor-faktor yang menghambat menyimak, (2.12) faktor-faktor yang mempengaruhi menyimak, dan (2.13) tipe-tipe belajar siswa.

2.1 Penelitian yang Relevan

Ada tiga penelitian yang relevan dengan penelitian ini. *Pertama* dilakukan oleh Dinigrahini (2005) yang berjudul *pengembangan silabus dan materi menyimak dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan media rekaman untuk SMA N 1 Klaten Kelas X Semester 1 tahun ajaran 2004/2005*. Ada empat tujuan penelitian antara lain pertama menentukan kriteria pengembangan materi pembelajaran menyimak dengan media rekaman untuk siswa kelas X SMA N I Wedi Klaten. Kedua tersusunnya silabus. Ketiga tersusunnya materi pembelajaran menyimak dengan media rekaman untuk siswa kelas X SMA N Wedi Klaten. Penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan untuk memperoleh gambaran pengajaran materi menyimak dengan media rekaman yang sesuai dengan minat siswa data diperoleh dari observasi langsung didalam kelas, kuesioner, dan wawancara dengan guru bidang studi Bahasa

Indonesia. Penelitian ini menghasilkan silabus dan materi pembelajaran menyimak dengan empat kriteria pengembangan dengan media rekaman untuk siswa kelas X SMA N 1 Wedi Klaten, Yaitu : 1) memilih dan menyajikan bahan yang disesuaikan dengan tingkat sosial budaya siswa, 2) mengembangkan materi pembelajaran membutuhkan bahan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan minat siswa, 3) menyampaikan materi hendaknya disajikan secara menarik dan variatif dan disesuaikan dengan jam pembelajaran yang disediakan, 4) latihan-latihan disajikan lebih menarik dan lebih banyak melibatkan siswa.

Penelitian kedua dilakukan oleh Widayanti (2005) yang berjudul *Starategi Pembelajaran Menyimak dengan media Audio Visual Untuk Kelas X Semester 1 SMA N 2 Klaten Tahun Ajaran 2004/2005*. Ada tiga tujuan dalam penelitian ini. Pertama, mengetahui bagaimana strategi yang digunakan guru bahasa Indonesia dalam kegiatan pembelajaran menyimak dengan media audiovisual di SMA N 2 Klaten. Kedua, mengetahui kendala-kendala yang dialami guru dan siswa, ketika strategi menyimak dengan media audiovisual diterapkan di SMA N 2 Klaten. Ketiga, langkah-langkah pemecahan masalah yang ditempuh oleh guru untuk mengatasi kendala yang muncul ketika menerapkan strategi menyimak dengan audiovisual. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini dengan cara observasi, wawancara, dan angket. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa strategi yang digunakan oleh guru bahasa Indonesia dalam menerapkan pengajaran menyimak dengan media audiovisual ada dua strategi. Strategi yang pertama adalah dengan tiga

tahapan penting, yaitu pramenyimak, menyimak, dan pascamenyimak. Strategi yang kedua adalah dengan dua tahapan penting yaitu menyimak dan pasca menyimak.

Penelitian yang ketiga Prihayati (2006) dengan judul *Pengembangan silabus dan materi pembelajaran keterampilan menyimak dengan media audiovisual untuk siswa kelas III Sekolah Dasar (Studi kasus di SD Kanisius Demangan Baru, Yogyakarta, tahun ajaran 2005/2006)*. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa silabus dan materi pembelajaran keterampilan menyimak dengan media audiovisual kelas III SD Kanisius Demangan Baru Yogyakarta. Pengembangan produk ini diawali dengan langkah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi di kelas, penyebaran angket atau kuesioner dan wawancara dengan guru kelas III SD Kanisius Demangan Yogyakarta. Hasil Akhir dari pengembangan silabus dan materi pembelajaran itu dikaji berdasarkan teori yang digunakan. Silabus dan materi pembelajaran dikembangkan berdasarkan kurikulum 2004.

Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan di atas, peneliti melihat penyusun media keterampilan menyimak untuk Kelas X SMA belum ada. Dengan demikian, topik pengembangan media audio dan audiovisual keterampilan menyimak untuk siswa Kelas X SMA masih relevan untuk diteliti.

2.2 Kajian Teori yang Relevan

2.2.1 Kurikulum

Ada beberapa pengertian kurikulum yang diperoleh dari beberapa sumber. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan. Pengertian lain dikemukakan pada dokumen KBK dalam Soewandi (2006), kurikulum didefinisikan sebagai seperangkat rencana dan pengaturan tentang kompetensi dan hasil belajar yang harus dicapai siswa, penilaian, kegiatan belajar mengajar, dan pemberdayaan sumber daya pendidikan dalam pengembangan kurikulum. Menurut Nasution (1987: 3-4), kurikulum memiliki empat komponen utama yang saling berhubungan erat. Komponen itu adalah (1) tujuan, (2) bahan pelajaran, (3) proses belajar mengajar, dan (4) penilaian.

Ada beberapa kurikulum yang pernah berlaku di Indonesia. Hingga saat ini ada enam kurikulum yang pernah berlaku di Indonesia, yakni kurikulum 1986, 1975, 1984, 1994, 2004, dan 2006. Dalam ketiga kurikulum yang disebutkan pertama, materi pembelajaran bahasa Indonesia, baik keterampilan berbahasa, pengetahuan bahasa maupun keterampilan bersastra, disusun secara terpisah. Pembelajaran pun tidak mengajarkan siswa untuk *menggunakan* bahasa tetapi hanya *mengetahui* bahasa. Hal itu tentu saja berbeda dengan kurikulum yang berlaku saat ini, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Sesuai dengan KTSP, siswa untuk dapat menggunakan bahasa secara aktif dalam pembelajaran.

2.2.1.1 Kurikulum Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Kelas X SMA

Kurikulum pembelajaran bahasa Indonesia yang ada di Inonesia telah berganti beberapa kali. Pergantian kurikulum itu disesuaikan dengan berkembangnya zaman yang semakin maju. Saat ini kurikulum yang berlaku adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan.

Kurikulum tingkat satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar dan menengah dikembangkan oleh sekolah dan komite sekolah berpedoman pada standar kompetensi lulusan dan standar isi serta panduan penyusunan kurikulum yang dibuat oleh BSNP (Depdiknas, 2006). Kurikulum dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip berikut.

- 1) Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya.

Kurikulum dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa peserta didik memiliki posisi sentral untuk mengembangkan kompetensinya 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. Untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut pengembangan kompetensi peserta didik disesuaikan dengan potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik serta tuntutan lingkungan.

2. Beragam dan terpadu

Kurikulum dikembangkan dengan memperhatikan keragaman karakteristik peserta didik, kondisi daerah, dan jenjang serta jenis pendidikan, tanpa membedakan agama, suku, budaya dan adat istiadat, serta status sosial ekonomi dan gender. Kurikulum meliputi substansi komponen muatan wajib kurikulum, muatan lokal, dan pengembangan diri secara terpadu, serta disusun dalam keterkaitan dan kesinambungan yang bermakna dan tepat antar substansi.

3. Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni

Kurikulum dikembangkan atas dasar kesadaran bahwa ilmu pengetahuan, teknologi dan seni berkembang secara dinamis, dan oleh karena itu semangat dan isi kurikulum mendorong peserta didik untuk mengikuti dan memanfaatkan secara tepat perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

4. Relevan dengan kebutuhan kehidupan

Pengembangan kurikulum dilakukan dengan melibatkan pemangku kepentingan (*stakeholders*) untuk menjamin relevansi pendidikan dengan kebutuhan kehidupan, termasuk di dalamnya kehidupan kemasyarakatan, dunia usaha dan dunia kerja. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan pribadi, keterampilan berpikir, keterampilan sosial, keterampilan akademik, dan keterampilan vokasional merupakan keniscayaan.

5. Menyeluruh dan berkesinambungan

Substansi kurikulum mencakup keseluruhan dimensi kompetensi, bidang kajian keilmuan dan mata pelajaran yang direncanakan dan disajikan secara berkesinambungan antar semua jenjang pendidikan.

6. Belajar sepanjang hayat

Kurikulum diarahkan kepada proses pengembangan, pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Kurikulum mencerminkan keterkaitan antara unsur-unsur pendidikan formal, nonformal dan informal, dengan memperhatikan kondisi dan tuntutan lingkungan yang selalu berkembang serta arah pengembangan manusia seutuhnya.

7. Seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah

Kurikulum dikembangkan dengan memperhatikan kepentingan nasional dan kepentingan daerah untuk membangun kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Kepentingan nasional dan kepentingan daerah harus saling mengisi dan memberdayakan sejalan dengan moto Bhineka Tunggal Ika dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Pengembangan KTSP mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Khusus mata pelajaran bahasa Indonesia Kelas X SMA memuat SKL berikut, (KTSP, 2006:30)

1. Mendengarkan

Memahami wacana lisan dalam kegiatan penyampaian berita, laporan, saran, berita, pidato, wawancara, diskusi, seminar, dan pembacaan karya sastra berbentuk puisi, cerita rakyat, drama, cerpen, dan novel.

2. Berbicara

Menggunakan wacana lisan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam kegiatan berkenalan, diskusi, bercerita, persentasi hasil penelitian, serta mengomentari pembacaan puisi dan pementasan drama.

3. Membaca

Menggunakan berbagai jenis membaca untuk memahami wacana tulis teks nonsastra berbentuk grafik, tabel, artikel, tajuk rencana, teks pidato, serta teks sastra berbentuk puisi, hikayat, novel, biografi, puisi kontemporer, karya sastra berbagai angkatan dan sastra Melayu klasik.

4. Menulis

Menggunakan berbagai jenis wacana tulis untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk teks narasi, deskripsi, eksposisi, argumentasi, teks pidato, proposal, surat dinas, surat dagang, rangkuman, ringkasan, notulen, laporan, karya ilmiah, dan berbagai karya sastra berbentuk puisi, cerpen, drama, kritik, dan esai.

Sesuai dengan KTSP, guru sangat berperan dalam perencanaan pembelajaran. Ada beberapa hal yang harus dilakukan guru setelah KTSP disusun. Seorang guru bahasa Indonesia diharapkan mampu, (1) mengalokasikan waktu selama rentang waktu tertentu (semester) bahkan rentang waktu satu tahun, (2) merumuskan indikator pencapaian kompetensi secara benar, (3) menentukan materi pokok atau bahan pembelajaran, dan (4) mampu merencanakan pembelajaran yang tepat.

KTSP memiliki dua komponen utama yang harus dikembangkan menjadi media pembelajaran. Kedua komponen ini merupakan kompetensi minimal yang harus dikuasai siswa. Kompetensi dasar adalah kompetensi minimal dalam mata pelajaran yang harus dimiliki oleh peserta didik. Kompetensi yang dicapai melalui pembelajaran satu materi pokok menghasilkan satu kompetensi dasar. Kompetensi ini menjadi bagian dari standar kompetensi, yaitu kompetensi yang dapat dilakukan atau ditampilkan untuk satu mata pelajaran (Soewandi, 2007:4).

Peneliti memilih aspek keterampilan menyimak untuk dikembangkan medianya. Berikut uraian standar kompetensi dan kompetensi dasar keterampilan menyimak kelas X SMA berdasarkan KTSP yang medianya akan dikembangkan oleh peneliti

Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Keterampilan Mendengarkan**Kelas X SMA****Semester 1**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
<p>1. Mendengarkan</p> <p>Memahami siaran atau cerita yang disampaikan secara langsung atau tidak langsung</p>	<p>1.1 Menanggapi siaran atau informasi dari media elektronik (berita dan non berita)</p> <p>1.2 Mengidentifikasi unsur sastra (intrinsik dan ekstrinsik) suatu cerita yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman</p>
<p>5. Mendengarkan</p> <p>Memahami puisi yang disampaikan secara langsung atau tidak langsung</p>	<p>5.1 Mengidentifikasi unsur-unsur bentuk suatu puisi yang disampaikan secara langsung atau pun melalui rekaman</p> <p>5.2 Mengungkapkan isi suatu puisi yang disampaikan secara langsung ataupun melalui rekaman.</p>

Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
<p>9. Mendengarkan</p> <p>Memahami informasi melalui tuturan</p>	<p>9.1 Menyimpulkan isi informasi yang disampaikan melalui tuturan langsung</p> <p>9.2 Menyimpulkan isi informasi yang didengar melalui tuturan tidak langsung (rekaman atau teks yang dibacakan)</p>
<p>13. Mendengarkan</p> <p>Memahami cerita rakyat yang dituturkan</p>	<p>13.1 Menemukan hal-hal yang menarik tentang tokoh cerita rakyat yang disampaikan secara langsung dan atau melalui rekaman</p> <p>13.2 Menjelaskan hal-hal yang menarik tentang latar cerita rakyat yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman</p>

(Depdiknas, 2006: 262-264)

2.2.2 Kriteria Pengembangan

Widharyanto, (2003:51) menyatakan bahwa materi pembelajaran adalah keseluruhan bahan yang akan diajarkan kepada siswa sebagai dasar untuk mengembangkan kompetensi dasar. Kriteria pengembangan bahan ajar sebagai berikut : (1) aspek-aspek kebahasaan yang meliputi bunyi, ejaan, huruf, kata, frase, klausa, kalimat, dan makna; (2) aspek keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis); dan (3) aspek sastra yang difokuskan pada penikmatan karya-karya sastra (apresiasi sastra). Penyampaian materi itu dimaksudkan untuk wahana pengembangan kompetensi dasar bahasa dan sastra Indonesia sehingga guru dalam menyampaikan materi harus mengusahakan materi yang disampaikan harus dekat dengan minat dan kebutuhan siswa. Dari hal itu, dalam menyampaikan materi guru harus memperhatikan apa yang menjadi kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan kompetensi yang hendak dicapai dalam kebutuhan berbahasa yang diajarkan.

Untuk memenuhi tujuan pembelajaran dapat tercapai diperlukan suatu kriteria untuk menyeleksi materi atau bahan yang akan diajarkan. Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi kriteria-kriteria itu diuraikan sebagai berikut (Depdiknas, 2003:34).

1. Sahih (*validity*)

Materi yang akan dituangkan dalam pembelajaran benar-benar telah teruji kebenarannya dan kesahihannya, maksudnya materi yang diberikan dalam pembelajaran tidak ketinggalan zaman dan memberikan kontribusi untuk pemahaman ke depan. Selain itu, bahan pembelajaran itu tidak boleh ditambah atau dikurangi.

2. Tingkat Kepentingan (*Significance*)

Dalam memilih materi perlu dipertimbangkan pertanyaan berikut: (1) sejauh mana materi perlu dipelajari?, (2) penting untuk siapa?, (3) di mana dan mengapa penting? dengan demikian, materi yang dipilih untuk diajarkan tentunya memang benar-benar diperlukan oleh siswa.

3. Kebermanfaatan (*utility*)

Manfaat harus dilihat dari semua sisi, baik secara akademis maupun non akademis. Bermanfaat secara akademis artinya guru harus yakin bahwa materi yang diajarkan dapat memberikan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan yang akan dikembangkan lebih lanjut pada jenjang pendidikan selanjutnya. Bermanfaat secara nonakademis maksudnya adalah bahwa materi yang diajarkan dapat mengembangkan kecakapan hidup (*life skills*) dan sikap yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Layak dipelajari (*Learnability*)

Materi yang memungkinkan untuk dipelajari, baik dari aspek tingkat kesulitannya maupun aspek kelayakannya terhadap pemanfaatan bahan ajar dan kondisi setempat.

5. Menarik minat (*interest*)

Materi yang dipilih hendaknya menarik minat dan dapat memotivasi siswa untuk mau mempelajari lebih lanjut. Setiap materi yang diberikan kepada siswa harus mampu menumbuhkan rasa ingin tahu sehingga memunculkan dorongan untuk mengembangkan sendiri kemampuan mereka.

Dari kriteria-kriteria di atas langkah selanjutnya bagi perancangan materi sedikitnya harus mencakup: (1) menggumpulkan bahan, (2) menyeleksi bahan, (3) mengurutkan bahan dan membuat penjenjangan bahan, (4) menyajikan bahan, dan (5) mengevaluasi bahan (Widharyanto, 2003:52).

2.2.3 Pengembangan Media dalam Pembelajaran Bahasa

Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang secara harafiah berarti *perantara* atau *pengantar* yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Menurut Soeparno (1988:1) media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*). Media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Hamalik, 1994:12). Dengan demikian media dapat diartikan sebagai perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Media pembelajaran apa pun yang digunakan pada prinsipnya harus dapat meningkatkan efektivitas dan kelancaran belajar mengajar terutama dalam memperjelas materi yang dipelajari sehingga memudahkan terjadinya proses belajar atau perubahan tingkah laku pada diri siswa. Kehadiran media dapat membantu dalam pencapaian kompetensi sesuai dengan standar kompetensi yang hendak dicapai dalam proses belajar mengajar.

Yadisetya (2007), mengungkapkan beberapa manfaat media pembelajaran antara lain pertama media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, kedua media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, ketiga media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu meliputi (1). objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan dapat diganti dengan gambar, foto, slide, film atau model, (2). objek atau benda yang terlalu kecil yang tak tampak bias disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, gambar, (3). kejadian langka yang terjadi di masa lampau dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, (4). objek atau proses yang amat rumit dapat disampaikan secara kongkret melalui gambar, slide, atau simulasi komputer, (5). kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dalam komputer, film, video, (6). peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan dapat memakan waktu lama dapat disajikan dalam teknik rekaman seperti dalam film, video, slide atau simulasi komputer. Keempat media pengajaran dapat memberikan kesan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan sekitar melalui kegiatan karya wisata, kunjungan ke museum, dll.

Peran media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar membantu siswa dalam mengkonstruksikan pengetahuan yang sedang dipelajarinya. Penggunaannya pun harus disesuaikan dengan kompetensi yang hendak dicapai oleh guru dan siswa.

Menurut Yadisetia (2007), ada delapan faktor penting yang perlu diperhitungkan dalam memilih media pembelajaran adalah:

1. wawasan dan pengetahuan guru,
2. tujuan belajar yang ingin dicapai sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dicapai,
3. fasilitas yang tersedia,
4. sederhana dan mudah dimengerti,
5. dapat memotivasi siswa,
6. menggunakan bahan yang mudah didapat,
7. dapat menggantikan objek yang sesungguhnya dan,
8. menarik perhatian.

Berbeda dengan Yadisetia, Widharyanto, (2003 : 53-54) mengemukakan ada enam syarat yang harus diperhatikan dalam pemilihan media. Keenam syarat tersebut adalah sebagai berikut.

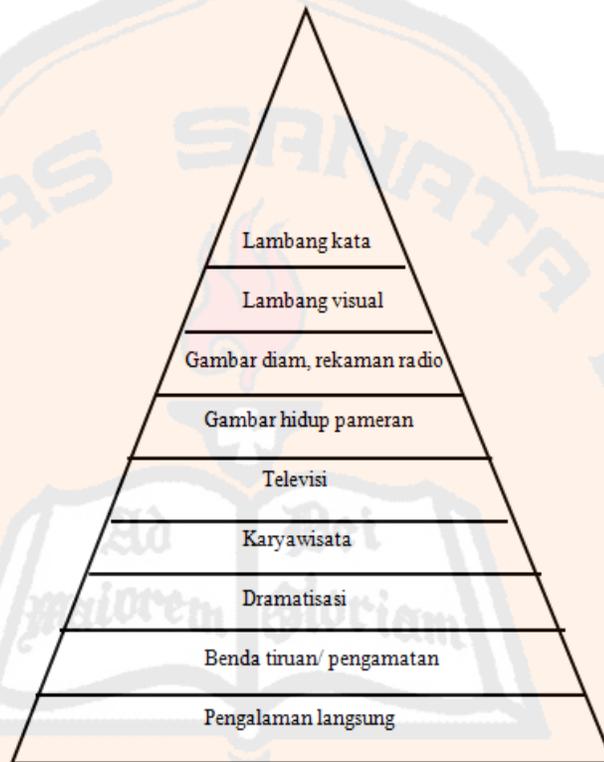
1. harus sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dikembangkan,
2. harus sesuai dengan karakteristik siswa,
3. harus disesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia,
4. harus disesuaikan dengan ketersediaan sumber,
5. harus disesuaikan dengan ketersediaan dana, tenaga, dan fasilitas,
6. harus dipertimbangkan dengan keluesan, kepraktisan, dan daya tahan media.

Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Contoh : bila tujuan atau kompetensi peserta didik bersifat menghafalkan kata-kata tentunya media audio yang tepat untuk digunakan. Jika tujuan atau kompetensi yang dicapai bersifat memahami isi bacaan maka media cetak yang lebih tepat digunakan. Kalau tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktivitas), maka media film dan video bisa digunakan. Di samping itu, terdapat kriteria lainnya yang bersifat melengkapi (komplementer), seperti: biaya, ketepatangunaan; keadaan peserta didik; ketersediaan; dan mutu teknis.

Dari syarat-syarat di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan, media pembelajaran yang digunakan diketahui oleh siswa, sesuai dengan kemampuan pembelajaran siswa, dan dapat dipilih secara objektif.

Menurut teori kerucut pengalaman Edgar Dale dalam Arsyad dalam bukunya yang berjudul *Media Pembelajaran*, digambarkan tentang tingkat-tingkat pengalaman dan alat-alat yang diperlukan untuk pengalaman belajar. Media audio dan audiovisual, menurut teori kerucut pengalaman Edgar Dale menempati urutan ke 7 sampai ke 9, pengalaman berlangsung dari tingkat konkrit naik menuju ke tingkat yang abstrak. Pada tingkat yang konkrit seseorang belajar dari kenyataan atau pengalaman langsung yang bertujuan dalam kehidupan. Kemudian meningkat ketinggian yang lebih atas menuju puncak kerucut, dalam tingkat abstrak dalam bentuk

simbol-simbol. Semakin ke atas semakin abstrak, tetapi tidak berarti sulit. Bentuk kerucut tersebut seperti gambar dibawah ini.

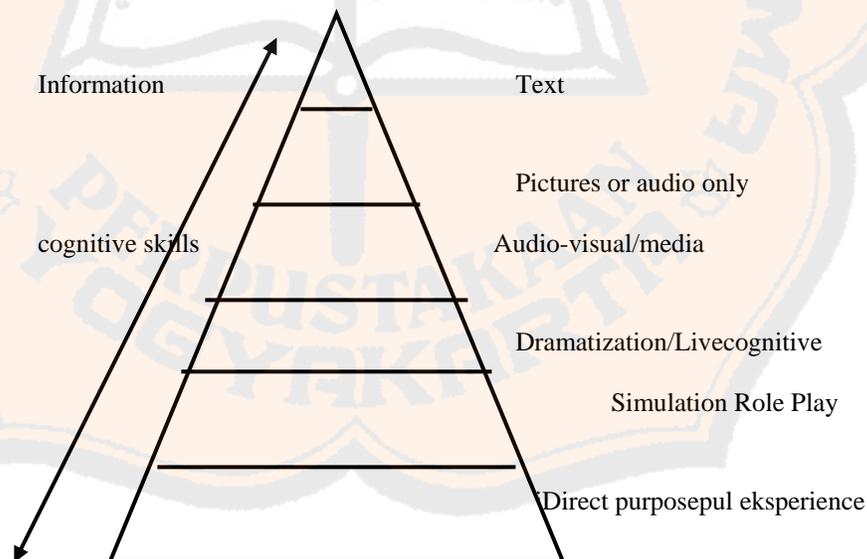


Kerucut Pengalaman Edgar Dale

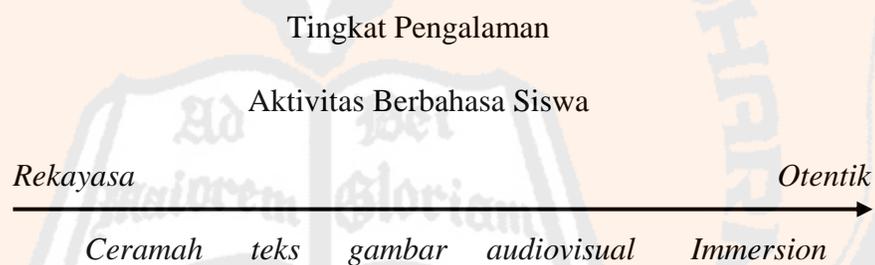
(Arsyad, 2005: 11)

2.2.4 Pengaruh Media

Penelitian Fylyer dan Giles (dalam Widharyanto, 2006: 6) membuktikan bahwa keefektifan pembelajaran dipengaruhi oleh media yang digunakan guru. Mereka menemukan bahwa model pembelajaran yang letaknya paling atas dalam kerucut, yakni pembelajaran yang hanya melibatkan simbol-simbol verbal melalui sajian teks adalah pembelajaran yang menghasilkan tingkat abstraksi paling tinggi. Pembelajaran yang paling efektif adalah pembelajaran yang berada pada dasar kerucut, yakni terlibat langsung dengan pengalaman-pengalaman belajar yang bertujuan. Tingkat abstraksi pada model pembelajaran ini sangat rendah sehingga memudahkan siswa dalam menyerap pengetahuan dan keterampilan baru.



Widharyanto (2006:5-7) mengungkapkan, langkah-langkah pembelajaran perlu memfasilitasi agar siswa mendapat pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari dan atau dunia kerja yang terkait dengan aktivitas berbahasa seperti mendengar, berbicara, menulis, dan membaca. Siswa diharapkan memperoleh pengalaman langsung melalui pengalaman inderawi yang memungkinkan mereka memperoleh informasi dari interaksi sosial langsung dengan masyarakat penutur bahasa Indonesia di luar kelas. Seandainya tidak memungkinkan, sebaiknya siswa memperoleh pengalaman melalui *media audio-visual, teks, gambar atau ceramah*.



2.2.5 Media Audio dalam Pembelajaran Bahasa

Dalam kegiatan sehari-hari komunikasi tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan manusia. Komunikasi yang bersifat auditif sangat mendominasi. Dalam kegiatan pembelajaran dari tingkat taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi, penggunaan komunikasi audio banyak dipergunakan dibandingkan dengan kegiatan komunikasi yang lainnya. Media audio adalah alat bantu mengajar yang berhubungan dengan bunyi-bunyian atau indera pendengaran (Yadisetya,2007). Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio antara lain

radio, alat perekam pita magnetic, piringan hitam, dan laboratorium bahasa. Sujana (1990: 129) mengungkapkan ada empat manfaat media audio dalam pengajaran.

Terutama digunakan dalam :

1. pengajaran musik *literary* (pembacaan sajak), dan kegiatan dokumentasi,
2. pengajaran bahasa asing,
3. pengajaran melalui radio atau radio pendidikan,
4. paket-paket belajar untuk berbagai jenis materi, yang memungkinkan siswa dapat melatih daya penafsirannya dalam suatu bidang studi.

Peranan media audio dalam pengajaran sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif , yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga terjadilah proses belajar-mengajar yang menarik. Dari segi sifatnya yang berbentuk auditif, Sri Anitah (2008) menyebutkan media audio memiliki kelemahan dan kelebihan.

Kelebihan media audio:

1. tidak begitu mahal untuk kegiatan pembelajaran,
2. *audio-tape* cukup hemat, sebab suatu rekaman dapat dihapus dan diganti dengan materi yang baru,
3. dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok maupun individual,
4. pembelajar yang tuna netra maupun yang tuna aksara dapat belajar melalui media audio,
5. untuk anak yang masih kecil atau untuk pembelajar yang belum dapat membaca, media audio dapat membentuk pengalaman belajar bahasa permulaan,
6. media audio dapat membawakan pesan verbal yang lebih dramatis daripada media cetak. Contoh: sandiwara, deklamasi,

7. dengan sedikit imajinasi guru, program audio dapat bervariasi,
8. *audio cassette tape-recorder* dapat dibawa kemana-mana dan dapat digunakan di lapangan dengan *battery*,
9. *cassette tape-recorder* sangat ideal untuk belajar mandiri di rumah, karena bahan pembelajaran pada pita kaset mudah diperbanyak bila diperlukan.

Kelemahan media audio:

1. melalui media audio kaset, dapat mendengarkan urutan penyajian yang tetap, bahkan bila diputar kembali, akan terdengar hal-hal yang sama. Hal ini kadang-kadang membosankan,
2. tanpa ada penyaji yang bertatap muka langsung dengan pebelajar, beberapa diantara pebelajar kurang memperhatikan penyajian itu,
3. pengembangan program audio yang baik, akan banyak menyita waktu,
4. penentuan cara penyampaian informasi dapat menimbulkan kesulitan bila pendengar memiliki latar belakang serta kemampuan mendengar yang berbeda,
5. tidak dapat diperoleh balikan secara langsung karena hanya ada satu jalur penyampaian informasi.

2.2.6 Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Yadisetia (2007), media audiovisual adalah alat bantu mengajar yang mempunyai bentuk gambar dan mengeluarkan suara secara simultan. Dengan media audiovisual ini seseorang tidak hanya dapat melihat tetapi sekaligus dapat mendengar sehingga dikenal dengan istilah audio visual aids (AVA) atau alat pandang dengar. Termasuk dalam media ini adalah film cerita, video, televisi, laser disc, compact disc video, dan komputer multimedia. Dengan kata lain media audiovisual merupakan perpaduan antara suara dan gambar yang bisa menggugah pikiran dan perasaan para penontonnya.

Menurut Rinanto (1982; 53-56), kepraktisan media audiovisual dibandingkan dengan media pendidikan yang lainnya adalah sebagai berikut:

1. media audiovisual dapat mengatasi keterbatasan yang dimiliki setiap anak didik, karena pengalaman anak didik berbeda-beda. Perbedaan pengalaman yang dimiliki anak didik ini merupakan hal yang sulit diatasi jika dalam pengajaran guru hanya menggunakan bahasa verbal, sebab anak didik sulit untuk dibawa ke objek mata pelajaran, tetapi dengan menggunakan media audiovisual objek bias dihadirkan di dalam kelas sehingga semua anak dapat menikmatinya,
2. media audiovisual dapat melampaui batasan ruang dan waktu. Dalam hal ini kita harus menyadari bahwa banyak hal yang tak mungkin dialami secara langsung untuk anak didik di dalam kelas. Hal ini disebabkan oleh:
 - a. objek terlalu besar seperti pasar, gunung, hutan, laut, dan sebagainya. Dengan bantuan media audio-visual kita bisa menampilkan semuanya itu,
 - b. adanya beberapa objek, baik itu yang berbentuk makhluk hidup atau gerakan-gerakan yang terlalu kecil untuk diamati dengan mata telanjang. Misalnya: bakteri, protozoa, atom, dan sebagainya. Media audiovisual mampu untuk mempersembahkan dan menampilkan objek-objek itu, sehingga anak didik dapat menikmati di dalam kelas,
 - c. gerakan-gerakan yang terlalu lambat dan sulit untuk diikuti dengan biasa, bisa diamati prosesnya melalui media audiovisual,

- d. bunyi-bunyi yang sangat halus yang semula tak mungkin didengarkan telinga, bisa didengar berkat bantuan media audio. Misalnya: semilir angin, atau suara lalat yang sedang terbang.
 - e. rintangan-rintangan untuk mempelajari musim, iklim, dan geografi secara umum dapat diatasi. Misalnya: kehidupan ikan di dasar laut dapat disajikan di dalam kelas.
3. media audiovisual sangat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungannya. Misalnya seorang guru menerangkan tentang penyebab Malin Kundang berubah menjadi batu. Kalau mata pelajaran ini disampaikan secara verbal maka kontak langsung antara anak didik dengan objek akan sulit. Tetapi dengan menggunakan media audiovisual keadaan itu bisa dilihat langsung dengan gambar nyata maka anak didik bisa memahami penjelasan guru dengan baik,
 4. media audiovisual memberikan keseragaman pengamatan, persepsi yang dimiliki setiap anak didik itu berbeda-beda. Pengalaman yang berbeda-beda itu dapat diselenggarakan dengan media audiovisual. Misalnya pengamatan anak tentang hutan, antara anak yang satu dengan anak yang lain tentu akan mempunyai persepsi yang berbeda-beda tentang hutan. Tetapi setelah diperlihatkan tentang gambaran hutan dengan menggunakan media audiovisual persepsi anak tentang hutan akan menjadi sama,
 5. media audiovisual dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkret, dan realitas. Maka dengan menggunakan media audiovisual hambatan anak tentang

persepsi yang berbeda-beda bisa dihilangkan, sebab konsep dasar yang jelas, kongkret, dan realitas dapat dilihat, didengar, diamati, dan direfleksikan oleh anak didik,

6. media audiovisual membangkitkan keinginan dan minat baru. Dengan menggunakan media audiovisual horizon pengalaman anak semakin luas. Misalnya: sebelum menggunakan media audiovisual pengertian anak tentang sikap durhaka (seperti dalam cerita Malin Kundang) dianggap sebagai dosa. Tetapi setelah anak didik mengamati dengan media ini maka terbukalah pengertian anak didik tentang sikap durhaka dan pengertian anak menjadi sangat luas. Hal itu mungkin disebabkan karena anak dapat melihat langsung tentang gambaran sikap durhaka dengan media audio-visual. Dengan demikian pengetahuan anak menjadi luas,
7. media audiovisual memberikan pengalaman yang integral dari yang konkret sampai ke yang abstrak. Misalnya sebuah cerita tentang patung Malin Kundang dilihat dari segi ukuran, wujud, lokasi, dan sebagainya. Media ini sangat membantu untuk meyakinkan anak didik dan mungkin membantu mengingat kehidupan manusia terdahulu yang sebelumnya tidak pernah dibayangkan oleh anak didik.

Menurut Mustolih (2007) mengungkapkan bahwa media audiovisual digolongkan menjadi dua yaitu:

1. media audiovisual diam: televisi diam, *slide* dan suara, film rangkai dan suara, buku dan suara,

2. media audiovisual gerak: video, CD, film rangkai dan suara televisi, gambar dan suara.

2.2.7 Pengertian Menyimak

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi serta memahami makna komunikasi yang tidak disampaikan si pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 1985:19). Menurut Achsin (1981:2) menuturkan menyimak adalah suatu rangkaian proses kognitif mulai dari proses identifikasi tingkat fonologis, morfologis, sintaksis, dan semantik sampai dengan keterlibatan aktif panca indra, khususnya alat-alat pendengaran. Proses kognitif yang terlibat dalam kegiatan menyimak di antaranya sebagai proses mental yang dimulai dari tahap pengidentifikasian bunyi, proses penyusunan pemahaman dan penafsiran yang dilanjutkan proses penyimpanan hasil pemahaman dan penafsiran bunyi yang diterima dari luar.

Berdasarkan teori dari Tarigan dan Achsin tentang menyimak dapat diketahui bahwa ada tiga tahapan penting dalam menyimak. Pertama pengidentifikasian bunyi atau mendengar dengan penuh perhatian. Kedua apa yang didengar. Ketiga menginterpretasi atau menafsirkan. Tahapan-tahapan itu penting dalam kegiatan menyimak menggunakan media audio dan audiovisual.

2.2.8 Jenis-Jenis Menyimak

Prasetya (2007) mengungkapkan taraf aktivitas penyimak dalam menyimak dapat dibedakan atas kegiatan bertaraf rendah dan bertaraf tinggi. Dalam aktivitas bertaraf rendah penyimak baru sampai pada kegiatan memberikan dorongan, perhatian, dan menunjang pembicaraan. Biasanya aktivitas itu bersifat nonverbal seperti mengangguk-angguk, senyum, sikap tertib dan penuh perhatian atau melalui ucapan-ucapan pendek seperti benar, saya setuju, ya, ya ya dan sebagainya. Menyimak dalam taraf rendah ini dikenal dengan nama *silent listening*. Dalam aktivitas yang bertaraf tinggi, penyimak sudah dapat mengutarakan kembali isi bahan simakan. Pengutaraan kembali isi bahan simakan menandakan bahwa penyimak sudah memahami isi bahan simakan. Jenis menyimak seperti ini disebut dengan nama *active listening*.

Tidman dan Butterfield dalam Prasetya (2007) mengklasifikasikan menyimak atas dasar tujuan menyimak. Hasil pengklasifikasian itu menghasilkan tujuh jenis menyimak, yaitu:

1. menyimak sederhana : menyimak sederhana terjadi dalam percakapan dengan teman atau bertelepon,
2. menyimak diskriminatif : menyimak untuk membedakan suara, perubahan suara seperti membedakan suara burung, suara mobil, suara orang dalam senang, marah, atau kecewa,
3. menyimak santai : menyimak untuk tujuan kesenangan misalnya pembacaan puisi, cerita pendek, rekaman dagelan atau lawak,

4. menyimak informatif : menyimak untuk mencari informasi seperti menyimak pengumuman, jawaban pertanyaan, mendaftar ide dsb,
5. menyimak literatur : menyimak untuk mengorganisasikan ide seperti penyusunan materi dari berbagai sumber, pembahasan hasil penemuan, merangkum, membedakan butir-butir dalam pidato, mencari penjelasan butir tertentu, dan
6. menyimak kritis : menyimak untuk menganalisis tujuan pembicara, misalnya dalam diskusi, perdebatan, percakapan, khotbah atau untuk mengetahui penyimpangan emosi, melebih-lebihkan propaganda, kejengkelan, kebingungan dan sebagainya.

Teori jenis-jenis menyimak di atas lebih sering digunakan untuk penerapan kurikulum pembelajaran menyimak di SMA BOPKRI Banguntapan Bantul. Sebagai contoh jenis menyimak informatif untuk pembelajaran menyimak berita, jenis menyimak santai untuk menyimak cerita rakyat. Oleh karena itu, jenis-jenis menyimak menurut Tidman dapat digunakan untuk pengembangan media audio dan audiovisual.

2.2.9 Pengembangan Kemampuan Menyimak

Noorton *via* Setyaningsih 2000:17, mengemukakan beberapa kegiatan untuk mengembangkan kemampuan menyimak, yaitu:

1. Menyimak untuk menangkap ide pokok

Pembelajaran dapat berupa kegiatan siswa untuk mengungkapkan kembali dengan menggunakan kata-kata sendiri ide pokok dari informasi yang disimak,

2. Menyimak untuk menangkap detail-detail penting

Kegiatan menyimak ini membutuhkan konsentrasi yang baik dari penyimak. Pengembangan kemampuan menyimak ini menuntut kemampuan untuk mengingat, menghubungkan, dan menganalisis secara baik informasi-informasi yang disimak. Bentuk kegiatan untuk membuat kerangka yang mencakup detail-detail informasi yang mendukung ide pokok, menunjukkan hal-hal yang kontradiktif,

3. Menyimak untuk memahami urutan peristiwa

Kegiatan menyimak dapat dilakukan dengan mengarahkan siswa untuk menemukan urutan peristiwa, menemukan hubungan antar peristiwa secara beruntun. Misalnya kegiatan menyimak urutan petunjuk tentang arah perjalanan, penyusunan komponen-komponen alat, dan lain-lain,

4. Menyimak untuk membuat prediksi

Kegiatan menyimak ini dilakukan dengan cara mengembangkan daya imajinasi siswa. Kreatifitas siswa digali untuk membuat prediksi yang sesuai dengan informasi yang disimak,

5. Menyimak apresiasi

Kegiatan menyimak ini dapat dilakukan dengan menyimak film, musik, dan lain-lain. Bareet dalam Yadisetya mengidentifikasi tugas-tugas dalam menyimak apesiasi meliputi: (a) respon emisional terhadap plot atau tema, (b) identifikasi

karakter dan kejadian-kejadian, (c) reaksi terhadap penggunaan bahasa, dan reaksi terhadap penggunaan imajinasi.

Berdasarkan uraian dari Norton mengenai pengembangan kemampuan menyimak dapat diketahui bahwa pengembangan kemampuan menyimak dapat dilakukan dengan lima kegiatan menyimak. Kegiatan menyimak tersebut dapat digunakan untuk menyimak dengan menggunakan media audio dan audiovisual. Dengan demikian pengembangan menyimak menurut Norton tersebut dapat digunakan untuk kegiatan menyimak audio dan audiovisual.

2.2.10 Tujuan Menyimak

Tarigan (1980:29) mengemukakan bahwa seseorang dikatakan dapat menyimak dengan baik apabila mampu menerima pesan yang disampaikan, kemudian disampaikan di dalam otak dan akhirnya dapat disampaikan dengan baik pula untuk orang lain yang membutuhkan informasi atau untuk diri sendiri. Kegiatan menyimak merupakan suatu proses yang membutuhkan keseriusan dalam menerima dan memahami informasi yang diterima maka proses menyimak itu dianggap gagal apabila dalam menerima informasi atau pesan berbeda dengan pemberian informasi atau pesan.

Menurut tarigan (1980:28), terdapat delapan tujuan menyimak, yaitu:

1. menyimak untuk belajar. Menyimak yang dimaksud adalah memperoleh pengetahuan dari pembicaraan;

2. menyimak untuk menikmati suatu keindahan melalui indera pendengaran. Menyimak ini lebih ditekankan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau diperdengarkan atau dipagelarkan dalam bidang seni. Misalnya mendengarkan sandiwara radio;
3. menyimak untuk mengevaluasi materi simakan. Menyimak yang dimaksud adalah agar siswa dapat menilai hal-hal apa saja yang disimak;
4. menyimak untuk mengapresiasi materi simakan. Menyimak yang dimaksud agar dapat menikmati serta menghargai hal-hal yang disimak;
5. menyimak untuk mengkomunikasikan ide-ide sendiri. Menyimak yang dimaksud agar dia dapat mengkomunikasikan ide-ide atau gagasan-gagasan, perasaan-perasaannya kepada orang lain dengan lancar;
6. menyimak dengan maksud dan tujuan agar orang itu dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat. Misalnya pada orang yang sedang belajar bahasa asing;
7. menyimak agar dia mampu memecahkan masalah secara kreatif dan analisis. Misalnya musyawarah;
8. menyimak persuatif. Menyimak untuk meyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang selama ini diragukan.

Berdasarkan uraian Tarigan berkenaan dengan tujuan menyimak dan keberhasilan menyimak dapat diketahui bahwa pengetahuan tentang tujuan menyimak dapat membantu keberhasilan menyimak. Media audio dan audiovisual yang sesuai dapat digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan dan keberhasilan kegiatan menyimak tersebut.

2.2.11 Faktor- Faktor yang Menghambat Menyimak

Achin (1981:5) menyebutkan, ada tiga faktor yang mempengaruhi pembelajaran menyimak, yaitu:

1. Keterbatasan fasilitas

Misalnya belum tersedianya buku-buku dan alat-alat perekam yang memadai, kondisi ruangan belajar yang belum menunjang pengajaran menyimak, serta jumlah siswa yang terlalu besar.

2. Faktor perhatian dan kebiasaan siswa menyimak

Perhatian siswa dan daya tahan serta kebiasaan menyimak masih kurang. Hal ini banyak berhubungan dengan masalah pengelolaan kelas di dalam interaksi belajar mengajar menyimak.

3. Faktor kebahasaan

Faktor yang menjadi penghambat utama di dalam pengajaran menyimak adalah faktor yang bersifat kebahasaan mulai dari pengenalan bunyi di tingkat fonologis, kata, kalimat, dan ujaran wacana sampai dengan pada menangkap, menyimpan isi ujaran serta daya tahan menyimpan hasil simakan.

Berdasarkan faktor di atas, guru harus memfasilitasi siswanya dengan memberikan variasi pembelajaran sehingga siswa tidak mudah bosan dan dapat menyerap informasi baru, memahai serta menyimpannya kedalam ingatan yang lebih lama *long term memory*. Selain itu dengan pembelajaran yang bervarisai dan menarik dapat menumbuhkan motivasi dan minat siswa, serta membantu siswa untuk memahami maksud yang tersiampian dari hasil simakan.

2.2.12 Faktor-faktor yang Mempengaruhi menyimak

Menurut Tarigan (1987: 107-109) ada delapan faktor yang mempengaruhi kegiatan menyimak, dilihat dari segi lingkungan setempat. Kedelapan faktor tersebut akan dijelaskan di bawah ini.

1. Faktor Fisik

Hal-hal yang mempengaruhi kegiatan menyimak, antara lain kondisi fisik penyimak dan lingkungan turut menentukan keefektifan serta kualitas keaktifannya dalam menyimak. Misalnya saja sang penyimak sedang sakit, sehingga mengakibatkan ia tidak dapat berkonsentrasi, sedangkan lingkungan fisik juga turut bertanggung jawab atas ketidakefektifan menyimak seseorang. Misalnya ruangan yang terlalu panas, lembab atau terlalu dingin juga dapat mengakibatkan konsentrasi dalam menyimak turut terganggu.

2. Faktor Psikologis

Faktor psikologis merupakan sikap serta sifat-sifat pribadi seseorang dalam menyimak. Faktor-faktor psikologis ini mencakup prasangka dan kurangnya simpati terhadap si pembicara, keegoisan dan keasyikan terhadap minat-minat pribadi, kepicikan, suka bosan, dan sikap tidak layak terhadap guru, sekolah, ataupun terhadap si pembicara. Dalam hal seperti inilah, guru harus menampilkan fungsi bimbingannya dan mencoba memperbaiki kondisi tersebut.

Selain faktor-faktor psikologis yang bersifat negatif di atas, ada tiga faktor yang mempengaruhi. Sebagai contoh, pengalaman-pengalaman masa lalu yang sangat menyenangkan, telah menentukan minat-minat dan pilihan-pilihan. Kepandaian yang

beraneka ragam bila dihubungkan dalam suatu bidang diskusi jelas memberikan pengaruh yang baik dengan membentuk suasana kegiatan menyimak menjadi sangat mengasyikkan. Dengan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor psikologis yang positif memberi pengaruh yang baik dan faktor psikologis yang negatif memberi pengaruh yang negatif pula terhadap kegiatan menyimak.

3.Faktor pengalaman

Sikap-sikap yang antagonis, menentang, dan bermusuhan timbul dari pengalaman-pengalaman yang tidak menyenangkan. Kosakata menyimak juga turut mempengaruhi kualitas menyimak. Makna-makna yang dipancarkan oleh kata-kata asing cenderung mengurangi perhatian siswa.

4.Faktor Sikap

Setiap siswa cenderung menyimak dengan seksama pada topik-topik yang mereka setuju daripada yang tidak disetujui. Hal semacam ini merupakan suatu yang wajar. Oleh sebab itu, seorang pembicara hendaknya memperhatikan topik pembicaraan yang disenangi oleh sipenyimak. Sebagai contoh topik yang dipilih adalah hal yang masih hangat dibicarakan atau yang bersifat aktual. Atau dapat mengambil topik yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari.

5.Faktor Motivasi

Motivasi merupakan salah satu penentu keberhasilan seseorang dalam menyimak. Jika motivasi kuat pasti juga akan mempengaruhi semangat seseorang. Dengan demikian, hasil yang ditimbulkan pun akan baik pula.

Kegiatan menyimak sering melibatkan sistem penelitian kita sendiri. Jika seseorang menginginkan sesuatu, maka dia pun akan berusaha menyimak dengan tekun dan seksama suatu topik untuk memperoleh informasi yang ia butuhkan. Dorongan dan tekad diperlukan dalam kehidupan. Karena motivasi ini erat hubungannya dengan pribadi seseorang dan siapa diri kita juga turut mempengaruhi perilaku menyimak.

6.Faktor Jenis Kelamin

Kebiasaan menyimak setiap orang berbeda-beda. Salah satunya dapat ditentukan karena perbedaan jenis kelamin. Dengan pengetahuan mengenai gaya menyimak yang berbeda antara putra dan putri, maka seorang guru dituntut untuk bijaksana dalam menghadapi siswa putra dan putri dalam kegiatan menyimak. Namun, perbedaan jenis kelamin ini tidak mempengaruhi penilaian proses pemilihan media.

7.Faktor Lingkungan

Lingkungan adalah faktor yang berpengaruh dalam kegiatan menyimak. Lingkungan yang dimaksud di sini adalah lingkungan fisik, seperti: lingkungan kelas, ruang kelas juga sangat mempengaruhi keberhasilan menyimak. Selain lingkungan kelas masih ada lagi yang mempengaruhi kegiatan menyimak yaitu faktor lingkungan sosial. Lingkungan sosial adalah lingkungan di mana seorang anak dapat merasakan suasana yang mendorong mereka untuk mengekspresikan ide-ide, karena mereka tahu ide-ide mereka dihargai. Lingkungan yang kondusif akan membentuk suasana yang

mendorong siswa untuk mengalami, mengekspresikan, serta mengevaluasi ide-ide dengan baik pula. Tentu saja ini sangat penting untuk berkomunikasi.

8. Faktor Peranan Masyarakat

Kemampuan menyimak seseorang dapat dipengaruhi oleh peranannya dalam masyarakat. Jadi disini, jelas bahwa begitu penting peran masyarakat bagi penentu peningkatan kegiatan menyimak. Faktor yang membantu kegiatan menyimak antara lain dengan banyak berjalan, banyak dilihat, banyak disimak, banyak pengetahuan, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian Tarigan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi dalam menyimak dapat diketahui bahwa keberhasilan menyimak dipengaruhi oleh faktor-faktor dari segi lingkungan setempat. Dengan demikian pengetahuan tentang faktor-faktor tersebut sangatlah diperlukan. Begitu juga dalam penggunaan media audio dan audiovisual di sekolah perlu memperhatikan faktor-faktor tersebut.

2.2.13 Tipe-Tipe Belajar Siswa

Menurut Widharyanto, (2003 : 15) ada tiga tipe belajar siswa. Tiga tipe itu antara lain:

1. Visual

Sangat erat kaitannya dengan gambaran visual seperti informasi tertulis, catatan, diagram, dan gambar. Pelajar jenis ini cenderung memilih duduk di depan kelas untuk menghindari gangguan visual, untuk bisa memandang pengajar dengan jelas ketika pelajar berbicara sehingga bisa melihat bahasa tubuh dan ekspresi wajah. Pelajar

visual seringkali memilih untuk membuat catatan detil untuk menyerap informasi. Mereka paling baik belajar dengan menulis poin-poin penting dan membuat gambaran tentang apa yang sedang mereka pelajari. Mereka mengikuti instruksi tertulis lebih baik dari pada instruksi lisan.

2. Auditori

Sangat erat kaitannya dengan pembelajaran verbal, diskusi, dan dengan mendengarkan apa yang dikatakan orang lain. Informasi tertulis mungkin hanya sedikit membantu sampai informasi itu diungkapkan dengan kata-kata atau dibaca dengan keras. Pelajar auditori senang berpartisipasi dalam diskusi dan debat kelas, demikian juga mendiskusikan masalah secara verbal. Mereka lebih suka mendengarkan kuliah daripada membaca buku pelajaran. Mereka pandai menyusun pidato dan presentasi.

3. Kinestetik

Belajar dengan cara menggerakkan, melakukan, dan meraba. Pelajar kinestetik paling baik belajar melalui pendekatan dengan sentuhan. Mereka mungkin dianggap hiperaktif, berulang kali istirahat, dan mungkin bingung dengan kebutuhan mereka akan aktivitas dan eksplorasi. Dalam pembelajaran, mereka membaca materi sepintas lalu untuk mengetahui isi pokok materi sebelum duduk untuk membacanya secara seksama. Mereka senang melakukan pekerjaan dengan tangan mereka.

Dari uraian di atas tipe-tipe belajar siswa akan membantu guru untuk menentukan media pembelajaran menyimak bagi siswanya. Tipe-tipe itu juga membantu guru untuk mengembangkan media pembelajaran audio dan audiovisual.

Untuk dapat mengakomodasi tipe-tipe belajar itu, guru dapat menggunakan variasi teknik pembelajaran yang melibatkan banyak indera belajar siswa, seperti telinga, mata, mulut, tangan, kaki, perasaan, dan sebagainya.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini dikemukakan tentang: (1) jenis penelitian, (2) model pengembangan, (3) prosedur pengembangan, (4) penilaian produk dan uji coba produk, (5) desain uji coba, (6) subjek uji coba, (7) jenis data, (8) instrumen pengumpulan data, dan (9) teknik analisis data.

3.1 Jenis penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang berupa media audio dan audiovisual untuk keterampilan menyimak. Produk yang dihasilkan berupa media audio dan audiovisual.

3.2 Model pengembangan

Model pengembangan media pembelajaran menyimak akan disesuaikan dengan KTSP. Terdapat empat standar kompetensi dan delapan kompetensi dasar. Adapun standar kompetensi dan kompetensi dasar itu dipaparkan pada tabel 3.1 berikut ini.

Tabel 3.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pelajaran Bahasa**Indonesia Aspek Mendengarkan Kelas X SMA****Semester 1**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
<p>1. Mendengarkan</p> <p>Memahami siaran atau cerita yang disampaikan secara langsung atau tidak langsung</p>	<p>1.1 Menanggapi siaran atau informasi dari media elektronik (berita dan non berita)</p> <p>1.2 Mengidentifikasi unsur sastra (intrinsik dan ekstrinsik) suatu cerita yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman</p>
<p>5. Mendengarkan</p> <p>Memahami puisi yang disampaikan secara langsung atau tidak langsung</p>	<p>5.1 Mengidentifikasi unsur-unsur bentuk suatu puisi yang disampaikan secara langsung ataupun melalui rekaman</p> <p>5.2 Mengungkapkan isi suatu puisi yang disampaikan secara langsung ataupun melalui rekaman.</p>

Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
9. Mendengarkan Memahami informasi melalui tuturan	9.1 Menyimpulkan isi informasi yang disampaikan melalui tuturan langsung 9.2 Menyimpulkan isi informasi yang didengar melalui tuturan tidak langsung (rekaman atau teks yang dibacakan)
13. Mendengarkan Memahami cerita rakyat yang dituturkan	13.1 Menemukan hal-hal yang menarik tentang tokoh cerita rakyat yang disampaikan secara langsung dan atau melalui rekaman 13.2 Menjelaskan hal-hal yang menarik tentang latar cerita rakyat yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman

(Depdiknas, 2006: 262-264)

Tabel di atas merupakan dasar pengembangan media pembelajaran menyimak untuk siswa kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta.

Langkah-langkah pengembangan materi dan media pembelajaran dalam konteks Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) (Widharyanto, 2003:55) :

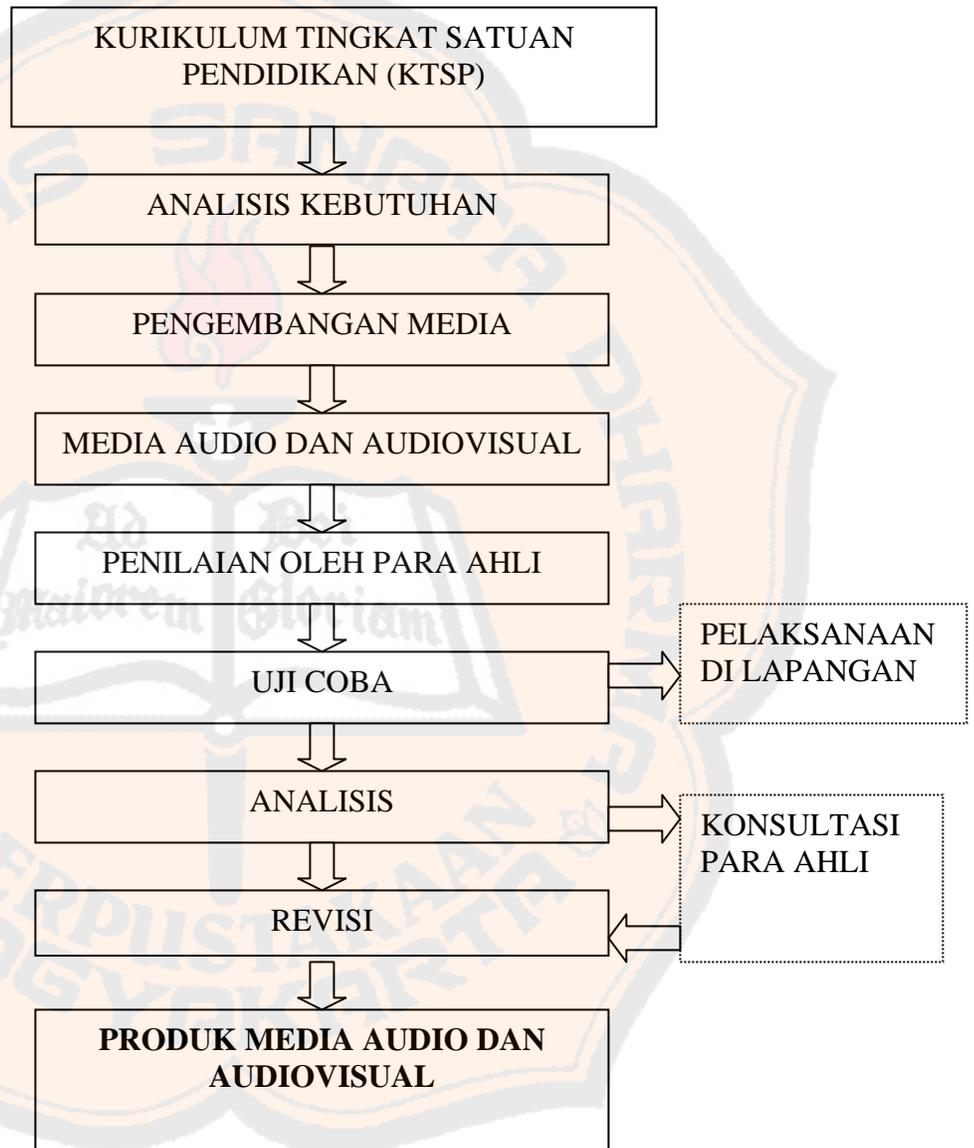
1. Memilih kompetensi dasar dan indikatornya terdapat dalam Kurikulum Hasil Belajar (KHB).
2. Menguraikan materi yang akan diajarkan dan disesuaikan dengan indikator hasil belajar yang akan dicapai.
3. Memilih media yang relevan yang berwujud auditif, visual, atau audiovisual.
4. Menyusun aspek-aspek materi yang akan diajarkan secara sistematis.
5. Memberikan uraian singkat setiap aspek materi agar dapat membimbing siswa untuk mempelajari materi tersebut.
6. Menyertakan aspek materi yang harus dipelajari oleh siswa di bawah uraian singkat.
7. Menyertakan beberapa kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa beraktivitas sesuai dengan minat siswa dan metode serta teknik yang relevan.

3.3 Prosedur Pengembangan

Pengembangan media audio dan audiovisual untuk keterampilan menyimak kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi saat ini. Proses pengembangan ini apabila digambarkan dalam bentuk bagan secara ringkas adalah sebagai berikut.

BAGAN PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO DAN AUDIOVISUAL

KETERAMPILAN MENYIMAK KELAS X



(1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan digunakan guna memperoleh informasi mengenai kebutuhan siswa dalam proses belajar kemampuan menyimak. Data ini diperoleh dari hasil kuesioner terhadap siswa kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta.

(2) Pengembangan Media

Pengembangan ini didasarkan juga pada prosedur pengembangan yang disampaikan oleh Widharyanto (2003: 55), meliputi:

- (a) Mengidentifikasi kompetensi dasar, indikator, dan materi pokok yang terdapat dalam kurikulum.
- (b) Menguraikan materi dan menyesuaikan dengan indikator hasil belajar yang akan dicapai.
- (c) Memilih media yang relevan bagi proses pembelajaran.
- (d) Menyusun aspek-aspek materi yang dikembangkan secara sistematis.
- (e) Memberikan uraian singkat setiap aspek materi agar memudahkan siswa untuk mempelajari media tersebut.
- (f) Menyertakan beberapa kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa beraktivitas sesuai dengan minat siswa dan metode yang relevan.

(3) Penilaian Oleh Dosen dan Guru

Sebelum uji coba produk yang berupa media pembelajaran menyimak, langkah pertama yang harus dilakukan adalah penilaian produk. Penilaian dilakukan

untuk mengetahui apakah produk layak untuk diujicobakan setelah penilaian oleh guru dan dosen bahasa Indonesia.

(4) Uji Coba

Uji coba produk dimaksudkan untuk menetapkan tingkat epektifitas produk pengembangan media pembelajaran menyimak. Pelaksanaan uji coba produk ini dimaksudkan untuk mendapat masukan, tanggapan, kritik, saran dan penilaian kelayakan produk yang telah disusun.

(5) Revisi

Tahap ini merupakan tahap untuk mengkaji ulang komponen-komponen media pembelajaran yang telah disusun. Pengkajian ulang ini didasarkan pada masukan yang diberikan oleh para ahli. Masukan ini kemudian digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran menyimak, sehingga diperoleh media yang mendekati ideal.

3.4 Penilaian Produk dan Uji Coba Produk

Penilaian produk pengembangan dilakukan oleh dua orang dosen bahasa Indonesia dan satu orang guru bahasa Indonesia. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk media audio dan audiovisual yang telah disusun oleh peneliti. Hasil pengembangan media yang dinilai berupa rekaman yang berbentuk audio dan audiovisual. Rekaman tersebut dinilai dengan menggunakan kriteria penilaian produk pengembangan yang telah ditentukan (lihat Tabel 3.6)

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengetahui tingkat eektivitas produk pengembangan media audio dan audiovisual untuk keterampilan menyimak kelas X SMA BOPKRI banguntapan Bantul Yogyakarta. Pelaksanaan uji coba di kelas nyata bertujuan untuk mendapatkan balikan berupa masukan dan tanggapan, baik dari siswa maupun dari guru Bahasa Indonesia.

3.5 Desain Uji Coba

Uji coba dilaksanakan terhadap siswa di kelas nyata. Media audio dan audiovisual yang diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas X hanya satu media saja yaitu media yang berbentuk audio. Hal itu dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan tenaga. Uji coba ini dilakukan oleh peneliti sendiri sebagai pengembang tersebut.

Masukan yang diperoleh dari hasil penilaian dosen bahasa Indonesia dan satu orang guru bahasa Indonesia, dan umpan balik dari siswa dijadikan dasar untuk merevisi media audio dan audiovisual yang telah disusun pengembang. Berikut ini kisi-kisi penilaian yang dikembangkan menjadi penilaian terhadap produk media audio dan audiovisual yang telah dikembangkan.

Tabal 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Audio dan Audiovisual

No	Butir-butir Penilaian	Jumlah Butir
1	Kemenarikan media audio dan audiovisual	15

2	Kesesuaian media audio dan audiovisual	16
3	Kebernilaian media audio dan audiovisual	15

3.6. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta kelas B. Jumlah siswa sebagai subjek uji coba adalah 18 orang siswa.

3.7 Jenis Data

Data dalam penelitian pengembangan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif ini berupa, (1) informasi tentang keadaan kenyataan pembelajaran ketarampilan menyimak yang diperoleh melalui wawancara guru bahasa Indonesia kelas X SMA BOPKRI Baguntapan Bantul, (2) media yang sesuai dengan hasil kuesioner siswa, dan (3) masukan dari konsultasi dengan dosen pembelajaran bahasa Indonesia dan guru bahasa Indonesia kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta.

Data kuantitatif penelitian ini berupa (1) perolehan skor dalam tiap butir-butir kuesioner siswa, (2) perolehan nilai dari penilaian produk pengembangan oleh dosen dan guru bahasa Indonesia, dan (3) perolehan skor dari umpan balik siswa terhadap uji coba media audio. Dari data ini selanjutnya disimpulkan untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan dan minat siswa terhadap media audio dan audiovisual

untuk keterampilan menyimak kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta dan dasar pertimbangan revisi produk pengembangan yang telah disusun peneliti.

3.8 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dari penelitian pengembangan ini berupa, kuesioner, pedoman wawancara, instrumen penilaian produk pengembangan, kuesioner umpan balik siswa. Berikut ini deskripsi lebih lanjut mengenai hal tersebut.

(1) kuesioner

kuesioner merupakan serangkaian pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada siswa (dalam penelitian responden) mengenai masalah-masalah tertentu yang bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dari siswa tersebut (Nurgiyantoro, 2001:54). Kuesioner digunakan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan sebagai alat untuk menilai produk pengembangan media audio dan audiovisual untuk keterampilan menyimak yang ditujukan kepada guru bahasa Indonesia kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta yang akan dikembangkan oleh peneliti. Berikut ini kisi-kisi angket analisis kebutuhan dan minat yang ditujukan kepada siswa kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta.

Tabel 3.3 Kisi-kisi analisis kebutuhan siswa

No	Butir Pengembangan	Jumlah
1	Pelajaran menyimak	1

2	Media pembelajaran	4
3	Tema yang disukai	1
4	Metode pembelajaran	1
5	Kerja kelompok	1
6	Bentuk penilaian	1
7	Bentuk tugas	1
8	Bentuk soal	1
9	Kesulitan yang dihadapi	1

(2) Wawancara

Wawancara merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mendapatkan informasi dari responden dengan melakukan tanya jawab sepihak (Nurgiyantoro, 2001: 55). Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi tentang pembelajaran bahasa Indonesia di SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta khususnya keterampilan menyimak. Berikut ini kisi-kisi pedoman wawancara yang digunakan terhadap guru bahasa Indonesia.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara guru Bahasa Indonesia

No	Butir-butir Pertanyaan	Jumlah
1	Metode yang sering digunakan	1
2	Media pembelajaran yang sering digunakan	2

3	Kesulitan atau kelemahan yang dihadapi	1
4	Apakah siswa antusias ketika belajar menyimak	1
5	Tipe belajar yang disenangi siswa	1
6	Bentuk penilaian	1
7	Bentuk soal	1

3. Instrumen penilaian Pengembangan Produk

Instrumen penilaian ini digunakan untuk memberikan penilaian pada draf media pembelajaran yang telah disusun (lihat tabel 3.1). Penilaian ini dilakukan oleh dua dosen bahasa Indonesia, dan satu orang guru bahasa Indonesia SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta. Penilaian ini dijadikan salah satu dasar untuk melakukan revisi terhadap produk pengembangan media audio dan audiovisual yang telah dikembangkan.

4. Kuesioner Umpan Balik Siswa terhadap Uji Coba

Untuk mengetahui keefektifitasan media audio dan audiovisual yang telah dikembangkan dalam pembelajaran di kelas nyata. Balikan ini dilakukan sebanyak satu kali dalam pembelajaran menggunakan media audio yang berupa rekaman cerita rakyat “*Lutung Kasarung*” untuk keterampilan menyimak. Berikut ini kisi-kisi kuesioner umpan balik yang ditujukan kepada siswa setelah mengikuti pembelajaran menyimak menggunakan media audio. Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui

tingkat keefektivitasan dan ketertarikan siswa terhadap media audio dan audiovisual yang telah dikembangkan.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Kuesioner Umpan Balik terhadap Uji Coba untuk Siswa

No	Butir-Butir Soal	jumlah
1	Ketertarikan siswa terhadap model pembelajaran siswa	1
2	Kesesuaian media audio ad audiovisual dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	1
3	Tingkat pemahaman siswa terhadap isi rekaman	1
4	Kesesuaian durasi waktu	1
5	Ketertarikan siswa terhadap rekaman yang diperdengarkan	1
6	Saran siswa untuk perbaikan media audio dan audiovisual	1

3.9 Teknik Analisis Data

Analais data digunakan untuk mengetahui informasi mengenai kebutuhan dan minat siswa terhadap pembelajaran menyimak bahasa Indonesia, dan umpan balik yang diberikan siswa terhadap uji coba produk. Informasi tersebut diperlukan untuk memperoleh gambaran dan yang diminati oleh siswa serta kemampuan yang sudah dikuasai siswa dalam keterampilan menyimak dan kelayakan produk. Data yang digunakan dalam analisis data berupa data kuantitatif dan yang diperoleh dari hasil analisis kebutuhan siswa dan umpan balik siswa terhadap uji coba produk. Peneliti

menganalisis data dari angket siswa dengan cara mencari persentase jawaban. Rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$\frac{\text{frekuensi jawaban} \times 100\%}{\text{Jumlah siswa}}$$

Adapun kriteria penilaian produk pengembangan yang berupa media audio dan audiovisual yang dilakukan oleh dua orang dosen pembelajaran bahasa Indonesia dan satu orang guru bahasa Indonesia dinilai dengan kriteria penilaian berikut.

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Produk Pengembangan Media Audio dan Audiovisual

Interval Persentase Tingkat pencapaian	Nilai	Kualifikasi
90%-100%	5	Baik sekali
80%-89%	4	Baik
65%-79%	3	Cukup baik
55%-64%	2	Kurang baik
0%-54%	1	Sangat kurang

(Arikunto, 1988: 157)

Untuk mendapatkan persentase dari nilai yang telah ditentukan digunakan rumus sebagai berikut.

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

Setelah mendapatkan persentase skor penilaian, dicari interval yang sesuai untuk menentukan nilai final atau pada skala lima. Nilai final inilah yang dijadikan dasar perlu tidaknya adanya revisi. Berikut ini kriteria yang digunakan untuk mengetahui apakah media audio dan audiovisual perlu direvisi atau tidak.

Tabel 3.7 Kriteria Revisi Media Audio dan Audiovisual

Tingkat Persentase Tingkat Pencapaian	Nilai	Keterangan
90% - 100%	5	Baik sekali. Tidak perlu dilakukan revisi
80% - 89%	4	Baik. Tidak perlu dilakukan revisi
65% - 79%	3	Cukup baik. Komponen yang mendapat nilai ini harus dipertimbangkan untuk dilakukan revisi. Pertimbangan didasarkan pada beberapa hal, yaitu (1) penilaian produk pengembangan oleh dosen dan guru bahasa Indonesia, dan (2) umpan balik dari siswa.
55% - 64%	2	Kurang baik. Komponen yang mendapat nilai ini perlu dilakukan revisi
0% - 79%	1	Sangat kurang. Komponen yang mendapat nilai sangat kurang perlu diadakan revisi dan dilakukan pengkajian ulang produk.

BAB IV

PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dipaparkan hasil penelitian terdiri atas lima sub-bab. Sub-bab pertama paparan dan analisis data hasil analisis kebutuhan, sub-bab kedua membahas hasil penilaian produk pengembangan, penilaian oleh dosen bahasa Indonesia dan guru bahasa Indonesia Kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta, sub-bab ketiga membahas hasil uji coba produk, sub-bab keempat membahas hasil ujicoba produk pengembangan, dan sub-bab kelima membahas revisi produk pengembangan.

4.1 Paparan dan Analisis Data Hasil Analisis Kebutuhan

Untuk menjawab rumusan masalah pertama dalam penelitian ini, peneliti mengawali dengan pengumpulan data dengan menggunakan dua instrumen. Instrumen pertama berupa kuesioner analisis kebutuhan siswa, instrumen kedua berupa daftar pertanyaan wawancara dengan guru bidang studi bahasa Indonesia. Selanjutnya untuk menjawab pertanyaan rumusan masalah kedua, peneliti menganalisis dari kebutuhan siswa yang berupa jawaban kuesioner dan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia.

Hasil analisis tersebut, peneliti menyusun media audio dan audiovisual yang dibutuhkan siswa. Ada lima belas media yang dikembangkan yaitu berupa media audio dan audiovisual. Setelah media tersusun media tersebut dinilai oleh para ahli

bahasa Indonesia. Penilaian itu berupa kemenarikan, kesesuaian dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, dan kebernilaian media audio dan audiovisual.

4.1.1 Analisis Data Kebutuhan Siswa

Data kuesioner analisis kebutuhan siswa diambil dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner ini terdiri dari 12 pertanyaan yang memungkinkan siswa untuk memilih lebih dari satu dari beberapa alternatif jawaban. Kuesioner tersebut diisi oleh siswa kelas XA dan XB SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta. Dari dua kelas yang berjumlah 38 siswa, terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Hasil selengkapnya terekam dalam tabel-tabel berikut ini.

Tabel 4.1 Kegiatan Pembelajaran Menyimak yang Berlangsung Selama Ini

NO	JAWABAN	f	%
1.	Menyenangkan	5	13,1
2.	Biasa saja	28	73,8
3.	Membosankan	5	13,1
	Jumlah	38	100

Keterangan f = frekuensi

% = persentase

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa 73,1% siswa menyatakan pembelajaran menyimak yang telah berlangsung hanya biasa saja, sedangkan 13,1% senang dengan pembelajaran menyimak yang telah berlangsung di sekolah, 13,1% siswa menganggap pembelajaran menyimak membosankan. Dengan demikian media yang

harus disusun menarik sehingga siswa akan lebih menyenangi kegiatan pembelajaran menyimak.

Tabel 4.2 Media Pembelajaran Menyimak yang Pernah Digunakan

NO	JAWABAN	f	%
1.	Audio(rekaman, radio, dll)	16	32
2.	Audio visual(televisi, film, vcd, dll.)	13	26
3.	Teks bacaan	21	42
	Jumlah	50	100

Keterangan f = frekuensi

% = persentase

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa 42% siswa mengatakan bahwa media yang paling sering digunakan dalam pembelajaran menyimak di kelas adalah teks bacaan, 32% siswa mengatakan media audio, dan 26% siswa mengatakan media audiovisual.

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio dan audiovisual harus lebih ditingkatkan supaya siswa tidak mudah bosan.

Tabel 4.3 Keperluan Media Audio dan Audiovisual dalam Proses Pembelajaran Menyimak

NO	JAWABAN	f	%
1.	Perlu	23	60,5
2.	Sangat perlu	15	39,4
	Jumlah	38	100

Keterangan f = frekuensi

% = persentase

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa 60,5 siswa menganggap penggunaan media audio dan audiovisual perlu digunakan dalam pembelajaran menyimak di kelas dan 39,4% siswa menyatakan penggunaan media audio dan audiovisual sangat perlu digunakan dalam pembelajaran menyimak di kelas.

Tabel 4.4 Media yang Paling disukai Dalam Pembelajaran Menyimak

NO	JAWABAN	f	%
1.	Audio(rekaman, radio, dll)	20	40,8
2.	Audio Visual(televisi, film, vcd, dll.)	24	48,9
3.	Teks bacaan	5	10,3
	Jumlah	49	100

Keterangan f= frekuensi
%= persentase

Dari tabel di atas tampak bahwa 48,9% siswa menyukai media audiovisual, 40,8% siswa menyukai media audio, dan 10.3% siswa menyukai media teks bacaan dalam pembelajaran menyimak di kelas. Dengan demikian penggunaan media audiovisual dan audio harus mendapatkan porsi yang besar supaya siswa tidak cepat jenuh dalam proses pembelajaran khususnya menyimak.

Tabel 4.5 Intensitas Penggunaan Media Audio dan Audiovisual

NO	JAWABAN	f	%
1.	Pernah	13	34,2
2.	Kadang-kadang	15	39,5

3.	Tidak pernah	10	26,3
	Jumlah	38	100

Keterangan f= frekuensi
%= persentase

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa 39,5% siswa mengatakan hanya kadang-kadang dalam penggunaan media audio dan audiovisual, 34,2% siswa mengatakan pernah menggunakan media audio dan audiovisual, dan 26,3% siswa mengatakan tidak pernah menggunakan media tersebut.

Tabel 4.6 Tema yang Disukai Dalam Pembelajaran Menyimak

NO	JAWABAN	f	%
1.	Politik	5	11,1
2.	Hiburan	15	33,3
3.	Sosial	6	13,3
4.	Sejarah	7	15,6
5.	Pendidikan	4	8,9
6.	Kesehatan	4	8,9
7.	Ekonomi	1	2,2
8.	Teknologi Informatika	3	6,7
	Jumlah	45	100

Keterangan f= frekuensi
%= persentase

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa 33,3% siswa menyukai tema hiburan dalam pembelajaran menyimak, 15,6% siswa menyukai tema sejarah, 13,3% siswa menyukai tema sosial, 11,1% siswa menyukai tema politik, 8,9% siswa menyukai tema pendidikan, 8,9% siswa menyukai tema kesehatan, 6,7% siswa menyukai tema teknologi informasi, dan 2,2% siswa menyukai tema ekonomi.

Tabel 4.7 Metode Pembelajaran Menyimak yang Disukai Siswa

NO	JAWABAN	f	%
1.	Guru ceramah	2	4,5
2.	Siswa aktif	-	-
3.	Guru dan siswa aktif	21	47,6
4.	Pembelajaran bahasa dengan indera peraba dan kinestetik yang melibatkan fisik untuk aktivitas	5	11,3
5.	Belajar bahasa dengan aktifitas dengan mendengarkan	5	11,3
6.	Pembelajaran bahasa dengan aktivitas visual(mengamati)	4	9
7.	Permainan atau games	7	15,8
8.	Inkuiri(wawancara, brain storming, analisis dokumen, kuesioner, diksi, persentasi)	1	2,3
9.	Pembelajaran berbasis perpustakaan	-	-
	Jumlah	44	100

**Keterangan f=frekunsi
%= persentase**

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa 47,6% siswa menyukai metode guru dan siswa aktif, 15,8% siswa menyukai permainan atau games, 11,3% siswa menyukai pembelajaran bahasa dengan indera peraba dan kinestatik yang melibatkan fisik untuk aktivitas, 11,3% siswa menyukai belajar bahasa dengan aktifitas dengan mendengarkan, 9% siswa menyukai metode pembelajaran bahasa dengan aktivitas visual (mengamati), 4,5% siswa menyukai guru berceramah, dan 2,3% siswa menyukai metode inkuiri. Jadi guru harus lebih banyak memberi porsi guru dan siswa selalu aktif dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.8 Intensitas Belajar dan Kerja kelompok

NO	JAWABAN	f	%
1.	Sering	18	47,3
2.	Kadang-kadang	20	52,7
	Jumlah	38	100

**Keteranga f = frekuensi
% = persentase**

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa 52,7% siswa mengatakan belajar dalam kelompok kadang-kadang dilakukan di kelas dan 47,3% mengatakan sering belajar dan kerja kelompok di dalam kelas.

Tabel 4.9 Bentuk Penilaian yang Disukai Siswa

NO	JAWABAN	f	%
1.	Tes lisan	4	10,5
2.	Tes tertulis	16	42,1
3.	Tes lisan dan tertulis	18	47,4
	Jumlah	38	100

Keterangan f= frekuensi
%= persentase

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa 47,4% siswa menyukai penilaian dalam bentuk tes lisan dan tertulis, 42,1% siswa menyukai penilaian dalam bentuk tes tertulis, dan 10,5% siswa menyukai tes lisan. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa tes lisan dan tertulis harus mendapat porsi yang lebih banyak.

Tabel 4.10 Bentuk Tugas yang Disukai Siswa

NO	JAWABAN	f	%
1.	Tugas individu	4	10,5
2.	Tugas kelompok	11	28,9
3.	Tugas kelompok dan tugas individu	15	39,4
4.	Kuesioner	2	5,2
5.	Wawancara	3	7,8
6.	Pengamatan	6	15,7
	Jumlah	38	100

**Keterangan f=frekunsi
%= persentase**

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa 39,4% siswa menyukai bentuk tugas kelompok dan tugas individu, 28,9% siswa menyukai bentuk tugas kelompok, 15,7% siswa menyukai bentuk tugas pengamatan, 10,5% siswa menyukai bentuk tugas individu, 7,8% siswa menyukai bentuk tugas wawancara, dan 5,2 siswa menyukai bentuk tugas kuesioner.

Tabel 4.11 Bentuk Soal yang Disukai

NO	JAWABAN	f	%
1.	Menjawab uraian	5	10,4
2.	Menjodohkan	2	4,1
3.	Benar salah	1	2
4.	Pilihan ganda	30	62,5
5.	Isian singkat	10	20,8
	Jumlah	38	100

**Keterangan f= frekunsi
%= persentase**

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa 62,5% siswa menyukai soal pilihan ganda, 20,8% siswa menyukai bentuk soal isian singkat, 10,4% siswa menyukai soal bentuk uraian, 4,1% siswa menyukai soal dalam bentuk menjodohkan, dan 2% siswa menyukai soal bentuk benar salah. Dari persentase di atas tampak bahwa siswa lebih menyukai pilihan ganda, tetapi jenis latihan ini kurang mengembangkan daya pikir siswa. Jenis latihan ini sebaiknya hanya digunakan dalam ujian tengah semester atau

ujian akhir semester. Pemilihan jenis latihan harus disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai.

Tabel 4.12 Kesulitan yang Ditemukan Dalam Mempelajari Bahasa Indonesia Khususnya Keterampilan Menyimak

NO	JAWABAN	f	%
1.	Topik yang tidak menarik	11	28,9
2.	Kegiatan yang kurang bervariasi	9	23,7
3.	Waktu yang kurang memadai	1	2,6
4.	Kurangnya penggunaan media pembelajaran	15	39,5
5.	Sulit memahami bahasa yang baku	2	5,2
	Jumlah	38	100

Keterangan f = frekuensi
% = persentase

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa 39,5% siswa merasa kesulitan dalam mempelajari bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak karena kurangnya penggunaan media pembelajaran, 23,7% siswa merasa kesulitan dalam mempelajari bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak karena kegiatan yang kurang menarik, 5,2% siswa merasa kesulitan dalam mempelajari bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak karena sulit memahami bahasa baku, 2,6% siswa merasa kesulitan dalam mempelajari bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak karena kesulitan memahami bahasa yang baku. Dari data tersebut maka guru harus lebih sering menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan

standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Guru juga harus memberikan topik yang menarik supaya siswa lebih antusias dalam poses kegiatan pembelajaran khususnya menyimak.

4.1.2 Paparan Hasil Wawancara

Instrumen kedua yang digunakan dalam analisis kebutuhan adalah wawancara. Beberapa pertanyaan diajukan sesuai dengan pedoman wawancara yang telah disusun oleh peneliti (terlampir). Wawancara dilakukan terhadap guru bahasa Indonesia kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul. Hasil wawancara tersebut adalah sebagai berikut.

Pertama, metode yang paling sering digunakan guru dalam pembelajaran menyimak di kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta. Metode yang paling sering digunakan guru dalam pembelajaran menyimak kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul meliputi tanya jawab dan berdiskusi. Guru lebih suka menggunakan metode tanya jawab dan diskusi supaya siswa lebih kritis terhadap sesuatu hal permasalahan.

Kedua, media yang paling sering digunakan guru dalam menyajikan materi pembelajaran menyimak adalah media audio yaitu *tape recorder* dan pembacaan teks. Sedangkan penggunaan media berbasis audiovisual sangat jarang penggunaannya karena kurangnya media audiovisual yang dimiliki oleh sekolah.

Ketiga, intensitas penggunaan media berbasis audio dan audiovisual sangat mencolok karena dalam pembelajaran menyimak yang paling sering digunakan adalah media audio yang berupa *tape recorder* sedangkan penggunaan media

audiovisual jarang sekali karena keterbatasan peralatan. Di sekolah BOPKRI Banguntapan hanya memiliki satu buah *viewer* sehingga penggunaan pun harus bergantian dengan guru mata pelajaran yang lain.

Keempat, kesulitan atau kelemahan dalam penggunaan media pembelajaran menyimak khususnya media audio dan audiovisual guru merasa kesulitan dalam pengoprasiaannya. Pembuatan media susah membuatnya karena dibutuhkan keterampilan khusus dan dibutuhkan juga sarana yang mahal.

Kelima, dalam proses belajar mengajar khususnya keterampilan menyimak siswa sangat antusias dalam mengikutinya, tetapi kadang-kadang siswa juga tidak antusias karena materi yang harus disimak tidak menyangkan. Maka guru harus betul-betul harus menyiapkan topik yang menarik supaya tujuan pembelajaran tercapai.

Keenam, tipe belajar siswa yang paling disenangi siswa ketika belajar keterampilan menyimak adalah menyimak lalu berpersentasi di depan kelas. Tipe ini disenangi karena dapat melatih kepercayaan diri untuk berbicara di depan orang banyak.

Ketujuh, penilaian yang sering digunakan guru dalam melakukan penilaian pembelajaran menyimak adalah penilaian afektif, kognitif, dan penilaian psikomotor.

Kedelapan, bentuk soal tes yang digunakan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran menyimak adalah esai dan tes pengamatan. Jika tes objektif siswa cenderung saling mencontek. Dari bentuk tes tersebut, yang lebih mambantu siswa memperoleh kompetensi adalah tes esai, baik terbatas maupun tak terbatas karena

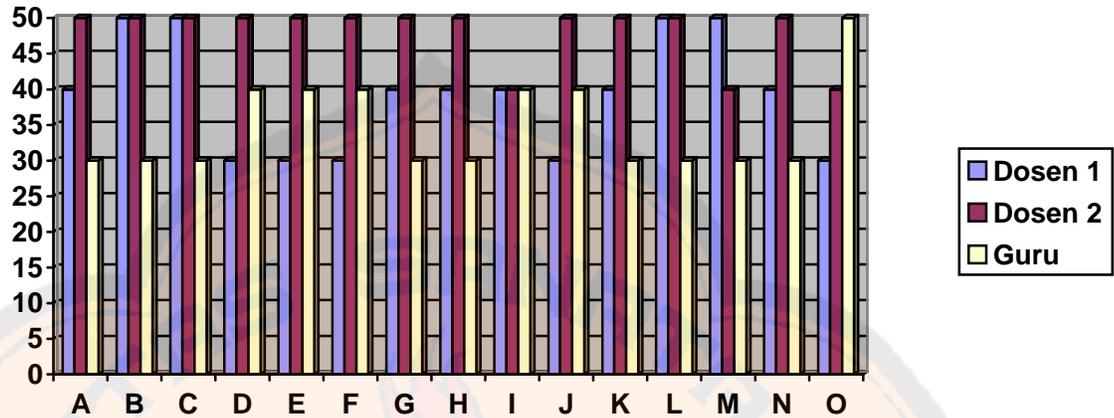
siswa dapat berpikir mandiri dan kritis. Berdasarkan kenyataan tersebut peneliti menggunakan soal esai dalam uji coba produk.

Berdasarkan hasil analisis data dari kuesioner yang dibagikan kepada siswa dan wawancara guru bahasa Indonesia Kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul dapat diketahui bahwa media pembelajaran bahasa yang sesuai dengan kompetensi dasar menyimak kelas X SMA adalah media audio dalam bentuk rekaman atau hanya suara dan media audiovisual dalam bentuk perpaduan gambar dan suara

4.2 Paparan Hasil Penilaian Produk Pengembangan

Hasil penilaian produk pengembangan ini adalah paparan hasil penilaian dosen pembelajaran bahasa Indonesia dari Universitas Sanata Dharma dan guru bahasa Indonesia kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta. Penilaian yang berkenaan dengan pengembangan media audio dan audiovisual meliputi: kemenarikan media audio dan audiovisual, kesesuaian media audio dan audiovisual dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, dan kebernilaian media audio dan audiovisual. Dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

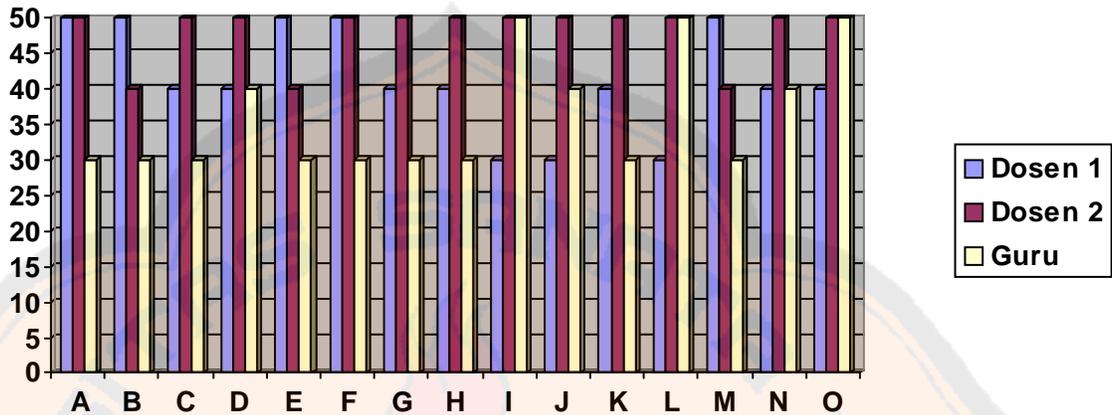
1. Grafik 4.1 Penilaian Kemerarikan Media Audio dan Audiovisual.



Grafik di atas merupakan penilaian kemenarikan media audio dan audiovisual yang dilakukan oleh dua orang dosen pembelajaran bahasa Indonesia dan satu orang guru bahasa Indonesia kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta. Secara umum kemenarikan kelimabelas media audio dan audiovisual baik atau memenuhi kelayakan sebagai media pembelajaran di SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta. Nilai rata-rata kemenarikan dari kelimabelas media audio dan audiovisual adalah 4,06. Menurut Arikunto (1988:157) media dengan nilai 4,06 memiliki kualifikasi nilai baik.

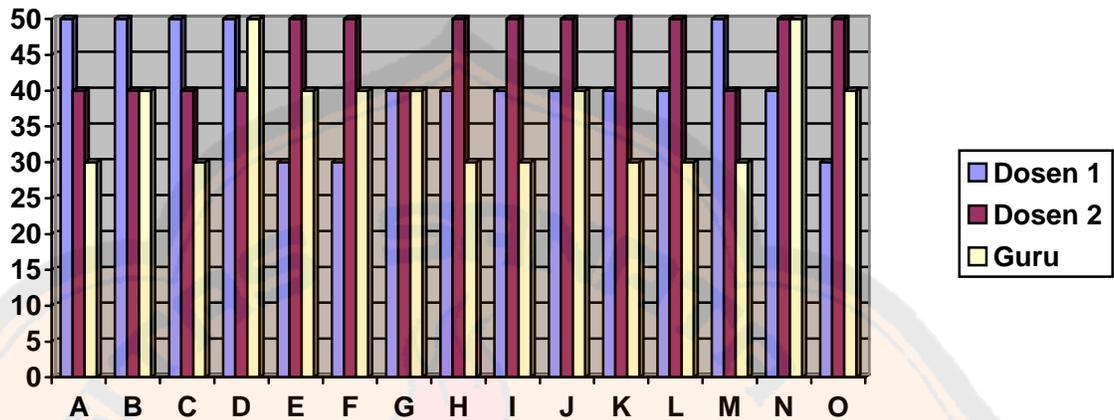
2. Grafik 4.2 Penilaian Kesesuaian Media Audio dan Audiovisual dengan

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.



Grafik di atas merupakan penilaian kesesuaian media audio dan audiovisual dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar keterampilan menyimak Kelas X yang dilakukan oleh dua orang dosen pembelajaran bahasa Indonesia dan satu orang guru bahasa Indonesia kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta. Secara umum media audio dan audiovisual telah sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar khususnya keterampilan menyimak kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta. Nilai rata-rata kesesuaian dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar dari kelimabelas media audio dan audiovisual adalah 4,5. Menurut Arikunto (1988:157) media dengan nilai 4,5 memiliki kualifikasi nilai baik.

3. Grafik 4.3 Kebernilaian Media Audio dan Audiovisual.



Grafik di atas merupakan penilaian kebernilaian media audio dan audiovisual yang dilakukan oleh dua orang dosen pembelajaran bahasa Indonesia dan satu orang guru bahasa Indonesia kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta. Secara umum kebernilaian kelimabelas media audio dan audiovisual itu baik atau memenuhi kelayakan sebagai media pembelajaran di SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta. Nilai rata-rata kemenarikan dari kelimabelas media audio dan audiovisual adalah 4,1. Menurut Arikunto (1988:157) media dengan nilai 4,1 memiliki kualifikasi nilai baik.

Keterangan :

A= Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Sekolah Rusak"

B= Rekaman beritaKabar Siang tvone yang berjudul "Bahan Bakar dari Buah Busuk"

C= Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul " Laskar Pelangi 2"

D=Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "TKI Terlantar"

E= Rekaman cerita yang berjudul "*Butet Jadi Caleg*"

F= Rekaman monolog Butet Kertarajasa yang berjudul "*Sarimin*"

G= Rekaman pembacaan puisi yang berjudul "*AKU*"

H= Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul "*Mas Kumambang*"

I= Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul "*Sebatang Lisong*"

J= Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra yang berjudul "*Nasionalisme dan Kebangkitan Ekonomi*"

K= Rekaman acara televisi KICK ANDY Metro TV yang berjudul "*Cara Gila menulis Buku*"

L= Rekaman perjalanan wisata dengan judul "*Tour Jakarta Menggunakan Busway*"

M= Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "*Kompas Matahari*"

N= Acara Televisi KICKANDY Metro TV yang berjudul "*OZON HERO*"

O= Rekaman cerita rakyat "*Lutung Kasarung*"

Masukan dari dosen bahasa Indonesia yang berkenaan dengan pengembangan media audio dan audiovisual berupa saran dan komentar, yaitu bahan rekamannya otentik, kesesuaiannya dengan KD sudah sesuai dan durasi waktunya juga telah sesuai. Ada sedikit kelauman yaitu sebagian bahan yang kurang otentik maka tingkat kesukarannya tinggi, serta beberapa kualitas suara kurang bagus. Saran yang diberikan untuk mengupayakan rekaman paling tidak berdurasi 15 menit serta perlu adanya proses sedikit editing .

Masukan dari guru bahasa Indonesia berkenaan dengan pengembangan media audio dan audiovisual yang berupa saran dan komentar, yaitu:

- (1) keunggulan produk yang dikembangkan ini sungguh baik, dengan penggunaan media ini siswa akan lebih memperhatikan dalam proses pembelajaran. Ada beberapa video tidak dapat terbuka karena program dikomputer sekolah tidak ada,
- (2) kelemahan produk pengembangan ini sarana dan prasarana sekolah hanya memiliki satu buah LCD, maka pembelajaran menjadi terhambat. Banyak guru yang belum terampil menggunakan LCD,
- (3) Saran terhadap produk pengembangan ini rekaman gambar dan suara agar lebih dipertajam (lebih jelas) dan untuk pembacaan puisi di perbanyak supaya banyak pilihannya.

4.3 Hasil Uji Coba Produk Pengembangan

Berikut ini dipaparkan hasil uji coba lapangan atau pengimplementasian media pembelajaran menyimak khususnya media audio secara langsung di kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta. Kegiatan uji coba lapangan ini dilakukan satu kali pertemuan, yang waktu pelaksanaannya pada tanggal 9 November 2009, bertempat di SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta pada kelas XB.

Uji coba produk pengembangan media audio dan audiovisual khususnya media audio yang berupa rekaman cerita rakyat "*Lutung Kasarung*" dilaksanakan pada hari Senin, 9 November 2009, pukul 07.15- 08.45 WIB atau dua jam pelajaran (90 menit) dengan jumlah siswa 18 orang. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, respon yang diberikan siswa maupun guru sangat baik. Hal itu terlihat dari sikap yang senang dan

cukup antusias dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum kegiatan dimulai, guru terlebih dahulu memberikan penjelasan kegiatan yang akan dilakukan.

Setelah penjelasan singkat selesai, kemudian peneliti memutarakan rekaman cerita rakyat "*Lutung Kasarung*". Sebelum para siswa menyimak rekaman itu, peneliti memberikan lembaran soal yang berjumlah tiga butir dan soal pertama ada empat butir pertanyaan. Pertanyaan tersebut dikerjakan mandiri.

Siswa mengerjakan latihan secara mandiri. Siswa harus mengisi pertanyaan-pertanyaan yang telah dibagikan. Pemutaran rekaman cerita rakyat "*Lutung Kasarung*" dilakukan sekali. Kegiatan ini dilakukan sekitar 21 menit, kemudian para siswa melanjutkan mengerjakan soal-soal yang telah diterima. Setelah selesai mengerjakan soal-soal masih ada waktu digunakan untuk membahas soal-soal tersebut. Demikianlah penjelasan singkat uji coba produk pengembangan media audio dan audiovisual yang khususnya uji coba media audio yang berupa rekaman cerita rakyat "*Lutung Kasarung*".

Dalam uji coba produk, peneliti sebagai guru mengalami kendala-kendala maupun kemudahan atau keuntungan yang dialami selama uji coba berlangsung. Kendala yang dialami selama uji coba, yaitu:

- (1) peneliti harus memberikan pengarahan yang sejelas-jelasnya kepada siswa,
- (2) situasi kelas cukup ramai ketika mengerjakan soal.

Kemudahan yang dialami peneliti selama uji coba berlangsung:

- (1) antusias siswa cukup baik, terlihat pada awal uji coba, siswa senang dengan spontan menjawab pertanyaan yang diberikan,

- (2) siswa mudah memahami penjelasan dari peneliti,
- (3) dengan media audio, ketertarikan siswa untuk belajar cukup besar dan terlihat bersemangat untuk mengerjakan tugas yang diberikan.

Masukan atau saran dari guru kelas X SMA Bopkri Banguntapan Bantul Yogyakarta setelah kegiatan uji coba selesai, yaitu:

- (1) konsentrasi siswa dalam pembelajaran harus lebih dimaksimalkan sehingga semua siswa memperhatikan,
- (2) penguasaan kelas harus tetap diperhatikan supaya arah pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan dengan baik,
- (3) model pembelajaran ini menarik minat siswa,
- (4) pastikan siswa menyimak penjelasan guru dan rekaman yang diperdengarkan.

4.4 Umpan Balik Siswa terhadap Uji Coba Produk Pengembangan Media Audio dan Audiovisual

Produk media yang diujicobakan berupa rekaman cerita rakyat "*Lutung Kasarung*" telah diujicobakan dalam kelas nyata, yaitu kelas X B SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta. Uji coba ini menggunakan media audio dari lima belas media audio dan audiovisual yang telah dikembangkan. Setelah uji coba selesai dilakukan di kelas, dilakukan pembagian kuesioner kepada siswa untuk mendapatkan umpan balik dari siswa terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Berikut hasil data yang disajikan dalam bentuk Tabel.

Tabel 4.13 Umpan Balik Siswa terhadap Uji Coba Produk Pengembangan**Media Audio dan Audiovisual**

No	Butir-Butir Angket	Pilihan	Persentase
1	Ketertarikan siswa terhadap model pembelajaran	Tertarik	88.9%
		Tidak tertarik	11.1%
2	Kesesuaian media audio yang digunakan dengan SK dan KD	Sesuai	100%
		Tidak esuai	0%
3	Keterpahaman isi rekaman yang digunakan dalam pembelajaran	Mudah dipahami	83,3%
		Sulit dipahami	16,7
4	Kesesuaian durasi rekaman	Sesuai	94,4%
		Tidak sesuai	5,6
5	Ketertarikan siswa terhadap kegiatan pembelajaran	Tertarik	100%
		Tidak tertarik	0%
6	Saran untuk perbaikan		

Berdasarkan paparan dari Tabel diatas umpan balik siswa terhadap uji coba produk pengembangan media audio dan audiovisual, dapat ditarik beberapa

kesimpulan yang berhubungan dengan siswa dan produk pengembangan media audio dan audiovisual.

Pertama, sebagian besar siswa tertarik dengan pembelajaran menyimak dengan media audio khususnya rekaman cerita rakyat "*Lutung Kasarung*". Pilihan pertama yaitu tertarik, mendapat respon sangat tinggi dari siswa.

Kedua, berdasarkan hasil perolehan data diketahui bahwa rekaman cerita rakyat "*Lutung Kasarung*" sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Akan tetapi ada beberapa siswa menyatakan bahwa rekaman itu kurang sesuai.

Ketiga, rekaman yang digunakan dalam uji coba ini cukup mudah untuk dipahami sehingga siswa dapat mengerjakan soal-soal dengan baik. Beberapa alasan yang diungkapkan siswa, antara lain (1) isi dan maksud dari rekaman "*Lutung Kasarung*" mudah dipahami, dan (2) rekaman yang digunakan dapat mendukung imajinasi siswa dalam mengajarkan tugas.

Keempat, rekaman yang digunakan dalam uji coba ini sangat sesuai. Hal ini berarti rekaman cerita rakyat yang digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa siswa sehingga tidak merasa bosan. Durasi rekaman yang tidak terlalu lama akan membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Kelima, berdasarkan perolehan skor dalam bentuk persentase diketahui bahwa siswa tertarik dengan media yang digunakan yaitu rekaman cerita rakyat "*Lutung Kasarung*". Ada beberapa alasan yang dikemukakan siswa berkaitan dengan ketertarikan dengan media audio yang digunakan, yaitu antara lain, (1) dapat

mengetahui sejarah masa lalu, (2) dapat memberikan nilai-nilai yang patut dicontoh dalam kehidupan sehari-hari, dan (3) pembelajaran tidak membosankan.

Keenam, peneliti juga meminta saran pada siswa untuk perbaikan produk materi pembelajaran yang telah diujicobakan dari lima belas media audio dan audiovisual yang telah dikembangkan. Beberapa saran tersebut adalah sebagai berikut:

- (1) ada beberapa bagian yang suranya kurang jelas,
- (2) sebaiknya diperdengarkan dua kali supaya lebih jelas,
- (3) rekaman jangan terlalu lama.

4.5 Revisi Produk Pengembangan

Produk pengembangan media audio dan audiovisual sudah sampai pada akhir yaitu revisi produk. Revisi ini dilakukan untuk menyempurnakan produk pengembangan sehingga menjadi produk jadi yang lebih layak dan siap digunakan. Revisi dilakukan berdasarkan kriteria kelayakan produk pengembangan media audio dan audiovisual. Berdasarkan hasil penilaian dosen bahasa Indonesia dan guru bahasa Indonesia, diketahui ada beberapa hal yang harus direvisi berkaitan dengan media audio dan audiovisual.

Pertama, berdasarkan penilaian dosen dan guru bahasa Indonesia, serta umpan balik dari siswa terhadap uji coba, rekaman cerita rakyat "*Lutung Kasarung*" direkam ulang. Hal tersebut dilakukan karena rekaman cerita rakyat "*Lutung Kasarung*" ada bagian tertentu yang suranya kurang jelas. Siswa kurang memahami isi dari rekaman

tersebut. Peneliti kemudian merekam ulang rekaman cerita rakyat "*Lutung Kasarung*" dengan kualitas suara yang lebih baik. Untuk durasi waktu rekaman cerita rakyat "*Lutung Kasarung*" yang semula berdurasi 22 menit 45 detik peneliti mengedit kembali menjadi 18 menit supaya rekaman tersebut tidak terlalu lama sehingga siswa tidak mudah bosan.

Kedua, berdasarkan penilaian oleh guru untuk rekaman pembacaan puisi oleh WS. Rendra direvisi. Hal tersebut dilakukan karena rekaman yang diberikan tidak bisa dibuka dikomputer sekolah. Peneliti kemudian mengganti rekaman pembacaan puisi oleh WS. Rendra diganti dengan rekaman yang sesuai dengan program yang ada dikomputer sekolah sehingga rekaman tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran menyimak kelas X.

Ketiga, berdasarkan penilaian dosen dan guru bahasa Indonesia, rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "*TKI Terlantar*" di revisi. Hal tersebut dilakukan karena kualitas suaranya kurang bagus. Peneliti kemudian merekam kembali dengan kualitas suara yang lebih bagus sehingga menjadi media yang lebih sempurna.

BAB V

PENUTUP

Dalam bab ini dipaparkan mengenai (1) media audio dan audiovisual yang sesuai dengan setiap standar kompetensi dan kompetensi dasar, (2) media audio dan audiovisual Kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul, (3) implikasi, dan (4) saran-saran.

Media Audio dan Audiovisual yang Sesuai dengan Kompetensi Dasar untuk Siswa Kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta

Berdasarkan hasil analisis data dari kuesioner yang dibagikan kepada siswa dan wawancara guru bahasa Indonesia Kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul dapat diketahui bahwa media pembelajaran bahasa yang sesuai dengan kompetensi dasar menyimak kelas X SMA adalah media audio dalam bentuk rekaman atau hanya sura dan media audiovisual dalam bentuk perpaduan gambar dan suara

Penelitian ini dikembangkan dari tujuh kompetensi dasar keterampilan menyimak kelas X. Berdasarkan hasil kusioner siswa, mereka menginginkan media audio dan audiovisual. Media audio dan audiovisual mereka inginkan karena selama ini dalam proses belajar mengajar di kelas khususnya keterampilan menyimak lebih sering menggunakan teks yang dibacakan dan penggunaan media yang berupa audio dan audiovisual sangat jarang. Berikut ini media audio dan audiovisual yang dikembangkan.

(1) Kompetensi Dasar 1.1

Media audio dan audiovisual yang sesuai dengan kompetensi dasar 1.1, yaitu *menanggapi siaran atau informasi dari media elektronik (berita dan non berita)*, adalah rekaman berita liputan 6 SCTV yang berjudul “*Sekolah Rusak*” berbentuk audiovisual, rekaman berita kabar siang TV ONE yang berjudul “*Bahan Bakar Buah Busuk*” berbentuk audiovisual, rekaman berita liputan 6 SCTV yang berjudul “*Laskar Pelangi 2*” berbentuk audio, dan rekaman berita liputan 6 SCTV yang berjudul “*TKI Terlantar*” berbentuk audio.

(2) Kompetensi Dasar 1.2

Media audio dan audiovisual yang sesuai dengan kompetensi dasar 1.2, yaitu *mengidentifikasi siaran atau informasi sastra (intrinsik dan ekstrinsik) sutau cerita yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman*, adalah rekaman cerita yang berjudul “*Butet Jadi Caleg*” berbentuk audiovisual dan rekaman monolog Butet Kertarajasa yang berjudul “*Sarmin*” berbentuk audiovisual.

(3) Kompetensi Dasar 5.1

Media audio dan audiovisual yang sesuai dengan kompetensi dasar 5.1, yaitu *mengidentifikasi unsur-unsur bentuk suatu puisi yang disampaikan secara langsung ataupun melalui rekaman*, adalah rekaman pembacaan puisi yang berjudul “*Aku*”, berbentuk audiovisual dan pembacaan puisi oleh WS. Rendra yang berjudul “*Mas Kumambang*” berbentuk media audiovisual.

(4) Kompetensi Dasar 5.2

Media audio dan audiovisual yang sesuai dengan kompetensi dasar 5.2, yaitu *mengungkapkan isi suatu puisi yang disampaikan secara langsung atau pun melalui rekaman*, adalah rekaman pembacaan puisi oleh WS. Rendra yang berjudul “*Sebatang Lisong*” berbentuk audio dan rekaman pembacaan puisi WS. Rendra yang berjudul “*Nasionalisme dan Kebangkitan Ekonomi*” yang berbentuk audio.

(5) Kompetensi Dasar 9.2

Media audio dan audiovisual yang sesuai dengan kompetensi dasar 9.2, yaitu *menyimpulkan isi informasi yang didengar melui tuturan tidak langsung (rekaman atau teks yang dibacakan)*, adalah rekaman acara KICK ANDY Metro TV yang berjudul “*Cara Gila Menulis Buku*” berbentuk audiovisual, rekaman perjalanan yang berjudul “*Tour Jakarta Menggunakan Busway*” berbentuk audiovisual, rekaman berita liputan 6 SCTV yang berjudul “*Kompot Matahari*”, dan rekaman acara KICK ANDY Metro TV yang berjudul “*Ozon Hero*” berebntuk audio.

(6) Kompetensi Dasar 13.1

Media audio dan audiovisual yang sesuai dengan kompetensi dasar 13.1, yaitu *menemukan hal-hal yang menarik tentang tokoh cerita rakyat yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman*, adalah rekaman cerita rakyat yang berjudul “*Lutung Kasarung*” berbentuk audio.

(7) Kompetensi Dasar 13.2

Media audio dan audiovisual yang sesuai dengan kompetensi dasar 13.1, yaitu *menjelaskan hal-hal yang menarik tentang latar cerita rakyat yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman*, adalah rekaman cerita rakyat yang berjudul “*Lutung Kasarung*” berbentuk audio.

5.2 Media Audio dan Audiovisual Kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta

Media audio dan audiovisual yang telah disusun berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar menyimak kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta. Media audio dan audiovisual ini untuk memenuhi kebutuhan siswa kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta, dan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak. Media ini juga didasarkan pada hasil analisis kebutuhan siswa dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia. Produk akhir penelitian ini berupa media audio dan audiovisual. Berikut ini media audio dan audiovisual yang telah dikembangkan dan yang telah dinilai oleh para ahli bahasa Indonesia antara lain:

(1) Standar Kompetensi 1

Kompetensi dasar 1.1 *menanggapi siaran atau informasi dari media elektronik (berita dan non berita)*, media audiovisual yang sesuai dengan KD 1.1 yang pertama adalah rekaman berita liputan 6 SCTV yang berjudul “*Sekolah Rusak*” media ini berdurasi 2 menit 30 detik. Media ini sangat sesuai dengan SK 1 dan KD 1.1 karena dari penilaian oleh para ahli memiliki nilai

rata-rata 4,3, kemenarikan media ini memiliki nilai rata-rata 4, dan nilai dari kebernilaian media ini memiliki nilai rata-rata 4. Kedua rekaman berita Kabar Siang TVONE yang berjudul “ *Bahan Bakar Dari Buah Busuk*” media ini berdurasi 2 menit 19 detik. Media ini sangat sesuai dengan SK 1 dan KD 1.1 karena dari penilaian para ahli memiliki nilai rata-rata 4, kemenarikan media ini memiliki nilai rata-rata 4,3, dan kebernilaian media ini memiliki nilai rata-rata 4,3.

Media audio yang sesuai dengan KD 1.1 yang pertama adalah rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul “*Laskar Pelangi 2*” durasi rekaman ini 6 menit 26 detik. Media ini sangat sesuai dengan SK 1 dan KD 1.1 karena dari penilaian para ahli memiliki nilai rata-rata 4, kemenarikan media ini memiliki nilai rata-rata 4,3, dan kebernilaian media ini memiliki nilai rata-rata 4. Kedua rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul “*TKI Terlantar*” berdurasi 3 menit 59 detik. Media ini sangat sesuai dengan SK 1 dan KD 1.1 karena memiliki nilai rata-rata 4,3, kemenarikan memiliki nilai rata-rata 4,3, dan kebernilaian media ini memiliki nilai rata-rata 4,3.

Kompetensi dasar 1.2 *mengidentifikasi siaran atau informasi sastra (intrinsik dan ekstrinsik) suatu cerita yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman*, media audiovisual yang sesuai dengan KD 1.2 yang pertama adalah rekaman cerita berjudul “*Butet Jadi Caleg*” yang berdurasi 2 menit 12 detik. Media ini sangat sesuai dengan SK 1 dan KD 1.2 karena dari penilaian para ahli media ini memiliki nilai 4, kemenarikan media ini memiliki nilai 4,

dan kebernilaian media memiliki nilai 4. Kedua rekaman monolog Butet Kertarajasa yang berjudul “*Sarmin*” yang berdurasi 6 menit 9 detik. Media ini sangat sesuai dengan SK 1 dan KD 1.2 karena dari penilaian para ahli media ini memiliki nilai rata-rata 4,3, kemenarikan media memiliki nilai rata-rata 4, dan kebernilaian media memiliki nilai rata-rata 4

(2) Standar Kompetensi 5

Kompetensi dasar 5.1 *mengidentifikasi unsur-unsur bentuk suatu puisi yang disampaikan secara langsung ataupun melalui rekaman, media audiovisual yang sesuai dengan KD 5.1 yang pertama adalah rekaman pembacaan puisi yang berjudul ‘AKU’ berdurasi 1 menit 2 detik.. Media ini sangat sesuai dengan SK 5 dan KD 5.2 karena dari penilaian oleh para ahli memiliki nilai rata-rata 4, kemenarikan media ini memiliki nilai rata-rata 4, dan nilai dari kebernilaian media ini memiliki nilai rata-rata 4. Kedua rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul “*Mas Kumambang*” rekaman ini berdurasi 4 menit 52 detik. Media ini sangat sesuai dengan SK 1 dan KD 1.1 karena dari penilaian para ahli memiliki nilai rata-rata 4, kemenarikan media ini memiliki nilai rata-rata 4, dan kebernilaian media ini memiliki nilai rata-rata 4.*

Kompetensi dasar 5.2 *mengungkapkan isi suatu puisi yang disampaikan secara langsung ataupun melalui rekaman, media audio yang sesuai dengan KD 5.2 yang pertama adalah rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra yang berjudul “*Sebatang Lisong*” berdurasi 3 menit 18 detik.*

Media ini sangat sesuai dengan SK 5 dan KD 5.2 karena dari penilaian oleh para ahli memiliki nilai rata-rata 4,3, kemenarikan media ini memiliki nilai rata-rata 4, dan nilai dari kebernilaian media ini memiliki nilai rata-rata 4. Kedua rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul “*Nasinalisme dan Kebangkitan Ekonomi*” rekaman ini berdurasi 5 menit 12 detik. Media ini sangat sesuai dengan SK 1 dan KD 1.1 karena dari penilaian para ahli memiliki nilai rata-rata 4, kemenarikan media ini memiliki nilai rata-rata 4, dan kebernilaian media ini memiliki nilai rata-rata 4,3.

(3) Standar Kompetensi 9

Kompetensi dasar 9.2 *menyimpulkan isi informasi yang didengar melalui tuturan tidak langsung (rekaman atau teks yang dibacakan)*, media audiovisual yang sesuai dengan KD 9.2 yang pertama adalah rekaman acara televisi KICK ANDY Metro TV yang berjudul “*Cara Gila Menulis Buku*” media ini berdurasi 4 menit 32 detik. Media ini sangat sesuai dengan SK 9 dan KD 9.2 karena dari penilaian oleh para ahli memiliki nilai rata-rata 4, kemenarikan media ini memiliki nilai rata-rata 4, dan nilai dari kebernilaian media ini memiliki nilai rata-rata 4. Kedua rekaman perjalanan wisata dengan judul “*Tour Jakarta Menggunakan Busway*” media ini berdurasi 4 menit 27 detik. Media ini sangat sesuai dengan SK 9 dan KD 9.2 karena dari penilaian para ahli memiliki nilai rata-rata 4,3, kemenarikan

media ini memiliki nilai rata-rata 4,3, dan kebernilaian media ini memiliki nilai rata-rata rata-rata 4.

Media audio yang sesuai dengan KD 9.2 yang pertama adalah rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul “*Kompas Matahari*” durasi rekaman ini 1 menit 18 detik. Media ini sangat sesuai dengan SK 9 dan KD 9.2 karena dari penilaian para ahli memiliki nilai rata-rata 4, kemenarikan media memiliki nilai rata-rata 4, dan kebernilaian media ini memiliki nilai rata-rata 4. Kedua rekaman acara KICK ANDY Metro TV yang berjudul “*Ozon Hero*” berdurasi 2 menit 45 detik. Media ini sangat sesuai dengan SK 9 dan KD 9.2 karena memiliki nilai rata-rata 4,3, kemenarikan memiliki nilai rata-rata 4, dan kebernilaian media ini memiliki nilai rata-rata 4,6.

(4) Standar Kompetensi 13

Kompetensi dasar 13.1 *menemukan hal-hal yang menarik tentang tokoh cerita rakyat yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman*, media audio yang sesuai dengan KD 13.1 adalah rekaman cerita rakyat “*Lutung Kasarung*” media ini berdurasi 18 menit. Media ini sangat sesuai dengan SK 13 dan KD 13.1 karena dari penilaian oleh para ahli memiliki nilai rata-rata 4,6, kemenarikan media ini memiliki nilai rata-rata 4, dan nilai dari kebernilaian media ini memiliki nilai rata-rata 4.

Kompetensi dasar 13.2 *menjelaskan hal-hal yang menarik tentang latar cerita rakyat yang disampaikan secara langsung dan atau melalui rekaman*, media audio yang sesuai dengan KD 13.2 adalah rekaman cerita

rakyat “*Lutung Kasarung*” media ini berdurasi 18 menit. Media ini sangat sesuai dengan SK 13 dan KD 13.2 karena dari penilaian oleh para ahli memiliki nilai rata-rata 4,6, kemenarikan media ini memiliki nilai rata-rata 4, dan nilai dari kebernilaian media ini memiliki nilai rata-rata 4.

5.3 Implikasi

Pengembangan ini dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Indonesia kelas X Semester I dan II di SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta. Berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara terhadap siswa dan guru di SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta diketahui bahwa pembelajaran menyimak dengan menggunakan media audio dan audiovisual masih jarang dilakukan (belum optimal). Oleh karena itu, hasil penelitian ini yang berupa media pembelajaran menyimak audio dan audiovisual dapat digunakan untuk meningkatkan (mengoptimalkan) pembelajaran menyimak di SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta.

5.4 Saran-saran

Saran-saran dalam pengembangan media audio dan audiovisual ini ditujukan kepada (1) saran bagi guru bahasa Indonesia, dan(2) peneliti lain.

5.4.1 Saran bagi guru bahasa Indonesia

Beberapa saran yang perlu dikemukakan untuk pemanfaatan produk pengembangan ini untuk guru dalam proses belajar adalah sebagai berikut.

- (1) Produk pengembangan ini hendaknya dimanfaatkan dalam pembelajaran menyimak di kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta karena data kebutuhan analisis siswa diambil dari sekolah tersebut.
- (2) Dalam pemanfaatannya di kelas, guru harus masih perlu menyesuaikan dengan karakteristik siswa. Ada kalanya juga pembelajaran menyimak perlu divariasikan supaya siswa tidak mudah bosan dan pembelajaran lebih optimal.

5.4.2 Saran bagi Peneliti Lain

Penelitian tentang pengembangan media audio dan audiovisual ini masih sangat terbatas. Peneliti lain dapat mengembangkan penelitian ini pada lingkup yang lebih luas. Populasi penelitian dapat diambil dari jenjang pendidikan yang lebih rendah maupun jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Topik penelitian ini baru sebatas pada pengembangan media audio dan audiovisual untuk keterampilan menyimak kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta. Peneliti lain dapat melakukan penelitian dengan topik yang lain misalnya pengembangan media audio dan audiovisual kelas XI SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Achsin, Amir. 1981. *Pengajaran Menyimak*. Jakarta: Depdikbud.
- Arikunto, S. 1988. *Penilaian Program Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.
- BNSP. 2006. *Paduan Penyusunan KTSP Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdikbud.
- Dinugrahini, Wiwid. 2005. *Pengembangan Silabus dan Materi Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Rekaman untuk SMA Negeri 1 Wedi Klaten kelas X semester 1 tahun ajaran 2004/2005*. Skripsi Sarjana Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara.
- [http:// www. kabar siang tvone.com](http://www.kabar-siang-tvone.com). *Bahan Bakar Buah Busuk*. Diakses tanggal 20 Agustus 2009.
- [http:// www. liputan 6 sctv.com](http://www.liputan6sctv.com). *Kompas Matahari*. Diakses tanggal 20 Agustus 2009.
- [http:// www. liputan 6 sctv. com](http://www.liputan6sctv.com). *Laskar Pelangi 2*. Diakses tanggal 20 Agustus 2009.
- [http:// www. liputan 6 sctv. com](http://www.liputan6sctv.com). *Sekolah Rusak*. Diakses tanggal 20 Agustus 2009.
- [http:// www. liputan 6 sctv. com](http://www.liputan6sctv.com). *TKI Terlantar*. Diakses tanggal 20 Agustus 2009.
- [http:// www. seputar indonesia. com](http://www.seputarindonesia.com). *Tour Jakarta Menggunakan Busway*. Diakses tanggal 20 Agustus 2009.
- [http:// www. kickandy. com](http://www.kickandy.com). *Cara Gila Menulis Buku*. Diakses tanggal 20 Agustus 2009.
- [http:// www. kickandy. com](http://www.kickandy.com). *Ozon Hero*. Diakses tanggal 20 Agustus 2009.
- [http:// www. youtube. com](http://www.youtube.com). *Butet Jadi Caleg*. Diakses tanggal 20 Agustus 2009.

[http:// www. yuotube. com](http://www.yuotube.com). Sarmin. Diakses tanggal 20 Agustus 2009.

Kurniasih, Maria. 2005. *Pengembangan Silabus dan Materi Pembelajaran Menulis Dengan Media Gambar untuk Siswa Kelas IV SDN Wonosari I Gunungkidul Tahun Ajaran 2004/2005*. Skripsi Sarjana Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Prihayati, Nanie. 2006. *Pengembangan silabus dan materi pembelajaran keterampilan menyimak dengan media audio-visual untuk siswa kelas III Sekolah Dasar: studi kasus di SD Kanisius Demangan Baru, Yogyakarta, tahun ajaran 2005/2006*. Skripsi Sarjana Universitas Sanata Dharma.

Rinanto, Andre. 1982. *Peranan Media Audio Visual Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.

Setyanigsish, Yuliana, dkk. (ed.). 2000. "Menyimak dan Strategi Pembelajarannya". *Strategi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah berdasarkan Pendekatan Komunikatif*, Hlm. 13-26. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Sudjana, Rivai. 1990. *Media pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru.

Tarigan, Henry Guntur. 1980. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Tarigan, Henry Guntur. 1989. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Depdikbut.

Widayanti, Dewi. 2005. *Strategi pembelajaran menyimak dengan media audiovisual untuk siswa kelas X semester I SMA N 2 Klaten tahun ajaran 2004/2005*. Skripsi Sarjana Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Widharyanto, dkk. 2003. *Student Active Learning Sebagai Salah Satu Pendekatan dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Pusat Penelitian Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. PBSID. FKIP. USD.

Widharyanto. 2005. "Pendekatan-pendekatan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia SD". Yogyakarta: USD (makalah) tidak diterbitkan.

Yadisetya. 2007. Pembuatan VCD, Solusi Permasalahan Pembelajaran Mendengarkan di Sekolah. <http://yadisetya.wordpress.com/2007/11/11/>.



LAMPIRAN



UNIVERSITAS SANATA DHARMA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Tromol Pos 29, Yogyakarta 55002
Telp. (0274) 513301, 515352, Fax. (0274) 562383

Nomor : 084 /Palt/Kajur/JP65 / III / 2009
Hal :
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SMA Bopkri, Banguntapan,
Bantul, Yogyakarta

Dengan hormat,

Dengan ini kami memohonkan ijin bagi mahasiswa kami,

Nama : Nugroho Yogo Pardyono
No. Mhs : 01022019
Program Studi : PPSID
Jurusan : Pp.S
Semester : X (Sepuluh)

untuk melaksanakan penelitian dalam rangka persiapan penyusunan Skripsi / Makalah, dengan ketentuan sebagai berikut:

Lokasi : SMA Bopkri, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta
Waktu : Maret 2009
Topik / Judul : Pengembangan Media Audio dan Audiovisual untuk Kelempitan Menyimak Kelas X SMA Bopkri, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta

Atas perhatian dan ijin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta,
u.b. Dekan,
Kec. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



As. Hardi Prasetyo, S.Pd., M.A
NPP: 2064

Tembusan Yth:
1.
2. Dekan FKIP



UNIVERSITAS SANATA DHARMA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Tromol Pos 29, Yogyakarta 55002
Telp. (0274) 513301, 515352, Fax. (0274) 562383

Nomor : 085/Pnlit/Kajuri/JPES/3/2009
Hal : _____
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala BAPEDA, Kabupaten
Bantul, Yogyakarta

Dengan hormat,

Dengan ini kami memohonkan ijin bagi mahasiswa kami,

Nama : Nugroho Yogo Pardiyo
No. Mhs : 091224014
Program Studi : Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Semester : X (Sepuluh)

untuk melaksanakan penelitian dalam rangka persiapan penyusunan Skripsi / Makalah, dengan ketentuan sebagai berikut:

Lokasi : SMA Bopkri, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta
Waktu : Maret 2009
Topik / Judul : Pengembangan Media Audio dan Audiovisual untuk Keterampilan Menyimak Kelas X SMA Bopkri, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta

Atas perhatian dan ijin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, _____
u.b. Dekan,
Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



Tembusan Yth:
1. _____
2. Dekan FKIP



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website <http://www.bappeda.bantulkab.go.id>
E-mail : bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN
Nomor : 070 / 385

Membaca Surat : Dari : UNV. Sanata Dharma Yk. Nomor : 085/Pnlt/Kajur/SPBS/III/09
Tanggal : 18 Maret 2009 Perihal : **Ijin Penelitian**

Mengingat : 1 Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 9 tahun 1983 tentang Pedoman Pendataan Sumber dan Potensi Daerah;
2 Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri; dan
3 Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 38/12/2004 tentang Pemberian Izin Penelitian di Propinsi Daerah Istimewa.

Diizinkan kepada

Nama : **NUGROHO YOGO PARDIYONO**
No.NIM/Mhs : 041224014 Mhs : UNV.SANATA DHARMA YOGYAKARTA

Judul : Pengembangan Media Audio dan Audiovisual untuk Keterampilan Menyimak Kelas X SMA Bopkri, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta.

Lokasi : SMA Bopkri Banguntapan, Bantul, Yogyakarta.

Waktu : Mulai Tanggal : **27 Maret 2009 s/d 27 Juni 2009**

Dengan ketentuan :

1. Terlebih dahulu menemui/melapor kepada pejabat Pemerintah setempat (Dinas/Instansi/Camat/Lurah setempat) untuk mendapat petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat;
3. Wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (c/q Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Istimewa Yogyakarta) dengan tembusan disampaikan kepada Bupati lewat Bappeda setempat;
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah;
5. Surat izin ini dapat diajukan lagi untuk mendapatkan perpanjangan bila diperlukan;
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Kemudian diharap para pejabat Pemerintah setempat dapat memberikan bantuan seperlunya.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada Tanggal : **27 Maret 2009**

Tembusan dikirim kepada Yth

1. Bpk. Bupati Bantul
2. Ka. Kantor Kesbangpollinmas Kab. Bantul.
3. Ka. Dinas Pendidikan Menengah dan Non Formal
4. Ka. SMA Bopkri Banguntapan, Bantul
5. Yang bersangkutan
6. Peringgal

Art. Bupati Bantul
Kepala Bappeda Kabupaten Bantul
Sekretaris
DRS. TRISAKTIYANA, MSI
NIP. 490029892



YAYASAN BADAN OESAHA PENDIDIKAN KRISTEN REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH MENENGAH ATAS

SMA BOPKRI BANGUNTAPAN

TERAKREDITASI : A

Jl. Sukun No. 94 Karangbendo Banguntapan Bantul Yogyakarta 55198 ☎ (0274) 489511

SURAT KETERANGAN

No. 085/113.2/SMA BBTP/1.7/1/2010

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : **Dr. Joko Wigati**
N I Y : 054620133
Pangkat / Golongan Ruang : III d
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SMA BOPKRI Banguntapan

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa

Nama : **Nugroho Yogo Pardiyo**
NIM : 041224014
Jenis Kelamin : Laki-laki
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata
Dharma Yogyakarta
Prodi : Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah

Telah mengadakan penelitian dan mengambil data di SMA BOPKRI Banguntapan Bantul dengan mengambil judul :

***“ Pengembangan Media Audio dan Audiovisual
Kelas X SMA BOPKRI Banguntapan “***

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 9 Januari 2010
Kepala Sekolah



Dr. Joko Wigati
NIDY.054620133

WAWANCARA

1. Metode apa yang paling sering Anda gunakan dalam pembelajaran menyimak di kelas X ?
2. Media pembelajaran apa yang sering Anda gunakan dalam pembelajaran menyimak di kelas X?
3. Apakah Anda sering menggunakan media audio dan audiovisual?
4. Kesulitan atau kelemahan apa yang Anda temui ketika menggunakan media pembelajaran menyimak?
5. Apakah siswa antusias saat mengikuti pembelajaran menyimak dengan media yang digunakan Anda?
6. Tipe belajar apa yang paling disenangi siswa ketika belajar keterampilan menyimak?
7. Penilaian seperti apa yang paling sering digunakan dalam pembelajaran menyimak?
8. Bentuk soal apa yang sering Anda gunakan?

Lembar Kuesioner

Nama :

No. Urut :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Petunjuk Umum

1. Tulislah terlebih dahulu identitas Anda pada tempat yang tersedia.
2. Informasi yang benar dari Anda sangat diharapkan.
3. Informasi dari Anda akan dijaga kerahasiaannya dan tidak akan mempengaruhi nilai atau prestasi belajar Anda.

Petunjuk pengisian

1. Anda dimohon untuk memberi tanda lingkaran (O) di huruf yang Anda anggap sesuai dengan kenyataan dari Anda.
2. Anda dapat memilih lebih dari satu jawaban atau mengisi pada titik-titik yang tersedia bila pilihan yang tersedia kurang mewakili dari Anda.

1. Menurut Anda, pelajaran menyimak yang berlangsung saat ini.....
 - a. Menyenangkan
 - b. Biasa saja
 - c. Membosankan
 - d.
2. Media pembelajaran menyimak apa yang pernah digunakan dalam pembelajaran menyimak di kelas...
 - a. Audio(rekaman, radio, dll)
 - b. Audio visual(televisi, film, vcd, dll.)
 - c. Teks bacaan
 - d.
3. Menurut Anda, media audio dan audio visual dalam proses pembelajaran menyimak di kelas...
 - a. Perlu
 - b. Sangat perlu
 - c. Tidak perlu
 - d.
4. Media yang paling Anda, sukai dalam pembelajaran menyimak di kelas...
 - a. Audio(rekaman, radio, dll)
 - b. Audio Visual(televisi, film, vcd, dll.)
 - c. Teks bacaan
 - d.
5. Pernahkah Anda, menyimak dengan menggunakan media audio maupun audio visual...
 - a. Pernah
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak pernah
 - d.
6. Tema apa yang Anda, sukai dalam pembelajaran menyimak...
 - a. Politik
 - b. Hiburan
 - c. Sosial
 - d. Sejarah
 - e. Pendidikan
 - f. Kesehatan
 - g. Ekonomi
 - h.
7. Metode pembelajaran di kelas yang Anda, sukai...
 - a. Guru ceramah
 - b. Siswa aktif
 - c. Guru dan siswa aktif
 - d. Pembelajaran bahasa dengan indera peraba dan kinestetik yang melibatkan fisik untuk aktivitas
 - e. Belajar bahasa dengan aktivitas mendengarkan
 - f. Pembelajaran bahasa secara visual(menagamati)
 - g. Permainan atau games

- h. Inkuiri(wawancara,braian storming,analisis dokumen, kuesioner, diskusi, persentasi)
 - i. Pembelajaran berbasis perpustakaan
 - j.
8. Pernahkah Anda, belajar dan kerja kelompok di dalam kelas...
- a. Sering
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak pernah
 - d.
9. Bentuk penilaian yang Anda, sukai...
- a. Tes lisan
 - b. Tes tertulis
 - c. Tes lisan dan tertulis
 - d.
10. Bentuk tugas yang disukai...
- a. Tugas individu
 - b. Tugas kelompok
 - c. Tugas kelompok dan tugas individu
 - d. Kuesioner
 - e. Wawancara
 - f. pengamatan
 - g.
11. Bentuk soal yang seperti apa yang Anda, sukai...
- a. Menjawab uraian
 - b. Menjodohkan
 - c. Benar salah
 - d. Pilihan ganda
 - e. Isian singkat
 - f. Bermain peran
 - g.
12. Kesulitan apa yang Anda, temukan dalam mempelajari Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak...
- a. Topik yang tidak menarik
 - b. Kegiatan yang kurang bervariasi
 - c. Waktu yang kurang memadai
 - d. Kurangnya penggunaan media pembelajaran
 - e.

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA
AUDIO DAN AUDIOVISUAL UNTUK KETERAMPILAN
MENYIMAK KELAS X SMA BOPKRI BANGUNTAPAN BANTUL
YOGYAKARTA**

IDENTITAS

Nama :

Pendidikan : S1/ S2/ S3

PETUNJUK

Mohon berilah penilaian terhadap produk pengembangan media audio dan audiovisual untuk keterampilan menyimak kelas X SMA Bopkri Banguntapan Bantul Yogyakarta.

Nilai	Keterangan
5	Baik sekali
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang

PENILAIAN MEDIA

NO	PERNYATAAN	5	4	3	2	1
1	Kemenerikan media audio dan audiovisual					
	a.Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Sekolah Rusak" yang berdurasi 2 menit 30 detik berbentuk audiovisual.					
	b. Rekaman beritaKabar Siang tvone yang berjudul "Bahan Bakar dari Buah Busuk" yang berdurasi 2 menit 19 detik berbentuk audiovisual.					
	c.Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Laskar Pelangi 2" berdurasi 6 menit 26 detik berbentuk audio.					
	d. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "TKI Terlantar" yang berdurasi 3 menit 59 detik berbentuk audio.					
	e. Rekaman cerita yang berjudul "Butet Jadi Caleg"					

	yang berdurasi 2 menit 12 detik berbentuk audiovisual.					
	f. Rekaman monolog Butet Kertarajasa yang berjudul “ <i>Sarimin</i> ” yang berdurasi 6 menit 9 detik berbentuk audiovisual.					
	g. Rekaman pembacaan puisi yang berjudul “ <i>AKU</i> ” berdurasi 1 menit 2 detik berbentuk audiovisual.					
	h. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul “ <i>Mas Kumambang</i> ” berdurasi 4 menit 53 detik berbentuk Audiovisual					
	i. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul “ <i>Sebatang Lisong</i> ” yang berdurasi 3 menit 18 detik berbentuk Audio.					
	j. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra yang berjudul “ <i>Nasionalisme dan Kebangkitan Ekonomi</i> ” yang berdurasi 5 menit 12 detik berbentuk audio.					
	k. Rekaman acara televisi KICK ANDY Metro TV yang berjudul “ <i>Cara Gila menulis Buku</i> ” yang berdurasi 4 menit 32 detik berbentuk audiovisual.					
	l. Rekaman perjalanan wisata dengan judul “ <i>Tour Jakarta Menggunakan Busway</i> ” berdurasi 4 menit 27 detik berbentuk audiovisual.					
	m. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul “ <i>Kompas Matahari</i> ” berdurasi 1 menit 18 detik berbentuk audio.					
	n. Acara Televisi KICKANDY Metro TV yang berjudul “ <i>OZON HERO</i> ” berdurasi 2 menit 45 detik berbentuk audio.					
	o. Rekaman cerita rakyat “ <i>Lutung Kasarung</i> ” berdurasi 22 menit 40 detik berbentuk audio.					
	JUMLAH					
2	Kesesuaian Media Audio dan Audiovisual dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar					
SK 1	KD 1.1 Menanggapi siaran atau informasi dari media elektronik (berita dan nonberita)					
	a. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul “ <i>Sekolah Rusak</i> ” yang berdurasi 2 menit 30 detik yang berbentuk audiovisual.					
	b. Rekaman berita Kabar Siang tvone yang berjudul “ <i>Bahan Bakar dari Buah Busuk</i> ” yang berdurasi 2 menit 19 detik berbentuk audiovisual.					
	c. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul “ <i>Laskar Pelangi 2</i> ” berdurasi 6 menit 26 detik berbentuk audio.					
	d. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul “ <i>TKI Terlantar</i> ” yang berdurasi 3 menit 59 detik					

	berbentuk audio.					
	KD 1.2 Mengidentifikasi siaran atau informasi sastra (intrinsik dan ekstrinsik) suatu cerita yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman.					
	e. Rekaman cerita yang berjudul Butet Jadi Caleg yang berdurasi 2 menit 12 detik berbentuk audiovisual.					
	f. Rekaman monolog Butet Kertarajasa yang berjudul “ <i>Sarimin</i> ” yang berdurasi 6 menit 9 detik berbentuk audiovisual.					
SK 5	KD 5.1 Mengidentifikasi unsur-unsur bentuk suatu puisi yang disampaikan secara langsung ataupun melalui rekaman					
	g. Rekaman pembacaan puisi yang berjudul “ <i>AKU</i> ” berdurasi 1 menit 2 detik berbentuk audiovisual.					
	h. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul “ <i>Mas Kumambang</i> ” berdurasi 4 menit 53 detik berbentuk Audiovisual					
	KD 5.2 Mengungkapkan isi suatu puisi yang disampaikan secara langsung ataupun melalui rekaman					
	i. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul “ <i>Sebatang Lisong</i> ” yang berdurasi 3 menit 18 detik berbentuk audio.					
	j. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra yang berjudul “ <i>Nasionalisme dan Kebangkitan Ekonomi</i> ” yang berdurasi 5 menit 12 detik berbentuk audio.					
SK 9	KD 9.2 menyimpulkan isi informasi yang didengar melalui turunan tidak langsung (rekaman atau teks yang dibacakan)					
	k. Rekaman acara televisi KICK ANDY Metro TV yang berjudul “ <i>Cara Gila menulis Buku</i> ” yang berdurasi 4 menit 32 detik berbentuk audiovisual.					
	l. Rekaman perjalanan wisata dengan judul “ <i>Tour Jakarta Menggunakan Busway</i> ” berdurasi 4 menit 27 detik berbentuk audiovisual.					
	m. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul “ <i>Kompas Matahari</i> ” berdurasi 1 menit 18 detik berbentuk audio.					
	n. Acara Televisi KICKANDY Metro TV yang berjudul “ <i>OZON HERO</i> ” berdurasi 2 menit 45 detik berbentuk audio.					
SK 13	KD 13.1 Menemukan hal-hal yang menarik tentang tokoh cerita rakyat yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman					
	o. Rekaman cerita rakyat ‘ <i>Lutung Kasarung</i> ’					

	berdurasi 22 menit 40 detik berbentuk audio.					
	KD 13.2 Menjelaskan hal-hal yang menarik tentang latar cerita rakyat yang disampaikan secara langsung dan atau melalui rekaman					
	o. Rekaman cerita rakyat “ <i>Lutung Kasarung</i> ” berdurasi 22 menit 40 detik berbentuk audio.					
	JUMLAH					
3	Kebernilaian Media Audio dan Audiovisual					
	a.Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul ” <i>Sekolah Rusak</i> ” yang berdurasi 2 menit 30 detik yang berbentuk audiovisual.					
	b. Rekaman berita Kabar Siang tvone yang berjudul “ <i>Bahan Bakar dari Buah Busuk</i> ” yang berdurasi 2 menit1 9 detik berbentuk audiovisual.					
	c.Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul “ <i>Laskar Pelangi 2</i> ” berdurasi6 menit 26 detik berbentuk audio.					
	d. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul “ <i>TKI Terlantar</i> ” yang berdurasi 3 menit 59 detik berbentuk audio.					
	e. Rekaman cerita yang berjudul “ <i>Butet Jadi Caleg</i> ” yang berdurasi 2 menit12 detik berbentuk audiovisual.					
	f. Rekaman monolog Butet Kertarajasa yang berjudul “ <i>Sarimin</i> ” yang berdurasi 6 menit 9 detik berbentuk audiovisual.					
	g.Rekaman pembacaan puisi yang berjudul “ <i>AKU</i> ” berdurasi 1 menit 2 detik berbentuk audiovisual.					
	h.Rekaman pembacaan puisi WS Rendra dengan judul “ <i>Mas Kumambang</i> ” berdurasi 4 menit 53 detik berbentuk audiovisual.					
	i.Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul “ <i>Sebatang Lisong</i> ” yang berdurasi 3 menit18 detik berbentuk audio.					
	j. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra yang brjudul “ <i>Nasionalisme dan Kebangkitan Ekonomi</i> ” yang berdurasi 5 menit 12 detik berbentuk audio.					
	k. Rekaman acara televsi KICK ANDY Metro TV yang berjudul “ <i>Cara Gila menulis Buku</i> ” yang berdurasi 4 menit 32 detik berbentuk audiovisual.					
	l. Rekaman perjalanan wisata dengan judul “ <i>Tour Jakarta Menggunakan Busway</i> ” berdurasi 4 menit 27 detik berbentuk audiovisual.					
	m. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul “ <i>Kompur Matahari</i> ” berdurasi 1 menit 18 detik berbentuk audio.					

	n. Acara Televisi KICKANDY Metro TV yang berjudul “ <i>OZON HERO</i> ” berdurasi 2 menit 45 detik berbentuk audio.					
	o. Rekaman cerita rakyat “ <i>Lutung Kasarung</i> ” berdurasi 22 menit 40 detik berbentuk audio.					
	JUMLAH					
	JUMLAH KESELURUHAN					

1. Apakah keunggulan produk pengembangan media pembelajaran ini?

.....

.....

.....

.....

2. Apakah kelemahan produk pengembangan media pembelajaran ini?

.....

.....

.....

.....

3. Apa saran Anda terhadap produk pengembangan media pembelajaran ini untuk menjadi salah satu pedoman dalam melaksanakan revisi?

.....

.....

.....

.....

Nama :

Kelas:

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar sesuai dengan rekaman cerita rakyat yang Anda simak

1. Sebutkan sekurang-kurangnya tiga hal yang menaik dari tokoh:

a) Raja

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

b) Arya Panilung atau Lutung Kasarung

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

c) Putri Prajana Saiyang Putri raja

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

d) Dewangga

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

2. Pesan moral yang dapat kalian petik dari cerita rakyat “*Lutung Kasarung*”?

3. Ceritakanlah kembali cerita rakyat “*Lutung Kasarung*” dengan bahasa kalian sendiri minimal dua paragraf?

Kuesioner Umpan Balik Siswa terhadap Uji Coba

Nama :

L/P

Kelas :

PETUNJUK:

1. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang Anda pilih.
2. Berikanlah alasan pada setiap jawaban yang Anda pilih.

1. Setelah Anda mengikuti pembelajaran menyimak dengan media audio ini, apakah Anda tertarik dengan model pembelajaran bahasa Indonesia seperti itu?

- Tertarik
 Tidak tertarik

Alasan:.....

2. Setelah Anda mengikuti pembelajaran menyimak dengan media audio ini, apakah media audio yang digunakan, yaitu rekaman cerita rakyat yang berjudul “*Lutung Kasarung*” sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai?

- Sesuai (cukup, tidak terlalu lama)
 Tidak sesuai (terlalu lama)

Alasan:.....

3. Selalah Anda mengikuti pembelajaran menyimak dengan media audio ini, apakah rekaman cerita rakyat yang berjudul “*Lutung Kasarung*” ini mudah dipahami isinya sehingga Anda dapat menyelesaikan latihan-latihan dengan tepat dan baik?

Mudah dipahami

Sulit dipahami

Alasan.....

4. Setelah Anda mengikuti pembelajaran menyimak dengan media audio ini, apakah durasi (lama waktu) dari rekaman cerita rakyat “*Lutung Kasarung*” yang digunakan dalam pembelajaran sudah sesuai?

Sesuai

Tidak sesuai

Alasan.....

5. Setelah Anda mengikuti pembelajaran menyimak dengan media audio ini, apakah Anda tertarik dengan kegiatan pembelajaran seperti hal-hal yang menarik tentang tokoh cerita rakyat yang telah di dengarkan?

Tertarik

Tidak tertarik

Alasan.....

6. Setelah Anda mengikuti pembelajaran menyimak dengan media audio ini, saran apa yang anda berikan untuk perbaikan media ini, misalnya

a. Suara kuang bagus.

b.

c.

d.

e.

Lembar Kuesioner

Nama : Flaviana Wahyuni
No. Urut : 8
Kelas : XB
Jenis Kelamin : Perempuan

Petunjuk Umum

1. Tulislah terlebih dahulu identitas Anda pada tempat yang tersedia.
2. Informasi yang benar dari Anda sangat diharapkan.
3. Informasi dari Anda akan dijaga kerahasiaannya dan tidak akan mempengaruhi nilai atau prestasi belajar Anda.

Petunjuk pengisian

1. Anda dimohon untuk memberi tanda lingkaran (O) di huruf yang Anda anggap sesuai dengan kenyataan dari Anda.
2. Anda dapat memilih lebih dari satu jawaban atau mengisi pada titik-titik yang tersedia bila pilihan yang tersedia kurang mewakili dari Anda.

117

1. Menurut Anda, pelajaran menyimak yang berlangsung saat ini.....
 - a. Menyenangkan
 - b. Biasa saja
 - c. Membosankan
 - d.
2. Media pembelajaran menyimak apa yang pernah digunakan dalam pembelajaran menyimak di kelas...
 - a. Audio(rekaman, radio, dll)
 - b. Audio visual(televisi, film, vcd, dll.)
 - c. Teks bacaan
 - d.
3. Menurut Anda, media audio dan audio visual dalam proses pembelajaran menyimak di kelas...
 - a. Perlu
 - b. Sangat perlu
 - c. Tidak perlu
 - d.
4. Media yang paling Anda, sukai dalam pembelajaran menyimak di kelas...
 - a. Audio(rekaman, radio, dll)
 - b. Audio Visual(televisi, film, vcd, dll.)
 - c. Teks bacaan
 - d.
5. Pernahkah Anda, menyimak dengan menggunakan media audio maupun audio visual...
 - a. Pernah
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak pernah
 - d.
6. Tema apa yang Anda, sukai dalam pembelajaran menyimak...
 - a. Politik
 - b. Hiburan
 - c. Sosial
 - d. Sejarah
 - e. Pendidikan
 - f. Kesehatan
 - g. Ekonomi
 - h.
7. Metode pembelajaran di kelas yang Anda, sukai...
 - a. Guru ceramah
 - b. Siswa aktif
 - c. Guru dan siswa aktif
 - d. Pembelajaran bahasa dengan indera peraba dan kinestetik yang melibatkan fisik untuk aktivitas
 - e. Belajar bahasa dengan aktivitas mendengarkan
 - f. Pembelajaran bahasa secara visual(menagamati)
 - g. Permainan atau games

- h. Inkuiri(wawancara, braian storming, analisis dokumen, kuesioner, diskusi, persentasi)
 i. Pembelajaran berbasis perpustakaan
 j.
8. Pernahkah Anda, belajar dan kerja kelompok di dalam kelas...
- a. Sering
 b. Kadang-kadang
 c. Tidak pernah
 d.
9. Bentuk penilaian yang Anda, sukai...
- a. Tes lisan
 b. Tes tertulis
 c. Tes lisan dan tertulis
 d.
10. Bentuk tugas yang disukai...
- a. Tugas individu
 b. Tugas kelompok
 c. Tugas kelompok dan tugas individu
 d. Kuesioner
 e. Wawancara
 f. pengamatan
 g.
11. Bentuk soal yang seperti apa yang Anda, sukai...
- a. Menjawab uraian
 b. Menjodohkan
 c. Benar salah
 d. Pilihan ganda
 e. Isian singkat
 f. Bermain peran
 g.
12. Kesulitan apa yang Anda, temukan dalam mempelajari Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak...
- a. Topik yang tidak menarik
 b. Kegiatan yang kurang bervariasi
 c. Waktu yang kurang memadai
 d. Kurangnya penggunaan media pembelajaran
 e.

Lembar Kuesioner

Nama : Elevation christ D
No. Urut : 04
Kelas : X B
Jenis Kelamin : Laki-Laki

Petunjuk Umum

1. Tulislah terlebih dahulu identitas Anda pada tempat yang tersedia.
2. Informasi yang benar dari Anda sangat diharapkan.
3. Informasi dari Anda akan dijaga kerahasiaannya dan tidak akan mempengaruhi nilai atau prestasi belajar Anda.

Petunjuk pengisian

1. Anda dimohon untuk memberi tanda lingkaran (O) di huruf yang Anda anggap sesuai dengan kenyataan dari Anda.
2. Anda dapat memilih lebih dari satu jawaban atau mengisi pada titik-titik yang tersedia bila pilihan yang tersedia kurang mewakili dari Anda.

1. Menurut Anda, pelajaran menyimak yang berlangsung saat ini.....
 - a. Menyenangkan
 - b. Biasa saja
 - c. Membosankan
 - d. ~~Sungguh-Sungguh~~ Menyenangkan
2. Media pembelajaran menyimak apa yang pernah digunakan dalam pembelajaran menyimak di kelas...
 - a. Audio(rekaman, radio, dll)
 - b. Audio visual(televisi, film, vcd, dll.)
 - c. Teks bacaan
 - d.
3. Menurut Anda, media audio dan audio visual dalam proses pembelajaran menyimak di kelas...
 - a. Perlu
 - b. Sangat perlu
 - c. Tidak perlu
 - d.
4. Media yang paling Anda, sukai dalam pembelajaran menyimak di kelas...
 - a. Audio(rekaman, radio, dll)
 - b. Audio Visual(televisi, film, vcd, dll.)
 - c. Teks bacaan
 - d.
5. Pernahkah Anda, menyimak dengan menggunakan media audio maupun audio visual...
 - a. Pernah
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak pernah
 - d.
6. Tema apa yang Anda, sukai dalam pembelajaran menyimak...
 - a. Politik
 - b. Hiburan
 - c. Sosial
 - d. Sejarah
 - e. Pendidikan
 - f. Kesehatan
 - g. Ekonomi
 - h.
7. Metode pembelajaran di kelas yang Anda, sukai...
 - a. Guru ceramah
 - b. Siswa aktif
 - c. Guru dan siswa aktif
 - d. Pembelajaran bahasa dengan indera peraba dan kinestetik yang melibatkan fisik untuk aktivitas
 - e. Belajar bahasa dengan aktivitas mendengarkan
 - f. Pembelajaran bahasa secara visual(menagamati)
 - g. Permainan atau games

- b. Inkuiri(wawancara,braian storming,analisis dokumen, kuesioner, diskusi, persentasi)
- i. Pembelajaran berbasis perpustakaan
- j.
8. Pernahkah Anda, belajar dan kerja kelompok di dalam kelas...
- a. Sering
- b. Kadang-kadang
- c. Tidak pernah
- d.
9. Bentuk penilaian yang Anda, sukai...
- a. Tes lisan
- b. Tes tertulis
- c. Tes lisan dan tertulis
- d.
10. Bentuk tugas yang disukai...
- a. Tugas individu
- b. Tugas kelompok
- c. Tugas kelompok dan tugas individu
- d. Kuesioner
- e. Wawancara
- f. pengamatan
- g.
11. Bentuk soal yang seperti apa yang Anda, sukai...
- a. Menjawab uraian
- b. Menjodohkan
- c. Benar salah
- d. Pilihan ganda
- e. Isian singkat
- f. Bermain peran
- g.
12. Kesulitan apa yang Anda, temukan dalam mempelajari Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak...
- a. Topik yang tidak menarik
- b. Kegiatan yang kurang bervariasi
- c. Waktu yang kurang memadai
- d. Kurangnya penggunaan media pembelajaran
- e.

Lembar Kuesioner

Nama : Fransiska Inbriani Putri
No. Urut : 4
Kelas : x A
Jenis Kelamin : perempuan

Petunjuk Umum

1. Tulislah terlebih dahulu identitas Anda pada tempat yang tersedia.
2. Informasi yang benar dari Anda sangat diharapkan.
3. Informasi dari Anda akan dijaga kerahasiaannya dan tidak akan mempengaruhi nilai atau prestasi belajar Anda.

Petunjuk pengisian

1. Anda dimohon untuk memberi tanda lingkaran (O) di huruf yang Anda anggap sesuai dengan kenyataan dari Anda.
2. Anda dapat memilih lebih dari satu jawaban atau mengisi pada titik-titik yang tersedia bila pilihan yang tersedia kurang mewakili dari Anda.

1. Menurut Anda, pelajaran menyimak yang berlangsung saat ini....
 - a. Menyenangkan
 - b. Biasa saja
 - c. Membosankan
 - d.
2. Media pembelajaran menyimak apa yang pernah digunakan dalam pembelajaran menyimak di kelas...
 - a. Audio(rekaman, radio, dll)
 - b. Audio visual(televisi, film, vcd, dll.)
 - c. Teks bacaan
 - d.
3. Menurut Anda, media audio dan audio visual dalam proses pembelajaran menyimak di kelas...
 - a. Perlu
 - b. Sangat perlu
 - c. Tidak perlu
 - d.
4. Media yang paling Anda, sukai dalam pembelajaran menyimak di kelas...
 - a. Audio(rekaman, radio, dll)
 - b. Audio Visual(televisi, film, vcd, dll.)
 - c. Teks bacaan
 - d.
5. Pernahkah Anda, menyimak dengan menggunakan media audio maupun audio visual...
 - a. Pernah
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak pernah
 - d.
6. Tema apa yang Anda, sukai dalam pembelajaran menyimak...
 - a. Politik
 - b. Hiburan
 - c. Sosial
 - d. Sejarah
 - e. Pendidikan
 - f. Kesehatan
 - g. Ekonomi
 - h.
7. Metode pembelajaran di kelas yang Anda, sukai...
 - a. Guru ceramah
 - b. Siswa aktif
 - c. Guru dan siswa aktif
 - d. Pembelajaran bahasa dengan indera peraba dan kinestetik yang melibatkan fisik untuk aktivitas
 - e. Belajar bahasa dengan aktivitas mendengarkan
 - f. Pembelajaran bahasa secara visual(menagamati)
 - g. Permainan atau games

- h. Inkuiri(wawancara,braian storming,analisis dokumen, kuesioner, diskusi, persentasi)
- i. Pembelajaran berbasis perpustakaan
- j.
8. Pernahkah Anda, belajar dan kerja kelompok di dalam kelas...
- a. Sering
- b. Kadang-kadang
- c. Tidak pernah
- d.
9. Bentuk penilaian yang Anda, sukai...
- a. Tes lisan
- b. Tes tertulis
- c. Tes lisan dan tertulis
- d.
10. Bentuk tugas yang disukai...
- a. Tugas individu
- b. Tugas kelompok
- c. Tugas kelompok dan tugas individu
- d. Kuesioner
- e. Wawancara
- f. pengamatan
- g.
11. Bentuk soal yang seperti apa yang Anda, sukai...
- a. Menjawab uraian
- b. Menjodohkan
- c. Benar salah
- d. Pilihan ganda
- e. Isian singkat
- f. Bermain peran
- g.
12. Kesulitan apa yang Anda, temukan dalam mempelajari Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak...
- a. Topik yang tidak menarik
- b. Kegiatan yang kurang bervariasi
- c. Waktu yang kurang memadai
- d. Kurangnya penggunaan media pembelajaran
- e.

Lembar Kuesioner

Nama : VERINDA CHRISTY
No. Urut : 13
Kelas : X A
Jenis Kelamin : PEREMPUAN

Petunjuk Umum

1. Tulislah terlebih dahulu identitas Anda pada tempat yang tersedia.
2. Informasi yang benar dari Anda sangat diharapkan.
3. Informasi dari Anda akan dijaga kerahasiaannya dan tidak akan mempengaruhi nilai atau prestasi belajar Anda.

Petunjuk pengisian

1. Anda dimohon untuk memberi tanda lingkaran (O) di huruf yang Anda anggap sesuai dengan kenyataan dari Anda.
2. Anda dapat memilih lebih dari satu jawaban atau mengisi pada titik-titik yang tersedia bila pilihan yang tersedia kurang mewakili dari Anda.

1. Menurut Anda, pelajaran menyimak yang berlangsung saat ini....
 - a. Menyenangkan
 - b. Biasa saja
 - c. Membosankan
 - d.
2. Media pembelajaran menyimak apa yang pernah digunakan dalam pembelajaran menyimak di kelas...
 - a. Audio(rekaman, radio, dll)
 - b. Audio visual(televisi, film, vcd, dll.)
 - c. Teks bacaan
 - d.
3. Menurut Anda, media audio dan audio visual dalam proses pembelajaran menyimak di kelas...
 - a. Perlu
 - b. Sangat perlu
 - c. Tidak perlu
 - d.
4. Media yang paling Anda, sukai dalam pembelajaran menyimak di kelas...
 - a. Audio(rekaman, radio, dll)
 - b. Audio Visual(televisi, film, vcd, dll.)
 - c. Teks bacaan
 - d.
5. Pernahkah Anda, menyimak dengan menggunakan media audio maupun audio visual...
 - a. Pernah
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak pernah
 - d.
6. Tema apa yang Anda, sukai dalam pembelajaran menyimak...
 - a. Politik
 - b. Hiburan
 - c. Sosial
 - d. Sejarah
 - e. Pendidikan
 - f. Kesehatan
 - g. Ekonomi
 - h.
7. Metode pembelajaran di kelas yang Anda, sukai...
 - a. Guru ceramah
 - b. Siswa aktif
 - c. Guru dan siswa aktif
 - d. Pembelajaran bahasa dengan indera peraba dan kinestetik yang melibatkan fisik untuk aktivitas
 - e. Belajar bahasa dengan aktivitas mendengarkan
 - f. Pembelajaran bahasa secara visual(menagamati)
 - g. Permainan atau games

- h. Inkuiri(wawancara,brain storming,analisis dokumen, kuesioner, diskusi, persentasi)
 i. Pembelajaran berbasis perpustakaan
 j.
8. Pernahkah Anda, belajar dan kerja kelompok di dalam kelas...
- Sering
 - Kadang-kadang
 - Tidak pernah
 -
9. Bentuk penilaian yang Anda, sukai...
- Tes lisan
 - Tes tertulis
 - Tes lisan dan tertulis
 -
10. Bentuk tugas yang disukai...
- Tugas individu
 - Tugas kelompok
 - Tugas kelompok dan tugas individu
 - Kuesioner
 - Wawancara
 - pengamatan
 -
11. Bentuk soal yang seperti apa yang Anda, sukai...
- Menjawab uraian
 - Menjodohkan
 - Benar salah
 - Pilihan ganda
 - Isian singkat
 - Bermain peran
 -
12. Kesulitan apa yang Anda, temukan dalam mempelajari Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak...
- Topik yang tidak menarik
 - Kegiatan yang kurang bervariasi
 - Waktu yang kurang memadai
 - Kurangnya penggunaan media pembelajaran
 - Membosankan, karena pelajarannya di ulang ?

**INSTRUMEN PENILIAN PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA
AUDIO DAN AUDIOVISUAL UNTUK KETERAMPILAN
MENYIMAK KELAS X SMA BOPKRI BANGUNTAPAN BANTUL
YOGYAKARTA**

IDENTITAS

Nama : Dr. B. Widhyananto

Pendidikan : S1/ S2/ (S3)

PETUNJUK

Mohon berilah penilaian terhadap produk pengembangan media audio dan audiovisual untuk keterampilan menyimak kelas X SMA Bopkri Banguntapan Bantul Yogyakarta.

Nilai	Keterangan
5	Baik sekali
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang

PENILAIAN MEDIA

NO	PERNYATAAN	5	4	3	2	1
1	Kemenarikan media audio dan audiovisual					
	a. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Sekolah Rusak" yang berdurasi 2 menit 30 detik berbentuk audiovisual.		✓			
	b. Rekaman berita Kabar Siang tvone yang berjudul "Bahan Bakar dari Buah Busuk" yang berdurasi 2 menit 19 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	c. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Laskar Pelangi 2" berdurasi 6 menit 26 detik berbentuk audio.	✓				
	d. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "TKI Terlantar" yang berdurasi 3 menit 59 detik berbentuk audio.			✓		
	e. Rekaman cerita yang berjudul "Butet Jadi Caleg"			✓		

	yang berdurasi 2 menit 12 detik berbentuk audiovisual.					
	f. Rekaman monolog Butet Kertarajasa yang berjudul "Sarimin" yang berdurasi 6 menit 9 detik berbentuk audiovisual.			✓		
	g. Rekaman pembacaan puisi yang berjudul "AKU" berdurasi 1 menit 2 detik berbentuk audiovisual.		✓			
	h. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul "Mas Kumambang" berdurasi 4 menit 53 detik berbentuk Audiovisual		✓			
	i. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul "Sebatang Lisong" yang berdurasi 3 menit 18 detik berbentuk Audio.		✓			
	j. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra yang berjudul "Nasionalisme dan Kebangkitan Ekonomi" yang berdurasi 5 menit 12 detik berbentuk audio.			✓		
	k. Rekaman acara televisi KICK ANDY Metro TV yang berjudul "Cara Gila menulis Buku" yang berdurasi 4 menit 32 detik berbentuk audiovisual.		✓			
	l. Rekaman perjalanan wisata dengan judul "Tour Jakarta Menggunakan Busway" berdurasi 4 menit 27 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	m. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Kompas Matahari" berdurasi 1 menit 18 detik berbentuk audio.	✓				
	n. Acara Televisi KICKANDY Metro TV yang berjudul "OZON HERO" berdurasi 2 menit 45 detik berbentuk audio.		✓			
	o. Rekaman cerita rakyat "Lutung Kasarung" berdurasi 22 menit 40 detik berbentuk audio.			✓		
	JUMLAH					
2	Kesesuaian Media Audio dan Audiovisual dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar					
SK 1	KD 1.1 Menanggapi siaran atau informasi dari media elektronik (berita dan nonberita)					
	a. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Sekolah Rusak" yang berdurasi 2 menit 30 detik yang berbentuk audiovisual.	✓				
	b. Rekaman berita Kabar Siang tvone yang berjudul "Bahan Bakar dari Buah Busuk" yang berdurasi 2 menit 19 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	c. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Laskar Pelangi 2" berdurasi 6 menit 26 detik berbentuk audio.		✓			
	d. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "TKI Terlantar" yang berdurasi 3 menit 59 detik		✓			

	berbentuk audio.					
	KD 1.2 Mengidentifikasi siaran atau informasi sastra (intrinsik dan ekstrinsik) suatu cerita yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman.					
	e. Rekaman cerita yang berjudul Butet Jadi Caleg yang berdurasi 2 menit 12 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	f. Rekaman monolog Butet Kertarajasa yang berjudul "Sarimin" yang berdurasi 6 menit 9 detik berbentuk audiovisual.	✓				
SK 5	KD 5.1 Mengidentifikasi unsur-unsur bentuk suatu puisi yang disampaikan secara langsung ataupun melalui rekaman					
	g. Rekaman pembacaan puisi yang berjudul "AKU" berdurasi 1 menit 2 detik berbentuk audiovisual.		✓			
	h. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul "Mas Kumambang" berdurasi 4 menit 53 detik berbentuk Audiovisual		✓			
	KD 5.2 Mengungkapkan isi suatu puisi yang disampaikan secara langsung ataupun melalui rekaman					
	i. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul "Sebatang Lisong" yang berdurasi 3 menit 18 detik berbentuk audio.			✓		
	j. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra yang berjudul "Nasionalisme dan Kebangkitan Ekonomi" yang berdurasi 5 menit 12 detik berbentuk audio.			✓		
SK 9	KD 9.2 menyimpulkan isi informasi yang didengar melalui turunan tidak langsung (rekaman atau teks yang dibacakan)					
	k. Rekaman acara televisi KICK ANDY Mtro TV yang berjudul "Cara Gila menulis Buku" yang berdurasi 4 menit 32 detik berbentuk audiovisual.		✓			
	l. Rekaman perjalanan wisata dengan judul "Tour Jakarta Menggunakan Busway" berdurasi 4 menit 27 detik berbentuk audiovisual.			✓		
	m. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Kompas Matahari" berdurasi 1 menit 18 detik berbentuk audio.	✓				
	n. Acara Televisi KICKANDY Metro TV yang berjudul "OZON HERO" berdurasi 2 menit 45 detik berbentuk audio.		✓			
SK 13	KD 13.1 Menemukan hal-hal yang menarik tentang tokoh cerita rakyat yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman					
	o. Rekaman cerita rakyat 'Lutung Kasarung'		✓			

	berdurasi 22 menit 40 detik berbentuk audio.					
	KD 13.2 Menjelaskan hal-hal yang menarik tentang latar cerita rakyat yang disampaikan secara langsung dan atau melalui rekaman					
	o. Rekaman cerita rakyat "Lutung Kasarung" berdurasi 22 menit 40 detik berbentuk audio.	✓				
	JUMLAH					
3	Kebernilaian Media Audio dan Audiovisual					
	a.Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Sekolah Rusak" yang berdurasi 2 menit 30 detik yang berbentuk audiovisual.	✓				
	b. Rekaman berita Kabar Siang tvone yang berjudul "Bahan Bakar dari Buah Busuk" yang berdurasi 2 menit1 9 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	c.Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Laskar Pelangi 2" berdurasi6 menit 26 detik berbentuk audio.	✓				
	d. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "TKI Terlantar" yang berdurasi 3 menit 59 detik berbentuk audio.		✓			
	e. Rekaman cerita yang berjudul "Butet Jadi Caleg" yang berdurasi 2 menit12 detik berbentuk audiovisual.			✓		
	f. Rekaman monolog Butet Kertarajasa yang berjudul "Sarimin" yang berdurasi 6 menit 9 detik berbentuk audiovisual.			✓		
	g.Rekaman pembacaan puisi yang berjudul "AKU" berdurasi 1 menit 2 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	h.Rekaman pembacaan puisi WS Rendra dengan judul "Mas Kumambang" berdurasi 4 menit 53 detik berbentuk audiovisual.		✓			
	i.Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul "Sebatang Lisong" yang berdurasi 3 menit18 detik berbentuk audio.		✓			
	j. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra yang brjudul "Nasionalisme dan Kebangkitan Ekonomi" yang berdurasi 5 menit 12 detik berbentuk audio.			✓		
	k. Rekaman acara televisi KICK ANDY Metro TV yang berjudul "Cara Gila menulis Buku" yang berdurasi 4 menit 32 detik berbentuk audiovisual.		✓			
	l. Rekaman perjalanan wisata dengan judul "Tour Jakarta Menggunakan Busway" berdurasi 4 menit 27 detik berbentuk audiovisual.		✓			
	m. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Kompur Matahari" berdurasi 1 menit 18 detik berbentuk audio.	✓				

n. Acara Televisi KICKANDY Metro TV yang berjudul "OZON HERO" berdurasi 2 menit 45 detik berbentuk audio.		✓			
o. Rekaman cerita rakyat <i>Lutung Kasarung</i> berdurasi 22 menit 40 detik berbentuk audio.			✓		
JUMLAH					
JUMLAH KESELURUHAN					

1. Apakah keunggulan produk pengembangan media pembelajaran ini?

Bahan belajarnya menarik

2. Apakah kelemahan produk pengembangan media pembelajaran ini?

Ada beberapa bahan yang kurang menarik
Maka tingkat keterlibatannya tinggi

3. Apa saran Anda terhadap produk pengembangan media pembelajaran ini untuk menjadi salah satu pedoman dalam melaksanakan revisi?

Upayakan rekaman paling lama berdurasi 15 menit

Jr
B. Widharyanto

**INSTRUMEN PENILIAN PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA
AUDIO DAN AUDIOVISUAL UNTUK KETERAMPILAN
MENYIMAK KELAS X SMA BOPKRI BANGUNTAPAN BANTUL
YOGYAKARTA**

IDENTITAS

Nama : Y.F. Setya Tri N, S.Pd., M.Pd.

Pendidikan : S1/ 820 S3

PETUNJUK

Mohon berilah penilaian terhadap produk pengembangan media audio dan audiovisual untuk keterampilan menyimak kelas X SMA Bopkri Banguntapan Bantul Yogyakarta.

Nilai	Keterangan
5	Baik sekali
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang

PENILAIAN MEDIA

NO	PERNYATAAN	5	4	3	2	1
1	Kemenarikan media audio dan audiovisual					
	a. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Sekolah Rusak" yang berdurasi 2 menit 30 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	b. Rekaman beritaKabar Siang tvone yang berjudul "Bahan Bakar dari Buah Busuk" yang berdurasi 2 menit 19 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	c. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Laskar Pelangi 2" berdurasi 6 menit 26 detik berbentuk audio.	✓				
	d. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "TKI Terlantar" yang berdurasi 3 menit 59 detik berbentuk audio.	✓				
	e. Rekaman cerita yang berjudul "Butet Jadi Caleg"		✓			

	yang berdurasi 2 menit 12 detik berbentuk audiovisual.					
	f. Rekaman monolog Butet Kertarajasa yang berjudul "Sarimin" yang berdurasi 6 menit 9 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	g. Rekaman pembacaan puisi yang berjudul "AKU" berdurasi 1 menit 2 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	h. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul "Mas Kumambang" berdurasi 4 menit 53 detik berbentuk Audiovisual	✓				
	i. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul "Sebatang Lisong" yang berdurasi 3 menit 18 detik berbentuk Audio.	✓				
	j. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra yang berjudul "Nasionalisme dan Kebangkitan Ekonomi" yang berdurasi 5 menit 12 detik berbentuk audio.	✓				
	k. Rekaman acara televisi KICK ANDY Metro TV yang berjudul "Cara Gila menulis Buku" yang berdurasi 4 menit 32 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	l. Rekaman perjalanan wisata dengan judul "Tour Jakarta Menggunakan Busway" berdurasi 4 menit 27 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	m. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Kompas Matahari" berdurasi 1 menit 18 detik berbentuk audio.		✓			
	n. Acara Televisi KICKANDY Metro TV yang berjudul "OZON HERO" berdurasi 2 menit 45 detik berbentuk audio.		✓			
	o. Rekaman cerita rakyat "Lutung Kasarung" berdurasi 22 menit 40 detik berbentuk audio.		✓			
	JUMLAH					
2	Kesesuaian Media Audio dan Audiovisual dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar					
SK 1	KD 1.1 Menanggapi siaran atau informasi dari media elektronik (berita dan nonberita)					
	a. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Sekolah Rusak" yang berdurasi 2 menit 30 detik yang berbentuk audiovisual.	✓				
	b. Rekaman berita Kabar Siang tvone yang berjudul "Bahan Bakar dari Buah Busuk" yang berdurasi 2 menit 19 detik berbentuk audiovisual.		✓			
	c. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Laskar Pelangi 2" berdurasi 6 menit 26 detik berbentuk audio.	✓				
	d. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "TKI Terlantar" yang berdurasi 3 menit 59 detik	✓				

	berbentuk audio.					
	KD 1.2 Mengidentifikasi siaran atau informasi sastra (intrinsik dan ekstrinsik) suatu cerita yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman.					
	e. Rekaman cerita yang berjudul Butet Jadi Caleg yang berdurasi 2 menit 12 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	f. Rekaman monolog Butet Kertarajasa yang berjudul "Sarimin" yang berdurasi 6 menit 9 detik berbentuk audiovisual.		✓			
SK 5	KD 5.1 Mengidentifikasi unsur-unsur bentuk suatu puisi yang disampaikan secara langsung ataupun melalui rekaman					
	g. Rekaman pembacaan puisi yang berjudul "AKU" berdurasi 1 menit 2 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	h. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul "Mas Kumambang" berdurasi 4 menit 53 detik berbentuk Audiovisual	✓				
	KD 5.2 Mengungkapkan isi suatu puisi yang disampaikan secara langsung ataupun melalui rekaman					
	i. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul "Sebatang Lisong" yang berdurasi 3 menit 18 detik berbentuk audio.	✓				
	j. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra yang berjudul "Nasionalisme dan Kebangkitan Ekonomi" yang berdurasi 5 menit 12 detik berbentuk audio.	✓				
SK 9	KD 9.2 menyimpulkan isi informasi yang didengar melalui turunan tidak langsung (rekaman atau teks yang dibacakan)					
	k. Rekaman acara televisi KICK ANDY Metro TV yang berjudul "Cara Gila menulis Buku" yang berdurasi 4 menit 32 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	l. Rekaman perjalanan wisata dengan judul "Tour Jakarta Menggunakan Busway" berdurasi 4 menit 27 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	m. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Kompas Matahari" berdurasi 1 menit 18 detik berbentuk audio.		✓			
	n. Acara Televisi KICKANDY Metro TV yang berjudul "OZON HERO" berdurasi 2 menit 45 detik berbentuk audio.	✓				
SK 13	KD 13.1 Menemukan hal-hal yang menarik tentang tokoh cerita rakyat yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman					
	o. Rekaman cerita rakyat 'Lutung Kasarung'	✓				

	berdurasi 22 menit 40 detik berbentuk audio.					
	KD 13.2 Menjelaskan hal-hal yang menarik tentang latar cerita rakyat yang disampaikan secara langsung dan atau melalui rekaman					
	o. Rekaman cerita rakyat " <i>Lutung Kasarung</i> " berdurasi 22 menit 40 detik berbentuk audio.	✓				
	JUMLAH					
3	Kebernilaian Media Audio dan Audiovisual					
	a.Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul " <i>Sekolah Rusak</i> " yang berdurasi 2 menit 30 detik yang berbentuk audiovisual.	✓				
	b. Rekaman berita Kabar Siang tvone yang berjudul " <i>Bahan Bakar dari Buah Busuk</i> " yang berdurasi 2 menit1 9 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	c.Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul " <i>Laskar Pelangi 2</i> " berdurasi6 menit 26 detik berbentuk audio.	✓				
	d. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul " <i>TKI Terlantar</i> " yang berdurasi 3 menit 59 detik berbentuk audio.	✓				
	e. Rekaman cerita yang berjudul " <i>Butet Jadi Caleg</i> " yang berdurasi 2 menit12 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	f. Rekaman monolog Butet Kertarajasa yang berjudul " <i>Sarimin</i> " yang berdurasi 6 menit 9 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	g.Rekaman pembacaan puisi yang berjudul " <i>AKU</i> " berdurasi 1 menit 2 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	h.Rekaman pembacaan puisi WS Rendra dengan judul " <i>Mas Kumambang</i> " berdurasi 4 menit 53 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	i.Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul " <i>Sebatang Lisong</i> " yang berdurasi 3 menit18 detik berbentuk audio.	✓				
	j. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra yang brjudul " <i>Nasionalisme dan Kebangkitan Ekonomi</i> " yang berdurasi 5 menit 12 detik berbentuk audio.	✓				
	k. Rekaman acara televisi KICK ANDY Metro TV yang berjudul " <i>Cara Gila menulis Buku</i> " yang berdurasi 4 menit 32 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	l. Rekaman perjalanan wisata dengan judul " <i>Tour Jakarta Menggunakan Busway</i> " berdurasi 4 menit 27 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	m. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul " <i>Kompot Matahari</i> " berdurasi 1 menit 18 detik berbentuk audio.	✓				

n. Acara Televisi KICKANDY Metro TV yang berjudul "OZON HERO" berdurasi 2 menit 45 detik berbentuk audio.	✓				
o. Rekaman cerita rakyat <i>Lutung Kasarung</i> berdurasi 22 menit 40 detik berbentuk audio.	✓				
JUMLAH					
JUMLAH KESELURUHAN					

1. Apakah keunggulan produk pengembangan media pembelajaran ini?

- Kesesuaiannya dengan KD
- Durasi sesuai

2. Apakah kelemahan produk pengembangan media pembelajaran ini?

- Belumnya kualitas suara kurang bagus.

3. Apa saran Anda terhadap produk pengembangan media pembelajaran ini untuk menjadi salah satu pedoman dalam melaksanakan revisi?

Apa proses editing.

[Handwritten signature]





INSTRUMEN PENILIAN PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO DAN AUDIOVISUAL UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK KELAS X SMA BOPKRI BANGUNTAPAN BANTUL YOGYAKARTA

IDENTITAS

Nama : Yasinta Prati

Pendidikan S1 S2/ S3

PETUNJUK

Mohon berilah penilaian terhadap produk pengembangan media audio dan audiovisual untuk keterampilan menyimak kelas X SMA Bopkri Banguntapan Bantul Yogyakarta.

Nilai	Keterangan
5	Baik sekali
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang

PENILAIAN MEDIA

NO	PERNYATAAN	5	4	3	2	1
1	Kemenarikan media audio dan audiovisual					
	a.Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Sekolah Rusak" yang berdurasi 2 menit 30 detik berbentuk audiovisual.			✓		
	b. Rekaman beritaKabar Siang tvone yang berjudul "Bahan Bakar dari Buah Busuk" yang berdurasi 2 menit 19 detik berbentuk audiovisual.			✓		
	c.Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Laskar Pelangi 2" berdurasi 6 menit 26 detik berbentuk audio.			✓		
	d. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "TKI Terlantar" yang berdurasi 3 menit 59 detik berbentuk audio.			✓		
	e. Rekaman cerita yang berjudul "Butet Jadi Caleg"			✓		

	yang berdurasi 2 menit 12 detik berbentuk audiovisual.					
	f. Rekaman monolog Butet Kertarajasa yang berjudul "Sarimin" yang berdurasi 6 menit 9 detik berbentuk audiovisual.		✓			
	g. Rekaman pembacaan puisi yang berjudul "AKU" berdurasi 1 menit 2 detik berbentuk audiovisual.			✓		
	h. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul "Mas Kumambang" berdurasi 4 menit 53 detik berbentuk Audiovisual			✓		
	i. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul "Sebatang Lisong" yang berdurasi 3 menit 18 detik berbentuk Audio.		✓			
	j. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra yang berjudul "Nasionalisme dan Kebangkitan Ekonomi" yang berdurasi 5 menit 12 detik berbentuk audio.		✓			
	k. Rekaman acara televisi KICK ANDY Metro TV yang berjudul "Cara Gila menulis Buku" yang berdurasi 4 menit 32 detik berbentuk audiovisual.			✓		
	l. Rekaman perjalanan wisata dengan judul "Tour Jakarta Menggunakan Busway" berdurasi 4 menit 27 detik berbentuk audiovisual.			✓		
	m. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Kompas Matahari" berdurasi 1 menit 18 detik berbentuk audio.			✓		
	n. Acara Televisi KICKANDY Metro TV yang berjudul "OZON HERO" berdurasi 2 menit 45 detik berbentuk audio.			✓		
	o. Rekaman cerita rakyat "Lutung Kasarung" berdurasi 22 menit 40 detik berbentuk audio.	✓				
	JUMLAH					
2	Kesesuaian Media Audio dan Audiovisual dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar					
SK 1	KD 1.1 Menanggapi siaran atau informasi dari media elektronik (berita dan nonberita)					
	a. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Sekolah Rusak" yang berdurasi 2 menit 30 detik yang berbentuk audiovisual.			✓		
	b. Rekaman berita Kabar Siang tvone yang berjudul "Bahan Bakar dari Buah Busuk" yang berdurasi 2 menit 19 detik berbentuk audiovisual.			✓		
	c. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Laskar Pelangi 2" berdurasi 6 menit 26 detik berbentuk audio.			✓		
	d. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "TKI Terlantar" yang berdurasi 3 menit 59 detik	✓				

	berbentuk audio.					
	KD 1.2 Mengidentifikasi siaran atau informasi sastra (intrinsik dan ekstrinsik) suatu cerita yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman.					
	e. Rekaman cerita yang berjudul Butet Jadi Caleg yang berdurasi 2 menit 12 detik berbentuk audiovisual.			✓		
	f. Rekaman monolog Butet Kertarajasa yang berjudul "Sarimin" yang berdurasi 6 menit 9 detik berbentuk audiovisual.			✓		
SK 5	KD 5.1 Mengidentifikasi unsur-unsur bentuk suatu puisi yang disampaikan secara langsung ataupun melalui rekaman					
	g. Rekaman pembacaan puisi yang berjudul "AKU" berdurasi 1 menit 2 detik berbentuk audiovisual.			✓		
	h. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul "Mas Kumambang" berdurasi 4 menit 53 detik berbentuk Audiovisual			✓		
	KD 5.2 Mengungkapkan isi suatu puisi yang disampaikan secara langsung ataupun melalui rekaman					
	i. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul "Sebatang Lisong" yang berdurasi 3 menit 18 detik berbentuk audio.	✓				
	j. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra yang berjudul "Nasionalisme dan Kebangkitan Ekonomi" yang berdurasi 5 menit 12 detik berbentuk audio.		✓			
SK 9	KD 9.2 menyimpulkan isi informasi yang didengar melalui turunan tidak langsung (rekaman atau teks yang dibacakan)					
	k. Rekaman acara televisi KICK ANDY Mtro TV yang berjudul "Cara Gila menulis Buku" yang berdurasi 4 menit 32 detik berbentuk audiovisual.			✓		
	l. Rekaman perjalanan wisata dengan judul "Tour Jakarta Menggunakan Busway" berdurasi 4 menit 27 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	m. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Kompas Matahari" berdurasi 1 menit 18 detik berbentuk audio.			✓		
	n. Acara Televisi KICKANDY Metro TV yang berjudul "OZON HERO" berdurasi 2 menit 45 detik berbentuk audio.		✓			
SK 13	KD 13.1 Menemukan hal-hal yang menarik tentang tokoh cerita rakyat yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman					
	o. Rekaman cerita rakyat 'Lutung Kasarung'	✓				

	berdurasi 22 menit 40 detik berbentuk audio.					
	KD 13.2 Menjelaskan hal-hal yang menarik tentang latar cerita rakyat yang disampaikan secara langsung dan atau melalui rekaman					
	o. Rekaman cerita rakyat “ <i>Lutung Kasarung</i> ” berdurasi 22 menit,40 detik berbentuk audio.	✓				
	JUMLAH					
3	Kebernilaian Media Audio dan Audiovisual					
	a.Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul “ <i>Sekolah Rusak</i> ” yang berdurasi 2 menit 30 detik yang berbentuk audiovisual.			✓		
	b. Rekaman berita Kabar Siang tvone yang berjudul “ <i>Bahan Bakar dari Buah Busuk</i> ” yang berdurasi 2 menit1 9 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	c.Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul “ <i>Laskar Pelangi 2</i> ” berdurasi6 menit 26 detik berbentuk audio.			✓		
	d. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul “ <i>TKI Terlantar</i> ” yang berdurasi 3 menit 59 detik berbentuk audio.	✓				
	e. Rekaman cerita yang berjudul “ <i>Butet Jadi Caleg</i> ” yang berdurasi 2 menit12 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	f. Rekaman monolog Butet Kertarajasa yang berjudul “ <i>Sarimin</i> ” yang berdurasi 6 menit 9 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	g.Rekaman pembacaan puisi yang berjudul “ <i>AKU</i> ” berdurasi 1 menit 2 detik berbentuk audiovisual.	✓				
	h.Rekaman pembacaan puisi WS Rendra dengan judul “ <i>Mas Kumambang</i> ” berdurasi 4 menit 53 detik berbentuk audiovisual.			✓		
	i.Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul “ <i>Sebatang Lisong</i> ” yang berdurasi 3 menit18 detik berbentuk audio.			✓		
	j. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra yang brjudul “ <i>Nasionalisme dan Kebangkitan Ekonomi</i> ” yang berdurasi 5 menit 12 detik berbentuk audio.		✓			
	k. Rekaman acara televisi KICK ANDY Metro TV yang berjudul “ <i>Cara Gila menulis Buku</i> ” yang berdurasi 4 menit 32 detik berbentuk audiovisual.			✓		
	l. Rekaman perjalanan wisata dengan judul “ <i>Tour Jakarta Menggunakan Busway</i> ” berdurasi 4 menit 27 detik berbentuk audiovisual.			✓		
	m. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul “ <i>Kompur Matahari</i> ” berdurasi 1 menit 18 detik berbentuk audio.	✓				

n. Acara Televisi KICKANDY Metro TV yang berjudul "OZON HERO" berdurasi 2 menit 45 detik berbentuk audio.	✓				
o. Rekaman cerita rakyat <i>Lutung Kasarung</i> berdurasi 22 menit 40 detik berbentuk audio.		✓			
JUMLAH					
JUMLAH KESELURUHAN					



1. Apakah keunggulan produk pengembangan media pembelajaran ini?

Siwa jdas akan lebih paham, kalau media ini
sungguh baik, sayang banyak yg tidak bisa
dibuka.

2. Apakah kelemahan produk pengembangan media pembelajaran ini?

1) Sarana prasarana sekolah LCD hanya satu dan
rusak. Maka pembelajaran menjadi terhambat.
2) Banyak guru yg belum terampil menggunakan LCD

3. Apa saran Anda terhadap produk pengembangan media pembelajaran ini
untuk menjadi salah satu pedoman dalam melaksanakan revisi?

Revisi gambar agar lebih beragam (lebih jelas),
suara dan ilustrasi gambar, drama, musik, dan
drama modern dan gambar lebih banyak.
Puisi juga demikian.

4. Pembacaan Puisi WS Rendra tidak dapat
dibuka.



UNIVERSITAS DHARMA
PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA



Nama: *Restu Hapsari Honggrini*

Kelas: *X B*

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar sesuai dengan rekaman cerita rakyat yang Anda simak.

Sebutkan sekurang-kurangnya tiga hal yang menarik dari tokoh:

- a) Raja
 1. *Baik karena Arya dpt menyembuhkan penyakit putri maka Arya mendapat imbalan u/ menikahi putri Raja.*
 2. *tdk sombang*
 3. *Mau mengizinkan Arya untuk menyembuhkan putri*
 - 4.
 - 5.
 - b) Arya Panilung atau Lutung Kasarung
 1. *Dapat menyembuhkan penyakit putri Raja.*
 2. *Baik hati*
 3. *Dapat berubah wujud.*
 4. *Suka menolong dan tanpa mengkorbankan imbalan*
 5. *Jujur*
 - c) Putri Prajana Saiyang Putri raja
 1. *penyakitnya dpt di sembuhkan.*
 2. *Sopan*
 3. *baik*
 4. *tdk membeda-bedakan*
 5. *putri sempat berputus asa krn tdk ada seorangpun yg dpt menyembuhkan penyakitnya*
 - d) Dewangga
 1. *Jujur*
 2. *Baik hati*
 3. *suka menolong*
 - 4.
 - 5.
2. Pesan moral yang dapat kalian petik dari cerita rakyat *Lutung Kasarung!*
Jujur adalah kunci utama untuk mendapatkan suatu penghargaan.
3. Ceritakan kembali cerita rakyat "*Lutung Kasarung*" dengan bahasa kalian sendiri minimal dua paragraf!



Nama: Yessy Angreni Sabdaningrith

Kelas: X^{BHE}

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar sesuai dengan rekaman cerita rakyat yang Anda simak.

1. Sebutkan sekurang-kurangnya tiga hal yang menarik dari tokoh:

a) Raja

1. Gaois
2. Keras kepala
3. Angkuh
4. Menyayangi anaknya
5. Pamerati.

b) Arya Panilung atau Lutung Kasarung

1. Rendah diri
2. Bersiwa Penolong
3. Pemberani
4. Cerdik
- 5.

c) Putri Prajana Saiyang Putri raja

1. Lembut
2. Ramah
3. Penyayang
4. Sapan
- 5.

d) Dewangga

1. Selalu percaya pada gurunya
2. Mempunyai keinginan yg kuat.
3. Jujur
4. Rela berkorban.
- 5.

2. Pesan moral yang dapat kalian petik dari cerita rakyat *Lutung Kasarung*!
3. Ceritakan kembali cerita rakyat "*Lutung Kasarung*" dengan bahasa kalian sendiri minimal dua paragraf!

→ Kita jangan menilai orang dari penampilannya saja, tetapi lihatlah hatinya. Seperti Arya yang tidak meminta imbalan pada raja, dan tulus membantu putri.

Kuesioner Umpan Balik Siswa terhadap Uji CobaNama : *Lasiana Buag Lung* *L/P*Kelas : *XB SMA BOPKRI BANGUNTAPAN***PETUNJUK:**

1. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang Anda pilih.
2. Berikanlah alasan pada setiap jawaban yang Anda pilih.

1. Setelah Anda mengikuti pembelajaran menyimak dengan media audio ini, apakah Anda tertarik dengan model pembelajaran bahasa Indonesia seperti itu?

 Tertarik Tidak tertarik

Alasan:.....

2. Setelah Anda mengikuti pembelajaran menyimak dengan media audio ini, apakah media audio yang digunakan, yaitu rekaman cerita rakyat yang berjudul "*Lutung Kasarung*" sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai?

 Mudah dipahami Sulit dipahami

Alasan:.....

3. Setelah Anda mengikuti pembelajaran menyimak dengan media audio ini, apakah rekaman cerita rakyat yang berjudul "*Lutung Kasarung*" ini mudah dipahami isinya sehingga Anda dapat menyelesaikan latihan-latihan dengan tepat dan baik?

Kuesioner Umpan Balik Siswa terhadap Uji Coba

Nama : Hony

L*

Kelas : X_B

PETUNJUK:

1. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang Anda pilih.
2. Berikanlah alasan pada setiap jawaban yang Anda pilih.

1. Setelah Anda mengikuti pembelajaran menyimak dengan media audio ini, apakah Anda tertarik dengan model pembelajaran bahasa Indonesia seperti itu?

 Tertarik Tidak tertarikAlasan: karena lebih cepat dimengerti

2. Setelah Anda mengikuti pembelajaran menyimak dengan media audio ini, apakah media audio yang digunakan, yaitu rekaman cerita rakyat yang berjudul "Lutung Kasarung" sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai?

 Mudah dipahami Sulit dipahamiAlasan: karena lebih konsep

3. Setelah Anda mengikuti pembelajaran menyimak dengan media audio ini, apakah rekaman cerita rakyat yang berjudul "Lutung Kasarung" ini mudah dipahami isinya sehingga Anda dapat menyelesaikan latihan-latihan dengan tepat dan baik?

Kuesioner Umpan Balik Siswa terhadap Uji Coba

Nama : Yoseph Jirya N. L/B

Kelas : 10 B

PETUNJUK:

1. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang Anda pilih.
2. Berikanlah alasan pada setiap jawaban yang Anda pilih.

1. Setelah Anda mengikuti pembelajaran menyimak dengan media audio ini, apakah Anda tertarik dengan model pembelajaran bahasa Indonesia seperti itu?

 Tertarik Tidak tertarik

Alasan: Karena mungkin dapat lebih fokus terhadap suara daripada fokus terhadap gambar.

2. Setelah Anda mengikuti pembelajaran menyimak dengan media audio ini, apakah media audio yang digunakan, yaitu rekaman cerita rakyat yang berjudul "Lutung Kasarung" sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai?

 Mudah dipahami Sulit dipahami

Alasan: Karena saat pembelajaran Lutung Kasarung dengan cerita di selanjutnya dapat di lakukan dengan setiap penggalan kata tersebut secara lera.

3. Selalah Anda mengikuti pembelajaran menyimak dengan media audio ini, apakah rekaman cerita rakyat yang berjudul "Lutung Kasarung" ini mudah dipahami isinya sehingga Anda dapat menyelesaikan latihan-latihan dengan tepat dan baik? Ya

Tabel Data Hasil Penilaian Media Audio dan Audiovisual oleh Dosen Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Guru Bahasa Indonesia

NO	Komponen yang dinilai	Dosen I	Dosen II	Guru	Penilaian (rata-rata)
1	Kemenaarikan media audio dan audiovisual				
	a.Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul " <i>Sekolah Rusak</i> " yang berdurasi 2 menit 30 detik berbentuk audiovisual.	4	5	3	4
	b. Rekaman beritaKabar Siang tvone yang berjudul " <i>Bahan Bakar dari Buah Busuk</i> " yang berdurasi 2 menit 19 detik berbentuk audiovisual.	5	5	3	4,3
	c.Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul " <i>Laskar Pelangi 2</i> " berdurasi 6 menit 26 detik berbentuk audio.	5	5	3	4,3
	d. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul " <i>TKI Terlantar</i> " yang berdurasi 3 menit 59 detik berbentuk audio.	3	5	4	4
	e. Rekaman cerita yang berjudul " <i>Butet Jadi Caleg</i> " yang berdurasi 2 menit 12 detik berbentuk audiovisual.	3	4	5	4
	f. Rekaman monolog Butet Kertarajasa yang berjudul " <i>Sarimin</i> " yang berdurasi 6 menit 9 detik berbentuk audiovisual.	3	5	4	4
	g.Rekaman pembacaan puisi yang berjudul " <i>AKU</i> " berdurasi 1 menit 2 detik berbentuk audiovisual.	4	5	3	4
	h.Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul " <i>Mas Kumambang</i> " berdurasi 4 menit 53 detik berbentuk Audiovisual	4	5	3	4
	i.Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul " <i>Sebatang Lisong</i> " yang berdurasi 3 menit 18 detik berbentuk Audio.	4	4	4	4
	j. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra yang brjudul " <i>Nasionalisme dan Kebangkitan Ekonomi</i> " yang berdurasi 5 menit 12 detik berbentuk audio.	3	5	4	4
	k. Rekaman acara televsi KICK ANDY Metro TV yang berjudul " <i>Cara Gila menulis Buku</i> "	4	5	3	4

	yang berdurasi 4 menit 32 detik berbentuk audiovisual.				
	l. Rekaman perjalanan wisata dengan judul “ <i>Tour Jakarta Menggunakan Busway</i> ” berdurasi 4 menit 27 detik berbentuk audiovisual.	5	5	3	4,3
	m. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul “ <i>Kompas Matahari</i> ” berdurasi 1 menit 18 detik berbentuk audio.	5	4	3	4
	n. Acara Televisi KICKANDY Metro TV yang berjudul “ <i>OZON HERO</i> ” berdurasi 2 menit 45 detik berbentuk audio.	4	5	3	4
	o. Rekaman cerita rakyat “ <i>Lutung Kasarung</i> ” berdurasi 22 menit 40 detik berbentuk audio.	3	4	5	4
2	Kesesuaian Media Audio dan Audiovisual dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar				
SK 1	KD 1.1 Menaggpi siaran atau informasi dari media elektronik (berita dan nonberita)				
	a. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul “ <i>Sekolah Rusak</i> ” yang berdurasi 2 menit 30 detik berbentuk audiovisual.	5	5	3	4,3
	b. Rekaman berita Kabar Siang tvone yang berjudul “ <i>Bahan Bakar dari Buah Busuk</i> ” yang berdurasi 2 menit 19 detik berbentuk audiovisual.	5	4	3	4
	c. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul “ <i>Laskar Pelangi 2</i> ” berdurasi 6 menit 26 detik berbentuk audio.	4	5	3	4
	d. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul “ <i>TKI Terlantar</i> ” yang berdurasi 3 menit 59 detik berbentuk audio.	4	5	4	4,3
	KD 1.2 Mengidentifikasi siaran atau informasi sastra (intrinsic dan ekstrinsik) suatu cerita yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman.				
	e. Rekaman cerita yang berjudul “ <i>Butet Jadi Caleg</i> ” yang berdurasi 2 menit 12 detik berbentuk audiovisual	5	4	3	4
	f. Rekaman monolog Butet	5	5	3	4,3

	Kertarajasa yang berjudul "Sarimin" yang berdurasi 6 menit 9 detik berbentuk audiovisual.				
SK 5	KD 5.1 Mengidentifikasi unsur-unsur bentuk suatu puisi yang disampaikan secara langsung ataupun melalui rekaman				
	g.Rekaman pembacaan puisi yang berjudul "AKU" berdurasi 1 menit 2 detik berbentuk audiovisual.	4	5	3	4
	h.Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul "Mas Kumambang" berdurasi 4 menit 53 detik berbentuk Audiovisual	4	5	3	4
	KD 5.2 Mengungkapkan isi suatu puisi yang disampaikan secara langsung ataupun melalui rekaman				
	i.Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul "Sebatang Lisong" yang berdurasi 3 menit 18 detik berbentuk Audio.	3	5	5	4,3
	j. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra yang berjudul "Nasionalisme dan Kebangkitan Ekonomi" yang berdurasi 5 menit 12 detik berbentuk audio.	3	5	4	4
SK 9	KD 9.2 menyimpulkan isi informasi yang didengar melalui turunan tidak langsung (rekaman atau teks yang dibacakan)				
	k. Rekaman acara televisi KICK ANDY Metro TV yang berjudul "Cara Gila menulis Buku" yang berdurasi 4 menit 32 detik berbentuk audiovisual.	4	5	3	4
	l. Rekaman perjalanan wisata dengan judul "Tour Jakarta Menggunakan Busway" berdurasi 4 menit 27 detik berbentuk audiovisual.	3	5	5	4,3
	m. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Kompas Matahari" berdurasi 1 menit 18 detik berbentuk audio.	5	4	3	4
	n. Acara Televisi KICKANDY Metro TV yang berjudul "OZON HERO" berdurasi 2 menit 45 detik berbentuk audio.	4	5	4	4,3

SK 13	KD 13.1 Menemukan hal-hal yang menarik tentang tokoh cerita rakyat yang disampaikan secara langsung atau melalui rekaman				
	o. Rekaman cerita rakyat “ <i>Lutung Kasarung</i> ” berdurasi 22 menit 40 detik berbentuk audio.	4	5	5	4,6
	KD 13.2 Menjelaskan hal-hal yang menarik tentang latar cerita rakyat yang disampaikan secara langsung dan atau melalui rekaman				
	o. Rekaman cerita rakyat “ <i>Lutung Kasarung</i> ” berdurasi 22 menit 40 detik berbentuk audio.	5	5	4	4,6
3	Kebernilaian Media Audio dan Audiovisual				
	a.Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul “ <i>Sekolah Rusak</i> ” yang berdurasi 2 menit 30 detik berbentuk audiovisual.	5	4	3	4
	b. Rekaman beritaKabar Siang tvone yang berjudul “ <i>Bahan Bakar dari Buah Busuk</i> ” yang berdurasi 2 menit 19 detik berbentuk audiovisual.	5	4	4	4,3
	c.Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul“ <i>Laskar Pelangi 2</i> ” berdurasi 6 menit 26 detik berbentuk audio.	5	4	3	4
	d. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul “ <i>TKI Terlantar</i> ” yang berdurasi 3 menit 59 detik berbentuk audio.	4	5	4	4,3
	e. Rekaman cerita yang berjudul “ <i>Butet Jadi Caleg</i> ” yang berdurasi 2 menit 12 detik berbentuk audiovisual	3	5	4	4
	f. Rekaman monolog Butet Kertarajasa yang berjudul “ <i>Sarimin</i> ” yang berdurasi 6 menit 9 detik berbentuk audiovisual.	3	5	4	4
	g.Rekaman pembacaan puisi yang berjudul “ <i>AKU</i> ” berdurasi 1 menit 2 detik berbentuk audiovisual.	4	4	4	4
	h.Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul “ <i>Mas Kumambang</i> ” berdurasi 4 menit 53 detik berbentuk Audiovisual	4	5	3	4

i. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul " <i>Sebatang Lisong</i> " yang berdurasi 3 menit 18 detik berbentuk Audio.	4	5	3	4
j. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra yang berjudul " <i>Nasionalisme dan Kebangkitan Ekonomi</i> " yang berdurasi 5 menit 12 detik berbentuk audio.	4	5	4	4,3
k. Rekaman acara televisi KICK ANDY Metro TV yang berjudul " <i>Cara Gila menulis Buku</i> " yang berdurasi 4 menit 32 detik berbentuk audiovisual.	4	5	3	4
l. Rekaman perjalanan wisata dengan judul " <i>Tour Jakarta Menggunakan Busway</i> " berdurasi 4 menit 27 detik berbentuk audiovisual.	4	5	3	4
m. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul " <i>Kompas Matahari</i> " berdurasi 1 menit 18 detik berbentuk audio.	5	4	3	4
n. Acara Televisi KICKANDY Metro TV yang berjudul " <i>OZON HERO</i> " berdurasi 2 menit 45 detik berbentuk audio.	4	5	5	4,6
o. Rekaman cerita rakyat " <i>Lutung Kasarung</i> " berdurasi 22 menit 40 detik berbentuk audio.	3	5	4	4

1. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Sekolah Rusak" yang berdurasi 2 menit 30 detik berbentuk audiovisual, diakses tanggal 20 Agustus 2009.



Bentuk rekaman MP 4.

2. Rekaman beritaKabar Siang tvone yang berjudul "Bahan Bakar dari Buah Busuk" yang berdurasi 2 menit 19 detik berbentuk audiovisual, diakses tanggal 20 Agustus 2009.



Bentuk rekaman MP 4.

3. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul "Laskar Pelangi 2" berdurasi 6 menit 26 detik berbentuk audio, diakses tanggal 20 Agustus 2009.



Bentuk rekaman MP 3.

4. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul “TKI Terlantar” yang berdurasi 3 menit 59 detik berbentuk audio, diakses tanggal 20 Agustus 2009.



Bentuk rekaman MP 3.

5. Rekaman cerita yang berjudul “Butet Jadi Caleg” yang berdurasi 2 menit 12 detik berbentuk audiovisual, diakses tanggal 20 Agustus 2009.



Bentuk rekaman MP 4.

6. Rekaman monolog Butet Kertarajasa yang berjudul “Sarimin” yang berdurasi 6 menit 9 detik berbentuk audiovisual, diakses tanggal 20 Agustus 2009.



Bentuk rekaman MP 4.

7. Rekaman pembacaan puisi yang berjudul “AKU” berdurasi 1 menit 2 detik berbentuk audiovisual, diakses tanggal 20 Agustus 2009.



Bentuk rekaman MP 4.

8. .Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul “*Mas Kumambang*” berdurasi 4 menit 53 detik berbentuk Audiovisual, diakses tanggal 20 Agustus 2009.



Bentuk rekaman MP 4.

9. Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra dengan judul “*Sebatang Lisong*” yang berdurasi 3 menit 18 detik berbentuk Audio, diakses tanggal 20 Agustus 2009.



Bentuk rekaman MP 3.

10. . Rekaman pembacaan puisi oleh WS Rendra yang berjudul “*Nasionalisme dan Kebangkitan Ekonomi*” yang berdurasi 5 menit 12 detik berbentuk audio, diakses tanggal 20 Agustus 2009.



Bentuk rekaman MP 3.

11. Rekaman acara televisi KICK ANDY Metro TV yang berjudul “*Cara Gila menulis Buku*” yang berdurasi 4 menit 32 detik berbentuk audiovisual, diakses tanggal 20 Agustus 2009.



Bentuk rekaman MP 4.

12. Rekaman perjalanan wisata dengan judul “*Tour Jakarta Menggunakan Busway*” berdurasi 4 menit 27 detik berbentuk audiovisual, diakses tanggal 20 Agustus 2009.



Bentuk rekaman MP 4.

13. Rekaman berita Liputan 6 SCTV yang berjudul “*Kompur Matahari*” berdurasi 1 menit 18 detik berbentuk audio, diakses tanggal 20 Agustus 2009.



Bentuk rekaman MP 3.

14. Acara Televisi KICKANDY Metro TV yang berjudul “*OZON HERO*” berdurasi 2 menit 45 detik berbentuk audio, diakses tanggal 20 Agustus 2009.



Bentuk rekaman MP 3.

15. Rekaman cerita rakyat “*Lutung Kasarung*” berdurasi 17 menit berbentuk audio.



Bentuk rekaman MP 3.

PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA AUDIO

1. Media audio ini dapat diputar menggunakan *winamp*
2. Media audio ini dapat diputar menggunakan program *Jet audio*
3. Media audio ini dapat diputar menggunakan *VCD Player*

PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL

1. Media audiovisual ini dapat diputar menggunakan *windows media player*
2. Media audiovisual ini dapat diputar menggunakan *VCD Player*
3. Media audiovisual ini dapat diputar menggunakan *DVD Player*
4. Media audiovisual ini dapat diputar menggunakan *VLC Media Player*
5. Media audiovisual ini dapat diputar menggunakan *Power DVD*
6. Media audiovisual ini dapat diputar menggunakan *Media Player Classic*

BIOGRAFI PENULIS



Nugroho Yogo Pardiyono lahir di Candirejo, Semin, Gunungkidul. Ia menamatkan pendidikan TK di Sukoharjo 1990. Tahun 1996 ia menamatkan pendidikan SD di SDN Candirejo 2 Semin Gunungkidul. Tahun 1999 ia menamatkan pendidikan SMP, dan tahun 2002 ia menamatkan pendidikan SMA. Setelah lulus SMA ia sempat bekerja di Jakarta selama dua tahun. Ia mulai menempuh studi di Universitas Sanata Dharma pada tahun 2004. Ia mengambil program studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah. Ia lulus dari program studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah pada tahun 2010.

