

**PENGARUH MEDIA *AUDIOVISUAL* BERBASIS FILM  
KARTUN TERHADAP KETERAMPILAN  
BERBICARA SISWA KELAS III  
SDN 109 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh  
Nelsy Yolanda  
NIM 06131281419031  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2018**

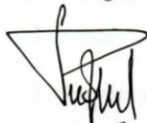
**PENGARUH MEDIA *AUDIOVISUAL* BERBASIS FILM  
KARTUN TERHADAP KETERAMPILAN  
BERBICARA SISWA KELAS III  
SDN 109 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

oleh  
**Nelsy Yolanda**  
**NIM: 06131281419031**  
**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

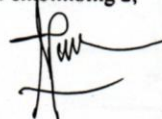
Mengesahkan:

Pembimbing 1,



**Dra. Linda Puspita, M.Pd**  
**NIP 195605151982032002**

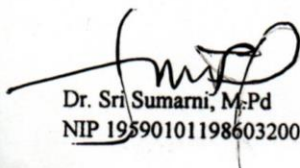
Pembimbing 2,



**Dra. Nuraini Usman, M.Pd**  
**NIP 195702081982032001**

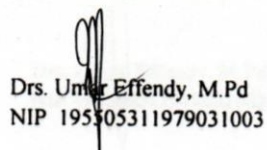
Mengetahui:

Ketua Jurusan,



**Dr. Sri Sumarni, M.Pd**  
**NIP 195901011986032001**

Ketua Program Studi,



**Drs. Umar Effendy, M.Pd**  
**NIP 195505311979031003**

**PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL BERBASIS FILM  
KARTUN TERHADAP KETERAMPILAN  
BERBICARA SISWA KELAS III  
SDN 109 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

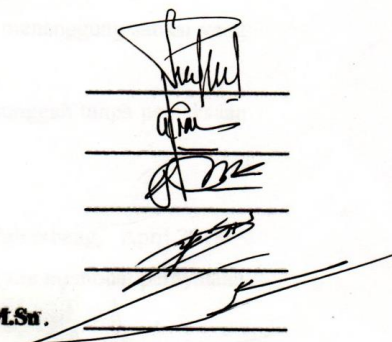
oleh  
**Nelsy Yolanda**  
**NIM: 06131281419031**

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu  
Tanggal : 28 April 2018

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Dra. Linda Puspita, M.Pd.
2. Sekretaris : Dra. Nuraini Usman, M.A.
3. Anggota : Dra. Asnimar, M.Pd.
4. Anggota : Drs. Laihah, M.Pd.
5. Anggota : Dr. Sangkoro Soetopo, M.Pd., M.Sn.



**Palembang, 28 April 2018**  
**Mengetahui,**  
**Ketua Program Studi,**

  
**Dr. Umar Effendy, M.Pd.**  
**NIP 195305311979031003**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nelsy Yolanda

NIM : 06131281419031

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul *"Pengaruh Media Audiovisual Berbasis Film Kartun terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SDN 109 Palembang"* ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, April 2018

Yang membuat pernyataan



Nelsy Yolanda

NIM 06131281419031



## PRAKATA

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Media Audiovisual Berbasis Film Kartun Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SDN 109 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini penulis mendapatkan ilmu dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dra. Linda Puspita, M.Pd dan Ibu Nuraini Usman, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Prof. Sofendi, M.A.Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Ibu Sri Sumarni, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, Bapak Drs. Umar Effendi, M.Pd., ketua program studi Pendidikan guru sekolah dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada Ibu Dra. Asnimar, M.Pd, Drs. Laihat, M.Pd, dan Dr. Sungkowo Soetopo, M.Pd, M.Sn sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga kepada, Prof. Dr. H. Anis Sagaff, MSCE selaku rektor UNSRI, dan seluruh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti perkuliahan.

Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran pengembangan ilmu pengetahuan dan seni.

Palembang, April 2018

Penulis,



Nelsy Yolanda

NIM 06131281419031

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>UCAPAN DAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I</b> <b>PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II</b> <b>KAJIAN PUSTAKA</b> .....	5
2.1 Hakikat Media.....	5
2.1.1 Pengertian Media.....	5
2.1.2 Fungsi dan Manfaat.....	6
2.1.3 Pemilihan Media Pembelajaran.....	7
2.2 Media <i>Audiovisual</i> .....	9
2.2.1 Pengertian <i>Audiovisual</i> .....	9
2.2.2 Keunggulan Media <i>Audiovisual</i> .....	10
2.2.3 Film Sebagai Media <i>Audiovisual</i> dalam Pembelajaran.....	10
2.2.3.1 Pengertian Film.....	10
2.2.3.1 Media Film Animasi (Kartun).....	11
2.3 Keterampilan Berbicara.....	12
2.3.1 Pengertian Berbicara.....	12
2.3.1.1 Tujuan Berbicara.....	12
2.3.1.2 Metode Penyampaian Berbicara.....	12
2.3.2 Bercerita.....	13
2.3.2.1 Jenis Cerita Anak.....	13
2.3.2.2 Unsur Pembangun Cerita Anak.....	13
2.3.2.3 Karakteristik Cerita Anak Sekolah Dasar....	14
2.3.2.4 Tujuan Bercerita.....	15
2.4 Langkah-langkah Pembelajaran.....	16
2.5 Penelitian Relevan.....	17
2.6 Hipotesis Penelitian.....	18
<b>BAB III</b> <b>METODE PENELITIAN</b> .....	19
3.1 Metode Penelitian .....	19

3.2 Variabel Penelitian .....	20
3.3 Populasi dan Sampel .....	20
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian .....	20
3.4.1 Tempat Penelitian .....	21
3.4.2 Waktu Penelitian .....	21
3.5 Prosedur Penelitian .....	21
3.5.1 Persiapan Penelitian.....	21
3.5.2 Pelaksanaan Penelitian .....	22
3.5.3 Penyelesaian Penelitian .....	22
3.6 Hipotesis Statistik.....	22
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.7.1 Teknik Tes.....	23
3.7.2 Teknik Dokumentasi.....	23
3.8 Pengujian Instrumen.....	24
3.8.1 Validitas.....	24
3.8.2 Realibilitas.....	24
3.9 Teknik Analisis Data.....	25
3.9.1 Analisis Data.....	25
3.9.2 Uji Normalitas.....	25
3.9.3 Uji Homogenitas.....	25
3.9.4 Uji Hipotesis.....	26
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>27</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	27
4.1.1 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Penelitian.....	27
4.1.2 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Kelas Eksperimen.....	28
4.1.2.1 <i>Pretest</i> .....	28
4.1.2.2 Perlakuan Pertama.....	29
4.1.2.3 Perlakuan Kedua.....	31
4.1.2.4 <i>Posttest</i> .....	32
4.1.3 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Kelas Kontrol.....	33
4.1.3.1 <i>Pretest</i> .....	33
4.1.3.2 Perlakuan Pertama.....	34
4.1.3.3 Perlakuan Kedua.....	36
4.1.3.4 <i>Posttest</i> .....	38
4.1.4 Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol...	39
4.1.4.1 Analisis Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen....	42
4.1.4.2 Analisis Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	44
4.1.5 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas.....	46
Kontrol.....	48
4.1.5.1 Analisis Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen....	50
4.1.5.2 Analisis Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	52
4.1.6 Deskripsi Data Penelitian .....	52
4.1.6.1 Pengujian Instrumen.....	53
4.1.6.2 Analisis Data.....	53
4.1.6.3 Uji Normalitas.....	53

	4.1.6.4 Uji Homogenitas.....	54
	4.1.6.5 Uji Hipotesis.....	55
	4.2 Pembahasan.....	57
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>62</b>
	5.1 Kesimpulan.....	62
	5.2 Saran.....	62
	DAFTAR PUSTAKA.....	63



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Populasi Penelitian .....	20
Tabel 2 Rencana Perlakuan.....	22
Tabel 3 Rangkuman Data Statistik Nilai Pretest Keterampilan	
Tabel 4 Berbicara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	39
Tabel 5 Daftar Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan kontrol.....	40
Tabel 6 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest kelas eksperimen.....	42
Tabel 7 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest kelas kontrol.....	44
Tabel 8 Rangkuman Data Statistik Nilai Posttest Keterampilan	
Berbicara kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	46
Tabel 9 Daftar Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol....	47
Tabel 10 Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Peserta didik Kelas	
Eksperimen.....	49
Tabel 11 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Peserta didik Kelas	
Kontrol .....	51
Tabel 12 Uji normalitas pretest-posttest kelas eksperimen dan	
kontrol.....	53
Tabel 13 Hasil uji homogenitas pretest.....	54
Tabel 14 hasil uji homogenitas posttest.....	55

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1	Peneliti Memberikan Penjelasan kepada Peserta Didik Kegiatan Pembelajaran Pretest Kelas Eksperimen..... 28
Gambar 2	Peneliti Melakukan Kegiatan Apersepsi pada Perlakuan I Kelas Eksperimen..... 29
Gambar 3	Peserta Didik Menyimak Film Kartun Si Entong pada Perlakuan I..... 30
Gambar 4	Peserta Didik Menyimak Film Kartun Diva Bermain Petak Umpet pada Perlakuan Ke II..... 31
Gambar 5	Peserta Didik Menyimak Film Kartun Si Entong Bermain Layangan Pada Posttest..... 32
Gambar 6	Peneliti Memberikan Penilaian pada Kegiatan Prettest Kelas Kontrol..... 33
Gambar 7	Peneliti Melakukan Apersepsi pada Penelitian..... 34
Gambar 8	Peserta Didik Membaca Teks Cerita Si Entong Pada Penelitian di Kelas Kontrol..... 35
Gambar 9	Peneliti Melakukan Apersepsi Pada di Kelas Kontrol..... 36
Gambar 10	Peserta Didik Mencari Tokoh Karakter, Alur, dan Mengambil Hikmah Dari Cerita Si Diva Di Kelas Kontrol..... 37
Gambar 11	Peserta Didik Membaca Teks Cerita Pada Kegiatan Posttest di Kelas Kontrol..... 38

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	Pedoman Penilaian Kegiatan Peserta Didik ..... 64
Lampiran 2	Lembar Keterampilan Berbicara Peserta Didik..... 66
Lampiran 3	Isi Cerita Film Kartun Dalam Perlakuan I..... 67
Lampiran 4	Isi Cerita Film Kartun Dalam Perlakuan Ii ..... 69
Lampiran 5	Isi Cerita Film Kartun Dalam Perlakuan Posttest ..... 71
Lampiran 6	Realibilitas..... 73
Lampiran 7	Klasifikasi Nilai Observasi Peserta Didik ..... 83
Lampiran 8	Kisi-Kisi Observasi Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran... 87
Lampiran 9	Rubik Observasi ..... 88
Lampiran 10	Daftar Hadir Selama Penelitian Kelas Eksperimen..... 89
Lampiran 11	Daftar Hadir Selama Penelitian Kelas Kontrol ..... 90
Lampiran 12	Daftar Nilai Pretest Eksperimen..... 91
Lampiran 13	Daftar Nilai Pretest Kontrol ..... 93
Lampiran 14	Daftar Nilai Posttest Eksperimen ..... 95
Lampiran 15	Daftar Nilai Posttest Kontrol..... 97
Lampiran 16	Uji Normalitas ..... 99
Lampiran 17	Uji T .....108
Lampiran 18	Daftar Nilai Observasi Kelas Eksperimen Dan Kontrol .....109
Lampiran 19	Rpp Eksperimen .....111
Lampiran 20	Rpp Kontrol .....134
Lampiran 21	Penilaian Posttest Kelas Eksperimen Dan Kontrol .....159
Lampiran 22	Lembar Validasi .....179
Lampiran 23	Usul Judul.....186
Lampiran 24	Surat Keputusan Pembimbing Peneliti.....187
Lampiran 25	Surat Permohonan Penelitian .....189
Lampiran 26	Surat Dinas .....190
Lampiran 27	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian..... 191
Lampiran 28	Kartu bimbingan Skripsi..... 192
Lampiran 29	Bukti Perbaikan Skripsi..... 195
Lampiran 30	Izin Penjilidan..... 196

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media *audiovisual* berbasis film kartun terhadap keterampilan berbicara di kelas III SDN 109 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental Design Experimental* dengan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 38 orang peserta didik kelas eksperimen dan 39 orang peserta didik kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes keterampilan berbicara. Adanya pengaruh media *audiovisual* berbasis film kartun dilihat dari nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen adalah 63,81 dan 75,289 sedangkan nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest* kelas kontrol adalah 59,88 dan 69,83. Kemudian berdasarkan Uji hipotesis diperoleh harga  $t_{tabel} = 1.66543$  sedangkan  $t_{hitung} = 3,617$  dengan taraf signifikan 0,05. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terdapat pengaruh penggunaan media *audiovisual* berbasis film kartun terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas III SDN 109 Palembang.

**Kata-kata kunci:** Pengaruh, media *Audiovisual*, keterampilan berbicara

### ABSTRACT

This study was aim at determining there is any effect of cartoon based *Audiovisual* Media towards the speech Skill On SDN 109 Palembang 3rd grade students. This studies uses *Quasi Experimental Design Experimental* design experimental metod with non equivalent control grup design. The sampel of this studies concict of 38 eksperimen class students and 39 control class students. The effect of cartoon based audiovisual media seen from pretest and posttest mean value of eksperimenal class arre 63,81 and 75,289. While the pretst and posttest mean value of control class are 58,88 and 69,8. From the result of hypothesis test is obtained t tabel value = 1,66543 and t hitung value = 3,617 with significant degree 0,05. Because t hitung value > t tabel so the  $h_0$  is denied and  $h_a$  is accepted. So it can be concluded that there is an effect of cartoon based audiovisual media towards the skills on SDN 109 Palembang 3 grade.

**Keyword :** influence, *Audiovisual* Media, speaking skills.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Amanat yang tertuang dalam undang-undang 1945 pendidikan dasar adalah suatu bentuk upaya mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti yang santun serta mampu menyelesaikan permasalahan di lingkungan sekolah dasar yang merupakan anak usia 7 sampai 13 tahun sebagai pendidikan di tingkat dasar yang dikembangkan sesuai satuan pendidikan. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang tertuang ke dalam tujuan pendidikan nasional dan pendidikan di sekolah dasar yaitu, untuk mewujudkan suasana belajar dan proses kegiatan pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, dalam berbangsa dan bernegara.

Selaras dengan tujuan dari pendidikan nasional wujud pembelajaran mendidik termuat pada kurikulum 2013. Kompetensi pengembangan kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran yaitu menggunakan pendekatan ilmiah (Irawantoro, 2016: 94). Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran tersebut meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan menciptakan suasana belajar yang menarik. Pada kondisi seperti itu maka dalam proses belajar mengajar peserta didik dituntut untuk dapat aktif.

Dalam pembelajaran yang ada di kurikulum 2013, salah satu tema yang ada dalam pembelajaran kelas III sekolah dasar adalah Permainan Tradisional, dengan salah satu sub tema berjudul Permainan Tradisional di Daerahku, dengan muatan mata pelajaran bahasa Indonesia, Matematika, PPKn, SBdP dan PJOK. Pada pelajaran bahasa Indonesia, kompetensi dasar yang hendak dicapai adalah mampu menggali informasi dari teks bacaan serta mendemonstrasikan teks permainan

tradisional. Kedua kompetensi itu dapat dicapai apabila peserta didik memiliki keterampilan menyimak dan berbicara yang baik.

Menurut Santosa (dalam Safitri, 2015: 1075) keterampilan bercerita merupakan keterampilan yang dimana apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca, oleh pencerita diungkapkan secara lisan. Menurut Mutaqqin (2013: 11) bercerita merupakan kegiatan berbicara yang paling sering dilakukan dan bersifat produktif, sedangkan keterampilan bercerita melibatkan pikiran, kesiapan mental, keberanian, dan perkataan yang jelas agar mudah dipahami oleh orang lain. Keterampilan bercerita juga memerlukan pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan berpikir yang memadai. Dalam bercerita juga diperlukan penguasaan tata bahasa agar hubungan antar kata dan kalimat menjadi jelas.

Menurut Tarigan, (2014: 03) untuk melatih keterampilan bercerita yang baik, peserta didik harus mempunyai kemampuan menyimak yang baik, karena mustahil peserta didik dapat menyampaikan cerita Osecara runtun tanpa memiliki kemampuan menyimak yang baik. Sejalan dengan teori model belajar Brunner (dikutip Wiranataputra,2007: 3.13), perolehan pengetahuan merupakan suatu proses interaktif, yang memuat tiga proses yaitu; (1) proses pemerolehan informasi baru, (2) proses menstranformasikan, (3) menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan. Sejalan dengan teori tersebut Dawson mengemukakan, penangkapan suatu informasi akan lebih baik diterima oleh penyimak apabila dibantu oleh media belajar (Tarigan, 2015: 2)

Dampak positif dari penggunaan media pembelajarandalam proses belajar mengajar ialah; (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, (4) objek atau proses yang amat rumit dapat ditampilkan secara konkret, (5) kejadian atau percobaan yang berbahaya, peristiwa alam, proses yang dalam kenyataan memakan waktu yang lama dapat disimulasikan dengan media (Arsyad, 2013:29). Media *audiovisual* juga dapat digunakan untuk menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan-perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau suatu masalah (Sumantri, 2015: 322). Dengan menggunakan media

*audiovisual*, maka penyajian isi pembelajaran kepada anak akan semakin lengkap dan optimal. Guru tidak selalu berperan sebagai penyampai materi karena penyajian materi bisa digantikan oleh media, peran guru bisa beralih sebagai fasilitator belajar, contoh dari media *audiovisual* ini diantaranya program televisi atau video pendidikan/instruksional, program slide suara dan sebagainya. Video pendidikan dapat dikategorikan sebagai film. Dibandingkan dengan media yang lain, film mempunyai kelebihan dalam penerimaan pesan yaitu akan memperoleh tanggapan yang lebih jelas dan tidak mudah dilupakan karena antara melihat dan mendengar dapat dikombinasikan menjadi satu.

Dari uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa dalam suatu pembelajaran sangat diperlukan sebuah media pembelajaran untuk menunjang suatu proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, dan media *audiovisual* berupa film kartun sangat cocok untuk melatih kemampuan menyimak anak dengan stimulasi antara mendengar dan melihat, dengan memiliki keterampilan menyimak yang baik, maka peserta didik mampu memiliki keterampilan berbicara yang baik. Atas dasar tersebut peneliti melakukan penelitian eksperimen dengan menggunakan media *audiovisual* di SD Negeri 109 Palembang. Untuk itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Audiovisual* Berbasis Film Kartun terhadap Keterampilan Berbicara Peserta didik Kelas III SDN 109 Palembang”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh media *audiovisual* berbasis film kartun terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas III SDN 109 Palembang.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan yang telah ditentukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk menentukan pengaruh media *audiovisual* berbasis film kartun terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas III SDN 109 Palembang.



## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat teoritis**

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan pengetahuan guna mewujudkan pendidikan yang lebih baik lagi bagi semua pihak. Serta dijadikan sebagai bahan informasi untuk menjuang penelitian selanjutnya.

### **1.4.2 Manfaat praktis**

- 1) Bagi Guru dapat memunculkan kesadaran guru untuk dapat mengoptimalkan sarana media sarana media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa
- 2) Bagi peserta didik memberikan suatu kemudahan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan dan memberikan pengalaman yang bermakna melalui proses belajar yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran *audiovisual* berbasis film kartun.
- 3) Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan dalam proses pembelajaran dengan membuat pembelajaran yang menarik, menyenangkan, berkesan dan dapat menjadikan peneliti menjadi guru yang profesional dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Indonesia.
- Arsyhar. R.H. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Asrining. (2014). *Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Melalui Pemberian Musik Latar di Kelas III A SD Negeri 02 Wijirejo Pandak Bantul*. UNY: 3(5).
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Herlanti dkk, 2014. *Penggunaan Media Pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri Se-Jakarta Selatan*. *Edusains*. 6(1) : 68-72.
- Irwantoro, dkk. 2016. *Kompetensi Pedagogik*. Cilegon: Genta Group Production.
- Karunia, Ida. 2014. *Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Peserta didik Kelas VA SDN Balas lumpruk No. 434 Surabaya*. 02:02 (3)
- Kurniwati. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Peserta didik Kelas III Jam'iyatul Khair Ciputat Timur*. Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Mahnun, 2012. *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. *Pemikiran Islam*. 37(1): 27-33.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Buku Guru Kelas III Tema Permainan Tradisional*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Buku Peserta didik Kelas III. Permainan Tradisional*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mutaqqin, Firdaus. (2013). *Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Pendekatan SAVI Berbantuan Boneka Tangan Pada Peserta didik Kelas II SDN Karanganyar 01 Semarang*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang

- Ningsih, Suwarti. 2016. *Peningkatan Ketrampilan Berbicara Melalui Metode Berbicara Peserta didik Kelas III SD Negeri 1 Beringin Jaya Kecamatan Bumi Raya Kabupaten Morowali*. Jurnal Kreatif Tadulako Online. 2(4) : 34-37.
- Nurgiyantoro, B. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi Edisi Pertama*, Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Pertiwi,PD., & Yermiandoko, Y. 2015. Pengaruh Media Audio Visual Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peninggalan Sejarah Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar.02(03):2264-2277
- Pribadi. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Pritasari, Retno. 2014. Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar 02:02 (2-4)
- Safitri, A.R. (2015). Pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan bercerita peserta didik kelas IISD Negeri keret krembung sidoarjo. *Jpgsd*. (02): 1703-1713.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyani. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Tarigan. 2014. *Menyimak*. Bandung: Percetakan Angkasa.
- Tarigan. 2015.. *berbicara*. Bandung: Percetakan Angkasa.
- Wijayanti. 2014. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Pedes, Sedayu, Bantul Tahun 2013/2014*. UNY: 3(5).
- Winarni. 2014. *Kajian Sastra Anak*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Winataputra, dkk. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.