

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penelitian Relevan

Penelitian relevan dapat bersumber dari skripsi, jurnal, makalah, dan lain-lain. Penelitian relevan memiliki tujuan untuk mengetahui keaslian dalam penelitian. Banyak penelitian yang berkaitan dengan menyimak, di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Mawaddah 2015 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng pada kelas VII SMP ISLAM AL-WASATIYAH Cipondoh Tahun Pelajaran 2013-1014”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mawaddah yaitu, terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media audio visual berupa rekaman dalam pembelajaran menyimak dongeng pada siswa kelas VII SMP Islam Al-Wasatiyah. Dapat dikatakan bahwa media yang diterapkan di kelas VII C berhasil dengan bukti nilai rata-rata akhir meningkat. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Mawaddah dengan peneliti yaitu pada materi, materi pada penelitian Mawaddah merupakan menyimak dongeng sedangkan peneliti menyimak fabel.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Yuliana 2018 dengan judul “Pengaruh Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menyimak Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SDN Harapan Jaya Bandar Lampung”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuliana terdapat pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan menyimak kelas V pada

mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung. Perbedaannya yaitu Yuliana mengambil subjek penelitian kelas V dengan semua materi bahasa Indonesia, sedangkan peneliti mengambil subjek siswa SMP kelas VII dengan materi fabel.

Penelitian dari Yulinda Karimah 2009 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Melalui Media Animasi Audio Visual pada Siswa Kelas VI SD 1 Ma’had Islam Pekalongan”. Hasil dari penelitian tersebut yakni berdasarkan analisis data penelitian keterampilan menyimak cerita anak pada pratindak , siklus I, dan siklus II menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelas. Perbedaan antara Karimah dengan peneliti yakni pada materi dan subjeknya, Karimah mengambil materi cerita anak pada kelas VI. Sedangkan peneliti mengambil materi fabel pada kelas VII.

Perbedaan juga terletak pada pembelajaran, pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti relevan yaitu Mawaddah, Yuliana, dan Karimah merupakan pembelajaran offline. Sedangkan peneliti merupakan pembelajaran jarak jauh atau *daring* karena adanya pandemi, yaitu covid-19. Dalam penelitian ini pembelajaran jarak jauh ini juga menjadi kekurangan karena tidak dapat bertatap muka langsung dengan siswa-siswi.

Persamaan antara peneliti dengan peneliti relevan yaitu sama-sama meneliti kemampuan menyimak. Selain itu media yang digunakan juga media audio visual.

B. Landasan Teori

Ada empat aspek hakekat dalam berbahasa, terdiri dari keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Empat aspek ini tidak dapat dipisahkan dengan kata lain saling berkaitan antara satu sama lain. Dalam penelitian ini akan membahas satu diantaranya empat aspek tersebut yakni keterampilan menyimak,

1. Kemampuan Menyimak Fabel

a. Menyimak

Menurut Tarigan, 2008:31, menyimak yakni 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 pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Menurut Hermawan, 2012:30 menyimak merupakan sebuah keterampilan yang kompleks yang memerlukan ketajaman perhatian, konsentrasi, sikap mental yang aktif dan kecerdasan dalam mengasimilasi serta menerapkan setiap gagasan.

Dari pengertian-pengertian menyimak diatas dapat disimpulkan, menyimak yaitu suatu kegiatan keterampilan yang memerlukan konsentrasi, perhatian, pemahaman yang penuh agar si penyimak dapat menangkap apa yang disampaikan oleh pembicara dengan maksimal.

b. Tujuan menyimak

Logan [et al], Shrope, (dalam Tarigan, 2008:59):

- 1) Tujuan utama agar dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujar.
- 2) Menyimak untuk menikmati keindahan audial.
- 3) Menyimak untuk mengevaluasi.
- 4) Menyimak untuk mengapresiasi materi simakan.
- 5) Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-ide.
- 6) Menyimak dengan maksud dan tujuan agar dia dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat. Biasanya ini terlihat nyata pada seseorang yang sedang belajar bahasa asing yang asyik mendengarkan ujaran pembicaraan asli.
- 7) Menyimak agar dapat memecahkan masalah secara kreatif dan analisis, sebab dari dia mungkin memperoleh banyak masukan berharga.
- 8) Menyimak untuk meyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang selama ini diragukan dengan perkataan lain, dia menyimak secara persuasif.

Menyimak dapat berfungsi untuk menjalin suatu hubungan, memengaruhi orang lain, bermain-main (hiburan) dan untuk menolong (DeVito, dalam Hermawan 2012:54).

Tujuan orang untuk menyimak sesuatu itu beraneka ragam antara orang satu dengan orang yang lainnya. Seperti tujuan-tujuan diatas. Saat seseorang menyimak televisi yang sedang menayangkan sinetron

maka orang tersebut ingin menyimak jalan cerita sinetron tersebut atau saat siswa menyimak penjelasan guru di dalam kelas hal tersebut dilakukan agar dirinya dapat memahami apa yang dijelaskan oleh gurunya.

c. Tahap-tahap menyimak

Kegiatan menyimak dilakukan secara bertahap, dari tahap satu sampai tahap selanjutnya dan hingga akhir. Menurut Rosdia (2014:256) tahap-tahap dalam menyimak, yaitu (1) tahap mendengar, yaitu proses yang dilakukan dalam pembicaraan baru pada tahap mendengar atau berada dalam tahap *hearing*, (2) tahap memahami; setelah proses mendengarkan pembicaraan yang disampaikan maka isi pembicaraan tadi perlu untuk dimengerti atau dipahami dengan baik. Tahap ini disebut tahap *understanding*; (3) tahap menginterpretasi; penyimak yang baik, cermat, dan teliti belum puas kalau hanya mendengar dan memahami isi ujaran sang pembicara tetapi ada keinginan untuk menafsirkan atau menginterpretasikan isi yang tersirat dalam ujaran, tahap ini sudah sampai tahap *interpreting*; (4) tahap mengevaluasi yaitu merupakan tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Dalam tahap ini, penyimak menanggapi isi dari pembicaraan setelah menerima gagasan, ide, dan pendapat yang disampaikan oleh pembicara.

Tahap-tahap tersebut penting dalam kegiatan menyimak, tahap satu dengan tahap selanjutnya atau tahap mendengar dengan tahap

memahami harus sesuai urutan karena menyimak akan berhasil apabila tahapan tersebut dilalui.

d. Ragam menyimak

Ada dua macam ragam menyimak yaitu menyimak ekstensif dan menyimak intensif.

1) Menyimak Ekstensif

Menyimak ekstensif (extensive listening) adalah sejenis kegiatan menyimak mengenai hal-hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu ujaran, tidak perlu di bawah bimbingan langsung dari seorang guru (Tarigan, 2008:35-36).

2) Menyimak Intensif

Menurut Tarigan (1987:42) menyimak intensif merupakan kegiatan menyimak yang jauh lebih diawasi dikontrol terhadap satu hal tertentu.

a) Menyimak Kritis

Menyimak kritis adalah sejenis menyimak yang berupa untuk mencari kesalahan atau kekeliruan bahkan juga butir-butir yang baik dan benar dari ujaran seorang pembicara, dengan alasan-alasan yang kuat dapat diterima oleh akal sehat.

b) Menyimak Konsentratif

Menyimak konsentratif disebut juga menyimak yang merupakan sejenis telaah. Menyimak konsentratif dilakukan dengan konsentrasi atau perhatian penuh terhadap apa yang

disimaknya untuk memperoleh pemahaman yang jelas serta baik.

c) Menyimak Kreatif

Menyimak kreatif adalah sejenis kegiatan dalam menyimak yang dapat mengakibatkan kesenangan rekonstruksi imajinatif para penyimak terhadap bunyi, penglihatan, gerakan, serta perasaan-perasaan kinestetik yang disarankan atau dirangsang oleh apa-apa yang disimaknya. Dawson [et al] (dalam Tarigan, 2008:46).

d) Menyimak Eksploratif

Menyimak eksploratif, menyimak yang bersifat menyelidiki adalah sejenis kegiatan menyimak intensif maksud dan tujuan menyelidiki sesuatu lebih terarah dan lebih sempit.

e) Menyimak Interogatif

Menyimak interogatif adalah sejenis kegiatan intensif yang menuntut lebih banyak konsentrasi dan seleksi, pemusatan perhatian dan pemilihan butir-butir dari ujaran sang pembicara, karena sang penyimak akan mengajukan banyak pertanyaan.

Menyimak fabel termasuk dalam menyimak konsentrasi karena siswa dituntut untuk banyak konsentrasi agar dapat menjawab pertanyaan dengan baik dan benar.

e. Faktor yang mempengaruhi kemampuan menyimak

Menurut Hunt (dalam Tarigan, 1987: 97) ada lima faktor yang mempengaruhi menyimak, yaitu sikap, motivasi, pribadi, situasi, kehidupan, dan peranan dalam masyarakat, sedangkan menurut Webb (dalam Tarigan 1987: 98) mengemukakan empat faktor, yaitu lingkungan, fisik, psikologis dan pengalaman.

Dari faktor-faktor tersebut dapat diketahui tidak hanya satu faktor yang dapat mempengaruhi seseorang dalam menyimak. Seseorang yang mendapatkan motivasi seperti siswa halnya yang mendapatkan motivasi dari seorang guru dalam kegiatan menyimak tentu akan menumbuhkan semangat.

Hal tersebut sangat berpengaruh dalam aktivitas serta hasil belajar di dalam kelas. Serta dapat diketahui bahwa menyimak merupakan hal yang tidak bisa dilakukan oleh banyak manusia. Faktor-faktor di atas sangat mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam menyimak.

2. Fabel

a. Pengertian Fabel

Fabel atau dongeng binatang adalah dongeng yang pelakunya terdiri dari binatang yang disifatkan seperti manusia. Dalam fabel, binatang-binatang digambarkan memiliki sifat persis seperti manusia, misal bisa bercakap-cakap, tertawa, menangis dan sebagainya (Sugiarto Eko, 2009:15).

Menurut Gusal, La Ode (2015:8) cerita binatang (*Fables, Fable*) salah satu bentuk cerita (tradisional) yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berintegritas layaknya komunitas manusia, juga dengan permasalahan hidup layaknya manusia, mereka dapat berpikir, dapat berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, bertingkah laku, dan lain-lain sebagaimana halnya manusia.

Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa fabel merupakan cerita yang menggunakan binatang sebagai tokoh utama dengan sikap serta sifat layaknya manusia. Seperti berdialog seperti manusia dan memiliki perasaan.

b. Unsur Pembangun Fabel

Unsur pembangun merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari sastra khususnya teks sastra. Umumnya unsur-unsur pembangun teks sastra terdiri dari lima unsur. Seperti tema, latar, alur, tokoh penokohan, dan yang terakhir amanat. Tetapi biasanya juga terdapat unsur lain, yaitu sudut pandang dan gaya bahasa. Dari unsur-unsur pembangun tersebut penulis uraikan sebagai berikut:

1) Tema

Menurut Nurgiyantoro (2002:68), tema disaring dari motif-motif yang terdapat dalam karya yang bersangkutan yang menentukan hadirnya peristiwa-peristiwa, konflik, dan situasi tertentu. Tema dalam banyak hal bersifat “mengikat” kehadiran atau ketidakhadiran

peristiwa-konflik-situasi tertentu, termasuk berbafai unsur intrinsik yang lain, karena hal-hal tersebut haruslah bersifat mendukung kejelasan tema yang ingin disampaikan.

Dengan demikian, tema merupakan gagasan sebuah cerita yang mencakup permasalahan-permasalahan yang ada di dalam cerita tersebut. Untuk memahami dan mengetahui tema di dalam sebuah cerita pembaca harus memahami ceritanya dahulu.

2) Latar

Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (2002:216) latar atau setting yang disebut juga sebagai landasan tumpu, menyarankan pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.

Latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu tempat, waktu, dan sosial. Ketiga unsur itu walaupun masing-masing menawarkan permasalahan yang berbeda dan dapat dibicarakan secara sendiri, pada kenyataannya unsur tersebut saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya (Nurgiyantoro, 2002:227).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan latar yaitu lokasi atau tempat terjadinya peristiwa yang ada di sebuah cerita. Latar dibedakan menjadi tiga, terdiri dari latar tempat, waktu, dan sosial.

3) Alur

Nurgiyantoro (2013:168) mengatakan bahwa alur adalah peristiwa-peristiwa yang diseleksi dan diurutkan berdasarkan hubungan sebab-akibat untuk mencapai efek tertentu sekaligus membangkitkan ketegangan dan kejutan pada pembaca.

Menurut Semi (1988: 46) dalam Puspitasari (2017) menyatakan bahwa baik-tidaknya sebuah alur ditentukan oleh hal-hal berikut, yakni (a) apakah tiap peristiwa susul-menyusul secara logis dan alamiah; (b) apakah tiap peristiwa sudah cukup tergambar atau dimatangkan dalam peristiwa sebelumnya; dan (c) apakah peristiwa itu terjadi secara kebetulan atau dengan alasan yang masuk akal atau dapat dipahami kehadirannya. Jadi menurut Semi, alur yang baik adalah alur yang dibentuk dari rangkaian peristiwa yang tersusun secara logis dan alamiah, setiap peristiwa tergambar dan dimatangkan dalam peristiwa sebelumnya atau hubungan sebab-akibat, kemudian peristiwa tersebut dapat dipahami kehadirannya.

4) Tokoh penokohan

Menurut Nurgiyantoro (2002:165) istilah “tokoh” menunjuk pada orangnya, pelaku cerita, misalnya sebagai jawab terhadap pertanyaan: “siapa tokoh utama novel itu?”, atau “Ada berapa orang jumlah pelaku novel itu?”, atau siapakah tokoh protagonis dan antagonis dalam novel itu?”, dan sebagainya.

Menurut Jones (1968:33) dalam Nurgiyantoro, penokohan adalah pelukis gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Penggunaan istilah “karakter” (*character*) sendiri dalam berbagai literatur bahasa Inggris menyaran pada dua pengertian yang berbeda, yaitu sebagai tokoh-tooh cerita yang ditampilkan, dan sebagai sikap, ketertarikan, keinginan, emosi, dan prinsip moral yang dimiliki tokoh-tokoh tersebut, (Stanton dalam Nurgiyantoro, 2002:165).

5) Amanat

Kosasih (2012: 71) dalam Puspita (2017) mengatakan bahwa amanat adalah ajaran moral atau pesan didaktis yang hendak disampaikan penulis kepada pembaca melalui karyanya. Dapat disimpulkan bahwa amanat merupakan pesan yang terkandung dalam cerita atau pesan didaktis yang hendak disampaikan penulis kepada pembaca melalui ceritanya tersebut.

Sebaik-baiknya teks cerita mengandung amanat atau pesan moral di dalamnya. Entah itu cerita yang mengisahkan tentang pembunuhan sekalipun.

6) Sudut pandang

Menurut Nurgiyantoro (2002:246) sudut pandang, *point of view*, *view point*, merupakan salah satu unsur fiksi yang oleh Stanton digolongkan sebagai sarana cerita, *literary devuce*. Walau demikian, hal itu tidak berarti bahwa perannya dalam fiksi tidak penting. Sudut

pandang haruslah diperhitungkan kehadirannya, bentuknya, sebab pemilihan sudut pandang akan berpengaruh terhadap penyajian cerita.

Dengan begitu sudut pandang juga berpengaruh di dalam suatu cerita. Kebanyakan pembaca cerita entah itu novel, fabel, cerpen danlainnya banyak yang dipengaruhi oleh sudut pandang cerita tersebut.

7) Gaya bahasa

Fabel merupakan cerita yang sering dibaca oleh anak-anak, karena itu bahasa yang digunakan juga berbeda dengan gaya bahasa teks lainnya. Menurut Purtimeen (1998) dalam Rohana dkk (2017) dalam penelitiannya bahwa salah satu aspek terpenting dalam literatur anak adalah keterbacaan teks yang ditentukan oleh kompleksitas struktur kebahasaan. Tidak hanya itu, keterbacaan teks anak juga mencakup kemudahan untuk diceritakan kembali, mengingat buku anak sering kali dibaca keras baik oleh orang tua maupun anak-anak.

3. Menyimak Fabel

Menurut Solihat (2020: 83) menyimak fabel merupakan salah satu kegiatan pembelajaran, siswa mendengarkan cerita hewan yang disajikan guru dengan penuh perhatian disertai pemahaman, apresiasi, dan interpretasi untuk memperoleh pesan dan informasi. Dalam pembelajaran menyimak fabel siswa diharapkan mampu menanggapi

hal-hal yang terkandung di dalam fabel yang telah disimak, dan memperoleh informasi.

Menurut Captari, dkk (2016) menyimak yakni suatu proses yang kompleks, dalam menyimak diperlukan konsentrasi penuh untuk mendengarkan apa yang disampaikan supaya mendapatkan hasil simakan yang baik. Pada setiap tahapan proses itu si penyimak dituntut untuk melibatkan perhatian, pemahaman, interpretasi, evaluasi, dan reaksi. Dari semua itu menunjukkan bahwa dalam menyimak, si penyimak harus aktif baik fisik maupun mental.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak fabel merupakan menyimak yang menggunakan fabel sebagai objeknya. Menyimak fabel sama dengan kegiatan menyimak yang lainnya seperti menyimak cerpen, puisi, dan sebagainya. Hanya saja materi yang digunakan saat menyimak yakni fabel. Begitu juga dengan menyimak fabel, si penyimak harus aktif fisik serta mental. Penyimak juga harus melibatkan perhatian, pemahaman, interpretasi, evaluasi, serta reaksinya agar dapat dikatakan berhasil dalam menyimak.

4. Media Audio Visual

Media merupakan pengantar atau perantara dari suatu hal ke hal yang lain untuk mempermudah penyampaiannya. Seperti halnya saat guru menyampaikan pembelajaran kepada siswa, agar mempermudah siswa menerima pembelajaran maka guru mempersiapkan media.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Adam, Steffi, dkk (2015: 79) media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Proses belajar mengajar di dalam kelas akan lebih efektif apabila didukung oleh media serta akan lebih efisien yang menunjang. Cara penyampaian guru antara guru satu dengan yang lainnya pasti berbeda begitu pula dengan siswa, cara menerima pembelajaran antara siswa satu dengan yang lainnya juga berbeda. Dengan adanya media, kualitas guru saat menyampaikan pembelajaran akan terbantu dan begitu pula cara siswa menerima pembelajaran akan meningkat karena media mempermudah serta memperjelas apa yang disampaikan oleh guru tersebut.

Ada bermacam-macam media dalam pembelajaran, seperti media visual, media audio visual, media *interactive* video, media *power point* dan masih banyak media lainnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media audio visual.

b. Media Audio Visual

1) Pengertian Media Audio Visual

Menurut Zaiful, dkk (2020:62) media audio visual dalam penggunaannya membutuhkan perpaduan antara gambar dan suara

dengan membentuk karakter yang hampir sama dengan objek aslinya melalui alat-alat tertentu. Media audio visual ini diharapkan dapat memahami semua yang telah didemonstrasi oleh guru.

Dengan demikian, media audio visual dapat dikatakan sebagai media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan dalam satu proses atau kegiatan. Media ini didemonstrasikan melalui film, video, program TV, *slide* suara (*sound slide*), dan lain-lain.

2) Macam-macam Media Pembelajaran Audio Visual

Media audio visual mempunyai kemampuan lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi menjadi dua, yakni

- 1) Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, dan cetak suara; dan
- 2) Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film suara dan *video-cassette* (Zaiful,dkk, 2020:63).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan macam atau jenis yang kedua yaitu audio visual gerak yang berupa gambar bergerak seperti film.

3) Tujuan Media Pembelajaran Audio Visual

Menurut Zaiful, dkk (2020:64) media audio visual bertujuan untuk memberikan pengaruh dalam menunjang interaksi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa di dalam kelas. Peran guru sebagai penyampaian pesan dalam bentuk materi, akan lebih mudah menyampaikan materinya kepada siswa sebagai penerima pesan. Selain itu, pengguna media audio visual juga dapat mendukung terlatihnya kebiasaan dalam penggunaan IPTEK dalam dunia pendidikan yang terus berkembang agar wawasan tentang pendidikan menjadi lebih luas.

Oleh karena itu, peran media pembelajaran sangat membantu guru dan siswa saat pembelajaran berlangsung. Serta siswa akan lebih mudah menangkap penyampaian pelajaran yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran khususnya media audio visual merupakan hal yang sangat penting guna membantu proses pembelajaran sehingga kemampuan siswa akan meningkat.

4) Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Audio Visual

Selain ada tujuan, media juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Harjanto dalam Zaiful, dkk (2020: 65) kelebihan media audio visual menjadi salah satu pertimbangan tersendiri mengingat pembelajaran yang dilakukan oleh guru

harus sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, sehingga media pembelajaran dapat digunakan dengan tepat. Terdapat beberapa kelebihan media pembelajaran audio visual, antara lain

- 1) Bahan pengajaran akan lebih bermakna, sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang lebih baik;
- 2) Mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga saat mengajar;
- 3) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas mengamati, melakukan mendemostrasikann, dan lain-lain; dan
- 4) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Selain kelebihan ada juga kekurangan dari media audio visual ini, menurut Sanjaya dalam Zaiful, dkk (2020:65-66) beberapa kelemahan audio visual dalam pembelajaran, diantaranya

- 1) Media audio lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik;

- 2) Penyajian materi melalui media audio dapat menimbulkan verbalisme bagi pendengar; dan
- 3) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.

Adanya kelebihan dan kekurangan bukan berarti ada kendala dalam proses pembelajaran, dari kelebihan dan kekurangan tersebut dapat menjadi acuan bagi guru untuk lebih kreatif serta kreasi dalam menyampaikan pembelajaran. Contoh aplikasi yang dapat dijadikan acuan bagi guru untuk menjadi kreatif dalam menyajikan sumber belajar media audio visual yakni *youtube*.

c. Youtube

Menurut Baskoro (dalam Samosir, FT, dkk. 2018) *youtube* memiliki arti sebagai situs media digital (video) yang dapat didownload, diunggah, serta dibagikan (*share*) di seluruh penjuru negeri. *Youtube* merupakan situs sosial media yang sering dipakai serta fenomenal dikalangan masyarakat (Samosir, FT, dkk. 2018). Menurut Mujianto, H. (2019: 136) Perkembangan *youtube* sebagai salah satu media sosial yang paling digemari merupakan sebuah peluang di dunia pendidikan.

Sebagai situs media digital atau video yang dapat didownload, diunggah dan dibagikan *youtube* menjadi salah satu media yang dapat

dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, agar menciptakan potensi siswa dalam keaktifan serta meningkatkan kreativitas pada diri siswa.

5. Pembelajaran Jarak Jauh

a. Pengertian Pembelajaran Jarak Jauh

Menurut Giri dkk (2020:94) Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah pembelajaran dengan menggunakan suatu media yang memungkinkan terjadi interaksi antara pengajar dan pembelajar.

Tenaga administrasi sekolah, pengajar, dan siswa melakukan upaya dalam berbagai cara untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan pembelajaran online yang baru. Implementasi pembelajaran online tidak terbatas pada situasi krisis seperti pandemi saat ini, pembelajaran online telah disarankan sebagai pengganti pembelajaran tatap muka (Stacey et al., 2004) dalam Handayani (2020).

b. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Jarak Jauh

1) Kelebihan Pembelajaran Jarak Jauh

Dari penelitian yang sudah dilakukan oleh Lina Handayani pada jurnalnyan yaitu lingkungan pendidikan yang nyaman adalah keuntungan yang paling umum diidentifikasi untuk pembelajaran online dengan 31,01% tanggapan. Respon siswa yang mirip dengan mereka bisa mendengarkan di rumah, mereka tidak dibatasi oleh tempat itu, mereka bisa mendengarkan kapan saja di mana saja, dan mereka tidak dibatasi oleh waktu atau ruang dikelompokkan ke

dalam pendidikan yang nyaman tema lingkungan. Pemanfaatan waktu muncul sebagai tema tertinggi kedua dengan tingkat respons 26,98%. Beberapa contoh tanggapan yang diklasifikasikan ke dalam tema ini adalah mereka tidak menghabiskan waktu perjalanan, Waktu perjalanan mereka dihemat, beban waktu perjalanan telah berkurang. Interaksi yang lancar juga menunjukkan tingkat respons yang tinggi dengan 20,95%.

2) Kekurangan Pembelajaran Jarak Jauh

Dari penelitian yang sudah dilakukan oleh Lina Handayani pada jurnalnya Keluhan yang paling sering yaitu ketidakstabilan jaringan, muncul di 38,34% karena pada setiap wilayah tidak pasti sama antara kecepatan signal serta kartu perdana apa yang digunakan. Hal itu dapat menghambat kegiatan pembelajaran salah satu akibatnya yaitu suara dan penayangan PPT atau materi tidak seragam. Keluhan kedua yang paling sering melibatkan interaksi sepihak dengan tingkat respon 18,31%. Interaksi berkurang karena kegiatan daring menghambat cara penyampaian antara guru dan siswa dan sebaliknya. Keluhan ketiga yang paling sering adalah konsentrasi berkurang sebesar 23,13% dari tanggapan.

Menurut Handayani (2020:17) Banyak siswa menjawab sulit berkonsentrasi pada kelas untuk jangka waktu yang lama. Tema lain yang diidentifikasi dalam respons ketidakpuasan adalah penyediaan data yang tidak mencukupi, ketidakpuasan dengan

penggantian tugas, kendala pada proyek tim, berkurangnya prestasi akademik, desain kelas yang tidak siap, berkurangnya pemahaman kelas, ketidakpuasan terhadap kelas, ketidakpuasan terhadap kelas, penilaian, ketidakpuasan administratif, ketidakpuasan dengan pembentukan hubungan, dan ketidakpuasan dengan lingkungan pendidikan.

6. Pembelajaran Menyimak Fabel dengan Media Audio Visual Jarak

Jauh

Pembelajaran menyimak fabel dengan media audio visual jarak jauh merupakan pembelajaran menyimak yang dilakukan dengan *daring* atau *online*. Pembelajaran ini peneliti membutuhkan video yang dibagikan melalui *google meet* dan *link youtube* juga dibagikan agar siswa dapat melihat sendiri-sendiri ketika tertinggal saat media ditayangkan.

Dalam pembelajaran jarak jauh siswa membutuhkan perangkat seperti *handphone*, *notebook*, dan sebagainya untuk kelancaran dalam pembelajaran menyimak fabel jarak jauh ini. Begitupun dengan peneliti dan guru. Peneliti pertama-tama membagikan *link google meet* kepada siswa, lalu peneliti dan siswa masuk di dalam *room google meet*, setelah itu peneliti menjelaskan apa saja yang akan dilakukan siswa dan lainnya dan membagikan *link video* yang akan disimak. Selanjutnya siswa menyimak video yang telah dibagikan oleh peneliti.

7. Kerangka Pikir

Tujuan dari pengajaran bahasa di sekolah yaitu membantu dan mengembangkan keterampilan untuk berkomunikasi. Ada 4 (empat) keterampilan berbahasa antara lain keterampilan menyimak, berbicara, menulis, dan mendengarkan. Dari ke empat keterampilan tersebut, keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang utama dan mendasar. Bukan hanya di sekolah tetapi manusia sudah belajar menyimak di lingkungan mereka bahkan saat masih di dalam kandungan. Oleh karena itu, kita menyimak merupakan hal yang harus dipelajari di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

Keterampilan menyimak di kelas VII C SMP N 2 Kroya masih rendah. Guru mengalami kendala-kendala saat melakukan pembelajaran hal tersebut membuat siswa-siswi menjadi tidak konsentrasi sehingga jenuh. Penyebab kendala tersebut biasanya guru kurang kreatif dalam menyampaikan materi, sehingga siswa jenuh dan tidak tertarik. Dalam mengajar atau menyampaikan materi guru harus memiliki strategi yang membuat semangat siswa-siswi, salah satunya dengan menerapkan media dalam pembelajaran sehingga siswa-siswi menjadi semangat.

Dengan menerapkan media audio visual dalam pembelajaran menyimak fabel siswa-siswi akan semangat mengikuti pembelajaran serta siswa siswi termotivasi untuk giat belajar. Dari uraian tersebut, peneliti ingin meningkatkan menyimak fabel dengan melakukan penelitian tindakan kelas melalui pembelajaran jarak jauh dengan media *youtube*

audio visual. Penelitian ini duharapkan dapat meningkatkan kemampuan menyimak fabel di kelas VII C SMP N 2 Kroya, Cilacap.

8. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir di atas hipotesis tindakan dalam penelitian ini jika pembelajaran menyimak fabel dilaksanakan dengan media *youtube* audio visual secara tepat maka kemampuan siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Kroya kabupaten Cilacap tahun ajaran 2020/2021 dalam menyimak fabel akan meningkat.

