

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Integratif

1. Pengertian Metode Integratif

Pendekatan Integratif dapat dimaknakan sebagai pendekatan yang menyatukan beberapa aspek ke dalam satu proses. Integratif terbagi menjadi inter bidang studi dan antarbidang studi. Interbidang studi artinya beberapa aspek dalam satu bidang studi diintegrasikan. Misalnya, mendengarkan diintegrasikan dengan berbicara dan menulis. Menulis diintegrasikan dengan berbicara dan membaca. Materi kebahasaan diintegrasikan dengan keterampilan bahasa. Integratif antar bidang studi merupakan pengintegrasian bahan dari beberapa bidang studi.¹¹¹²

Integratif berarti menyatukan beberapa aspek ke dalam satu proses. Integratif terbagi menjadi interbidang studi dan antarbidang studi. Misalnya, bahasa Indonesia dengan matematika atau dengan bidang studi lainnya. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa integratif berarti menggabungkan beberapa aspek atau keterampilan menjadi satu proses pembelajaran.¹³

Pendekatan integratif dipandang sebagai penyatuan bagian-bagian menjadi lebih utuh. Seberapa utuh penggabungan itu, tergantung pada berapa banyak bagian kemampuan dan komponen bahasa yang perlu saling digabungkan untuk menjawab butir-butir tes yang diselenggarakan.

¹¹ Mansoer Pateda, *Linguistic Terapan* (Jakarta: Nusa Indah, 2011), h. 12

¹²

¹³ Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC, h. 26

Ciri integratif yang melibatkan lebih dari satu unsur bahasa tidak hanya dapat melibatkan dua atau tiga unsur bahasa, melainkan dapat juga berupa penggabungan lebih dari satu jenis kemampuan atau komponen bahasa. Metode integratif pada penggunaan bahasa bersifat lebih luas dan menyeluruh, menyangkut penggunaan bahasa dalam komunikasi secara keseluruhan. Misalnya, dalam tes keterampilan menyimak, siswa dihadapkan pada pertanyaan-pertanyaan tentang isi materi yang disimak atau didengar. Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, siswa harus memahami pokok-pokok materi yang disimaknya. Pertama siswa menyimak berita, kemudian dituliskan sesuai dengan pemahaman masing-masing siswa dengan membuat catatan mengenai pokok-pokok berita. Setelah itu, siswa dapat mendiskusikan dan mengungkapkan hasil simakannya. Kemudian, pada tahap terakhir sebagai tahap penilaian yaitu siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pokok-pokok berita yang telah disimak.

Hal itu menuntut keterampilan menyimak, keterampilan menulis, keterampilan membaca, dan keterampilan berbicara. Meskipun titik berat tes yang dikerjakan adalah keterampilan menyimak, benar atau salahnya pemahaman itu tergantung pada keterampilan dalam mengungkapkan secara tertulis dan secara lisan. Dari uraian di atas, dalam penelitian tes keterampilan menyimak ini sebagai tes integratif yang menggabungkan keterampilan menyimak, keterampilan menulis, dan keterampilan berbicara yang juga melibatkan penguasaan memilih kata-kata dan

menggunakan susunan kalimat yang tepat. Tetapi dalam aspek penilaian, ditekankan pada keterampilan menyimak yang dititikberatkan pada hasil tes tertulis melalui menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang pokok-pokok berita dan menuliskan kembali isi berita yang telah disimak.¹⁴

Dengan demikian, pendekatan integratif sebagai salah satu pendekatan tes bahasa yang mengandalkan penggunaan gabungan dari berbagai jenis keterampilan berbahasa. Gabungan itu dapat bersifat lebih kompleks, apabila melibatkan lebih banyak jenis keterampilan dan unsur bahasa yang tercakup.

2. Tujuan Metode Integratif

Pendekatan integratif memiliki hubungan dengan pembelajaran bahasa, pendekatan integratif ini bertujuan memadukan materi-materi yang ada atau kehidupan sehari-hari yang ada dalam ruang lingkup kehidupan kita diterapkan dalam proses pembelajaran, melalui pendekatan ini, pelajaran bahasa dapat dipadukan dengan pelajaran yang lain namun tidak menghilangkan materi yang akan dibahas. Kemdikbud (2013) menjelaskan tujuan metode pembelajaran integratif adalah sebagai berikut:

- a. Mudah memusatkan perhatian pada suatu tema atau topik tertentu;
- b. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama,
- c. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan,

¹⁴ Djiwandono, Soenardi. 2008. *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: Indeks, hlm. 22

- d. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengkaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa,
- e. Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam dunia nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran lain;
- f. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas;
- g. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan; dan
- h. Budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh-kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.¹⁵

3. Tahapan Metode Integratif

Adapun tahapan pembelajaran menggunakan metode integratif adalah sebagai berikut:

- a. Siswa membaca dalam hati.
- b. Sambil membaca, siswa ditugaskan untuk mencatat kosakata (kata-kata sulit, sinonim, antonim, dan sebagainya).
- c. Siswa menjawab pertanyaan isi wacana.
- d. Siswa berdiskusi untuk menentukan kalimat utama setiap paragraf.

¹⁵ Kemendikbud. 2013. *Panduan Teknis Penilaian di Sekolah Dasar*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta. hlm. 193

- e. Selanjutnya siswa menulis ikhtisar dari kalimat utama yang ada di setiap paragraf.
 - f. Siswa menjelaskan kembali isi bacaan dengan menggunakan ikhtisar yang telah mereka tulis.
 - g. Guru memberi komentar tentang penulisan ikhtisar dan memberi penilaian terhadap hasil kerja siswa.¹⁶
4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Integratif

a. Kelebihan metode integratif

Berikut ini merupakan beberapa kelebihan dari metode integratif, antara lain:

- 1) Pengalaman serta kegiatan belajar peserta disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.
- 2) Kegiatan belajar yang bermakna membuat hasil belajar dapat bertahan jangka waktu yang lama.
- 3) Mampu mengembangkan daya pikir peserta didik.
- 4) Mendorong pendidik untuk melakukan inovasi dan mengembangkan kreatifitas dalam pembelajaran.
- 5) Menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan bersosialisasi
- 6) Menyajikan pembelajaran yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari dari peserta didik.

¹⁶M. Subana dan Sunarti, 2009, *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia Berbagai Pendekatan, Metode, Teknik, dan Media Pengajaran*, Bandung: CV. Pustaka Setia, hlm. 70

- 7) Memudahkan dan memotivasi peserta didik dalam menyerap dan memahami keterkaitan antara konsep, pengetahuan, nilai atau tindakan yang ada dalam beberapa mata pelajaran.¹⁷

b. Kelemahan metode integratif

Berikut ini merupakan beberapa kelemahan dari metode integratif antara lain:

- 1) Dari segi guru, model pembelajaran ini memiliki tuntutan kepada guru yang harus memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas, daya kreatif yang tinggi, ketrampilan metodologik yang mumpuni, percaya diri dengan konsep baru yang dibawanya, etos akademik yang tinggi, berani mengemas dan mengembangkan materi.
- 2) Dari segi sarana atau sumber pembelajaran, model ini membutuhkan sumber belajar yang banyak dan beragam serta tepat guna yang dapat mengembangkan wawasan dan pengetahuan yang ditargetkan.
- 3) Dari segi kurikulum, pembelajaran integratif menghendaki adanya kurikulum yang berkarakter terbuka akan perkembangannya.
- 4) Dari segi penilaian dan pengukurannya, untuk model pembelajaran integratif membutuhkan sistem penilaian yang juga terpadu yakni penilaian yang dilihat dan diukur secara objektif dari aspek beberapa mata pelajaran yang diintegrasikan.¹⁸

¹⁷ Karli dan Hutabarat. 2007. *Implementasi KTSP Dalam Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Generasi Info Media, hlm. 25

¹⁸ Karli dan Hutabarat. 2007. *Implementasi KTSP Dalam Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Generasi Info Media, hlm. 25-26

B. Teknik Permainan Ingatan

1. Pengertian Teknik Permainan Ingatan

Ingatan merupakan syarat mutlak dalam belajar, baik pembelajaran hafalan maupun pembelajaran pemahaman. Kecepatan pemahaman sangat dibutuhkan siswa untuk menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Seseorang yang mempunyai daya simpan yang terbatas (secara awam ingatan terbatas), akan sulit memahami suatu ujaran yang terdiri dari beberapa kalimat. Ia hanya mampu menangkap kalimat yang sedang didengarnya dan mengabaikan kalimat berikutnya. Jika ia memperhatikan yang berikutnya, ia akan lupa ikhwal yang baru saja didengarnya. Dengan demikian, ia tidak akan dapat menangkap seluruh pesan yang diterimanya. Jadi, peran ingatan sangat penting dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, ingatan sangat dibutuhkan karena untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa, ingatan yang berperan dalam menyimpan informasi dalam hal ini berita. Oleh karena itu, peneliti menggunakan teknik permainan ingatan untuk meningkatkan keterampilan menyimak berita pada siswa. Berikut adalah penjelasan teknik permainan ingatan dalam peningkatan keterampilan menyimak berita siswa.

Daeng menyatakan bahwa permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak.¹⁹ Sedangkan, Ismail menyatakan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas

¹⁹ Ismail. 2009. *Education Games: Menjadi Cerdas dengan Permainan. Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media. Budiman, hlm. 17

bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang- kalah. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan definisi permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.²⁰

Kimpraswil menyatakan bahwa permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah aktifitas yang dilakukan oleh seseorang, baik olah pikiran maupun olah fisik yang bermanfaat meningkatkan potensi dirinya. Dalam penelitian ini, permainan diartikan sebagai aktifitas seseorang (siswa) yang berkaitan dengan olah pikiran (ingatan) yang dapat meningkatkan prestasinya khususnya dalam keterampilan menyimak berita.

Ingatan atau sering disebut memori adalah sebuah fungsi dari kognisi yang melibatkan otak dalam pengambilan informasi. Ingatan merupakan kemampuan yang berhubungan dengan kemampuan untuk menerima atau memasukkan (*learning/encoding*), menyimpan

²⁰ Ismail. 2009. *Education Games: Menjadi Cerdas dengan Permainan*. Edukatif. Yogyakarta: Pilar Media. Budiman, hlm. 27

(*retention/storage*) dan menimbulkan kembali (*remembering/etrieval*) hal-hal yang telah lampau.²¹ Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ingatan adalah proses pengambilan informasi oleh otak untuk disimpan dalam bentuk gambaran objek yang telah dilihat atau didengar. Daya simpan untuk suatu informasi sangat ditentukan oleh besarnya perhatian yang dicurahkan terhadap informasi yang akan disimpan.

Permainan ingatan adalah menyimak sambil mengamati gambar. Teknik permainan ingatan atau teknik memori adalah teknik memasukkan informasi ke dalam otak yang sesuai dengan cara kerja otak (*Brain Based Technique*). Karena hal ini sejalan dengan cara kerja otak beroperasi dan berfungsi, maka hal itu akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi otak dalam menyerap dan menyimpan informasi.²²

Otak suka mengingat akan hal-hal yang bersifat (1) ekstrem berlebihan/tidak masuk akal; (2) penuh warna; (3) multisensori (melibatkan lebih dari satu panca indra); (4) lucu; (5) melibatkan emosi; (6) melibatkan irama atau musik; (7) tindakan aktif; (8) gambar tiga dimensi yang hidup/aktif; (9) menggunakan asosiasi; (10) imajinasi; (11) humor; (12) simbol; (13) nomor dan urutan.

Dalam penelitian ini, otak akan suka dengan hal yang multisensori yaitu melibatkan lebih dari satu panca indra. Penelitian ini menggunakan

²¹ Setyaningsih, Yuni. 2010. "*Peningkatan Keterampilan Menyimak untuk Menemukan Pokok-Pokok Berita Menggunakan Media Audio dengan Metode Think Talk Write (TTW) pada Siswa Kelas VIIIA SMP Masehi Kudus*". Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

²² Sugiyanto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta : Yuma. Pustaka, hlm.

audiovisual, sehingga melibatkan dua panca indra, yaitu indra penglihatan dan indra pendengaran.²³

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam mengingat, yaitu memberikan perhatian pada saat menerima informasi dan menata informasi. Memberikan perhatian pada saat menerima informasi bertujuan untuk memantapkan informasi dalam ingatan jangka pendek, sehingga informasi tadi betul-betul diteruskan ke ingatan jangka panjang. Dalam penelitian ini, memberikan perhatian pada saat menerima informasi berarti memberikan perhatian penuh pada saat melakukan kegiatan menyimak berita. Hal ini dilakukan agar tidak cepat lupa, karena informasi sudah disimpan dalam ingatan jangka panjang. Sedangkan menata informasi yaitu mengingat apa saja yang harus diingat. Dalam penelitian ini, siswa perlu mengelompokkan informasi dengan mengingat pokok-pokok berita, yaitu 5W+1H (apa, siapa, kapan, di mana, mengapa, dan bagaimana).²⁴

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa teknik permainan ingatan adalah aktivitas seseorang yang berkaitan dengan olah pikiran, dalam hal ini mengingat informasi (berita) ke dalam otak untuk disimpan dan dimaknai atau dipahami. Dalam penelitian ini, teknik permainan ingatan digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak berita siswa kelas XI SMA N 6 Bengkulu Tengah.

²³ Sugiyanto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta : Yuma. Pustaka, hlm. 14

²⁴ Setyaningsih, Yuni. 2010. "Peningkatan Keterampilan Menyimak untuk Menemukan Pokok-Pokok Berita Menggunakan Media Audio dengan Metode Think Talk Write (TTW) pada Siswa Kelas VIIIA SMP Masehi Kudus". Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

Dalam penerapannya, siswa diminta menyimak berita sambil mengamati gambar- gambar peristiwa atau kejadian yang diberitakan, serta mengelompokkan informasi tentang apa saja yang harus diingat (pokok-pokok berita). Dengan teknik permainan ingatan ini, memudahkan siswa dalam mengingat informasi peristiwa yang terjadi dalam berita yang disajikan dalam bentuk audiovisual. Dengan demikian, dapat membantu siswa menangkap pokok-pokok berita dan menyimpulkan isi berita. Teknik ini sangat efektif, karena otak menyimpan gambar dan makna, bukan kata-kata, sehingga siswa tidak cepat lupa.

2. Tahapan Teknik Permainan Ingatan

Sebelum seseorang mengingat suatu informasi atau sebuah kejadian dimasa lalu, ada beberapa tahapan yang harus dilalui dalam permainan ingatan tersebut untuk dapat muncul kembali. Tahapan yang terjadi pada proses mengingat adalah sebagai berikut:

- a. Memasukkan pesan dalam ingatan (*encoding*). Mengacu pada cara individu mentransformasikan input fisik indrawi menjadi sejenis representasi mental dalam memori.
- b. Penyimpanan ingatan (*storage*). Mengacu pada cara individu menahan informasi yang sudah disimpan dalam memori.
- c. Mengingat kembali (*retrieval*). Mengacu pada bagaimana individu memperoleh akses menuju informasi yang sudah disimpan dalam memori.

Pengkodean, penyimpanan, dan pengeluaran sering kali dilihat sebagai tahapan proses memori yang berurutan. Proses ini tidak berdiri sendiri atau terpisah-pisah, melainkan saling berkaitan dan bergantung satu sama lain. Menurut Walgito terdapat tiga tahapan dalam mengingat atau memori, dimulai dari memasukkan informasi (*learning*), menyimpan (*retention*), menimbulkan kembali (*remembering*). Gambar dan penjelasan tahapan permainan ingatan adalah sebagai berikut:

- a. Memasukkan (*learning*). Cara memperoleh ingatan pada dasarnya dibagi menjadi dua, yang pertama secara sengaja, yaitu seseorang dengan sengaja memasukkan informasi, pengetahuan, dan pengalaman-pengalaman ke dalam ingatannya. yang kedua secara tidak disengaja, yaitu seseorang secara tidak sengaja memasukkan pengetahuan, pengalaman dan informasi ke dalam ingatannya. Misalnya: jika gelas kaca terjatuh maka akan pecah. Informasi ini disimpan sebagai pengertian-pengertian.
- b. Menyimpan. Tahapan kedua dari ingatan adalah penyimpanan atau (*retention*) apa yang telah dipelajari. Apa yang telah dipelajari biasanya akan tersimpan dalam bentuk jejak-jejak (*traces*) dan dapat ditimbulkan kembali. Jejak-jejak tersebut biasa juga disebut dengan memory traces. Walaupun disimpan namun jika tidak sering digunakan maka memory traces tersebut mungkin sulit untuk ditimbulkan kembali bahkan juga hilang, dan ini yang disebut dengan kelupaan.

c. Menimbulkan kembali. Menimbulkan kembali ingatan yang sudah disimpan dapat ditempuh dengan mengingat kembali (*to recall*) dan mengenal kembali (*to recognize*). Pemanggilan kembali informasi terkait suatu peristiwa atau suatu objek secara sadar dapat diukur melalui dua metode. Metode pertama adalah recall, yakni kemampuan menggali kembali dan memproduksi informasi yang telah dimiliki sebelumnya. Metode kedua adalah recognition, yakni kemampuan mengenali informasi yang telah diobservasi, dibaca, atau didengar sebelumnya.

3. Kelebihan dan Kekurangan Teknik Permainan Ingatan

a. Kelebihan teknik permainan ingatan

Setiap informasi baru yang masuk pikiran akan secara otomatis terhubung pada informasi yang sudah ada di otak. Semakin banyak informasi yang melekat pada memori di dalam otak, maka semakin mudah untuk mengingat informasi yang diperlukan. Dengan teknik permainan ingatan, semakin banyak yang diketahui dan dipelajari, akan semakin mudah untuk belajar dan mengetahui lebih banyak hal.

Berikut kelebihan dalam teknik permainan ingatan, antara lain:

- 1) Permainan ingatan adalah sistem akses dan pengambilan kembali data yang baik untuk otak.
- 2) Membantu belajar, mengatur, dan menyimpan sebanyak mungkin informasi, serta menggolongkan informasi tersebut secara wajar sehingga memungkinkan untuk mendapat akses dengan cepat.

3) Dapat mengalihkan banyak pikiran atau informasi dari otak.

b. Kekurangan teknik permainan ingatan

1) Tidak semua guru dapat menggunakan teknik ini karena guru karena guru dituntut untuk lebih kreatif.

2) Hanya dapat dilakukan terhadap siswa yang memiliki kemampuan mendengar dan menghafal dengan cepat.

3) Keberhasilan metode ini sangat bergantung kepada apa yang dimiliki guru seperti persiapan, pengetahuan, rasa percaya diri, semangat, motivasi, dan berbagai kemampuan seperti kemampuan berkomunikasi dan kemampuan mengelola kelas.²⁵

C. Media Audiovisual

1. Pengertian Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan media pembelajaran yang pemakaiannya dilakukan dengan cara diproyeksikan melalui arus listrik dalam bentuk suara, misalnya radio, tape recorder, dan media yang diproyeksikan ke layar monitor dalam bentuk gambar dan suara, misalnya televisi, video, film, DVD, dan VCD. Djamarah dan Zain menjelaskan bahwa media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik jika dibandingkan dengan media audio, karena terdiri atas media audio dan visual. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media audiovisual

²⁵ Iif Khoiru Ahmadi, Hendro Ari Setyono, Sofan Amri, 2011. *Pembelajaran Akselerasi*, Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, hlm. 133-134

adalah media yang berupa gambar dan suara, sehingga memiliki kemampuan yang lebih baik dibandingkan media audio.²⁶

Menurut Arsyad Video Compact Disc atau Compact Video Disc adalah sistem penyimpanan dan rekaman video di mana signal audiovisual direkam pada disket plastik, bukan pada pita magnetik. Dalam hal ini rekaman disimpan dalam bentuk kepingan VCD, bukan pada pita magnetik. Penelitian ini menggunakan media audiovisual yang berupa rekaman berita yang disimpan dalam bentuk Video Compact Disc atau VCD.²⁷

Media Video Compact Disc mempunyai dua perangkat, yaitu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Adapun perangkat keras dari Video Compact Disc adalah player atau alat yang memproses perangkat lunak ke dalam tampilan gambar. Sedangkan perangkat lunak adalah berupa kepingan disk, yang berisi data atau rekaman. Selain player dan kepingan disk, terdapat alat yang membantu fungsi kedua perangkat tersebut dalam menampilkan gambar, alat tersebut berupa televisi. Tampilan gambar hidup yang disajikan VCD itu baik sekali untuk memperlengkap pengalaman-pengalaman bagi siswa untuk membaca, diskusi, dan konstruksi. Oleh karena itu, gambar hidup dalam VCD sangat membantu proses pembelajaran.²⁸

²⁶ Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineke Cipta, hlm. 124

²⁷ Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. hlm. 37

²⁸ Purwaningtyas, Dewi Atik. 2008. "Peningkatan Keterampilan Menyimak Berita dengan Metode *Listening In Action* Melalui Media Audio Visual Siswa Kelas VIII C SMP 3 Kajen". Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media audiovisual berupa *Video Compact Disc*, merupakan media yang diproyeksikan ke dalam layar monitor dalam bentuk gambar dan suara. Dengan media *Video Compact Disc* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan dapat menarik minat siswa untuk belajar.

2. Fungsi Media Audiovisual

Secara umum, bahwa media mempunyai fungsi:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu bervalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
 - 1) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.
 - 2) Objek yang terlalu kecil, dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
 - 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan Timelapse atau high speed photography.
 - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat tayangan film, video, foto, maupun secara verbal.
 - 5) Objek yang terlalu kompleks
 - 6) Konsep yang terlalu luas.
 - 7) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar
- c. Memungkin anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya

- d. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- e. Penyampaian pesan pembelajaran dapat tersetandar.
- f. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- g. Pembelajaran jadi lebih interaktif.
- h. Waktu pelaksanaan pembelajaran bisa diperpendek.
- i. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- j. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- k. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran.²⁹

Adapun fungsi media bagi siswa adalah untuk:

- a. Meningkatkan motivasi belajar
- b. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar
- c. Memberikan struktur materi pelajaran yang memudahkan pembelajaran.
- d. Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan pembelajaran.
- e. Merangsang pembelajaran untuk berfokus dan beranalisis.
- f. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan.
- g. Siswa dapat memahami materi secara sistematis.³⁰

²⁹ Ishak Abdulhak, Deni Darmawan, 2013. *Teknologi Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hlm. 85

³⁰ Rostina Sundaya, 2016, *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung: Alfabeta, hlm. 7

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Audiovisual

Menurut Robert Heinich media audio visual berupa video memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya: Adapun Kelebihan media audio visual berupa video diantaranya:

- a. Menayangkan gambar gerak
- b. Memperhatikan sebuah proses dan prosedur
- c. Sarana observasi yang aman dan sarana untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan tertentu
- d. Memperlihatkan contoh sikap dan tindakan yang dapat dipelajari
- e. Mendorong munculnya apresiasi penghayatan
- f. Menciptakan kesamaan, pengalaman dan presepsi bagi peserta didik.

Adapun kekurangan media audio visual berupa video diantaranya:

- c. Kecepatan penayangan informasi dan pengetahuan secara konstan
- d. Kadang-kadang menimbulkan presepsi yang berbeda terhadap informasi dan pengetahuan yang di tayangkan
- e. Pengeluaran untuk biaya produksi program video sangat mahal.³¹

4. Jenis-Jenis Media Audiovisual

Ada begitu banyak media audio visual yang dapat digunakan dalam media pembelajaran, namun penulis akan memaparkan beberapa media audio visual. Menurut Syaiful Bahri Djamarah Media ini terbagi dalam dua kategori, yaitu:

³¹ Benny A. Pribadi, 2017. *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT. Balebat Dedikasih Prima, h. 145-147.

- a. Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkaian suara dan cetak suara.
- b. Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan videocassette.

Menurut Wina Sanjaya media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya.

Arief S. Sadiman, dkk memaparkan media audio visual dapat berupa:

- a. Film

Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar. Ada tiga macam ukuran film yaitu: 8 mm, 16 mm, dan 35 mm. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Kemampuan film melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Media ini dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

b. Televisi (TV)

Selain film, Televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio-visual dengan disertai unsur gerak. Saat ini televisi sudah begitu menjamur didalam masyarakat. Televisi tidak hanya digunakan sebagai media hiburan saja. Tetapi juga sebagai media pembelajaran. Dengan televisi siswa menjadi tahu kejadian-kejadian mutakhir.

c. Video

Gambar bergerak, yang disertai dengan unsur suara, dapat ditayangkan melalui medium video dan video compact disk (VCD). Sama seperti medium audio, program video yang disiarkan (broadcasted) sering digunakan oleh lembaga pendidikan jarak jauh sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran. Video dapat menyampaikan pesan yang bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita) mau-pun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksi.

Video memiliki beberapa feature yang sangat bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu feature tersebut adalah slow motion dimana gerakan objek atau peristiwa tertentu yang berlangsung sangat cepat dapat diperlambat agar mudah dipelajari oleh pembelajar.³²

³² Benny A. Pribadi, 2017. *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT. Balebat Dedikasih Prima, h. 148

D. Materi Menyimak Berita

1. Menyimak

a. Pengertian Menyimak

Menyimak termasuk aspek kemampuan berbahasa yang bersifat reseptif. Kegiatan menyimak sama seperti membaca tetapi ada sedikit perbedaannya, yaitu terletak pada penyampaiannya. Pada saat menyimak, siswa menerima bunyi-bunyi langsung dari pembicara kemudian terjadi reaksi pemahaman, sedangkan pada pembelajaran membaca siswa menerima informasi dari sumber tertulis baru kemudian pemahaman.

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Melalui kegiatan menyimak inilah seseorang akan dengan mudah mendapatkan informasi-informasi dan pesan-pesan berharga yang disampaikan melalui kegiatan menyimak. Dalam hal ini, kegiatan menyimak memerlukan konsentrasi yang tinggi sehingga penyimak dapat memperoleh informasi dan memahami makna yang disampaikan oleh pembicara.

Menyimak adalah proses besar mendengarkan, mengenal, serta menginterpretasikan lambang-lambang lisan. Menyimak dapat pula

bermakna mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi. Hal ini berarti pembelajaran menyimak melibatkan indra pendengaran yang dituntut untuk konsentrasi dan berimajinasi sehingga dapat mengartikan makna dari informasi yang disimaknya.³³

Menyimak merupakan suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasikan, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya. Kegiatan menyimak meliputi kegiatan untuk mengidentifikasi dan memberi reaksi terhadap bahan simakan. Reaksi yang dimaksud adalah penyimak menyimpulkan isi dari bahan simakan yang telah disampaikan oleh pembicara.³⁴

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak merupakan suatu proses mendengarkan lambang-lambang bunyi dengan penuh perhatian disertai pemahaman, apresiasi, interpretasi, reaksi dan evaluasi untuk memperoleh pesan, informasi, menangkap isi dan merespon makna yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau secara lisan.

b. Tujuan Menyimak

Kegiatan menyimak adalah suatu kegiatan yang sangat kompleks artinya dalam menyimak tidak hanya diperlukan perhatian penuh tetapi juga memperhatikan tujuan dari kegiatan menyimak yang telah kita

³³ Tarigan, Henry Guntur. 1994. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa. hlm. 28

³⁴ Sutari, Ice dkk. 1997. *Menyimak*. Jakarta: Depdikbud, hlm. 19

lakukan. Berikut adalah pendapat para ahli mengenai tujuan menyimak.

Hunt menyatakan bahwa tujuan menyimak ada empat, yaitu: (1) untuk memperoleh informasi yang ada hubungannya dengan pekerjaan atau profesi; (2) agar menjadi lebih efektif dalam hubungan-hubungan antar pribadi dalam kehidupan sehari-hari di rumah, di tempat bekerja, dan dalam kehidupan bermasyarakat; (3) untuk mengumpulkan data agar dapat membuat keputusan-keputusan yang masuk akal; (4) agar dapat memberikan respons yang tepat terhadap segala sesuatu yang didengar. Dari uraian pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan menyimak dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi atau fakta-fakta yang merupakan jawaban dari pertanyaan pokok-pokok berita yang disimak.³⁵

Tujuan menyimak menurut Logan sebagai berikut ini. (1) Menyimak untuk belajar, yaitu untuk memperoleh pengetahuan dari ujaran pembicara; (2) menyimak untuk menikmati keindahan audiovisual, yaitu menyimak dengan menekankan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau yang diperdengarkan; (3) menyimak untuk mengevaluasi; (4) menyimak dengan maksud agar dia dapat menilai apa-apa yang dia simak (baik-buruk, indah-jelek, dan lain-lain); (5) menyimak untuk mengapresiasi materi simakan. Orang menyimak agar dapat menikmati serta menghargai apa-apa yang

³⁵ Tarigan, Henry Guntur. 1994. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa. hlm. 55

disimaknya; (6) menyimak untuk mengkomunikasikan ide-idenya sendiri. Orang menyimak dengan maksud agar dapat mengkomunikasikan ide, gagasan, maupun perasaannya kepada orang lain dengan lancar dan tepat; (7) Menyimak dengan maksud dan tujuan dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat; (8) menyimak untuk memecahkan masalah secara kreatif dan analisis; (9) menyimak untuk meyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang diragukan. Dari pendapat Logan, dapat disimpulkan bahwa tujuan menyimak dalam penelitian ini yaitu untuk memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara.³⁶

Tujuan menyimak adalah sebagai berikut. (1) Untuk mendapatkan fakta. Banyak cara yang dilakukan oleh orang untuk mendapatkan fakta yaitu dengan mengadakan eksperimen, penelitian, membaca buku, membaca surat kabar, membaca majalah, mendengarkan radio, melihat televisi, berdiskusi, dan lain sebagainya; (2) untuk menganalisis fakta dan ide. Setelah mendapatkan fakta atau data, penyimak kemudian melakukan analisis terhadap fakta atau ide tersebut dengan mempertimbangkan hasil simakan dengan pengetahuan dan pengalamannya; (3) untuk mengevaluasi fakta atau ide. Dalam mengevaluasi fakta, penyimak perlu mempertimbangkan sesuatu yang disimak dengan menggunakan pengetahuan dan pengalamannya; (4) untuk mendapatkan inspirasi. Menyimak

³⁶ Tarigan, Henry Guntur. 1994. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa. hlm. 56

bertujuan mendapat sesuatu inspirasi untuk memecahkan atau menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi; (5) untuk memperoleh hiburan. Untuk memperoleh hiburan, kegiatan yang dapat kita lakukan dengan menyimak antara lain menyimak nyanyian-nyanyian, tayangan-tayangan televisi, dan pertunjukan-pertunjukan secara langsung; (6) untuk memperbaiki kemampuan berbicara. Perlu kita ketahui bahwa berbicara itu tidak mudah. Untuk memperlancar kemampuan berbicara melalui kegiatan menyimak, yaitu menyimak pembicaraan orang lain. Hal ini tampak ketika kita belajar bahasa asing. Dari uraian di atas, tujuan menyimak dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan fakta dengan cara mendengarkan radio, televisi, pertemuan, dan menyimak ceramah-ceramah.³⁷

Dari beberapa tujuan menyimak yang telah diuraikan di atas, tujuan menyimak dalam penelitian ini adalah mengumpulkan fakta atau informasi yang berupa pokok-pokok berita. Selain itu, menyimak dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan dan mengevaluasi hal-hal yang pernah disimaknya.

c. Indikator keterampilan menyimak

Adapun macam tes untuk keterampilan menyimak, antara lain:

- 1) Siswa mampu menulis inti dari bahan simakan
- 2) Siswa mampu menyimpulkan dari bahan simakan
- 3) Siswa mampu menemukan pokok utama dari bahan simakan.

³⁷ Sutari, Ice dkk. 1997. *Menyimak*. Jakarta: Depdikbud, hlm. 22

- 4) Siswa mampu memahami pokok utama dari bahan simakan.
- 5) Siswa mampu menulis kembali bahan simakan dengan menggunakan bahasa mereka masing-masing.³⁸

Menurut Iskandarwassid dan Danang Suhendar dalam menilai tulisan terdapat beberapa kriteria yang digunakan, antara lain:

- 1) Kualitas dan ruang lingkup isi
- 2) Organisasi dan penyajian isi
- 3) Komposisi
- 4) Kohesi dan koherensi
- 5) Gaya dan bentuk bahasa
- 6) Mekanik
- 7) Kerapian tulisan
- 8) Kebersihan
- 9) Respon afektif pengajar terhadap karya tulis.

Dari sembilan kriteria yang telah dikemukakan oleh peneliti di atas, kriteria yang ada pada penelitian ini ialah kohesi dan koherensi dan kerapian tulisan.³⁹

2. Berita

a. Pengertian Berita

Kamus Besar Bahasa Indonesia berita adalah cerita atau keterangan mengenai kejadian atau peristiwa yang hangat. Kejadian

³⁸ M. Ainin, dkk., 2006, Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab, Malang: MISYKAT, hlm. 156

³⁹ Iskandarwassid dan Danang Sunendar, 2011, Strategi Pembelajaran Bahasa, Bandung: Remaja Rosdakarya, hlm. 250

atau peristiwa yang hangat maksudnya adalah kejadian atau peristiwa yang baru saja terjadi. Jadi berita merupakan uraian cerita atau keterangan tentang peristiwa yang sedang terjadi dan marak dibicarakan.⁴⁰

Teks berita merupakan paparan informasi yang berisi hal-hal penting. Pentingnya informasi dalam berita dapat dilihat dari dua segi, yaitu segi keaktualan berita dan segi keakuratan isi berita. Jika dilihat dari isinya, teks berita biasanya menyampaikan informasi tentang peristiwa tertentu. Informasi yang terkandung dalam teks berita berupa pertanyaan tentang apa (*what*), siapa (*who*), kapan (*when*), dimana (*where*), dan mengapa (*why*) atau lebih dikenal 5W+1H. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa berita adalah informasi yang akurat dan faktual, yang mengandung unsur apa, siapa, kapan, dimana, mengapa, dan bagaimana.⁴¹

News sebagai laporan tentang apa yang terjadi paling mutakhir (sangat-sangat baru), baik peristiwanya maupun faktanya. Faktor peristiwa atau fakta menjadi pemicu utama terjadinya sebuah berita. Jadi, berita merupakan informasi yang berisi fakta yang sedang terjadi di masyarakat. Dengan demikian, berita dapat diartikan sebagai laporan mengenai kejadian atau peristiwa yang hangat.

Berita (*news*) merupakan sajian utama sebagian besar media massa di samping *views* (opini, pendapat). Dari uraian di atas dapat

⁴⁰ Tim Penyusun Kamus Depdikbud. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud dan Balai Pustaka.

⁴¹ Suhandang, 2004. *Pengantar Jurnalistik*. Bandung: Nuansa Cendekia. hlm. 112

disimpulkan bahwa berita yaitu informasi yang disajikan melalui media massa dalam hal ini media massa cetak karena letaknya di samping views (opini, pendapat). Dengan demikian, berita merupakan laporan atau pemberitahuan mengenai terjadinya sebuah peristiwa atau keadaan yang bersifat umum dan baru saja terjadi yang disampaikan oleh wartawan di media massa.

Berita adalah laporan tercepat dari suatu peristiwa atau kejadian yang faktual, penting, dan menarik bagi sebagian pembaca, serta menyangkut kepentingan mereka. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa berita merupakan laporan yang terbaru tentang suatu peristiwa yang sedang terjadi, dianggap penting, dan menarik perhatian masyarakat.⁴²

Dari beberapa pengertian berita di atas, dapat disimpulkan bahwa berita adalah laporan yang berisi suatu peristiwa atau kejadian penting yang menarik perhatian orang banyak dan berita itu berisi tentang fakta atau sesuatu yang baru, yang dapat dipublikasikan melalui media cetak atau media elektronik.

b. Jenis-jenis Berita

Jenis-jenis berita, yaitu; (1) spot news, untuk berita yang melaporkan tentang terjadinya suatu peristiwa yang harus segera diketahui khalayak, (2) talky news, untuk berita yang memuat pembicaraan atau pidato seseorang atau hasil wawancara dengan

⁴² Setyaningsih, Yuni. 2010. "Peningkatan Keterampilan Menyimak untuk Menemukan Pokok-Pokok Berita Menggunakan Media Audio dengan Metode Think Talk Write (TTW) pada Siswa Kelas VIIIA SMP Masehi Kudus". Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

seseorang, (3) trend news, untuk berita yang terus berkembang sesuai dengan kelanjutan peristiwanya, (4) depth news, untuk berita yang diperoleh dari hasil galian atau ciptaan sendiri dan ditulis secara panjang lebar serta mendalam, (5) investigative news, untuk berita yang mengutarakan hasil pelacakan atau penyelidikan, dan (6) preview news, untuk berita yang memberitahukan tentang akan berlangsungnya suatu upacara atau kegiatan tertentu.⁴³

c. Unsur-unsur dalam Berita

Keseluruhan naskah berita terdiri atas tiga unsur, yaitu *headline* (judul berita), *lead* (teras berita), dan *body* (kelengkapan atau penjelasan berita).

1) *Headline* (Judul Berita)

Pada hakikatnya headline merupakan intisari dari berita. Dibatasi dalam satu atau dua kalimat pendek, tetapi cukup memberitahukan persoalan pokok peristiwa yang diberitakannya. Karena berita yang harus disajikan itu banyak, dan masing-masing berita harus bisa diminaati dan dinikmati pembaca, pendengar, atau penontonnya, maka headline pun dibuat tidak seragam. Variasi penyajian headline diusahakan agar khalayak tertarik untuk menikmati pemberitaannya. Dengan demikian, headline pun berfungsi untuk memanggil khalayak agar mau membaca, mendengar, atau menonton beritanya.

⁴³ Suhandang, 2004. *Pengantar Jurnalistik*. Bandung: Nuansa Cendekia. hlm. 113-114

2) *Lead* (Teras Berita)

Apabila *headline* merupakan intisari dari berita, maka *lead* (teras berita) merupakan sari dari berita itu. *Lead* merupakan laporan singkat yang bersifat klimaks dari peristiwa yang dilaporkannya. *Lead* disusun berdasarkan unsur 5W+1H, agar pembaca dengan cepat mengetahui inti berita.

3) *Body* (Kelengkapan atau Penjelasan Berita)

Setelah menemukan *headline* dan *lead* dari suatu naskah berita, berikutnya kita jumpai *body* berita. Bagian ini berisi semua keterangan secara rinci dan dapat melengkapi, serta memperjelas fakta atau data yang disuguhkan dalam *lead* tadi. Rincian keterangan atau penjelasan yang dimaksud adalah hal-hal yang belum terungkap pada *lead*-nya. Oleh karena itu, *body* sering disebut sebagai “sisa berita”. Keterangan-keterangan itu disajikan dalam bentuk uraian cerita dengan menggunakan gaya penyajian yang bisa memikat para pembaca maupun pendengar atau penontonnya. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur berita terdiri atas *headline* (judul berita), *lead* (teras berita), *body* (kelengkapan atau penjelasan berita).⁴⁴

Dalam berita terdapat enam unsur berita yang disingkat menjadi 5W+1H (*What*, *Who*, *Where*, *When*, *Why*, dan *How*). Berikut adalah arti dari masing-masing istilah tersebut:

⁴⁴ Suhandang, 2004. *Pengantar Jurnalistik*. Bandung: Nuansa Cendekia. hlm. 115-116

- 1) *What* (apa), artinya apa yang tengah terjadi. Peristiwa atau kejadian apa yang sedang terjadi dalam berita. Misalnya kecelakaan, kebakaran, pembunuhan, perampokan, perkelahian, perang, damai, perundingan, olahraga, kesenian, an sebagainya.
- 2) *Who* (siapa), *artinya* siapa pelaku kejadian atau peristiwa yang terjadi dalam berita. Misalnya peristiwa perkelahian antar pelajar. Siapa pelakunya? SMA X melawan SMA Y.
- 3) *Where* (dimana), artinya dimana *peristiwa* atau kejadian itu berlangsung. Misalnya di sepanjang jalan dekat halte bus menuju ke SMA Y.
- 4) *When* (kapan), artinya kapan peristiwa atau kejadian itu berlangsung. Misalnya tadi *pagi*, sore hari, dan sebagainya.
- 5) *Why* (mengapa), *artinya* mengapa kejadian itu bisa terjadi. Misalnya, karena salah satu pelajar SMA X dipukul oleh beberapa pelajar dari SMA Y yang mengakibatkan kemarahan dari SMA Y sehingga terjadi perkelahian.
- 6) *How* (bagaimana), artinya bagaimana kejadian yang ada dalam berita itu bisa berlangsung. Untuk itu perlu diceritakan secara jelas dari asal mula kejadian sampai terjadinya peristiwa tersebut.

Dari beberapa unsur berita yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa dalam sebuah berita terdapat unsur-unsur berita yaitu; apa (*what*), siapa (*who*), kapan (*when*), dimana (*where*), mengapa (*why*), dan bagaimana (*how*). Unsur berita yang diungkapkan oleh Suhandang

dengan unsur berita yang diungkapkan oleh Romli berbeda, tetapi pada hakikatnya sama. Pada dasarnya sama-sama terdapat unsur 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, dan How*).⁴⁵

E. Penelitian Relevan

Tabel
Matriks Penelitian Relevan

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh media audio visual terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV MIN 7 Bandar Lampung tahun ajaran 2017-2018”	Didalam penelitian ini persamaannya adalah peneliti dan Mutiara Putri Ramadhan menggunakan media audio visual.	Di dalam penelitian ini perbedaannya dalam hal keterampilan berbahasa peneliti menggunakan Keterampilan Menyimak sedangkan Mutiara Putri Ramadhan menggunakan Keterampilan Berbicara.
2.	Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Didalam penelitian ini persamaannya adalah peneliti dan Retno Pritasari menggunakan Keterampilan menyimak.	Didalam penelitian ini perbedaannya dalam hal penggunaan media peneliti menggunakan media audio visual sedangkan Retno Pritasari menggunakan Media film kartun.
3.	Efektivitas media audiovisual terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa	Didalam penelitian ini persamaannya adalah peneliti dan	Didalam penelitian ini perbedaannya

⁴⁵ Setyaningsih, Yuni. 2010. “Peningkatan Keterampilan Menyimak untuk Menemukan Pokok-Pokok Berita Menggunakan Media Audio dengan Metode Think Talk Write (TTW) pada Siswa Kelas VIIIA SMP Masehi Kudus”. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

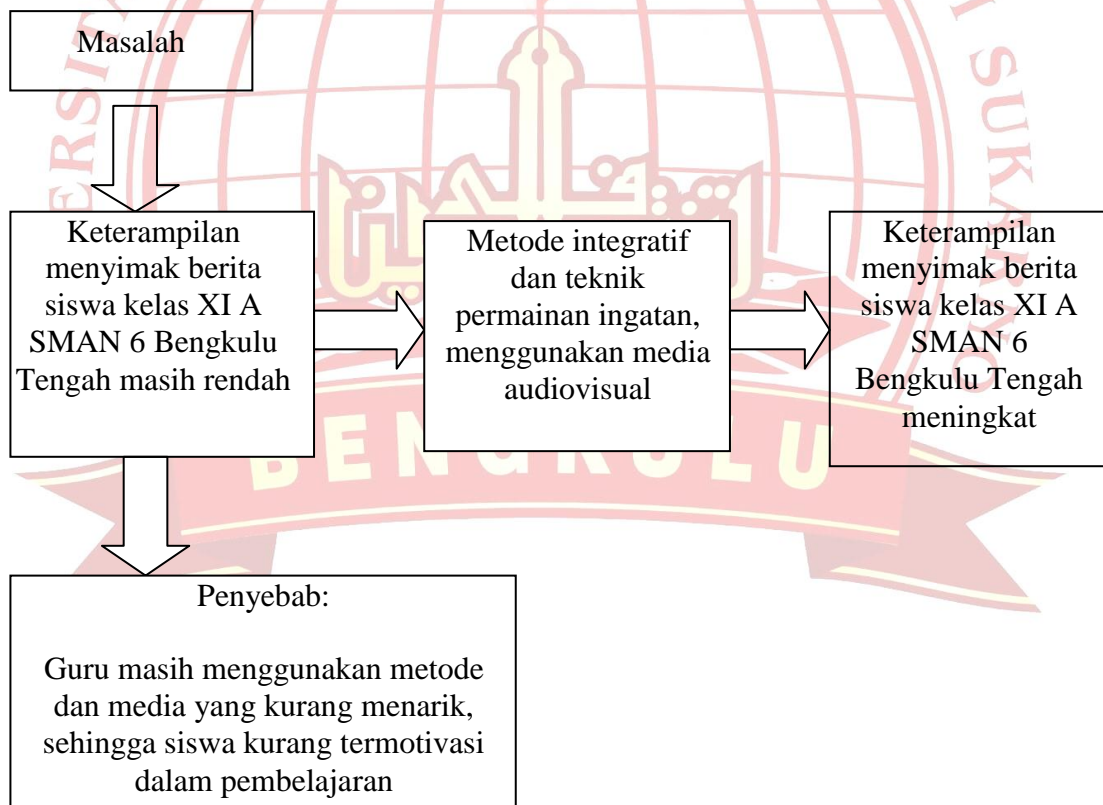
	kelas VII SMP Negeri 7 Tanjungpinang	Sari menggunakan Keterampilan menyimak dan media audiovisual.	dalam hal penggunaan media peneliti menggunakan menyimak berita sedangkan Sari menggunakan menyimak dongeng.
4.	Penggunaan Media Audio Visual dan Pengaruhnya Terhadap Keaktifan Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Negeri 7 Kota Banjar	Didalam penelitian ini persamaannya adalah peneliti dan Shanti Keterampilan media audiovisual.	Didalam penelitian ini perbedaannya dalam hal penggunaan media peneliti menggunakan menyimak berita sedangkan Shanti menggunakan Keaktifan Belajar.

F. Kerangka Berfikir

Pada pembelajaran menyimak berita, masalah yang biasa ditemukan adalah siswa tidak hanya meremehkan kegiatan menyimak, tetapi juga dipengaruhi oleh kurangnya metode, teknik, dan media pembelajaran. Misalnya, pada pembelajaran menyimak berita, guru hanya membacakan dan siswa menyimak berita yang dibacakan oleh guru. Hal ini akan membuat siswa cepat jenuh, bosan, dan kurang tertarik dengan pembelajaran menyimak. Akibatnya, siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran menyimak, sehingga keterampilan menyimak siswa menjadi rendah.

Untuk mengatasi masalah tersebut, dapat digunakan sebuah media pembelajaran yang menunjang keberhasilan dan meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran menyimak. Peneliti melakukan penelitian tindakan

kelas menggunakan metode integratif, teknik permainan ingatan, dan media audiovisual dalam pembelajaran menyimak berita. Dalam penelitian ini, digunakan media audiovisual dengan tujuan agar mempermudah siswa dalam mengingat dan memahami informasi yang didengar. Media audiovisual dapat menarik minat siswa dan mempermudah proses pembelajaran menyimak. Selain menggunakan media yang menarik bagi siswa, peneliti menggunakan metode dan teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menyimak berita pada siswa yaitu metode integratif dan teknik permainan ingatan.



Bagan 1. Kerangka Berpikir

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian teori yang telah dipaparkan maka peneliti dapat merumuskan hipotesis penelitian ini yaitu:

1. Hipotesis Kerja menyatakan bahwa terdapat pengaruh metode integratif dan teknik permainan ingatan menggunakan media audiovisual terhadap kemampuan menyimak berita siswa kelas XI SMAN 6 Bengkulu Tengah.
2. Hipotesis nihil menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh metode integratif dan teknik permainan ingatan menggunakan media audiovisual terhadap kemampuan menyimak berita siswa kelas XI SMAN 6 Bengkulu Tengah.

