

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA SISWA KELAS IV SDN MEKARWANGI 02 KABUPATEN BEKASI

Siti Maesaroh

How to cite : Maesaroh, Siti., 2022. PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA SISWA KELAS IV SDN MEKARWANGI 02 KABUPATEN BEKASI. Journal of Language Learning and Research . 5(2). 49-67. <https://doi.org/10.22236/jollar.v5i2.8612>

To link to this article: <https://doi.org/10.22236/jollar.v5i2.8612>



©2022. The Author(s). This open access article is distributed under [a Creative Commons Attribution \(CC BY-SA\) 4.0 license](#).



Published Online on 20 Desember 2022



[Submit your paper to this journal](#)



CrossMark

View Crossmark data



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA SISWA KELAS IV SDN MEKARWANGI 02 KABUPATEN BEKASI

Siti Maesaroh

Universitas Muhammadiyah PROF. DR. HAMKA

Email : Siti.maesaroh@uhamka.ac.id

Received: 20 Oktober 2022

Accepted: 5 November 2022

Published: 20 Desember 2022

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran yaitu youtube dan media gambar serta motivasi belajar dalam meningkatkan kemampuan menyimak cerita pada siswa kelas IV SD Negeri Mekarwangi 02 Kabupaten Bekasi. Menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen murni. Dari analisis data X1 dan Y yang diperoleh angka kritik r *product moment* pada taraf signifikansi 0,05 dan N 50 diperoleh r_{tabel} sebesar 0,297. Dengan demikian r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} $0,729 > 0,297$. Ini berarti terdapat hubungan positif antara variabel X1 dan Y, karena berhasil menolak H_0 dan diterima H_1 . Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan efektifitas penggunaan media youtube terhadap kemampuan menyimak cerita melalui hasil tes akhir atau postes.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, dan Kemampuan Menyimak Cerita

Abstract

This study aims to determine the effect of learning media, namely youtube and image media, as well as learning motivation in improving the ability to listen to stories in fourth grade students of SD Negeri Mekarwangi 02 Bekasi Regency. Using a quantitative descriptive method with a pure experimental research type. From the analysis of X1 and Y data, the critical number r product moment at a significance level of 0.05 and N 50 obtained an r_{table} of 0.297. Thus, r_{count} is greater than r_{table} $0.729 > 0.297$. This means that there is a positive relationship between the variables X1 and Y, because it successfully rejected H_0 and accepted H_1 . So it can be concluded that there are differences in the effectiveness of using YouTube media on the ability to listen to stories through the results of the final test or posttest.

Keywords: Learning Media, Learning Motivation, and Ability to Listen to Stories



2022. The Author(s). This open access article is distributed under [a Creative Commons Attribution \(CC BY-SA\) 4.0 license](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

1. PENDAHULUAN

Pada dasarnya dalam pelajaran bahasa Indonesia ada empat aspek keterampilan. Aspek keterampilan tersebut yaitu, membaca, menyimak, menulis, dan berbicara. Keterampilan menyimak salah satu bagian dari keterampilan berbahasa yang sangat esensial, sebab merupakan dasar untuk menguasai suatu bahasa. Anak kecil yang mulai belajar berbahasa, dimulai dengan menyimak rentetan bunyi yang didengarnya, kemudian belajar menirukan. Hakikat dari menyimak yaitu untuk mendengarkan dan memahami isi dari bahan yang disimak, oleh karena itu tujuan utama dalam menyimak adalah untuk menangkap, memahami ataupun mengahayati pesan, ide gagasan, yang tersirat dalam bahan simakan.

Kegiatan menyimak merupakan suatu hal yang kompleks dan unik. Ia merupakan proses yang selektif atau memilih dari sekian banyak rangsangan (*stimuli*) di sekitarnya, yang paling cocok dengan maksud dan kebutuhan penyimak. Kata menyimak dan memusatkan perhatian pada beberapa rangsangan karena yang sifatnya mendadak atau menarik perhatian, memiliki kehebatan atau menunjukkan perbedaan. Untuk siswa sekolah dasar dalam menyimak cerita tidak hanya diperintahkan mendengar saja tetapi juga harus diberi rangsangan agar siswa terfokus dalam menyimak cerita. Pembelajaran menyimak yang diajarkan di sekolah dasar salah satunya adalah menyimak cerita. Keterampilan menyimak cerita merupakan kecakapan, kemampuan maupun kecekatan yang dimiliki seseorang dalam memahami apa yang dipikirkan, dilihat dan didengarnya. Pentingnya pembelajaran menyimak cerita dikarenakan menyimak memiliki manfaat bagi siswa antara lain agar mereka memperoleh informasi, ide, dan gagasan yang telah disimaknya.

Namun yang terjadi di lapangan adalah kemampuan menyimak cerita siswa kelas IV SDN Mekarwangi 02 Kabupaten Bekasi cenderung rendah, hal ini terlihat pada nilai dari hasil rata-rata Penilaian Harian yaitu 60,75 artinya belum mencapai standar ketuntasan menyimak cerita yaitu 75,00. Berdasarkan pengamatan, hambatan dalam pembelajaran menyimak cerita yang ditemukan pada objek penelitian adalah (1) kemampuan menyimak cerita masih rendah, (2) siswa merasa kurang mendapatkan manfaat dari belajar menyimak cerita, sehingga kurang termotivasi untuk belajar, (3) media pembelajaran menyimak cerita belum dimanfaatkan secara efektif bahkan belum menggunakan media.

Menyimak merupakan kegiatan yang esensial, karena untuk memahami suatu pesan yang terkandung dalam cerita tentu diawali dari simakan, hal ini sejalan dengan pendapat Anderson dalam buku yang ditulis oleh Tarigan (2014) mengemukakan bahwa:

“Menyimak sebagai proses besar mendengarkan, mengenal, serta menginterpretasikan lambang-lambang lisan”. Sedangkan tarigan menjelaskan bahwa “Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpetasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.”

Henry Guntur Tarigan (2014) mengklasifikasi menyimak menjadi dua yaitu, menyimak ekstensif dan menyimak intensif.

- a. Menyimak ekstensif, 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.
- b. Menyimak intensif, kegiatan menyimak ini diarahkan pada kegiatan menyimak secara bebas dan lebih umum serta perlu di bawah bimbingan langsung, menyimak intensif diarahkan pada suatu kegiatan yang jauh lebih luas, dikontrol terhadap satu hal tertentu.

Menyimak cerita termasuk dalam klasifikasi menyimak intensif jenis menyimak kreatif. Berdasarkan pengertian menyimak intensif kegiatan menyimak cerita dilakukan secara lebih bebas dan lebih umum serta perlu di bawah bimbingan langsung guru. Setiap orang yang terlibat dalam proses menyimak harus menggunakan sejumlah kemampuan. Jumlah kemampuan yang digunakan itu sesuai dengan aktivitas penyimak. Pada saat penyimak menangkap bunyi bahasa, yang bersangkutan harus menggunakan kemampuan memusatkan perhatian. Penyimak yang ideal harus bermotivasi mempunyai tujuan tertentu sehingga untuk menyimak kuat, menyimak secara menyeluruh materi secara utuh, menghargai pembicara, penyimak yang baik harus selektif artinya harus memilih bagian-bagian yang inti, sungguh-sungguh, dan penyimak tidak mudah terganggu.

Menurut Tarigan (2014) tahapan- tahapan dari proses menyimak antara lain:

- 1) Tahap Mendengar. Pada tahap ini kita baru mendengar sesuatu yang dikemukakan oleh pembicara dalam pembicaraannya. Pada tahapan ini kita masih berada pada tahap *hearing*.
- 2) Tahap Memahami. Pada tahap ini, setelah kita mendengar maka ada keinginan untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan oleh sang pembicara. Dengan demikian kita sampai pada tahap *understanding*.
- 3) Tahap Menginterpretasi. Penyimak yang baik, yang cermat, dan teliti, belum puas kalau hanya mendengar dan memahami isi ujaran sang pembicara, dia ingin menafsirkan atau menginterpretasikan, butir-butir pendapat dan tersirat dalam ujaran itu, dengan demikian maka kita sampai pada tahap *interpreting*.
- 4) Tahap Mengevaluasi. Pada tahap ini, kita telah paham serta dapat menafsirkan isi pembicaraan, sang penyimak lalu menilai pendapat serta gagasan sang pembicara,

di mana keunggulan dan kelemahan, di mana kebaikan atau kekurangan sang pembicara, oleh karena itu tahap ini disebut juga dengan tahap *evaluating*.

- 5) Tahap Menanggapi. Tahap ini merupakan tahap akhir dalam kegiatan menyimak, sang penyimak menyambut, mencamkan, menyerap serta menerima gagasan atau ide yang dikemukakan oleh sang pembicara dalam pembicaraannya. Sehingga penyimak berada pada tahap menanggapi (*responding*).

Keterampilan menyimak siswa perlu diukur agar guru dapat mengetahui sejauh mana siswa mampu memahami isi bahan simakan. Guru hendaknya mengerti cara menilai atau mengevaluasi hasil menyimak siswa dengan benar. Erna Febru Aries (2011) mengemukakan bahwa evaluasi hasil menyimak dikenal dengan evaluasi produk, yaitu evaluasi pembelajaran menyimak yang menekankan pada hasil atau skor yang dicapai siswa dalam menyimak cerita pendek dengan menggunakan VCD film kartun. Sasaran yang dinilai dalam evaluasi menyimak adalah tingkat penguasaan siswa terhadap isi bahan simakan. Puji Santosa, dkk (2011) mengemukakan bahwa Penilaian pembelajaran menyimak di sekolah, lebih ditekankan pada aspek kognitif. Oleh sebab itu, teknik pengukurannya lebih ditekankan penggunaan teknik tes. Butir-butir soal tes dalam penilaian menyimak diberikan secara lisan, baik langsung maupun melalui media rekaman, sedangkan jawabannya dapat dibuat secara tertulis. Ada tiga jenis tes yang dapat digunakan dalam penilaian pembelajaran menyimak, yaitu tes respons terbatas, tes respons pilihan ganda dan tes komunikasi luas.

Teks cerita pendek merupakan suatu jenis karya sastra dalam bentuk karangan prosa fiksi yang bewujud pendek yang di dalamnya mengisahkan tentang manusia dengan konflik antar tokoh atau tokoh itu sendiri dan dilengkapi dengan alur serta latar peristiwa, serta di dalamnya terkandung struktur (orientasi, resolusi, dan komplikasi) yang membangun cerita. Cerita pendek sangat digemari dikarenakan wujudnya yang pendek (500-5000 kata) dan pembaca tidak membutuhkan waktu yang lama untuk membacanya. Sementara dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, meskipun kenyataannya banyak dongeng yang melukiskan kebenaran, mengandung pelajaran moral, atau sindiran. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dijelaskan oleh Burhan Nurgiyantoro (2012) Sebuah cerpen itu dianggap utuh bila terbangun atas dua unsur, yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri, sedangkan unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra tetapi secara tidak langsung mempengaruhi jalannya cerita dalam karya sastra tersebut. Dengan kata lain, cerita pendek memotret peristiwa atau kejadian dalam kehidupan, dan keberhasilan memotret itu bergantung pada mediasi antara pembaca dan objek yang dipotret.

<https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/13265/pdf>

Unsur-unsur pembangun cerita, antara lain sebagai berikut:

1) Tema

Tema merupakan makna keseluruhan yang didukung cerita, dengan sendirinya ia akan “tersembunyi” di balik cerita yang mendukungnya. Sebagai sebuah makna, pada umumnya tema tidak dilukiskan, paling tidak pelukisan yang secara langsung atau khusus. Tema merupakan makna cerita. Tema pada dasarnya merupakan sejenis komentar subjek atau pokok masalah, baik secara eksplisit maupun implisit. Dalam tema terkandung sikap pengarang terhadap subjek atau pokok cerita. Menurut Jauhari (2013), tema pada sebuah cerita adalah gagasan, ide, atau pikiran utama yang dapat menjwai seluruh isi cerita sehingga membentuk suatu kesatuan tidak tersurat tetapi jelas terangkum dalam pokok pikiran secara tersirat.

Tema merupakan pokok permasalahan dari sebuah cerita yang mencakup keseluruhan isi cerita. Pada dasarnya tema bersifat tersirat, karena tema tidak dilukiskan secara langsung. Tema merupakan sebuah dasar yang nantinya akan dikembangkan menjadi sebuah cerita.

2) Plot

Plot merupakan rangkaian jalannya cerita berdasarkan urutan kronologis terjadinya suatu peristiwa. Suatu cerita disebut menarik apabila peristiwa yang terjadi di awal cerita dapat mempengaruhi terjadinya peristiwa lain.

Stanton dalam Nurgiyantoro (2012), menyatakan bahwa plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Menurut Jauhari (2013), plot adalah penggerak jalan cerita dan merupakan rohaniah dari suatu kejadian. Sebuah cerita akan berhasil jika didukung oleh peristiwa-peristiwa yang disusun secara wajar dan sebab-akibat yang logis. Menurut Wiyatmi (2019), alur atau plot adalah rangkaian peristiwa yang disusun berdasarkan hubungan kausalitas. Rangkaian peristiwa yang terdapat dalam sebuah cerita dituntut memiliki keutuhan (*unity*).

3) Penokohan

Penokohan merupakan penggambaran watak tokoh yang ada di dalam suatu cerita. Penggambaran tokoh harus dilakukan sebaik-baiknya oleh penulis, agar pembacanya mengetahui dengan jelas watak tokoh tersebut seperti apa.

Menurut Sudjiman dalam Jauhari (2013), “penokohan adalah penciptaan citra tokoh di dalam karya sastra.” Penggambaran watak tokoh dapat dilihat dari: (1) tindakannya, (2) ujarannya, (3) pikirannya, (4) penampilan fisiknya, (5) apa yang dikatakan atau dipikirkan tokoh lain tentang dirinya. Menurut Nurgiyantoro (2012), pengertian penokohan adalah “penokohan” lebih luas pengertiannya daripada “tokoh”

dan “perwatakan” sebab ia sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca.

4) Latar

Latar sebagai landasan yang berfungsi untuk memberi konteks cerita berkaitan dengan tempat, waktu, dan susana terjadinya suatu peristiwa. Latar berkaitan dengan masalah, kebiasaan dan sebagainya yang mendukung terjadinya suatu peristiwa.

Menurut Wiyatmi (2019), Latar memiliki fungsi untuk memberi konteks cerita. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa sebuah cerita terjadi dan dialami oleh tokoh di suatu tempat tertentu, pada suatu masa, dan lingkungan masyarakat tertentu. Begitu pula Jauhari (2013), latar atau setting adalah tempat atau lingkungan cerita yang berkaitan dengan masalah, waktu, suasana, zaman, kebiasaan, dan sebagainya yang mendukung terjadinya suatu cerita atau peristiwa dalam cerita fiksi. Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro, latar atau setting disebut juga landasan tumpu, menyoroti pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.

5) Sudut Pandang

Sudut pandang adalah cara pandang pengarang untuk menempatkan posisi tokoh dalam sebuah cerita. Cara pandang tersebut berasal dari gagasan dan pandangan hidup yang dimiliki pengarang.

Menurut Jauhari, *point of view* pada dasarnya adalah visi pengarang, artinya sudut pandang yang diambil pengarang untuk melihat suatu kejadian cerita. Sudut pandang adalah cara pengarang menempatkan posisinya dalam menggambarkan tokoh-tokoh pelaku dalam suatu cerita. Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro, sudut pandang cara dan atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca.

6) Gaya dan Nada

Gaya bahasa merupakan metode yang digunakan pengarang untuk memilih ungkapan kebahasaan yang meliputi diksi, struktur kalimat, dan imajeri. Gaya bahasa dipergunakan untuk mengungkapkan pilihan kata yang dapat mewakili gaya penulis itu sendiri. Gaya (gaya bahasa) merupakan cara pengungkapan seorang yang khas bagi seorang pengarang. Gaya meliputi penggunaan diksi (pilihan kata), imajeri (citraan), dan sintaksis (pilihan kalimat). Nada berhubungan dengan pilihan gaya untuk mengeskpresikan sikap tertentu. (Wiyatmi, 2019). Sedangkan menurut Nurgiyantoro, pengertian stile (gaya bahasa) adalah Stile (gaya bahasa) ditandai oleh ciri-ciri formal kebahasaan seperti pilihan kata, struktur kalimat, bentuk-bentuk bahasa figuratif,

penggunaan kohesi dan lain-lain. Stile pada hakikatnya merupakan metode pemilihan ungkapan kebahasaan yang dirasa dapat mewakili sesuatu yang akan diungkapkan.

7) Amanat/ Pesan Moral

Amanat atau pesan moral merupakan sesuatu yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembacanya. Amanat berkaitan dengan nilai-nilai kebenaran yang mencerminkan pandangan hidup pengarang itu sendiri. Moral dalam karya sastra biasanya mencerminkan pandangan hidup pengarang yang bersangkutan, pandangannya tentang nilai-nilai kebenaran, dan hal itulah yang ingin disampaikannya kepada pembaca. (Nurgiyantoro, 2019). Menurut Jauhari, amanat adalah sesuatu yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca sehingga harus mudah dipahami dan diterima oleh pembaca meskipun cara penyampaiannya berbeda-beda.

Selanjutnya hal yang membantu kegiatan belajar mengajar adalah media. Media salah satu alat komunikasi dalam penyampaian pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Jadi televisi, film, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape-recorder, kaset, video camera, film, slide, foto, gambar, grafik, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. (Sudarman Denim, 2010), sedangkan menurut Sutjipto media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan dan menurut Hamalik, pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru. (Muhadi Yudi, 2010).

Jenis-jenis media dapat diklasifikasikan berdasarkan ciri-ciri tertentu. Brets dalam Muhammad Ali (2012), membuat klasifikasi berdasarkan adanya tiga ciri, yaitu: suara (audio), bentuk (visual), dan gerak (motion). Atas dasar ini Brets membuat delapan kelompok media yaitu:

- 1) Media audio motion visual, yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat. Media semacam ini paling lengkap. Jenis media termasuk kelompok ini adalah televisi, video tape dan film bergerak.
- 2) Media audio still visual, yakni media yang mempunyai suara, obyeknya dapat dilihat, namun tidak ada gerakan. Contoh: film-strip bersuara, slide bersuara atau rekaman televisi dengan gambar tak bergerak (*television still recording*).
- 3) Media audio semi motion, mempunyai suara dan gerakan namun tidak dapat menampilkan suatu gerakan secara utuh. Contoh: tele-writing atau teleboard.
- 4) Media motion visual, yakni media yang mempunyai gambar obyek yangbergerak. Contoh: film (bergerak) bisu (tak bersuara).
- 5) Media still visual, yakni ada obyek namun tanpa ada gerakan. Contoh: film strip, gambar, microform, atau halaman cetakan.
- 6) Media semi motion (semi gerak), yakni yang menggunakan garis dan tulisan, seperti tele autograf.
- 7) Media audio, hanya menggunakan suara. Contoh: radio, telepon, audio tape.
- 8) Media cetakan, hanya menampilkan simbol-simbol tertentu yaitu huruf (simbol bunyi).

Hal tersebut di atas adalah merupakan gambaran media sebagai sumber belajar, memberikan suatu alternatif dalam memilih dan menggunakan media pengajar sesuai dengan karakteristik siswa. Media sebagai alat bantu mengajar diakui sebagai alat bantu auditif, visual dan audio visual. Ketiga jenis sumber belajar ini tidak sembarangan, tetapi harus disesuaikan dengan rumusan tujuan instruksional dan tentu saja dengan guru itu sendiri. Sedangkan Kemp dan Dayton dalam media pembelajaran Cecep Kustandi dan Bambang (2013), menyatakan ada tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, atau kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi.

Media audio visual Youtube adalah berbagai macam media yang mengandung suara yang bisa didengar serta mengandung gambar yang bisa dilihat. Penerapan media audio visual pada pembelajaran dinilai sangat optimal karena dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar serta dapat memperjelas materi yang disampaikan.

Menurut Sopyan dalam jurnal IMS Widyantara (https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/3531/pdf) YouTube adalah layanan web yang memberikan jasa penyimpanan dan penyiaran video secara gratis. YouTube dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang akan dapat menunjang keberhasilan belajar siswa karena kelebihanannya ialah terdapat berbagai macam video-video tentang pendidikan. Youtube dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan tujuan untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran

yang menarik, menyenangkan dan interaktif. Salah satu kegiatan pembelajaran yang menjadikan Youtube sebagai media pembelajaran adalah keterampilan berbahasa.

YouTube merupakan sebuah situs website media untuk membagikan video online yang paling diminati di dunia internet. Pengguna youtube sangatlah banyak tersebar di seluruh dunia dari berbagai kalangan, mulai dari tingkat anak-anak sampai dewasa. Para pengguna youtube dapat membagikan video, mencari video, menonton video, diskusi tentang video dan sekaligus berbagi klip video secara gratis.

Selanjutnya media pembanding dari youtube adalah media gambar, media gambar termasuk ke dalam media visual, media gambar dalam proses pembelajaran mempunyai peranan yang tidak kalah penting karena, dengan penggunaan media gambar dapat meningkatkan minat siswa dapat memberikan motivasi dan perhatian siswa dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh guru meskipun belum maksimal. Diantara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Alat peraga dapat memberi gagasan dan dorongan kepada guru dalam mengajar anak-anak sekolah dasar. Sehingga tidak tergantung pada gambar dalam buku teks, tetapi dapat lebih kreatif dalam mengembangkan alat peraga agar para murid menjadi senang belajar media inggris. Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, opaque proyektor. (Hamalik, 2014).

Selanjutnya, hal yang tidak kalah penting perannya dalam kegiatan pembelajaran adalah motivasi belajar, motivasi belajar merupakan sebuah dorongan baik dari dalam diri maupun dari lingkungannya untuk mengarahkan kepada hal sehingga dapat memunculkan semangat dan kemampuan untuk mencapai tujuan yang dikehendaki. Motivasi belajar akan sangat mempengaruhi kemampuan belajar siswa karena ada tekanan baik dari dalam maupun dari luar sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Motivasi belajar merupakan suatu keadaan yang terdapat pada diri seorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Menurut Mc Donald dalam Kompri motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak. (<file:///C:/Users/User/Downloads/2838-5736-1-SM.pdf>). Motivasi terdiri dari dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, sebagaimana dikatakan oleh Wina Sanjaya dilihat dari sifatnya motivasi dapat dibedakan antara motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang muncul dari dalam diri individu misalkan siswa belajar karena didorong oleh keinginannya sendiri menambah

pengetahuan; atau seseorang berolah raga tenis karena memang ia mencintai olah raga tersebut. Jadi dengan demikian, dalam motivasi intrinsik tujuan yang ingin dicapai ada dalam kegiatan itu sendiri. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datang dari luar diri. Misalkan siswa belajar dengan penuh semangat karena ingin mendapatkan nilai yang bagus; seseorang berolah raga karena ingin menjadi juara dalam suatu turnamen. Dengan demikian dalam motivasi ekstrinsik tujuan yang ingin dicapai berada di luar kegiatan itu.

Kemampuan menyimak, dapat diketahui oleh peneliti dengan menggunakan instrumen yang berupa cerita atau dongeng dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media youtube dan gambar serta motivasi belajar. Setelah siswa menyimak cerita atau dongeng maka diharapkan siswa dapat menyebutkan unsur-unsur intrinsik cerita. Pertanyaan peneliti apakah terdapat pengaruh media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap kemampuan menyimak cerita siswa kelas IV SDN Mekarwangi 02 Kabupaten Bekasi?

Merujuk pada penelitian yang telah dilakukan oleh Shodiq (2016) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1” menunjukkan hasil yang serupa yaitu peningkatan prestasi dan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari data hasil penelitian yang diperoleh memiliki nilai rata-rata yakni dikelas eksperimen nilai Gain sebesar 0.581 sedangkan di kelas control nilai Gain sebesar 0.220 sehingga selisih sebesar 0.361 atau 45%. Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh Andriani (2016) melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Menganalisis Unsur Intrinsik Cerpen dengan Model *Inside Outside Circle* Siswa Kelas XI IPA2 SMA Negeri 1 Polewalimandar”. Berdasarkan data yang diperoleh, maka diperoleh simpulan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Inside Outside Circle* Hasil tes pembelajaran untuk menganalisis unsur intrinsik dari cerita pendek meningkat. Disiklus pertama 58,6% siswa menerima nilai ≥ 75 dengan nilai rata-rata 72,7 dan siklus tes II dari 79,3% siswa menerima nilai ≥ 75 dengan rata-rata nilai 81,9. Hasil tes siklus pertama yang masih kurang dari target penelitian bahwa siswa yang mendapat nilai di atas hasil pembelajaran 75 hingga $\geq 75\%$ bisa meningkat pada siswa siklus kedua yang menerima nilai ≥ 75 meningkat sebesar 20,7% siswa.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dan dikaitkan dengan penelitian yang sedang penulis lakukan kesamaannya adalah Untuk penelitian yang dilakukan Andriani penulis melihat kesamaan dari upaya peningkatan pembelajaran Bahasa Indonesia berupa kemampuan menyimak cerita. Sementara perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan model pembelajaran *inside outside circle* untuk diterapkan pada kemampuan menganalisis unsur intrinsik sedangkan penulis menerapkannya pada media Youtube dan gambar. Kemudian kesamaan dengan

Shodiq adalah sama-sama menggunakan media audiovisual dan perbedaannya Shodiq menerapkannya pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam.

2. METODOLOGI

Penelitian yang saya lakukan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, Jenis penelitian eksperimen yang saya ambil adalah penelitian eksperimen murni (true experiment) Menurut Sugiyono dalam buku yang berjudul Metodologi Penelitian, terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian bisnis yaitu: *Pre-Eksperimental Design, True Eksperimental Design, Factorial Design dan Quasi Eksperimental Design*. (Andi Ibrahim, et.al. 2018) Rancangan penelitian menggunakan rancangan kelompok *control posttest (Posttes Only Control Design)*. Dalam rancangan ini melibatkan dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random yaitu kelompok pertama diberikan perlakuan dan kelompok lain tidak. Kelompok yang diberikan perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberikan perlakuan yaitu kelompok control dalam rancangan ini tidak diawali dengan pre-test. Setelah diperlakukan yang berbeda, kedua kelompok tersebut diberikan post-test. Hasil post-test digunakan untuk mengetahui perlakuan mana yang lebih efektif. Bagan penelitian ini adalah :

R	X	O1
R		O2

Desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Grup pertama diberi perlakuan (X) dan grup yang lain tidak. (Andi Ibrahim, et.al. 2018).

Populasi diambil dari siswa SDN Mekarwangi 02 Kabupaten Bekasi dengan jumlah sampel sebanyak 50 responden yaitu siswa kelas IV SDN Mekarwangi 02 Kabupaten Bekasi. Instrumen yang digunakan dalam eksperimen masing-masing variabel adalah variabel media pembelajaran berupa hasil nilai yang didapat saat penelitian, variabel motivasi belajar berupa angket dan variabel kemampuan menyimak cerita berupa butir soal kognitif.

Teknik pengumpulan data penelitian ini dibutuhkan teknik dan uji untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan apakah penelitian ini dapat menemukan efektivitas penggunaan media pembelajaran (youtube dan gambar) dan motivasi belajar dalam kemampuan menyimak cerita. Maka rata-rata nilai kedua kelompok dibandingkan dengan menggunakan uji-t. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

3. TEMUAN DAN PEMBAHASAN

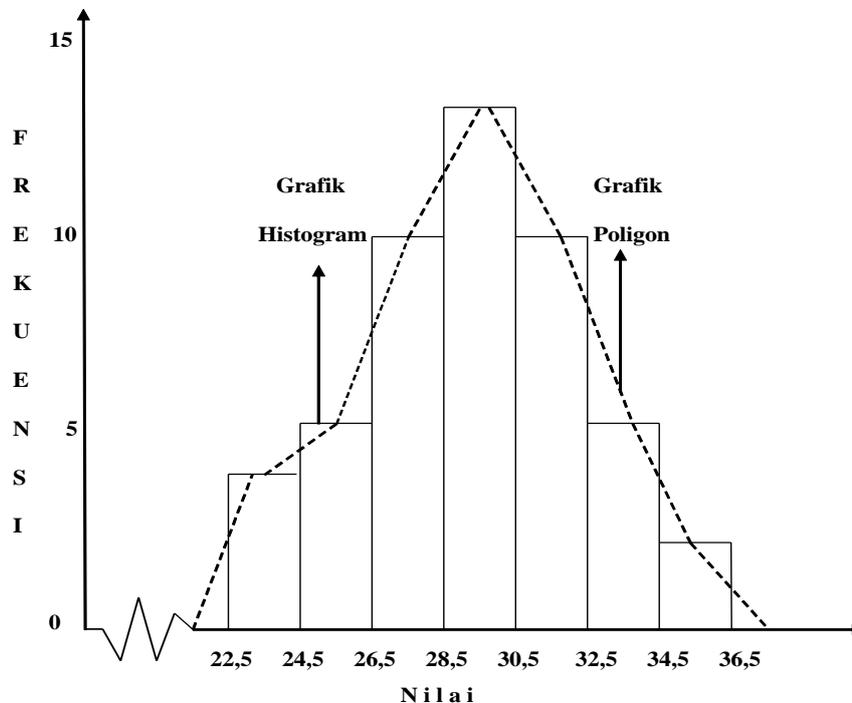
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ditemukan data sebagai berikut:

1) Variabel X1 (Penggunaan Media Youtube)

Dari hasil perhitungan, maka secara keseluruhan skor yang diperoleh dari variabel X1 berjumlah 1463, dengan skor tertinggi 35 dan skor terendah 23. Dari jumlah tersebut diperoleh rata-rata mean (me) 29,26 median (me) 34,7 modus (mo) 31,9 standar deviasi 3,04, serta varian sebesar 9,24. Jika data-data tersebut digambarkan dalam bentuk grafik histogram dan poligon, maka akan terlihat gambar seperti di bawah ini:

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi
Variabel X1 (Media Youtube)

No	Kelas	Titik Tengah	Turus	f	Batas Nyata
1	23 - 24	22,5	III	4	22,5 - 24,5
2	25 - 26	24,5	IIII	5	24,5 - 26,5
3	27 - 28	27,5	IIII III	10	26,5 - 28,5
4	29 - 30	29,5	IIII III III	14	28,5 - 30,5
5	31 - 32	30,5	IIII III	10	30,5 - 32,5
6	33 - 34	32,5	IIII	5	32,5 - 34,5
7	35 - 36	34,5	II	2	34,5 - 36,5



Gambar. 4.1
Grafik Histogram dan Grafik Poligon Variabel X1 (Media Youtube)

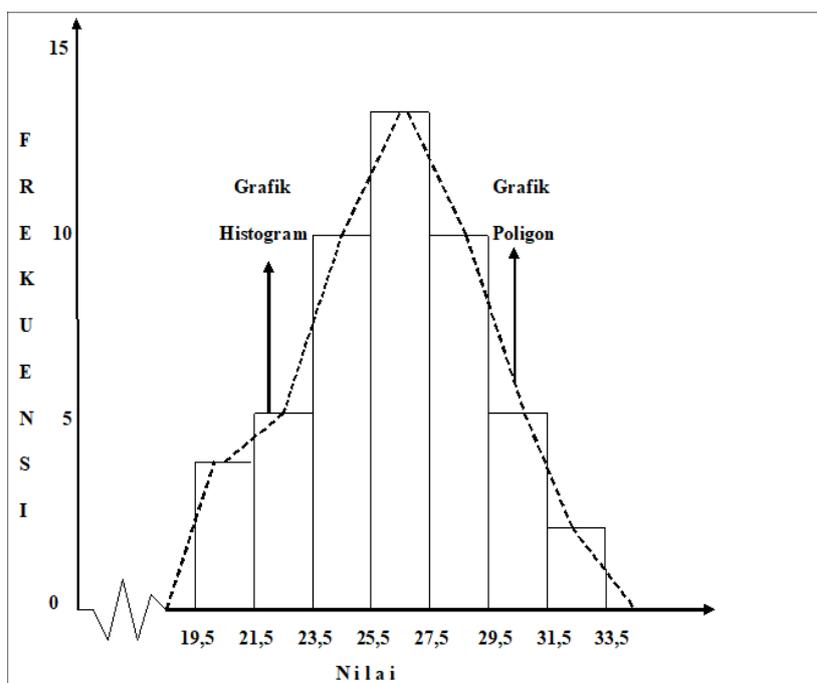
Berdasarkan grafik di atas terlihat bahwa frekuensi tertinggi terletak pada kelas interval 28,5 – 30,5. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media youtube yang berada pada rentangan 35 – 23 tinggi untuk sebagian responden.

2) Variabel X2 (Motivasi Belajar)

Dari hasil perhitungan, maka secara keseluruhan skor yang diperoleh dari variabel X2 berjumlah 1354, dengan skor tertinggi 33 dan skor terendah 20. Dari jumlah tersebut diperoleh rata-rata mean (me) 27,08 median (me) 38,34 modus (mo) 28,75 standar deviasi 2,69 serta varian sebesar 7,25 (terdapat dalam lampiran 15). Jika data-data tersebut digambarkan dalam bentuk grafik histogram dan poligon, maka akan terlihat gambar seperti di bawah ini:

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Variabel X2 (Motivasi Belajar)

No	Kelas	Titik Tengah	Turus	f	Batas Nyata
1	20 - 21	20,5	III	4	19,5 - 21,5
2	22 - 23	21,5	III I	6	21,5 - 23,5
3	24 - 25	23,5	III I	6	23,5 - 25,5
4	26 - 27	26,5	III III III	13	25,5 - 27,5
5	28 - 29	28,5	III III	10	27,5 - 29,5
6	30 - 31	30,5	III	4	29,5 - 31,5
7	32 - 33	32,5	III II	7	31,5 - 33,5



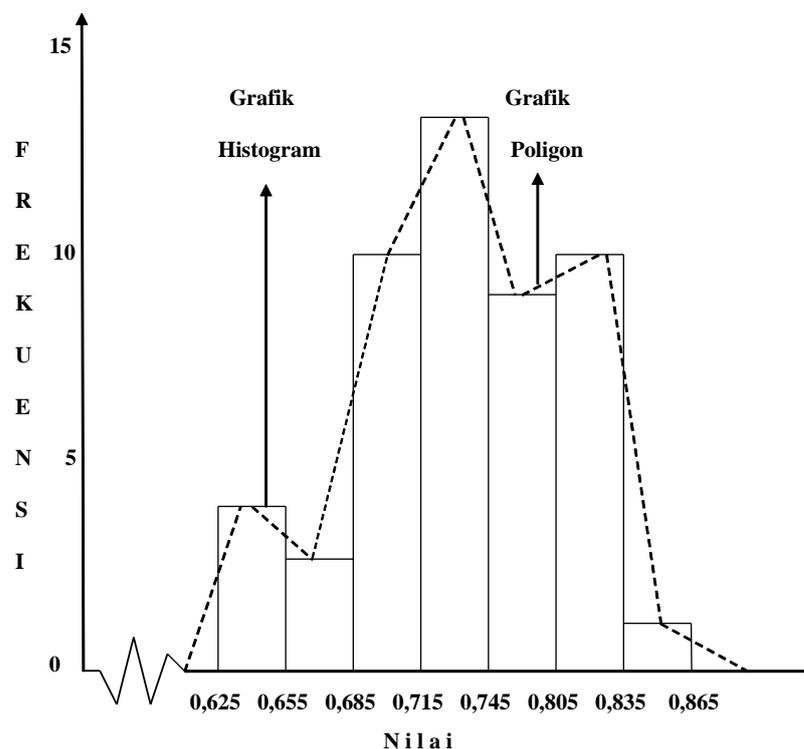
Gambar. 4.2 Grafik Histogram dan Grafik Poligon Variabel X2 (Motivasi Belajar)

3) Variabel Y (Kemampuan Menyimak Cerita)

Secara keseluruhan skor variabel Y berjumlah 36,62, dengan skor tertinggi 0,81 dan skor terendah 0,63. Dari jumlah tersebut diperoleh rata-rata mean (me) 0,723 median (me) 7,34 modus (mo) 3,025, standar deviasi 0,393 serta varian sebesar 0,1545 (terdapat dalam lampiran 17). Apabila data-data tersebut digambarkan dalam bentuk grafik histogram dan poligon, maka dapat terlihat seperti dibawah ini:

Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi
Variabel Y (Kemampuan Menyimak Cerita)

No	Kelas	Titik Tengah	Turus	f	Batas Nyata
1.	0,63 - 0,65	0,64	III	4	0,605 - 0,625
2.	0,66 - 0,68	0,67	III	3	0,625 - 0,655
3.	0,69 - 0,71	0,70	III III	10	0,625 - 0,685
4.	0,72 - 0,74	0,71	III III III	13	0,685 - 0,715
5.	0,75 - 0,77	0,76	III III	9	0,715 - 0,745
6.	0,78 - 0,80	0,79	III III	10	0,745 - 0,805
7.	0,81 - 0,83	0,82	I	1	0,835 - 0,865



Gambar. 4.3

Grafik Histogram dan Grafik Poligon Variabel Y (Kemampuan Menyimak Cerita)

Berdasarkan grafik di atas terlihat bahwa frekuensi tertinggi terletak pada kelas interval 0,715 - 0,745. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan menyimak cerita berada pada rentangan 0,63 - 0,81 tinggi untuk sebagian responden.

B. Pengujian Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data yang diperoleh dari variabel X dan Y berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak, maka dilakukan uji normalitas (lilliefors). Persyaratan uji normalitas adalah H1 diterima jika L0 hitung lebih besar dari L0 tabel, atau H0 diterima jika L0 hitung lebih kecil dari L0 tabel.

1.1. Variabel X1 (Penggunaan Media Youtube)

Sesuai dengan hasil perhitungan diperoleh L0 hitung sebesar 0,004. Jika dikonsultasikan dengan tabel Liliefors pada taraf signifikansi 0,05 dan N 50 diperoleh L0 tabel 0,0001. Dengan demikian H0 diterima karena L0 hitung lebih kecil dari L0 tabel $0,0001 < 0,125$ (terdapat dalam lampiran 18). Sehingga dapat disimpulkan bahwa data variabel X1 berasal dari populasi berdistribusi normal.

Tabel. 4.4

Hasil Uji Normalitas Variabel X1

n	A	L0 hitung	L0 tabel	Keputusan
50	0,05	0,0001	0,125	H0 diterima

1.2. Variabel X2 (Motivasi Belajar)

Sesuai dengan hasil perhitungan diperoleh L0 hitung sebesar 0,004. Jika dikonsultasikan dengan tabel Liliefors pada taraf signifikansi 0,05 dan N 50 diperoleh L0 tabel 0,001. Dengan demikian H0 diterima karena L0 hitung lebih kecil dari L0 tabel $0,001 < 0,125$ (terdapat dalam lampiran 19). Sehingga dapat disimpulkan bahwa data variabel X2 berasal dari populasi berdistribusi normal.

Tabel. 4.5

Hasil Uji Normalitas Variabel X2

n	α	L0 hitung	L0 tabel	Keputusan
50	0,05	0,001	0,125	H0 diterima

1.3. Variabel Y (Kemampuan Menyimak Cerita)

Setelah dilakukan perhitungan diperoleh L0 hitung sebesar 0,1. Jika dikonsultasikan dengan tabel Liliefors pada taraf signifikansi 0,05 dan N 50 diperoleh L0 tabel 0,125. Dengan demikian H0 diterima karena L0 hitung lebih kecil dari L0 tabel $0,1 < 0,125$ (terdapat dalam lampiran 20). Sehingga dapat disimpulkan bahwa data variabel Y (Kemampuan Menyimak Cerita) berasal dari populasi berdistribusi normal.

Tabel 4. 6

Hasil Uji Normalitas Variabel Y

n	α	L0 hitung	L0 tabel	Keputusan
50	0,05	0,1	0,125	H0 diterima

2. Uji Linieritas

2.1 Uji Linieritas X1 dan Y

Hasil perhitungan diperoleh Fhitung sebesar 95,42. Jika dikonsultasikan dengan F tabel taraf signifikansi 0,05 dengan dk 13, 37 diperoleh F tabel 2,40. Dengan demikian hipotesis model linier diterima H0 karena F tabel lebih kecil dari F hitung $95,42 < 2,40$ (terdapat dalam lampiran 21)

Tabel 4.7
Hasil Uji Linieritas X1 dan Y

n	α	Dk	F hitung	F tabel	Keputusan
50	0,05	13, 37	95,42	2,40	H0 diterima

2.2 Uji Linieritas X2 dan Y

Hasil perhitungan diperoleh Fhitung sebesar 95,42. Jika dikonsultasikan dengan F tabel taraf signifikansi 0,05 dengan dk 13, 37 diperoleh F tabel 2,40. Dengan demikian hipotesis model linier diterima H0 karena F tabel lebih kecil dari F hitung $95,42 < 2,40$ (terdapat dalam lampiran 22)

Tabel 4.8
Hasil Uji Linieritas X2 dan Y

n	α	Dk	F hitung	F tabel	Keputusan
50	0,05	13, 37	95,42	2,40	H0 diterima

C. Pengujian Hipotesis Penelitian

1. Hasil Analisis Data

Dari data yang diperoleh, maka analisis data yang bertujuan untuk mengetahui keberadaan data dalam pengujian hipotesis. Langkah yang ditempuh dalam menganalisis data dilakukan dengan menghubungkan dua jenis skor yaitu efektifitas penggunaan media youtube dengan skor kemampuan menyimak cerita. Rumusan untuk menganalisis data tersebut adalah rumus korelasi product moment.

1.1 Analisis Data X1 dan Y

Jika dikonsultasikan dengan tabel angka kritik r product moment pada taraf signifikansi 0,05 dan N = 50 diperoleh r tabel sebesar 0,297. Dengan demikian r hitung lebih besar dari r tabel $0,729 > 0,297$. Ini berarti terdapat hubungan positif antara variabel X1 dan Y, karena berhasil menolak H0 dan diterima H1. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan efektifitas penggunaan media youtube terhadap kemampuan menyimak cerita melalui hasil tes akhir atau postes.

Tabel 4.9
Hasil Uji Korelasi Product Moment
Data X1 dan Y

N	α	r hitung	r tabel	Keputusan
50	0,05	0,729	0,297	H1 diterima

1.2 Analisis Data X2 dan Y

Jika dikonsultasikan dengan tabel angka kritik r product moment pada taraf signifikansi 0,05 dan N = 50 diperoleh r tabel sebesar 0,297. Dengan demikian r hitung lebih besar dari r tabel $0,782 > 0,297$. Ini berarti terdapat hubungan positif antara variabel X2 dan Y, karena berhasil menolak H0 dan diterima H1. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan efektifitas motivasi belajar tinggi terhadap kemampuan menyimak cerita melalui hasil tes akhir atau postes.

Tabel 4.10
Hasil Uji Korelasi Product Moment
Data X2 dan Y

N	A	r hitung	r tabel	Keputusan
50	0,05	0,782	0,297	H1 diterima

2. Interpretasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh r hitung lebih besar dari r tabel $0,782 > 0,297$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan efektifitas penggunaan media belajar dan motivasi belajar terhadap kemampuan menyimak cerita melalui hasil tes akhir atau postes. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa semakin tinggi skor efektifitas penggunaan media belajar dan motivasi belajar akan diikuti dengan tingginya skor kemampuan menyimak cerita melalui hasil tes akhir atau postes.

Tabel 4.11
Hasil Uji-t Korelasi

N	A	r hitung	r tabel	Keputusan
50	0,05	0,782	0,297	H1 diterima

Penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar dapat mempengaruhi kemampuan menyimak cerita melalui hasil tes akhir atau postes. Dari hasil penelitian maka dapat disimpulkan, terdapat pengaruh yang positif yang signifikan antara efektifitas penggunaan media belajar dan motivasi belajar terhadap kemampuan menyimak cerita melalui hasil tes akhir atau postes.

Dari analisis data X1 dan Y yang diperoleh angka kritik r product moment pada taraf signifikansi 0,05 dan N 50 diperoleh r tabel sebesar 0,297. Dengan demikian r hitung lebih besar dari r tabel $0,729 > 0,297$. Ini berarti terdapat hubungan positif antara variabel X1 dan Y, karena berhasil menolak H0 dan diterima H1. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan efektifitas penggunaan media youtube terhadap kemampuan menyimak cerita melalui hasil tes akhir atau postes.

Analisis data X2 dan Y diperoleh angka kritik r product moment pada taraf signifikansi 0,05 dan N = 50 diperoleh r tabel sebesar 0,297. Dengan demikian r hitung lebih besar dari r tabel $0,782 > 0,297$. Ini berarti terdapat hubungan positif antara variabel X2 dan Y, karena berhasil menolak H0 dan diterima H1. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan efektifitas motivasi belajar terhadap kemampuan menyimak cerita melalui hasil tes akhir atau postes.

4. PENUTUP

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa gerak satu variable akan diikuti oleh variable lainnya, dengan kata lain, apabila efektifitas penggunaan media pembelajaran youtube dan motivasi belajar memiliki skor yang tinggi maka skor kemampuan menyimak cerita melalui hasil tes akhir atau postes siswa akan tinggi pula. Sebaliknya, jika efektifitas penggunaan media belajar youtube dan motivasi belajar rendah, maka kemampuan menyimak cerita akan rendah pula.

Meskipun penelitian ini telah berhasil menguji adanya pengaruh yang positif antara efektifitas penggunaan media belajar youtube dan motivasi belajar terhadap kemampuan menyimak cerita melalui hasil tes akhir atau postes, bukan berarti hanya variabel efektifitas penggunaan media youtube dan motivasi belajar saja yang dapat menentukan kemampuan menyimak cerita melalui hasil tes akhir atau postes. Ada faktor-faktor lainnya yang mungkin dapat menentukan seperti, penggunaan media yang lain, pendekatan pembelajaran ataupun metode pembelajaran sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut. Akan tetapi setidaknya penelitian ini telah berhasil membuktikan secara empiris bahwa efektifitas penggunaan media pembelajaran youtube dan motivasi belajar dapat mempengaruhi kemampuan menyimak cerita melalui hasil tes akhir atau postes siswa kelas IV di SDN Mekarwangi 02 Kabupaten Bekasi.

Penulis berharap penelitian ini dapat meningkatkan hasil kemampuan menyimak cerita siswa kelas IV SD, meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, khususnya pembelajaran menyimak cerita serta dapat meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri siswa untuk menceritakan unsur-unsur intrinsik cerita seperti tokoh dan perwatakannya, tema, amanat, latar waktu dan latar tempat di depan kelas, terciptanya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. selain itu juga dapat membantu guru dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran menyimak, khususnya menyimak cerita, dan meningkatkan kualitas pembelajaran menyimak, terutama pembelajaran menyimak cerita siswa kelas IV SD Negeri Mekarwangi 02 Kabupaten Bekasi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad, 2012. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Amna Emda, 2017. *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*, Lantanida Journal, Vol. 5 No. 2 (2017) 93-196
- Andi Ibrahim, et.al. 2018 *Metodologi Penelitian*. Makasar: Gunadarma Ilmu
- Andiani, 2016. *Peningkatan Kemampuan Menganalisis Unsur Intrinsik Cerpen dengan Model Inside Outside Circle Siswa Kelas XI IPA2 SMA Negeri 1 Polewalimandar*. Jurnal Papatuzdu, Vol. 11, No. 1 Mei 2016
- Aries, Febru, Erna, 2011. *Asesmen dan Evaluasi*. Malang. Aditya Media Publishing

- Denim, Sudarman, 2010. *Media Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik. 2014. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakti
- Jauhari, Heri. 2013 *Terampil Mengarang*. Bandung: Nuansa Cendikia
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia
- Muhadi, Yudhi, 2010. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta: Gaung Persada (GP) Press
- Nani Solihati, Ade Hikmat, dan Yoma Elmikasari, 2017. *Nilai Moral Dalam Antologi Cerpen Filosofi Kopi Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Sastra*, JURNAL KEPENDIDIKAN, Volume 1, Nomor 2.
- Nugiyantoro, Burhan, 2019. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*, Yogyakarta: BPF-UGM
- Santosa, Puji, dkk, 2011. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Shodiq, (2016) *Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. September, 17, 2021 from <http://etheses.uin-malang.ac.id/3303/1/13761026.pdf>
- Tarigan, Henry Guntur, 2014. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Widyantara, IMS & Rasna, IW. 2020. *Penggunaan Media Youtube Sebelum dan Saat Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta Didik*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* 9 (2) 2020:114
- Wiyatmi. 2019. *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher