

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE GAMBAR* TERHADAP KEMAMPUAN
MENYIMAK TEKS BERITA OLEH SISWA KELAS VII SMP TARBIYAH
ISLAMİYAH MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2017-2018**

SKRIPSI

*Diajukan guna Memenuhi Syarat Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*

Oleh

Rizqi Maulidiyah
NPM.1402040256



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.unesa.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

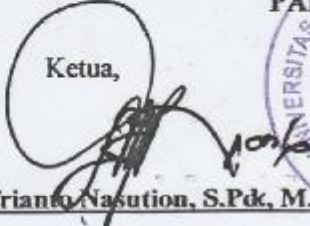


Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, 05 April 2018, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

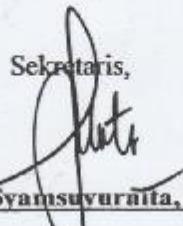
Nama Lengkap : Rizqi Maulidiah
NPM : 1402040256
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Puzzle* Gambar terhadap Kemampuan Menyimak Teks Berita oleh Siswa Kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Medan Tahun Pembelajaran 2017-2018

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)


Ketua,

Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.



Sekretaris,

Dr. Hj. Syamsuvaraita, M.Pd.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Liza Eviyanti, S.Pd., M.Pd.
2. Dr. Charles Butar-Butar, M.Pd.
3. Sri Ramadhani, S.S., M.Hum.

1. _____
2.  _____
3. _____



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Rizqi Maulidiyah

NPM : 1402040256

Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Judul Skripsi : Pengaruh Media *Puzzle* Gambar terhadap Kemampuan Menyimak
Teks Berita oleh Siswa Kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun
Pembelajaran 2017-2018

sudah layak disidangkan.

Medan 26 Maret 2018

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing,

Sri Ramadhani, SS., M.Hum.

Diketahui oleh:

Dekan,

Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.



Ketua Program Studi,

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Lengkap : Rizqi Maulidiyah
NPM : 1402040256
Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Puzzle* Gambar terhadap Kemampuan Menyimak Teks Berita oleh Siswa Kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018

Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
1-Maret-2018	Latar belakang masalah, margin, Daftar isi		<i>IK</i>
5-Maret-2018	Penulisan nama pengarang dalam kutipan, Daftar Pustaka		<i>IK</i>
9-Maret-2018	Margin, kesalahan EYD, Waktu penelitian, kata pengantar, Abstrak - Bab V. Kesimpulan dan saran		<i>IK</i>
12-Maret-2018	ACC SIDANG		<i>IK</i>

Medan, 12 Maret 2018

Diketahui oleh:
Ketua Program Studi,

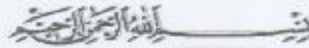
Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

Dosen Pembimbing,

Sri Ramadhani, S.S., M.Hum.



SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Rizqi Maulidiyah
N.P.M : 1402040256
Prog. Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Puzzle* Gambar terhadap Kemampuan Menyimak Teks Berita oleh Siswa Kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul diatas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempah (dibuat) oleh orang lain dan juga tergolong **Plagiat**.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, ³⁰ Januari 2018
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Rizqi Maulidiyah

Diketahui oleh
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dr. Mhd. Isman, M.Hum.

ABSTRAK

Rizqi Maulidiyah, NPM 1402040256. Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Gambar terhadap Kemampuan Menyimak Berita oleh Siswa Kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Gambar terhadap Kemampuan Menyimak Berita oleh Siswa Kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018”. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMP Tarbiyah Islamiyah. Jumlah populasi penelitian ini adalah 70 siswa dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VII-A (35 siswa) dan kelas VII-B (35 siswa). Berdasarkan pengambilan sampel maka ditentukan kelas VII-A yang berjumlah 35 siswa sebagai kelas yang menggunakan media pembelajaran *Puzzle Gambar*, sedangkan kelas VII-B yang berjumlah 35 siswa sebagai kelas yang tanpa menggunakan media *Puzzle Gambar*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes pilihan berganda yaitu menyimak teks berita. Penelitian ini menggunakan uji “*t*hitung”. Pengolahan data dan analisis data dilakukan dengan menggunakan rumus analisis tes. Yaitu untuk mengetahui berapa besar pengaruh media pembelajaran *Puzzle Gambar* terhadap kemampuan menyimak berita oleh siswa kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah. Setelah menghitung dan mengolah data dari penelitian yang dilakukan maka diperoleh nilai rata-rata dari kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle Gambar* adalah 79,71 termasuk dalam kategori baik. Sedangkan tanpa menggunakan media *Puzzle Gambar* nilai rata-rata yang diperoleh adalah 61,85 termasuk dalam kategori cukup. Hasil perhitungan uji hipotesis di atas diperoleh $t_{hitung} = 5,22$ selanjutnya harga *t*hitung ini dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 =$ atau $35 + 35 - 2 = 68$, maka diperoleh $t_{tabel} = 1,668$. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,22 > 1,668$ sehingga alternatif (H_a) pada penelitian ini terbukti kebenarannya diterima. Dapat disimpulkan terdapat Pengaruh signifikan media Pembelajaran terhadap Kemampuan Menyimak Berita oleh Siswa Kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan atas ridho Allah SWT yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan karya ilmiah ini berupa skripsi yang berjudul pengaruh media *Puzzle Gambar* terhadap kemampuan menyimak teks berita oleh Siswa Kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018. Shalawat beriring salam dilimpahkan kepada suri teladan dan pembimbing Rasulullah SAW yang telah membawa umat manusia keluar dari zaman kebodohan ke zaman kecerdasan yang berlandaskan Al-Qur'an dan Sunnah-Nya serta disinari oleh cahaya iman dari Islam. Skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan dalam proses gelar sarjana pendidikan (S-1) pada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Selama menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari banyak mengalami rintangan dan kesulitan yang dihadapi baik dari segi fisik, materi, maupun waktu. Namun, atas izin Allah SWT penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan walaupun jauh dari kesempurnaan. Teristimewa untuk kedua orang tuasayatercinta yang luarbiasa, terima kasih untuk Ayahanda **Sunaryo** dan Ibunda tersayang **Samini**, untuk abang tersayang **Heri Afriansyah AM.Kep**, kakak tersayang **Elly Sunarya AM.Keb**, dan kakak tersayang **Dety Nurhasanah S.Pd**, yang telah memberikan doa, kasih sayang, nasihat, motivasi dan

pengorbanan yang tidak ternilai, kepada penulis. Do'a dan dukungan adalah kekuatan bagiku.

Penulis menyadari, bahwa skripsi ini dapat terselesaikan tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. **Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Bapak Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah bersedia meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis pada akhir persetujuan skripsi ini.
3. **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. **Dr. Mhd. Isman, M.Hum.**, selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia.
5. **Ibu Aisyah Aztry, S.Pd., M.Pd.**, selaku Sekretaris Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia.
6. **Dr. Charles Butar-butar, M.Pd.**, selaku dosen penasihat akademik, yang telah memberikan arahan, nasihat, dan bimbingan dari awal perkuliahan hingga masa perkuliahan berakhir.
7. **Ibu Sri Ramadhani, S.S, M.Hum** dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan, meluangkan waktunya dalam membimbing, serta nasehat yang tidak akan penulis lupakan.

8. **Bapak dan Ibu Dosen** di lingkungan Program Studi Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia yang telah banyak memberikan bimbingan maupun ilmu berharga yang penulis peroleh selama mengikuti perkuliahan.
9. **Pegawai dan staf Biro** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan pelajaran di bangku kuliah.
10. **Bapak Syamsul S.Pd.**, selaku Kepala Sekolah SMP Tarbiyah Islamiyah Kecamatan Hamparan Perak. Terima kasih telah memberi izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
11. **Bapak Aulia Rahman Ismar, S.Pd., M.Psi.**,selaku guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Kecamatan Hamparan Perak, yang telah banyak membantu penulis selama waktu penelitian di kelas sampai masa penelitian berakhir.
12. Sahabat terbaikku (Dwi Risfa Devi, Hetika Sari, Istikomah Nurwahidah, Nia Yunita Lubis) yang telah menjadi sahabat sekaligus keluarga selama perkuliahan.
13. Rekan-rekan seperjuangan Mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia stambuk 2014 khususnya untuk Kelas VIII-C Sore Terima kasih penulis sampaikan untuk kalian semua, atas kerjasama yang kita jalani selama ini dalam menjalani pahit getirnya perkuliahan.
14. Teman-teman seperjuangan kost gang pisang (Winda, Susi, Risda, Juli, Nia, Hunsul, Nisika, Yuni, Ade, Kiki, Mikha, Kak Bani, Kak Riana) yang telah menjadi keluarga kedua.

15. Teman-teman PPL, Try Mulyani, Raya, Uttary Cahya Firdawanti, Khairani Marini, Rina, Eko, Mia, Anindya yang selalu memberikan semangat dan motivasi.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh banyak kekurangannya. Sebagai manusia yang memiliki keterbatasan ilmu pengetahuan tentu jauh dari kesempurnaan dan tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi penyempurnaan skripsi ini selanjutnya. Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pendidikan pada umumnya dan khususnya bagi penulis. Akhir kata, penulis mengucapkan terimah kasih kepada semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu .Semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semua.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatu.

Medan, Maret 2018

RIZQI MAULIDIYAH
NPM. 1402040256

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORETIS	7
A. Kerangka Teoretis.....	7
1. Media Pembelajaran.....	7
1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	7
1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	10
1.3 Manfaat Media Pembelajaran	11

2. Pengertian Media Gambar	12
2.1 Kelebihan Media Gambar	13
2.2 Kelemahan Media Gambar	13
3. Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	14
3.1 Pengertian Media <i>Puzzle</i>	14
3.2 Manfaat Media <i>Puzzle</i>	15
3.3 Cara Bermain Media <i>Puzzle</i>	16
3.4 Kelebihan Media <i>Puzzle</i>	17
3.5 Kekurangan Media <i>Puzzle</i>	17
4. Kemampuan Menyimak	17
4.1 Pengertian Kemampuan Menyimak	17
4.2 Tujuan Menyimak	18
4.3 Tahap-tahap Menyimak	19
4.4 Jenis-jenis Menyimak	21
5. Berita	23
5.1 Pengertian Berita	23
5.2 Unsur-unsur Berita	24
5.3 Klasifikasi Berita.....	26
5.4 Struktur Teks Berita.....	26
5.5 Pengukuran Keterampilan Menyimak Berita.....	27
B. Kerangka Konseptual	28
C. Hipotesis Penelitian.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	30
B. Populasi dan Sampel	31
C. Metode Penelitian	32
D. Variabel Penelitian	35
E. Definisi Operasional.....	36
F. Instrumen Penelitian.....	36
G. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	41
1. Deskripsi Skor Kemampuan Menyimak Teks Berita Dengan Menggunakan Media <i>Puzzle Gambar</i>	47
2. Deskripsi Skor Kemampuan Menyimak Teks Berita Tanpa Menggunakan Media <i>Puzzle Gambar</i>	51
B. Persyaratan Pengujian Hipotesis	57
1. Uji Normalitas Data.....	57
2. Uji Homogenitas.....	61
C. Pengujian Hipotesis	62
D. Kecenderungan Variabel Penelitian	62
E. Diskusi penelitian.....	62
F. Keterbatasan Penelitian	64
BAB V KEIMPULAN DAN SARAN.....	65
A. Kesimpulan.....	65

B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian	30
Tabel 3.2 Jumlah Populasi Siswa	31
Tabel 3.3 Sampel Penelitian Siswa	32
Tabel 3.4 Desain Penelitian <i>Posttest-Only Control Design</i>	33
Tabel 3.5 Langkah-Langkah Pembelajaran Kelas Eksperimen	33
Table 3.6 Langkah-Langkah Pembelajaran Kelas Kontrol	34
Tabel 3.7 Instrumen Penelitian	37
Tabel 3.8 Kategori Penilaian	37
Tabel 4.1 Nilai Menyimak Teks Berita dengan Menggunakan Media <i>Puzzle Gambar</i>	42
Tabel 4.2 Nilai Menyimak Teks Berita dengan Tanpa Menggunakan Media <i>Puzzle Gambar</i>	44
Tabel 4.3 Deskripsi skor Kemampuan Menyimak Teks Berita dengan Menggunakan Media <i>Puzzle Gambar</i>	47
Tabel 4.4 Persentase Peringkat Nilai Kemampuan siswa Menyimak Teks Berita dengan Menggunakan Media <i>Puzzle Gambar</i>	51
Tabel 4.5 Deskripsi skor Kemampuan Menyimak Teks Berita dengan Tanpa Menggunakan Media <i>Puzzle Gambar</i>	52
Tabel 4.6 Persentase Peringkat Nilai Kemampuan Menyimak Teks Berita Tanpa menggunakan Media <i>Puzzle Gambar</i>	55

Tabel 4.7 UjiNormalitas Data Kelompok Eksperimen.....	58
Tabel 4.8 UjiNormalitas Data Kelompok Kontrol	59

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 RPP Kelas Eksperimen	69
Lampiran 2 RPP Kelas Kontrol.....	73
Lampiran 3 Soal Tes Kelas Eksperimen.....	77
Lampiran 4 Soal Tes Kelas Kontrol	86
Lampiran 5 Hasil Tes Kelas Eksperimen.....	96
Lampiran 6 Hasil Tes Kelas Kontrol	123
Lampiran 7 Daftar Hadir Siswa Kelas Eksperimen	153
Lampiran 8 Daftar Hadir Siswa Kelas Kontrol	155
Lampiran 9 K-1	157
Lampiran 10 K-2	158
Lampiran 11 K-3	159
Lampiran 12 Berita Acara Bimbingan Proposal	160
Lampiran 13 Lembar Pengesahan proposal	161
Lampiran 14 Surat Permohonan Seminar Proposal.....	162
Lampiran 15 Berita Acara Seminar Proposal Penguji	163
Lampiran 16 Berita Acara Seminar Proposal Pembimbing	164
Lampiran 17 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	165
Lampiran 18 Surat Keterangan Seminar Proposal	166
Lampiran 19 Permohonan Perubahan Judul Skripsi	167
Lampiran 20 Surat Izin Riset	168
Lampiran 21 Surat Balasan Riset	169

Lampiran 22 Distribusi t_{tabel}	170
Lampiran 23 Distribusi F_{tabel}	175
Lampiran 24 Tabel Luas Wilayah Kurva.....	180
Lampiran 25 Uji Liliefors	185
Lampiran 26 Data Dokumentasi.....	186
Lampiran 27 Daftar Riwayat Hidup	201

PBAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan berbahasa Indonesia meliputi empat jenis keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Berdasarkan aktivitas penggunaannya, keterampilan membaca dan menyimak tergolong keterampilan yang bersifat reseptif, sedangkan keterampilan berbicara dan menulis termasuk keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Keempatnya saling berhubungan dan saling bertautan satu sama lain. Mula-mula pada masa kecil kita belajar *menyimak* bahasa, kemudian *berbicara*; sesudah itu kita *membaca*, dan *menulis*.

Menyimak bermakna *mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi* (Russell & Russell, 1959; Anderson, 1972 : 69). Menyimak dan membaca berhubungan erat karena keduanya merupakan sarana untuk menerima informasi dalam kegiatan komunikasi; perbedaannya terletak dalam hal jenis komunikasi: menyimak berhubungan dengan komunikasi tulis. Dalam hal tujuan, keduanya mengandung persamaan, yaitu memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, memahami makna komunikasi (Tarigan, 1986 : 9-10).

Berita menurut Definisi Tradisional, batas manakah fakta/peristiwa yang mengandung berita, manakah yang bukan. Berita adalah informasi tentang suatu hal yang telah terjadi. Menurut Putra (2006:33), mengemukakan bahwa berita

adalah sesuatu yang baru dipilih oleh wartawan untuk dimuat di dalam surat kabar, sehingga menarik minat bacanya.

Berdasarkan hasil pengamatan penelitian selama mengikuti Program Pengalaman Lapangan (PPL) ditemukan bahwa siswa belum mampu menyimak teks berita hanya dengan tayangan televisi tapi harus dibekali dengan media yang tepat. Menyimak berita termasuk dalam aktivitas pembelajaran yang kurang memuaskan, dalam arti siswa kurang memuaskan hasilnya, dalam arti siswa masih kurang mampu memahami serta kurang mengenai istilah rumus 5W+1H. Karena unsur 5W+1H tidak diperkenalkan dengan cara yang tepat, sehingga siswa kurang mampu dalam mengambil kesimpulan mengenai unsur 5W+1H.

Hal ini terlihat dari hasil nilai rata-rata menulis teks berita 60, sedangkan KKM harus mencapai 75. Di samping itu, hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yunita (2012:16) terhadap kemampuan menyimak teks berita kelas VII SMPN 2 Kalasan Yogyakarta Tahun Pembelajaran 2012-2013. Kemampuan menyimak teks berita siswa juga masih rendah dengan nilai rata-rata 59,2. Begitu juga, oleh Setiawan (2012) terhadap kemampuan menyimak teks berita di SMPN 31 Purworejo Tahun Pembelajaran 2012-2013. Kemampuan menyimak teks berita siswa juga masih rendah dengan nilai rata-rata 55,64. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Damayanti (2009) terhadap kemampuan menyimak teks berita di SMP Negeri 19 Malang Tahun Pembelajaran 2009-2010. Kemampuan menyimak teks berita juga masih rendah dengan nilai rata-rata 45,9.

Pembelajaran di sekolah ini kebanyakan masih memakai teori dan praktiknya hanya sedikit. Oleh sebab itu, porsi pembelajaran yang berhubungan

dengan menyimak berita masih kurang dan harus ditingkatkan. Dengan diantaranya mengajak siswa khususnya kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah untuk menyimak berita berdasarkan unsur-unsur dalam berita tersebut. Banyak kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran menyimak berita yang dibacakan. Kesulitan tersebut antara lain yakni suara model yang terlalu pelan dalam membacakan teks berita, pembacaan teks berita yang terlalu cepat dan kurang memperhatikan aspek nonkebahasaan, seperti tekanan, nada, intonasi, ritme, dan jangkanya suara. Selain itu, kesulitan lain yang dihadapi siswa yakni berupa gangguan dari teman satu kelas, seperti mengajak berbicara atau suara berisik dari teman yang sedang mengobrol, dan gangguan dari luar kelas seperti adanya pengumuman dari pihak sekolah yang akhirnya mengganggu konsentrasi siswa dalam menyimak.

Beberapa permasalahan di atas merupakan alasan yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian. Dari permasalahan yang muncul di lapangan, seorang guru harus segera mengambil tindakan untuk mengatasi segala masalah yang muncul dalam proses menyimak khususnya menyimak berita. Untuk menyikapi permasalahan tersebut perlu disisipi dengan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menyimak. Melalui media tersebut diharapkan adanya peningkatan kualitas dalam proses pembelajaran.

Puzzle menurut Wojowasito dan Poerwadamanita (1980:165) adalah teka-teki berupa gambar yang dapat merangsang anak untuk berpikir. *Puzzle* gambar adalah media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. *Puzzle* dirancang untuk mengajarkan keterampilan seperti

mengenal bentuk, ukuran, jumlah, warna, kesamaan dan perbedaan (Dianne Miller Nielsen, 2008:98).

Dengan media pembelajaran, siswa dapat menerima pesan atau informasi yang terdapat dalam alat dan media yang di gunakan pada saat menyimak tersebut. Media pembelajaran tersebut dalam membantu proses interaksi antara guru dan siswa kegiatan mengajar khususnya pembelajaran menyimak.

Dari uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik menjadikan permasalahan tersebut sebagai topik yang akan diteliti. Adapun judul yang dipilih sesuai dengan permasalahan tersebut, yaitu “ **Pengaruh Media *Puzzle Gambar* terhadap Kemampuan Menyimak Teks berita oleh Siswa Kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka terdapat berbagai masalah yang teridentifikasi oleh peneliti yang tentunya berkaitan dengan topik yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran menyimak berita. Rendahnya kemampuan siswa memahami unsur 5W + 1H dalam menyimak berita. Serta kurangnya kemampuan siswa dalam menyimak berita dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah yang terlalu luas agar penelitian ini terarah. Penelitian ini hanya pada media *Puzzle*

Gambar terhadap kemampuan menyimak teks berita oleh siswa kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018.

D. Rumusan Masalah

Dalam suatu penelitian, rumusan masalah merupakan bagian penting untuk memberikan arah dari suatu penelitian, hal ini juga penting untuk memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data-data yang diperlukan. Dalam hal ini penulis hanya akan meneliti aspek yang dirumuskan dalam rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan menyimak teks berita dengan menggunakan media *puzzle gambar* oleh siswa kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018?
2. Bagaimanakah kemampuan siswa dalam menyimak teks berita tanpa menggunakan media *puzzle gambar* oleh siswa kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *puzzle gambar* terhadap kemampuan menyimak teks berita oleh siswa kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018?

E. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan sudah tentu memiliki suatu tujuan. Sejalan dengsn itu, maka penulis menetapkan tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah kemampuan siswa menyimak teks berita sebelum menggunakan media pembelajaran *puzzle gambar* oleh siswa kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018.
2. Untuk mengetahui kemampuan menyimak teks berita dengan menggunakan media *puzzle gambar* oleh siswa kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018.
3. Untuk mengetahui pengaruh signifikan media *puzzle gambar* terhadap kemampuan menyimak teks berita oleh siswa kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh setelah melakukan penelitian ini adalah:

1. Untuk pendorong peningkatan mutu pembelajaran dalam dunia pendidikan dengan penggunaan media dalam pembelajaran.
2. Sebagai motivasi serta acuan tentang cara belajar yang baik yang mampu mendukung siswa agar lebih aktif dalam proses belajar dan mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa.
3. Untuk memberikan sumbangan pemikiran tentang media pembelajaran *puzzle gambar* sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan mutu pendidikan.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teoretis

Dalam kegiatan penelitian ilmiah, landasan teorretis membuat sebuah teori yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Teori-teori tersebut berguna sebagai landasan pemikiran dan acuan bagi pembahasan dalam penelitian. Mengingat pentingnya hal tersebut, maka dalam penelitian ini, peneliti mengkaji beberapa pendapat ahli yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti.

Kerangka teoretis merupakan pendukung dalam suatu penelitian. Semua uraian atau pembahasan terhadap permasalahan haruslah didukung dengan teori-teori yang kuat. Oleh sebab itu, kerangka teoretis juga merupakan rancangan teori yang berhubungan dengan hakikat suatu penelitian untuk menjelaskan pengertian variabel-variabel yang akan diteliti.

1. Media Pembelajaran

1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2011:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat

siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain telah dikemukakan oleh para ahli yang sebagian di antaranya akan diberikan berikut ini, AECT (*Association of Education and Communication Technology, 1977*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming (dalam Arsyad, 2011:03) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Di samping itu, *mediator* dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantar pesan-pesan pembelajaran.

Heinch, dan kawan-kawan (dalam Arsyad, 2011:04) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antar sumber dan penerima. 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 pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Sejalan dengan batasan ini, Hamidjojo dalam Latuheru (dalam Arsyad, 2011:04) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Kata media pembelajaran digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2011:04) di mana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sementara itu, Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2011:04) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video, camera, video recorder, film slide (gambar bingkai), gambar dan komputer. Dengan kata lain, media adalah koomponen terbang mainan itu juga hasil teknologi; karena itu juga merupakan suatu keterampilan seni (*skill*). Barang kali inilah yang menyebabkan beberapa kalangan lantas membagi pengertian teknologi menjadi dua macam ada yang disebut teknologi tinggi (canggih), ada pula yang disebut teknologi tradisional.

1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2011:16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu, (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris.

1. Fungsi *atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatiakn. Media gambar, khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projector* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.
2. Fungsi *afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengunggah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
3. Fungsi *kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi *kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2011:21) meskipun lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimaannya serta pengintegrasinya ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara pembelajaran berlangsung sebagai berikut:

1. Penyampaian media pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.

2. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media di asosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntunan pesan , daya tarik image yang berubah-ubah, pengumuan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir yangh kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
4. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan dengan adanya media.

2. Pengertian Media Gambar

Di antara media pembelajaran, gambar/foto adalah media paling umum dipakai. Media gambar merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Oleh karena itu, pepatah Cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata. Penggunaan media gambar harus disesuaikan dengan topik yang akan dibahas dalam pembelajaran, sehingga penggunaannya akan lebih efektif dan dapat membantu siswa menerima pelajaran dengan mudah. media gambar ini dapat berupa foto, lukisan/gambar, sketsa (gambar garis). Dengan tujuan untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa.

2.1 Kelebihan Media Gambar

1. Sifatnya konkret; Gambar/ foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
2. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut. Gambar atau foto dapat mengatasi hal tersebut
3. Media gambar /foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto.
4. Foto dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
5. Foto harganya murah dan gampang didapat serta tanpa memerlukan peralatan khusus.

2.2 Kelemahan Media Gambar

1. Gambar/foto hanya menekan persepsi indera mata.
2. Gambar/foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

3. Media Pembelajaran Puzzle

3.1 Pengertian Media Puzzle

Media *Puzzle Picture* merupakan media visual berupa gambar utuh yang dipotong menjadi beberapa bagian. Menurut Cahyo (2012:2) menyatakan bahwa manfaat yang di dapat dari pembelajaran yang menggunakan media *Puzzle* yaitu (1) meningkatkan keterampilan kognitif, (2) meningkatkan keterampilan motorik halus, dan (3) meningkatkan keterampilan sosial

Menurut Sari (dalam Fanky, 2009:24) *puzzle* adalah sebuah permainan untuk menyatukan kepingan pecahan untuk membentuk sebuah gambar yang telah ditentukan. Sedangkan menurut Vita Marta Sari(dalam Stevane (2003:3), mengatakan Suatu puzzle merupakan suatu masalah atau misteri yang dipecahkan dengan kepandaian dan kreativitas. Solusi untuk puzzle mungkin membutuhkan pola yang sudah ada dan menciptakan aturan khusus.

Menurut Danang Sucahyo dan Supriyono (dalam Al-Azizy, 2010:79-80) media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Pemilihan media *puzzle* selain menarik dan dapat memusatkan perhatian siswa, manfaat media *puzzle* adalah dapat melatih nalar atau dapat menggali kreatifitas siswa dalam mengenal jenis-jenis pekerjaan dan dalam pembuatan puisi. Siswa akan lebih mudah untuk mengeluarkan ide-idenya menjadi puisi yang menarik. Manfaat bagi guru dalam penggunaan media *puzzle* adalah suatu tindakan inovasi

baru karena dalam penggunaan media gambar yang disajikan dalam bentuk *puzzle*.

Menurut Sucahyo dan Supriyono (dalam Arsyad, 2013:4), hal-hal yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran yaitu :

- 1) menyiapkan media pembelajaran yaitu media *puzzle* dan alat pendukungnya yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar;
- 2) memberikan lembar observasi proses kegiatan belajar mengajar kepada observer;
- 3) melaksanakan proses belajar mengajar dengan berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun
- 4) menggunakan LKS sebagai pedoman melaksanakan kegiatan pembelajaran;
- 5) memberi bimbingan dan pengarahan pada siswa selama proses belajar mengajar dan kegiatan eksperimen;
- 6) melaksanakan dan memeriksa hasil tes evaluasi.

3.2 Manfaat Media Puzzle

Menurut Yuliana Ayuningtyas (dalam Arsyad, 2007:28-81), Secara umum media pendidikan mempunyai manfaat-manfaat sebagai berikut:

- a. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
- b. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.
- c. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran
- d. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.

- e. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.
- f. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat-manfaat umum media pendidikan dapat diartikan sebagai salah satu pengertian dalam perubahan tingkah laku siswa dalam menerima pelajaran, hingga lebih berkesan bagi pemikiran siswa.

Menurut Tara Delaney (2010:32-34) bermain dengan *puzzle* diperlukan:

1. Gambar yang menarik
2. Gunting
3. Plastik laminating
4. Kantong plastik yang bisa ditutup atau direkatkan.

3.3 Cara Bermain Media *Puzzle*

1. Kumpulkan berbagai gambar menarik yang sudah Anda peroleh dari berbagai sumber, misalnya buku *Wallpaper*, internet, dan lain sebagainya untuk dijadikan sebagai bahan pembuat *puzzle*.
2. Setelah gambar terkumpul semua, pilih beberapa gambar yang sekiranya cocok dijadikan *puzzle* (pastikan gambar tersebut cukup besar).
3. Dan segera potong satu gambar secara keseluruhan.

4. Kemudian gunting sesuai dengan variasi gambar menjadi sebuah potongan-potongan *puzzle* kecil. Untuk menjaga keawetannya, Anda dapat melapisi setiap potongan *puzzle* dengan plastik laminating. Dan *puzzle* pun dapat digunakan.
5. Jika mengalami kesulitan bisa saja memotong gambar dengan ukuran *puzzle* kecil menjadi tiga, empat atau lima bagian saja.

3.4 Kelebihan Media Puzzle

Menurut Irma (2016:2) kelebihan media puzzle :

1. dengan adanya *games puzzle* dapat menarik minat belajar siswa
2. gambar *puzzle* tersebut dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, karena tidak semua objek benda dapat dibawa ke dalam kelas
3. dengan adanya media pembelajaran ini, siswa dapat melihat, mengamati dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan siswa tersebut.

3.5 Kekurangan Media Puzzle

1. Media *puzzle* ini lebih menekankan pada indera penglihatan (visual),
2. Gambar kurang maksimal bila diterapkan dalam kelompok besar.

4. Kemampuan Menyimak

4.1 Pengertian Kemampuan Menyimak

Tarigan (2008:28) “Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau

pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Silalahi (2007:221) “Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan bunyi bahasa dengan penuh perhatian, interpretasi, pemahaman, apresiasi, evaluasi, dan respon”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah mendengarkan apa yang diucapkan orang dengan penuh perhatian disertai pemahaman, apresiasi, interpretasi, reaksi dan evaluasi untuk memperoleh pesan, informasi, menangkap isi dan merespon makna yang terkandung di dalamnya.

4.2 Tujuan Menyimak

Tujuan menyimak menurut Sutari (2010:22-26)

1. Mendapatkan fakta, yaitu kegiatan menyimak dengan tujuan memperoleh fakta diantaranya melalui kegiatan membaca, baik melalui majalah, koran, maupun buku-buku. Selain itu, mendapatkan fakta melalui radio, televisi, pertemuan, menyimak ceramah-ceramah, dan sebagainya.
2. Menganalisis fakta, yaitu proses menaksir kata-kata atau informasi sampai pada tingkat unsur-unsurnya, menaksir sebab-sebab yang terkandung dalam fakta-fakta itu.
3. Mengevaluasi fakta, yaitu penyimak yang kritis akan mempertanyakan hal-hal mengenai nilai fakta-fakta itu, keakuratan

fakta-fakta tersebut. Setelah itu, pada akhirnya penyimak akan memutuskan untuk menerima atau menolak materi simakan itu.

4. Mendapatkan inspirasi, yaitu kita menyimak bukan untuk mendapatkan fakta saja melainkan untuk memperoleh inspirasi. Kita mendengarkan ceramah atau diskusi ilmiah semata-mata untuk mendapatkan inspirasi atau ilham.
5. Mendapatkan hiburan, yaitu dalam kehidupan yang serba kompleks ini kita perlu melepaskan diri dari berbagai tekanan, ketegangan, dan kejenuhan. Kita sering menyimak radio, televisi, film layar lebar antara lain untuk memperoleh hiburan dan mendapatkan kesenangan batin. Karena tujuan menyimak di sini untuk menghibur, maka pembicara harus mampu menciptakan suasana gembira dan tenang.

4.3 Tahap-tahap Menyimak

Menyimak adalah suatu kegiatan yang merupakan suatu proses. Sudah tentu dalam proses ini terdapat tahap-tahap, begitu pula dalam proses menyimak terdapat tahap-tahap antara lain:

1. Tahap mendengarkan; dalam tahap ini kita baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh sang pembicara dalam ujaran atau pembicaraannya. Jadi kita masih berada dalam tahap hearing.
2. Tahap memahami; setelah kita memahami makna ada keinginan bagi kita untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan oleh sang pembicara, maka sampailah kita pada understanding.

3. Tahap menginterpretasi; penyimak yang baik, yang cermat dan teliti, belum puas kalau hanya mendengarkan dan memahami isi ujaran sang pembicara; dia ingin menafsirkan atau menginterpretasikan ide dari setiap butir-butir pendapat yang terdapat dan tersirat dalam ujaran itu; dengan demikian maka sang penyimak telah tiba pada tahap interpreting.
4. Tahap mengevaluasi; setelah memahami serta dapat menafsirkan atau menginterpretasikan isi pembicaraan, sang penyimak pun mulailah menilai atau mengevaluasi pendapat serta gagasan sang pembicara. Dimana keunggulan dan kelemahan, dimana kebaikan dan kekurangan sang pembicara; maka dengan demikian sudah sampai pada tahap evaluating.
5. Tahap menanggapi; merupakan tahap terakhir dalam kegiatan menyimak; sang penyimak menyambut, mencamkan, menyerap serta menerima gagasan atau ide yang dikemukakan oleh sang pembicaranya; sang penyimak pun sampailah pada tahap menanggapi (responding).
6. Tahap-tahap menyimak di atas perlu diperhatikan sebelum pembelajaran menyimak dimulai karena tahap-tahap dalam proses menyimak ini dapat menunjang optimalnya pembelajaran menyimak berita.

4.4 Jenis-jenis menyimak

Secara garis besar Tarigan (2008:22) membagi menyimak menjadi dua jenis yaitu menyimak ekstensif dan menyimak intensif.

1) Menyimak Ekstensif

Menyimak ekstensif adalah proses menyimak yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti menyimak radio, televisi, percakapan orang dipasar, pengumuman, dan sebagainya. Menyimak seperti ini sering pula diartikan sebagai kegiatan menyimak yang berhubungan dengan hal-hal yang umum dan bebas terhadap suatu bahasa. Dalam prosesnya di sekolah tidak perlu langsung di bawah bimbingan guru. Pelaksanaan tidak terlalu dituntut untuk memahami isi bahan simakan. Bahan simakan perlu dipahami secara sepintas, umum, garis besarnya saja atau butir-butir yang panjang saja. Jenis menyimak ekstensif dapat dibagi menjadi empat, yaitu:

a. Menyimak sekunder

Menyimak sekunder adalah jenis mendengarkan secara kebetulan, maksudnya menyimak dilakukan sambil mengerjakan sesuatu.

b. Menyimak estetik

Menyimak estetik penyimak duduk terpaku menikmati suatu pertunjukan misalnya, lakon drama, cerita, puisi, baik secara langsung maupun melalui radio. Secara imajinatif penyimak ikut mengalami, merasakan karakter dari setiap pelaku.

c. Menyimak pasif

Menyimak pasif merupakan penyerapan suatu bahasa tanpa upaya sadar yang biasanya menandai upaya menyimak.

Contoh : tukang ojek yang biasa mengantar turis tidak langsung pandai berkomunikasi menggunakan bahasa asing.

d. Menyimak sosial

Menyimak sosial ini berlangsung dalam situasi sosial, misalnya orang mengobrol, bercengkrama mengenai hal-hal menarik perhatian semua orang dan saling menyimak satu dengan yang lainnya, untuk merespon yang pantas, mengikuti bagian-bagian yang menari dan memperlibatkan perhatian yang wajar terhadap apa yang dikemukakan atau dikatakan orang.

2) Menyimak Intensif

Menyimak intensif adalah kegiatan menyimak dengan penuh perhatian, ketuntuan dan ketelitian sehingga penyimak memahami secara mendalam.

Jenis menyimak seperti ini dibagi atas beberapa jenis, yaitu:

a. Menyimak Kritis

Menyimak dengan cara ini bertujuan untuk memperoleh fakta yang diperlukan. Penyimak menilai gagasan, ide, informasi dari pembicara.

b. Menyimak Introgatif

Menyimak introgatif merupakan kegiatan menyimak yang menuntut konsentrasi dan selektivitas, pemusatan perhatian karena penyimak akan mengajukan pertanyaan setelah selesai menyimak.

c. Menyimak Penyelidikan

Bertujuan untuk menemukan hal-hal baru yang menarik, menemukan informasi tambahan mengenai suatu topik, menemukan isu, pergunjingan atau buah bibir yang menarik.

d. Menyimak Kreatif

Menyimak kreatif mempunyai hubungan erat dengan imajinasi seseorang. Penyimak dapat menangkap makna yang terkandung dalam puisi dengan baik karena ia berimajinasi dan berapresiasi terhadap puisi itu.

e. Menyimak Konstratif

Menyimak Konstratif merupakan kegiatan untuk menelaah pembicaraan/hal yang disimaknya. Hal ini diperlukan konsentrasi penuh dari penyimak agar ide pembicara dapat diterima dengan baik.

f. Menyimak Selektif

Menyimak selektif adalah kegiatan menyimak yang dilakukan dengan menampung aspirasi dari penutur atau pembicara dengan menyeleksi dan membandingkan hasil simakan dengan hal yang relevan.

5. Berita

5.1 Pengertian Berita

Barus (2010:26), “Berita adalah segala laporan mengenai peristiwa, kejadian, gagasan, fakta yang menarik perhatian dan penting untuk disampaikan atau dimuat dalam media massa agar diketahui atau menjadi kesadaran umum”.

Berita menurut Definisi Tradisional, batas manakah fakta/peristiwa yang mengandung berita, manakah yang bukan. Ternyata sulit untuk diambil garis putusnya. Kadangkala, feeling seseorang wartawan harus main, harus jeli. Di

dalam menangkap setiap fakta/peristiwa yang mengandung nilai berita. Bisa saja, fakta dan peristiwa biasa-biasa saja, namun karena kepiawaian wartawan, maka fakta/peristiwa diangkatnya itu mengandung nilai berita. Berita adalah informasi tentang suatu hal yang telah terjadi. Menurut Willard C. Bleyer (dalam Putra, 2006:33), mengemukakan bahwa berita adalah sesuatu yang baru dipilih oleh wartawan untuk dimuat di dalam surat kabar, sehingga menarik minat bacanya. Seorang jurnalistik dari Inggris, Nothclife mengungkapkan bahwa berita adalah peristiwa yang mampu menarik perhatian dan rasa ingin tahu. Berarti Nothclife lebih menekankan pada ketidaklaziman dan keanehan. Pengertian Nothclife ini jelas bisa dibanta dengan contoh yang sangat populer. Seekor anjing menggigit orang, merupakan yang biasa. Akan tetapi, jadi aneh dan tidak lazim kalau seseorang menggigit anjing.

Namun, bagaimana kalau yang digigit anjing itu orang terkenal seperti artis, menteri atau mungkin presiden, jadi menarik bukan? Dengan demikian, muncullah ungkapan bahwa *news is difficult to define, because involves many variabel factors* (berita sulit didefinisikan karena banyak mengandung banyak faktor dan variabel). Dengan demikian, berita lebih mudah dikenali daripada diberikan batasan. Sebagai ilustrasi saja, membuat pengertian tentang berita sama halnya seperti kita mendefinisikan kata makan.

5.2 Unsur-unsur Berita

Seperti halnya dalam satu kesatuan anatomi, maka dalam berita pun ada anatomi, atau unsur-unsur senyawanya. Umumnya, para pakar sepakat bahwa di dalam sebuah berita terdapat 6 unsur, yang disingkat menjadi 5W+1H.

1. What (apa)

Berita yang baik apabila terdapat unsur what, artinya berita tersebut bisa menjawab pertanyaan apa, baik dari apa yang ditulis, tema apa yang akan diangkat, atau hal apa yang akan dibahas dalam berita tersebut.

2. Who (siapa)

Sebuah berita dapat dikatakan yang baik apabila memenuhi unsur who, artinya terdapat keterangan yang faktual dari orang-orang yang terlibat dalam peristiwa.

3. When (kapan)

Sebuah berita bisa dikatakan baik apabila dapat memenuhi unsur when, artinya menyebutkan waktu terjadinya berita.

4. Where (dimana)

Unsur where artinya adanya gambaran tentang tempat kejadian yang lengkap, dimana peristiwa itu terjadi.

5. Why (mengapa)

Unsur why artinya mengapa, mengapa peristiwa itu bisa terjadi.

6. How (bagaimana)

Unsur how artinya bagaimana, dapat menjelaskan bagaimana berita itu terjadi.

Unsur-unsur di atas dapat diterapkan untuk melihat kelengkapan, atau untuk melakukan rekonstruksi sebuah berita. Dengan berpedoman pada contoh ini, dapat diteruskan sejumlah percobaan misalnya dengan merekonstruksi berita

yang dimuat di surat kabar dan majalah. Di dalam menulis berita, bisakah unsur-unsur itu dibolak-balik urutannya? Tentu saja bisa misalnya, manakah yang paling ingin diketahui/menarik bagi pembaca. Apakah apa yang terjadi (Apa)? Ataupun justru siapa yang melakukan (Siapa)?

5.3 Klasifikasi Berita

Sumadira (2005:65) menyatakan berita di klasifikasikan ke dalam dua kategori: berita berat (hard news) dan berita ringan (soft news). Selain itu, berita juga dapat dibedakan menurut lokasi peristiwanya, di tempat terbuka atau di tempat tertutup. Sedangkan berdasarkan sifatnya, berita bisa dipilih menjadi berita diduga dan tak diduga. Selibhnya, berita juga bisa dilihat menurut materi isinya yang beraneka macam.

Berita berat, sesuai dengan namanya, menunjukkan pada peristiwa yang mengguncangkan dan menyita perhatian seperti kebakaran, gempa bumi, dan kerusuhan. Sedangkan berita ringan sesuai dengan namanya, menunjukkan pada peristiwa yang lebih bertumpu pada unsure-unsur ketertarikan manusiawi seperti pesta pernikahan bintang film, atau seminar sehari tentang pernikahan bintang film, atau seks bebas di kalangan remaja.

5.4 Struktur Teks Berita

Teks berita terdiri dari tiga struktur yang saling berkaitan membentuk suatu teks menjadi sebuah kesatuan teks yang utuh. Struktur teks berita sendiri terdiri dari orientasi, peristiwa, dan sumber berita. Untuk mengetahuinya lebih

dalam mengenai struktur tersebut berikut di bawah ini terdapat penjelasan mengenai setiap struktur tersebut.

1. Orientasi berita, berisikan tentang awal atau pembukaan dari suatu kejadian atau peristiwa yang akan diberitakan. Pada bagian ini biasanya berisi tentang penjelasan secara singkat mengenai informasi yang akan diberikan tersebut.
2. Peristiwa, berisikan tentang inti pokok dari permasalahan yang dibahas di dalam berita. Pada bagian ini akan dijelaskan tentang jalannya kejadian dari awal hingga akhir berdasarkan fakta asli.

Sumber berita, berita mengenai asal didapatnya informasi yang diberitakan. Bagian ini bisa terletak di akhir berita namun tidak jarang peletakannya terdapat di dalam berita itu sendiri. Terdapat dua sumber berita yakni, 1) Peristiwa Contohnya yaitu seperti gempa, pertandingan olahraga, banjir, sidang kabinet, tabrakan, konperensi pers, pameran, dan seminar. 2) Manusia Dalam hal ini yang dimaksud adalah pendapat manusia yang dibagi menjadi dua, yakni: a. Pendapat manusia mengenai suatu peristiwa yang disaksikannya. b. Pendapat manusia mengenai sesuatu peristiwa yang tidak disaksikannya.

5.5 Pengukuran Keterampilan Menyimak Berita

Menurut Akhadiah (1988:5), pengukuran adalah proses untuk mendapatkan nilai kuantitatif mengenai tinggi rendahnya pencapaian seseorang dalam suatu tingkah laku tertentu. dengan demikian, hasil pengukuran selalu berbentuk angka Sedangkan Arikunto (2009: 3) mengemukakan bahwa pengukuran adalah perbandingan sesuatu dengan satu ukuran, dalam hal ini

pengukuran bersifat kuantitatif. Alat ukur yang banyak digunakan dalam bidang pendidikan adalah tes.

Tes adalah sejenis alat ukur untuk memperoleh gambaran kuantitatif tentang perilaku seseorang (Akhadiah, 1988:5). Adapun kriteria tes keterampilan menyimak berita adalah sebagai berikut: 1) siswa dapat mengungkapkan apa isi berita dengan lengkap dan tepat. 2) siswa dapat menemukan siapa pelaku dalam berita. 3) dapat mengungkapkan dimana peristiwa berita itu terjadi. 4) dapat mengungkapkan dengan lengkap kapan berita itu terjadi. 5) mampu mengungkapkan mengapa berita itu terjadi dengan tepat dan lengkap. 6) serta mampu mengungkapkan bagaimana berita itu terjadi.

B. Kerangka Konseptual

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Media *Puzzle Picture* merupakan media visual berupa gambar utuh yang dipotong menjadi beberapa bagian. Menurut Ungki Dwi Cahyo(2012:2) menyatakan bahwa manfaat yang di dapat dari pembelajaran yang menggunakan media *Puzzle* yaitu (1) meningkatkan keterampilan kognitif, (2) meningkatkan keterampilan motorik halus, dan (3) meningkatkan keterampilan sosial.

Tarigan (2008:28) “Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau

pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Berita adalah laporan yang berisi suatu peristiwa atau kejadian penting yang menarik orang banyak dan berita itu berisi tentang fakta atau sesuatu yang baru yang dapat dipublikasikan melalui media cetak atau media elektronik.

C. Hipotesis Penelitian

Nazir (2011:151) “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, yang kebenarannya diuji secara empiris”. Hipotesis pada penelitian ini adalah media *Puzzle Gambar* berpengaruh terhadap Kemampuan Menyimak Teks Berita oleh Siswa kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Kecamatan Hampan Perak, yang berlokasi di Jln. Perintis Kemerdekaan Kecamatan Hampan Perak Kabupaten Deli Serdang.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan dari bulan November 2017 sampai April 2018. Adapun waktu penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1

Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Penelitian																							
		November				Desember				Januari				Februari				Maret				April			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal	■	■	■	■																				
2	Bimbingan Proposal								■																
3	Seminar Proposal											■													
4	Perbaikan Proposal											■	■												
5	Surat Izin Penelitian															■	■								
6	Pelaksanaan Penelitian																			■	■	■	■		
7	Analisis Penelitian																							■	
8	Penulisan Skripsi																							■	

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Arikunto (2013:173) “menyatakan populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian”. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018 yang berjumlah 124 orang dengan perincian populasi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2

**Perincian Keadaan Siswa Kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah
Kecamatan Hampan Perak Tahun Pembelajaran 2017-2018**

No	Kelas	Jumlah
1	VII – I	35 Siswa
2	VII – 2	35 Siswa
3	VII – 3	45 Siswa
Jumlah		115 Siswa

2. Sampel

Sampel penelitian adalah sekelompok kecil yang diambil dari populasi. Arikunto (2013:173) “menyatakan bahwa apabila populasinya kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitian ini merupakan penelitian populasi selanjutnya jika jumlah populasinya lebih dari 100 dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih”.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel jika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Tabel 3.3
Populasi dan Sampel penelitian

Kelas	Populasi	sampel
VII-1	35	35
VII-2	35	35
Total	70	70

Maka, sampelnya berjumlah 70 orang. Kelas yang dijadikan sampel adalah kelas VII-A yang terpilih sebagai kelas eksperimen sebanyak 35 orang dan kelas VII-B yang dijadikan sebagai kelas kontrol sebanyak 35 orang.

C. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:107-112) Penelitian ini berupaya untuk mengetahui ada tidaknya kemampuan dalam kemampuan dalam menyimak Teks Berita melalui media *Puzzle Gambar* di dalam sebuah penelitian, metode memegang peranan penting karena berhasil atau tidaknya suatu penelitian sangat ditentukan oleh metode yang digunakan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yaitu metode yang bertujuan untuk melihat apakah ada perbedaan hasil sebagai akibat adanya perbedaan perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dan kontrol. Sedangkan bentuk desain yang digunakan adalah *Posttes – Only Control Design*.

Penelitian ini berupaya untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Media *Puzzle Gambar* terhadap Kemampuan Menyimak Teks Berita. Berikut ini akan dijelaskan rancangan penelitian eksperimen dengan media pembelajaran *Puzzle*

Gambar terhadap kemampuan menyimak teks berita dan tanpa menggunakan media Puzzle gambar terhadap kemampuan menyimak teks berita dari tabel dibawah ini:

Tabel 3.4

Rancangan Penelitian

Kelompok	Kelas	Perlakuan	Postest
Eksperimen	VII-1	X	O ₁
Kontrol	VII-2	-	O ₂

Keterangan :

X : Pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle Gambar*

O₁ : Tes untuk kelas eksperimen.

O₂ : Tes untuk kelas kontrol

Berikut ini akan dijelaskan langkah-langkah pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3.5

Langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen

No	Jenis Kegiatan	Waktu
Kegiatan Awal		10 Menit
1	Peneliti mengucapkan salam.	
2	Peneliti dan siswa berdoa bersama yang dipimpin oleh salah seorang siswa.	
3	Peneliti mengecek kehadiran siswa.	
4	Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.	
Kegiatan Inti		

1	Peneliti terlebih dahulu bertanya mengenai teks berita kepada siswa.	60 Menit
2	Peneliti menjelaskan tentang menyimak berita dan unsur-unsur berita.	
3	Peneliti memberikan contoh berita tentang kecelakaan Kereta Api dengan menggunakan Proyektor.	
4	Siswa merespon pertanyaan yang diberikan oleh Peneliti.	
5	Peneliti menugaskan siswa untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting untuk membantu menyimak teks berita.	
6	Peneliti memegang kumpulan Puzzle dan menunjukan kepada siswa, kumpulan puzzle terdiri dari beberapa berita yakni kebakaran, kebakaran, politik, dan kriminal.	
7	Siswa memperhatikan tentang media Puzzle yang di pegang peneliti.	
8	Peneliti membagi siswa berkelompok dengan berpasangan.	
9	Peneliti memberikan media Puzzle tersebut	
10	Peneliti memberikan tugas salah satu siswa membacakan dan satu lagi menyimak berita secara bergantian dengan menyusun Puzzle gambar sesuai berita.	
11	Setelah selesai, masing-masing siswa menyampaikan hasil simakan beritanya.	
12	Peneliti mengadakan tes.	
Kegiatan Akhir		
1	Peneliti memberi arahan kepada siswa mengumpulkan hasil tes.	10 Menit
2	Peneliti bersama siswa menyimpulkan materi menyimak teks berita.	
3	Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama-sama yang dipimpin oleh salah seorang siswa.	
4	Guru mengucapkan salam.	

Tabel 3.6

Langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol

No	Jenis Kegiatan	Waktu
Kegiatan Awal		
1	Peneliti mengucapkan salam.	10 Menit
2	Peneliti dan siswa berdoa bersama yang dipimpin oleh salah seorang siswa.	
3	Peneliti mengecek kehadiran siswa.	
4	Peneliti menyampaikan materi pembelajaran.	
Kegiatan Inti		60 Menit

1	Peneliti menyajikan materi pembelajaran kepada siswa tentang menyimak teks berita.	
2	Peneliti menjelaskan tentang berita dan unsur unsur berita.	
3	Peneliti memberikan contoh teks berita dengan menggunakan Proyektor.	
4	Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.	
5	Peneliti menugaskan siswa untuk menyampaikan hasil simakan berita sesuai dengan unsur 5W+1H.	
6	Peneliti mengadakan postes.	
Kegiatan Penutup		10 Menit
1	Peneliti mengarahkan siswa untuk mengumpulkan hasil tes.	
2	Guru menyimpulkan hasil pembelajaran.	
3	Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama-sama yang dipimpin oleh salah seorang siswa.	
4	Guru mengucapkan salam.	

D. Variabel Penelitian

Arikunto (2013:161) “mengatakan variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”.

Variabel dalam penelitian ini adalah :

Variabel Bebas (X_1) : Kemampuan menyimak teks berita dengan menggunakan media *Puzzle Gambar* oleh siswa kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018.

Variabel Terikat (X_2) : Kemampuan menyimak teks berita tanpa menggunakan media *Puzzle Gambar* oleh siswa kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018 .

E. Definisi Operasional Penelitian

Definisi operasional adalah definisi yang memberikan arti yang diperlukan untuk mengukur suatu variabel. Agar permasalahan yang akan dibahas lebih jelas serta menghindari terjadinya kesalahpahaman. Maka, perlu dirumuskan definisi operasional variabel penelitian ini yaitu: Pengaruh Media *Puzzle Gambar* terhadap Kemampuan Menyimak Teks Berita.

Pengaruh adalah suatu perbuatan yang timbul berdasarkan perlakuan tertentu yang dapat membentuk karakter atau tingkah laku seseorang. Media *Puzzle Gambar* adalah usaha awal yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran untuk menanamkan rasa percaya diri atau keyakinan pada diri siswa. Kemampuan menyimak teks berita adalah upaya kegiatan menyimak yang dilakukan oleh siswa berdasarkan Media *Puzzle Gambar*.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2013:203), instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, yaitu tes pilihan berganda sesuai teks berita.

Indikator akhir atau inti dalam pembelajaran menyimak teks berita adalah siswa mampu menyimak teks berita dengan urutan yang tepat dan menggunakan ahasa yang efektif. Adapun instrumen penilaian yang digunakan dalam menentukan nilai menyimak teks berita meliputi ketepatan urutan langkah-langkah teks berita, keefektifan kalimat dan kejelasan teks berita.

Tabel 3.7

Kategori Skor Penilaian Menyimak Teks Berita

No	Indikator soal 5W+1H	Nomor Soal
1.	What (Apa)	2, 4, 10
2.	Who (Siapa)	7, 12, 13
3.	Where (Dimana)	5, 11, 16, 18
4.	When (Kapan)	6, 17, 20
5.	Why (Mengapa)	8, 14, 15
6.	How (Bagaimana)	1, 3, 9, 19

Dengan keterangan skor :

$$\text{Skor Ideal} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.8

Kategori Penilaian Keterampilan Menyimak Teks Berita

No	Kategori	Renatang Nilai
1	Sangat baik	85-100
2	Baik	70-84
3	Cukup	60-69
4	Kurang	50-59
5	Sangat kurang	0-49

G. Teknik Analisis Data

Suatu penelitian dilakukan dengan pengumpulan data selanjutnya dianalisis sampai kepada kemampuan atau pemecahan masalah yang menjadi bagian akhir dari penelitian. Untuk melihat pengaruh media pembelajaran *Puzzle*

Gambar yang digunakan dalam kemampuan menyimak teks berita maka perlu dilakukan organisasi pengolahan data. Setelah data terkumpul, peneliti akan mengolah data sebagai berikut:

1. Mencari mean/nilai rata-rata baik untuk hasil tes siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle Gambar* terhadap kemampuan menyimak teks berita maupun hasil tes siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media *Puzzle Gambar* dengan cara menggunakan rumus sebagai berikut :

$$M_x = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M_x = Skor rata – rata

$\sum x$ = Jumlah skor total

N = Jumlah seluruh sampel

2. Mencari standar deviasi dengan rumus sebagai berikut :

$$SD = \sqrt{\frac{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan :

SD = Standar Deviasi

$\sum x^2$ = Jumlah seluruh skor dikuadratkan

N = Jumlah seluruh sampel

3. Mencari Uji Homogenitas

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

$$F_{\text{tabel}} = \frac{dkpembilang}{dkpenyebut}$$

4. Menentukan kemampuan siswa dalam menyimak berita dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle Gambar* dengan standar skor dengan merujuk kriteria penilaian sebagai berikut :

Nilai : 80 – 100 : baik sekali

66 – 79: baik

56 – 65 : cukup

40 – 55: kurang

5. Mencari standar error dengan rumus sebagai berikut:

$$SE_M = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

Keterangan :

SE_M = Besarnya kesesatan mean sampel

SD = Deviasi standar dari sampel yang diteliti

N = Jumlah seluruh sampel

1 = Bilangan konstan

6. Mencari besar perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap kemampuan menyimak teks berita oleh siswa kelas VIII digunakan teknik analisis data dengan uji sebagai berikut :

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan } S^2 = \frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

X_1 = Skor rata-rata (mean variabel 1)

X_2 = Skor rata-rata (mean variabel 2)

- S_1 = Varians kelas eksperimen
 S_2 = Varians kelas kontrol
 N_1 = Jumlah kelas sampel eksperimen
 N_2 = Jumlah sampel kelas kontrol
 N = Jumlah siswa

7. Penguji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis ini dilakukan dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} pada $n = 70$ dengan tingkat kepercayaan $\alpha = 0,05\%$ dengan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, H_a diterima yaitu ada pengaruh media pembelajaran *Puzzle Gambar* terhadap kemampuan menyimak berita. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, H_a ditolak dan H_0 diterima yaitu berarti tidak ada pengaruh media pembelajaran *Puzzle Gambar* terhadap kemampuan menyimak teks berita.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Instrumen pemerolehan data dalam penelitian berupa tes pilihan berganda melalui dua kelas yaitu kelas X_1 yang terdiri dari 35 siswa yang disebut dengan kelas eksperimen serta diberikan tindakan dan kelas X_2 sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 35 siswa. Dengan instrumen tersebut yang diperoleh data untuk variabel X_1 pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle Gambar* terhadap kemampuan menyimak teks berita dan variabel X_2 pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran *Puzzle Gambar* terhadap kemampuan menyimak teks berita.

Segala hal dilakukan peneliti untuk memperoleh hasil penelitian yang maksimal dengan tahapan yang telah direncanakan sebelumnya. Sebelum melakukan penelitian seorang peneliti terlebih dahulu mempersiapkan silabus serta RPP yang sesuai dengan kurikulum SMP Tarbiyah Islamiyah agar peneliti dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan konsep yang telah direncanakan melalui media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Berdasarkan penjelasan di atas maka diperoleh dari rumusan masalah yaitu :

- 1. Bagaimanakah kemampuan menyimak teks berita dengan menggunakan media *Puzzle Gambar* oleh siswa kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018? Sesuai dengan**

tujuan penelitian serta rumusan masalah yang telah diungkapkan sebelumnya dapat dinyatakan bahwa kemampuan menyimak teks berita dengan media pembelajaran *Puzzle Gambar* memperoleh kategori baik. Hal ini diuraikan dalam tabel nilai siswa berikut ini:

Tabel 4.1

Nilai Menyimak Teks Berita dengan Menggunakan Media *Puzzle Gambar*

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian						Jumlah skor	Nilai
		I	II	III	IV	V	VI		
1	Aditya Graha	2	3	2	3	3	2	15	75
2	Adrian Wibowo	3	2	2	2	3	2	14	70
3	Ananda Dwi	2	3	2	3	1	2	13	65
4	Ananda Kartika	2	1	3	3	2	2	13	65
5	Andika Syaputra Agustiar	3	3	2	3	3	3	17	85
6	Amani Ridwan	3	2	3	3	3	2	16	80
7	Bakti Anugrah	3	2	3	3	3	3	17	85
8	Bayu Pratama	2	3	3	3	3	2	17	85
9	Dhabith Auzan	3	3	3	3	3	3	18	90
10	Dwikie Hamdallah P	3	3	3	3	3	3	18	90
11	Dwi Fida Sabrina Lubis	2	2	2	2	3	3	14	70
12	Fatimah Az Zahrah	3	1	3	3	3	3	16	80
13	Fahrid Syahputra	3	3	3	3	3	3	18	90
14	Jepri Dermawan	2	3	2	3	3	3	16	80
15	Messy Deshinta	2	3	4	3	3	4	19	95
16	Muhammad Hafiz	3	3	2	3	3	3	17	85

17	Muhammad Hardiansyah	2	3	3	2	3	2	15	75
18	Muhammad Rakha P	2	2	3	2	3	3	15	75
19	Muhammad Ridho F	2	1	3	3	3	4	16	80
20	Muhammad Syahrul	3	3	1	2	3	3	15	75
21	Muhammad Daffa R	2	3	4	3	3	2	17	85
22	Muhammad Fadli Angga	3	2	2	1	3	2	13	65
23	Muhammad Anggi	3	2	3	3	3	3	17	85
24	Muhammad Dimas Y	3	3	4	2	3	3	18	90
25	Sabil Lillah	2	3	3	3	2	2	15	75
26	Sabrina Nazmi	3	2	2	3	3	3	16	80
27	Safira Rizki	3	3	2	3	3	2	16	80
28	Salima Zarli	3	3	2	2	3	2	15	75
29	Satria Dirgantara	3	3	2	3	3	2	16	80
30	Selamat Indra	3	3	3	3	3	2	17	85
31	Yasser Arapat	3	3	3	3	3	2	17	85
32	Yogi Maulufi	3	3	2	3	3	2	16	80
33	Zellyna Meilisa	2	2	4	3	3	2	16	80
34	Zila Arni	3	3	2	2	3	2	15	75
35	Zulfahmi Tanjung	3	3	4	2	3	2	17	85
	Jumlah								2790

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle Gambar* dianggap sangat berhasil untuk materi menyimak teks berita karena media tersebut dapat memberikan kontribusi yang positif dalam diri siswa, yaitu siswa tidak sulit lagi dalam menyimak sebuah berita.

2. Bagaimanakah kemampuan menyimak teks berita tanpa menggunakan media Puzzle Gambar oleh siswa kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018? Kemampuan menyimak teks berita tanpa menggunakan media Puzzle Gambar hanya mendapatkan kategori cukup. Hal ini dapat diketahui melalui nilai siswa di bawah ini :

Tabel 4.2

Nilai Kemampuan Menyimak Teks Berita tanpa Menggunakan media Puzzle Gambar

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian						Jumlah skor	Nilai
		I	II	III	IV	V	VI		
1	Agung	1	3	2	2	2	2	12	60
2	Agung Satrio	2	2	2	2	3	2	12	60
3	Asmawati	1	2	2	2	2	2	11	55
4	Elmeyda Sentia	2	2	3	2	3	2	14	70
5	Elvander Chow	2	2	2	2	3	2	13	65
6	Elyana Nasution	1	2	1	2	3	2	11	55
7	Ferdy Suganda	1	2	2	2	3	2	12	60
8	Fitri	3	1	2	2	0	2	10	50
9	Halimatun Sakdiah	2	0	2	0	2	3	9	45
10	Halnisa Patricia	2	3	2	2	3	2	14	70
11	Harizky	2	3	2	2	0	2	11	55
12	Icha Aprilia	2	2	3	2	3	2	14	70
13	Khairin Sabrin	2	2	2	2	2	3	13	65

14	Muhammad Alfa Reza	1	3	2	3	3	2	14	70
15	Muhammad Arya	3	1	1	3	2	2	12	60
16	Muhammad Fazar Maulana	1	1	3	2	2	3	12	60
17	Muhammad Hardiansyah	2	1	2	2	1	1	8	40
18	Muhammad Iqbal Tanjung	2	4	1	2	2	2	12	60
19	Mimi Syahfani	2	2	3	2	3	2	14	70
20	Muhammad Bagas	2	2	1	2	0	1	8	40
21	Muhammad Islamadina S	2	1	1	1	2	2	9	45
22	Muhammad Zaky	1	2	2	1	2	2	10	50
23	Nadya	2	2	3	2	2	1	12	60
24	Naina Yasmin	2	2	1	3	2	2	12	60
25	Novita Sari	1	3	3	2	2	2	13	65
26	Nurul Aulia Agustin	1	2	2	2	3	3	14	70
27	Rika Syahputri	2	3	2	2	3	2	14	70
28	Satria Izmi Pohan	1	2	3	2	3	2	13	65
29	Serinawati	2	2	1	2	3	2	12	60
30	Siti Kholizah	2	3	3	2	1	2	13	65
31	Suci Indah Maharani	2	2	3	3	3	3	16	80
32	Suci Ramadhani	0	3	2	1	2	2	10	50
33	Silviana Syahputri	3	3	3	2	3	2	16	80
34	Tasya Safira	1	2	3	2	1	2	11	55
35	Vina Nurhasanah	1	1	2	2	3	2	12	60
	Jumlah								2165

Berdasarkan tabel tersebut dapat ditarik kesimpulan yaitu menyimak teks berita tanpa menggunakan media *Puzzle Gambar* mengakibatkan siswa sedikit mengalami kesulitan dalam menyimak sebuah berita.

3. Apakah ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran *Puzzle Gambar* terhadap kemampuan menyimak teks berita oleh Siswa Kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018?

Melalui penjelasan tersebut dapat disimpulkan hasil rumusan masalah yang ketiga yaitu media pembelajaran *Puzzle* sangat efektif serta terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kegiatan belajar mengajar khususnya pada materi menyimak teks berita.

Untuk itu penulis menggunakan rumus :

$$\frac{8 \quad 8}{\frac{S_1^2}{n_1} \quad \frac{S_2^2}{n_2} \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}$$

Berdasarkan deskripsi data yang telah dikemukakan, berikut ini hipotesis akan diuji.

Berdasarkan data diperoleh :

$$\begin{array}{llll} X_1 = 79,71 & SD = 8,13 & SD^2 = 66,0969 & N = 35 \\ X_2 = 61,85 & SD = 10,26 & SD^2 = 105,2676 & N = 35 \end{array}$$

Dengan menggunakan rumus yang diperoleh:

$$\frac{8 \quad 8}{\frac{S_1^2}{n_1} \quad \frac{S_2^2}{n_2} \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}$$

$$\frac{66,0969}{35} \quad \frac{105,2676}{35} \left(\frac{8,13}{\sqrt{35}} \right) \left(\frac{10,26}{\sqrt{35}} \right)$$

$$\frac{\sum \ddot{W}}{\sum \ddot{W} \left(\frac{8,13}{5,91} \right) \left(\frac{10,26}{5,91} \right)}$$

$$\frac{\sum \ddot{W}}{\sum \ddot{W}}$$

$$\frac{\sum \ddot{W}}{\sum \ddot{W}}$$

$$t_{hitung} = \frac{\ddot{W}}{\ddot{W}}$$

$$t_{hitung} = 5,22$$

Jadi t_{hitung} adalah 5,22

1.1 Deskripsi Skor Kemampuan Menyimak Teks Berita dengan Menggunakan Media *Puzzle Gambar*.

Setelah dilakukan tes menyimak teks berita dengan menggunakan media *Puzzle Gambar* oleh siswa kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3

Nilai Menyimak Teks Berita dengan Menggunakan Media *Puzzle Gambar*

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian						Jumlah skor	Postes	
		I	II	III	IV	V	VI		(X_1)	$(X_1)^2$
1	Aditya Graha	2	3	2	3	3	2	15	75	5625
2	Adrian Wibowo	3	2	2	2	3	2	14	70	4900
3	Ananda Dwi	2	3	2	3	1	2	13	65	4225
4	Ananda Kartika	2	1	3	3	2	2	13	65	4225

5	Andika Syaputra Agustiar	3	3	2	3	3	3	17	85	7225
6	Amani Ridwan	3	2	3	3	3	2	16	80	6400
7	Bakti Anugrah	3	2	3	3	3	3	17	85	7225
8	Bayu Pratama	2	3	3	3	3	2	17	85	7225
9	Dhabith Auzan	3	3	3	3	3	3	18	90	8100
10	Dwikie Hamdallah P	3	3	3	3	3	3	18	90	8100
11	Dwi Fida Sabrina Lubis	2	2	2	2	3	3	14	70	4900
12	Fatimah Az Zahrah	3	1	3	3	3	3	16	80	6400
13	Fahrid Syahputra	3	3	3	3	3	3	18	90	8100
14	Jepri Dermawan	2	3	2	3	3	3	16	80	6400
15	Messy Deshinta	2	3	4	3	3	4	19	95	9025
16	Muhammad Hafiz	3	3	2	3	3	3	17	85	7225
17	Muhammad Hardiansyah	2	3	3	2	3	2	15	75	5625
18	Muhammad Rakha P	2	2	3	2	3	3	15	75	5625
19	Muhammad Ridho F	2	1	3	3	3	4	16	80	6400
20	Muhammad Syahrul	3	3	1	2	3	3	15	75	5625
21	Muhammad Daffa R	2	3	4	3	3	2	17	85	7225
22	Muhammad Fadli Angga	3	2	2	1	3	2	13	65	4225
23	Muhammad Anggi	3	2	3	3	3	3	17	85	7225
24	Muhammad Dimas Y	3	3	4	2	3	3	18	90	8100
25	Sabil Lillah	2	3	3	3	2	2	15	75	5625
26	Sabrina Nazmi	3	2	2	3	3	3	16	80	6400
27	Safira Rizki	3	3	2	3	3	2	16	80	6400
28	Salima Zarli	3	3	2	2	3	2	15	75	5625
29	Satria Dirgantara	3	3	2	3	3	2	16	80	6400
30	Selamat Indra	3	3	3	3	3	2	17	85	7225
31	Yasser Arapat	3	3	3	3	3	2	17	85	7225

32	Yogi Maulufi	3	3	4	3	3	2	18	90	8100
33	Zellyna Meilisa	2	2	4	3	3	2	16	80	6400
34	Zila Arni	3	3	2	2	3	2	15	75	5625
35	Zulfahmi Tanjung	3	3	4	2	3	2	17	85	7225
	Jumlah								2790	224650

Dari tabel di atas, nilai tertinggi siswa menyimak teks berita melalui media

Puzzle Gambar adalah 95 dan yang paling rendah adalah 65.

1.2 Menghitung Mean

Setelah diketahui skor setiap siswa, maka skor tersebut dijumlahkan untuk mean. Dalam hal ini penulis menggunakan rumus yang dikemukakan :

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

$$M_x = \frac{2790}{35}$$

$$M_x = 79,71$$

Berdasarkan perhitungan diatas, dapat diketahui nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah dalam kemampuan menyimak teks berita dengan menggunakan media *Puzzle Gambar* adalah 80.

1.3 Standar Deviasi Kelas Eksperimen

Setelah mean diketahui, maka langkah selanjutnya adalah mencari standar deviasinya. Untuk standar deviasi penulis menggunakan rumus:

$$\frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

$$\begin{array}{r}
 \hline
 \square\square \quad \square\square\square\square\square\square \quad \square\square\square\square \quad \square \\
 \hline
 \square\square \quad \square\square \quad \square \\
 \hline
 \hline
 \square\square\square\square\square\square \quad \square\square\square\square\square\square \\
 \hline
 \square\square\square\square \\
 \hline
 \hline
 \square\square\square\square \\
 \hline
 \square\square\square\square \\
 \hline
 \hline
 \square\square\bar{W}\square
 \end{array}$$

$$SD = 8,13$$

Dari hasil di atas dapat diketahui standar deviasi kelas eksperimen adalah sebesar 8,13.

1.4 Standar Deviasi Error Kelas Eksperimen

Setelah standar deviasi diketahui, maka langkah selanjutnya adalah mencari standar error. Untuk standar error penulis menggunakan rumus:

$$SE_M = \frac{\bar{W}}{\sqrt{n}}$$

$$SE_{M1} = \frac{\bar{W}}{\sqrt{n}}$$

$$SE_{M1} = \frac{\bar{W}}{\sqrt{n}}$$

$$SE_{M1} = \frac{\bar{W}}{\sqrt{n}}$$

$$SE_{M1} = \frac{\bar{W}}{\sqrt{n}}$$

$$SE_{M1} = 1,39$$

Dari hasil di atas dapat diketahui standar error kelas eksperimen adalah sebesar 1,39. Adapun presentase setiap peringkat nilai kemampuan menyimak teks berita dengan menggunakan media *Puzzle Gambar* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Presentase Peringkat Nilai Kemampuan Menyimak Teks Berita dengan
Menggunakan Media *Puzzle Gambar*

Nilai	Jumlah Sampel	Presentase (%)	Kategori
80-100	23	65,72%	Baik sekali
66-79	9	25,71%	Baik
56-65	3	8,57%	Cukup
40-55	-	-	-
30-39	-	-	-
Total	35	100%	-

Berdasarkan tabel di atas, jika dikonversikan dengan peringkat yang dikemukakan Arikunto (2013: 281) yaitu:

Nilai : 80 – 100 :baik sekali

66 – 79: baik

56 – 65 :cukup

40 – 50 :kurang

30 – 39 :gagal

Berdasarkan tabel di atas presentase peringkat nilai pada kelas eksperimen adalah 65,72 % (23 orang) memperoleh kategori baik sekali, 25,71% (9 orang) memperoleh kategori baik, dan 8,57% (3 orang) memperoleh kategori cukup.

2.1 Deskripsi Skor Kemampuan Menyimak Teks Berita tanpa Menggunakan Media *Puzzle Gambar*

Berdasarkan hasil tes kemampuan menyimak teks berita tanpa menggunakan media *Puzzle Gambar* maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.5

**Nilai Kemampuan Menyimak Teks Berita tanpa Menggunakan Media
Puzzle Gambar**

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian						Jumlah skor	Postes	
		I	II	III	IV	V	VI		(X_2)	$(X_2)^2$
1	Agung	1	3	2	2	2	2	12	60	3600
2	Agung Satrio	2	2	2	2	3	2	12	60	3600
3	Asmawati	1	2	2	2	2	2	11	55	3025
4	Elmeyda Sentia	2	2	3	2	3	2	14	70	4900
5	Elvander Chow	2	2	2	2	3	2	13	65	4225
6	Elyana Nasution	1	2	1	2	3	2	11	55	3025
7	Ferdy Suganda	1	2	2	2	3	2	12	60	3600
8	Fitri	3	1	2	2	0	2	10	50	2500
9	Halimatun Sakdiah	2	0	2	0	2	3	9	45	2025
10	Halnisa Patricia	2	3	2	2	3	2	14	70	4900
11	Harizky	2	3	2	2	0	2	11	55	3025
12	Icha Aprilia	2	2	3	2	3	2	14	70	4900
13	Khairin Sabrin	2	2	2	2	2	3	13	65	4225
14	Muhammad Alfa Reza	1	3	2	3	3	2	14	70	4900
15	Muhammad Arya	3	1	1	3	2	2	12	60	3600
16	Muhammad Fazar M	1	1	3	2	2	3	12	60	3600
17	Muhammad Hardiansyah	2	1	2	2	1	1	8	40	1600
18	Muhammad Iqbal Tanjung	2	4	1	2	2	2	12	60	3600
19	Mimi Syahfani	2	2	3	2	3	2	14	70	4900
20	Muhammad Bagas	2	2	1	2	0	2	9	45	2025
21	Muhammad Islamadina S	2	1	1	1	2	2	9	45	2025

22	Muhammad Zaky	1	2	2	1	2	2	10	50	2500
23	Nadya	2	2	3	2	2	1	12	60	3600
24	Naina Yasmin	2	2	1	3	2	2	12	60	3600
25	Novita Sari	1	3	3	2	2	2	13	65	4225
26	Nurul Aulia Agustin	1	2	2	2	3	3	14	70	4900
27	Rika Syahputri	2	3	2	2	3	2	14	70	4900
28	Satria Izmi Pohan	1	2	3	2	3	2	13	65	4225
29	Serinawati	2	2	1	2	3	2	12	60	3600
30	Siti Kholizah	2	3	3	2	1	2	13	65	4225
31	Suci Indah Maharani	2	2	3	3	3	3	16	80	6400
32	Suci Ramadhani	0	3	2	1	2	2	10	50	2500
33	Silviana Syahputri	3	3	3	2	3	2	16	80	6400
34	Tasya Safira	1	2	3	2	1	2	11	55	3025
35	Vina Nurhasanah	1	1	2	2	3	2	12	60	3600
Jumlah									2165	137500

Dari tabel diatas, nilai tertinggi siswa tanpa menggunakan media *Puzzle Gambar* adalah 80 dan yang paling rendah 40.

2.1 Menghitung Mean

Setelah diketahui skor mentah setiap siswa di kelas kontrol, maka selanjutnya adalah mencari nilai rata-rata dan standar deviasi. Untuk mencari mean penulis menggunakan rumus:

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

$$SE_M = \frac{\bar{W}}{\sqrt{N}}$$

$$SE_{M2} = \frac{\bar{W}}{\sqrt{N}}$$

$$SE_{M2} = \frac{\bar{W}}{\sqrt{N}}$$

$$SE_{M2} = \frac{\bar{W}}{\sqrt{N}}$$

$$SE_{M2} = \frac{\bar{W}}{\sqrt{N}}$$

$$SE_{M2} = 1,76$$

Dari hasil di atas dapat diketahui standar error kelas eksperimen adalah sebesar 1,76. Adapun presentase setiap peringkat nilai kemampuan menyimak teks berita tanpa menggunakan media *Puzzle Gambar* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6

Presentase Peringkat Nilai Kemampuan Menyimak Teks Berita tanpa Menggunakan Media *Puzzle Gambar*

Nilai	Jumlah Sampel	Presentase (%)	Kategori
80-100	2	5,71%	Baik sekali
66-79	7	20,00%	Baik
56-65	19	54,29%	Cukup
40-55	7	20,00%	Kurang
30-39	-	-	-
Total	35	100%	-

Berdasarkan tabel di atas, jika dikonversikan dengan peringkat yang dikemukakan Arikunto (2012: 281) yaitu:

Nilai : 80 – 100 : baik sekali

66 – 79: baik

56 – 65 : cukup

40 – 50 : kurang

30 – 39 : gagal

Berdasarkan tabel di atas, persentase peringkat nilai pada kelas kontrol adalah 5,71% (2 orang) memperoleh kategori baik sekali, 20,00% (7 orang) memperoleh kategori baik, 54,29% (19 orang) memperoleh kategori cukup dan 20,00% (7 orang) memperoleh kategori kurang .

Setelah dilakukan perhitungan skor dan nilai akhir untuk tiap-tiap variabel, selanjutnya dicari pengaruh media pembelajaran *Puzzle Gambar* terhadap kemampuan menyimak teks berita. Dalam hal ini penulis mengadakan perbandingan antara hasil kemampuan menyimak teks berita yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle Gambar* dengan hasil kemampuan menyimak teks berita yang diajarkan tanpa menggunakan media pembelajaran *Puzzle Gambar*.

Untuk itu penulis menggunakan rumus :

$$\frac{8 \square \quad 8 \square}{\frac{S_1^2}{n_1} \quad \frac{S_2^2}{n_2} \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}$$

Berdasarkan deskripsi data yang telah dikemukakan, berikut ini hipotesis akan diuji.

Berdasarkan data diperoleh :

$X_1 = 79,71$ $SD = 8,13$ $SD^2 = 66,0969$ $N = 35$

$X_2 = 61,85$ $SD = 10,26$ $SD^2 = 105,2676$ $N = 35$

Dengan menggunakan rumus yang diperoleh:

$$\frac{8 \quad 8}{\frac{S_1^2}{n_1} \frac{S_2^2}{n_2} \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}$$

$$\frac{\bar{W} \quad \bar{W}}{\frac{66,0969}{35} \frac{105,2676}{35} \left(\frac{8,13}{\sqrt{35}} \right) \left(\frac{10,26}{\sqrt{35}} \right)}$$

$$\frac{\bar{W} \quad \bar{W}}{\bar{W} \quad \bar{W} \left(\frac{8,13}{5,91} \right) \left(\frac{10,26}{5,91} \right)}$$

$$\frac{\bar{W} \quad \bar{W}}{\bar{W} \quad \bar{W} \quad \bar{W}}$$

$$\frac{\bar{W} \quad \bar{W}}{\bar{W} \quad \bar{W}}$$

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\bar{W}}{\bar{W}}$$

$$t_{\text{hitung}} = 5,22$$

Jadi t_{hitung} adalah 5,22

B. Persyaratan Pengujian Hipotesis

Persyaratan pengujian hipotesis ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan berasal dari varians yang homogen, sehingga dilakukan pengujian sebagai berikut:

1. Uji Normalitas Data

Salah satu persyaratan analisis yang harus dipenuhi agar dapat menggunakan statistik parametrik adalah sebaran data setiap variabel penelitian

harus berdistribusi normal. Pengujian normal tidaknya sebaran data dapat dilakukan dengan menggunakan uji liliefors.

a. Uji Normalitas Data untuk Kelompok Media *Puzzle Gambar*

Tabel 4.7
Uji Normalitas Data Kelompok Media *Puzzle Gambar*

Skor	F	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	L=F(Zi)-S(Zi)
95	1	1	1,88	0,9399	0,03	0,9399
90	4	5	1,26	0,8962	0,14	0,7562
85	9	14	0,65	0,7422	0,4	0,3422
80	9	23	0,35	0,6632	0,65	0,0132
75	7	30	-0,57	0,2843	0,85	-0,5657
70	2	32	-1,19	0,1170	0,91	-0,793
65	3	35	-1,81	0,0351	1	-0,9649

$$\begin{aligned}
 L_{\text{tabel}} &= \frac{\bar{W}}{n} \\
 &= \frac{14}{91} \\
 &= \frac{14}{91} \\
 &= 0,146
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel diatas diperoleh harga L_{hitung} =sedangkan dari daftar nilai untuk uji liliefors pada tarif signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 0,146. Dengan demikian diperoleh $L_{\text{hitung}} = 0,0132 < 0,146$ yang berarti data nilai kelompok pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle Gambar* berdistribusi normal.

Pengujian normalitas data kelompok pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle Gambar*, perhitungannya sebagai berikut:

Diketahui :

$$\bar{X} = 79,71 \quad SD = 8,13 \quad N = 35$$

a. Bilangan Baku (Zi)

$$Z_i = \frac{\bar{X} - X}{SD}$$

$$Z_i = \frac{95 - 79,71}{8,13}$$

$$Z_i = 1,88$$

Demikian untuk mencari data Zi selanjutnya

b. Untuk mencari F(Zi) dilihat dari tabel “Tabel Wilayah Luas Di Bawah kurva Normal” : 1,88 dilihat dari tabel = 0,9699

Demikian untuk mencari data F(Zi) selanjutnya.

$$c. S(Z^i) = \frac{F_{kum}}{N} = \frac{2}{35} = 0,057$$

Demikian untuk mencari data S(Zi) selanjutnya.

d. L & : © 3 : ©

$$\frac{L}{N} = \frac{2}{35} = 0,057$$

$$\frac{L}{N} = \frac{2}{35} = 0,057$$

b. Uji Normalitas Data Untuk Kelompok Tanpa Menggunakan Media

Puzzle Gambar

Tabel 4.8

Uji Normalitas Data Kelompok Tanpa Menggunakan Media *Puzzle Gambar*

Skor	F	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	L=F(Zi)-S(Zi)
80	2	2	1,76	0,9608	0,05	0,0108
70	7	9	0,10	0,7852	0,25	0,5352
65	5	14	0,30	0,5438	0,4	0,1438
60	10	24	-0,18	0,4286	0,68	-0,2514

55	4	28	-0,66	0,2546	0,8	-0,5454
50	3	31	-1,15	0,1251	0,88	-0,7549
45	3	34	-1,64	0,0505	0,97	-0,9195
40	1	35	-2,12	0,0170	1	-0,983

$$\begin{aligned}
 L_{\text{tabel}} &= \frac{\bar{W}}{N} \\
 &= \frac{37}{238} \\
 &= \frac{37}{238} \\
 &= 0,149
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel di atas diperoleh harga $L_{\text{hitung}} = -0,164$ sedangkan dari nilai uji liliefors pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 0,149. Dengan demikian diperoleh $L_{\text{hitung}} = 0,1438 < 0,149$ yang berarti data nilai kelompok pembelajaran tanpa media *Puzzle Gambar* berdistribusi normal.

Pengujian normalitas data kelompok pembelajaran tanpa media *Puzzle Gambar*, perhitungannya sebagai berikut:

Diketahui :

$$\bar{X} = 61,85 \quad SD = 10,26 \quad N = 35$$

a. Bilangan Baku (Z_i)

$$\begin{aligned}
 Z_i &= \frac{\bar{X} - X}{SD} \\
 Z_i &= \frac{80 - 61,85}{10,26} \\
 Z_i &= 1,76
 \end{aligned}$$

Demikian untuk mencari data Z_i selanjutnya

- b. Untuk mencari $F(Z_i)$ dilihat dari tabel "Tabel Wilayah Luas Di Bawah kurva Normal" : 1,76 dilihat dari tabel = 0,9608

Demikian untuk mencari data $F(Z_i)$ selanjutnya.

$$c. S(Z^i) = \frac{F_{kum}}{N} = \frac{0,9608}{19} = 0,05$$

Demikian untuk mencari data $S(Z_i)$ selanjutnya.

- d. L & : © 3 : ©

$$\frac{\sum W_i}{N} = \frac{\sum W_i}{N}$$

$$\frac{\sum W_i}{N}$$

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas data yang dilakukan untuk mengetahui sampel yang digunakan dalam penelitian ini, apakah homogen atau tidak dan apakah sampel dipakai dalam penelitian dapat mewakili seluruh populasi yang ada.

Perhitungannya sebagai berikut:

$$X_1 = 79,71 \quad SD = 8,13 \quad SD^2 = 66,0969 \quad N = 35$$

$$X_2 = 61,85 \quad SD = 10,26 \quad SD^2 = 105,2676 \quad N = 35$$

Maka,

$$F_{hitung} = \frac{\sum W_i}{N} = \frac{\sum W_i}{N}$$

$$F_{tabel} = \frac{\sum W_i}{N}$$

Berdasarkan dk pembilang 35-1 dan dk penyebut 35-1 = 34 dapat dilihat dalam F_{tabel} yaitu 1,69. Jadi, $F_{hitung} < F_{tabel}$, yakni , 1,59 < 1,69. Hal ini

membuktikan sampel berasal dari kelompok yang homogen, artinya data yang diperoleh mewakili seluruh populasi.

C. Pengujian Hipotesis

Setelah t_{hitung} diperoleh, selanjutnya dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $dk = N_1 + N_2 - 2 = 68$ didapatkan $t_{tabel} = 1,66$ karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,22 > 1,66$ hal ini berarti kemampuan menyimak teks berita dengan menggunakan media Puzzle Gambar lebih efektif dibandingkan dengan tanpa menggunakan media Puzzle Gambar dalam pembelajaran menyimak teks berita pada siswa kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018 karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan ada pengaruh media *Puzzle Gambar* terhadap kemampuan menyimak teks berita oleh siswa kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) dinyatakan terbukti dan diterima.

D. Kecenderungan Variabel Penelitian

Berdasarkan nilai rata-rata hasil kemampuan menyimak teks berita yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kecenderungan yang sangat jelas yakni di kelas eksperimen yang memiliki peningkatan yaitu kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018 dengan nilai rata-rata 79,71.

E. Diskusi Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini telah diperoleh melalui tes kemampuan menyimak teks berita pada kedua kelompok pembelajaran. Adapun beberapa hasil penelitian dirangkum sebagai berikut.

1. Hasil postes dari kelompok eksperimen dengan menggunakan media Puzzle Gambar memperoleh mean kemampuan menyimak teks berita 79,71 dalam kategori baik, sementara kelompok kontrol tanpa menggunakan media Flashcard 61,85 dalam kategori cukup. Pemerolehan *mean* ini menandakan bahwa kelompok media *Puzzle Gambar* lebih memiliki nilai yang tinggi dibandingkan dengan kelompok tanpa menggunakan media *Puzzle Gambar*.
2. Pengujian normalitas menggunakan uji Lilliefors dihasilkan bahwa daftar populasi berdistribusi normal pada kedua kelas. Kelas yang menggunakan media *Puzzle Gambar*.
3. Pengujian homogenitas menggunakan uji F diperoleh nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ yakni $5,22 < 1,69$. Hal ini membuktikan sampel berasal dari kelompok yang homogen, artinya data yang diperoleh dapat mewakili populasi.
4. Kedua kelas mendapatkan nilai rata-rata yang berbeda. Kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Disimpulkan bahwa siswa yang diajarkan dengan media *Puzzle Gambar* lebih efektif diterapkan, agar adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menyimak teks berita dibandingkan tanpa menggunakan media *Puzzle Gambar*.
5. Media *Puzzle Gambar* lebih efektif digunakan dalam kemampuan menyimak teks berita oleh siswa kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan menggunakan uji "t" yaitu t_{hasil} dikonsultasikan t_{tabel} dan

diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ $5,22 > 1,66$ sehingga alternatif (H_a) pada penelitian ini terbukti kebenarannya dan diterima.

F. Keterbatasan Penelitian

Penulis mengakui bahwa penulisan skripsi ini belum dapat dikatakan sempurna. Pada Umumnya yang menjadi sumber utama dari keterbatasan suatu penelitian adalah sampel dan instrumen yang digunakan. Sebagai peneliti biasa, peneliti tidak terlepas dari kekhilafan disebabkan keterbatasan peneliti memiliki baik secara moral maupun materilmisalnya keterbatasan peneliti dalam pengawasan tes, sehingga kemungkinan adanya siswa yang tidak sungguh-sungguh menyelesaikan soal tes. Dalam menyelesaikan penelitian ini banyak sekali kendala yang dihadapi sejak membuat skripsi, rangkaian pelaksanaan peneliti, dan pengolahan data.

Disamping itu ada keterbatasan lain, yaitu buku panduan. Waktu serta keterbatasan ilmu yang peneliti miliki. Begitu pula keterbatasan tes yang digunakan jika dilihat dalam penggunaan tes tidak semua siswa mengerjakan dengan sungguh-sungguh. Akibat dari beberapa faktor keterbatasan di atas, maka peneliti ini masih banyak kekurangannya. Untuk itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian ini.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan uji statistik pada bab empat, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam menyimak teks berita dengan menggunakan media *Puzzle Gambar* oleh siswa kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun pembelajaran 2017 - 2018 memiliki nilai rata-rata 79,71 (baik) dengan rincian siswa memiliki nilai 80 - 100 (sangat baik) sebanyak 23 siswa (61,85%), siswa yang memiliki nilai 66 – 79 (baik) sebanyak 9 siswa (25,71%), dan siswa yang memiliki nilai 56 – 65 (cukup) sebanyak 3 siswa (8,57%).
2. Kemampuan siswa menulis teks berita tanpa menggunakan media *Puzzle Gambar* oleh siswa kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah 2017-2018 memiliki nilai rata-rata 61,85 yaitu siswa yang memiliki nilai 80 – 100 (sangat baik) sebanyak 2 siswa (5,71%), siswa yang memiliki nilai 66-79 (baik) sebanyak 7 siswa (20,00%), siswa yang memiliki nilai 56-65 (cukup) sebanyak 19 siswa (54,29%) dan siswa yang memiliki nilai 40-45 (kurang) sebanyak 7 siswa (20,00%).
3. Media *Puzzle Gambar* lebih efektif digunakan dalam kemampuan menyimak teks berita oleh siswa kelas VII SMP Tarbiyah Islamiyah Tahun Pembelajaran 2017-2018. Hal ini dibuktikan dengan

perhitungan menggunakan uji “t”, yaitu t_{hasil} dikonsultasikan t_{tabel} dan diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu, $5,22 > 1,66$ sehingga alternatif (H_a) pada penelitian ini terbukti kebenarannya dan diterima.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan dalam hal ini penulis memberikan beberapa saran:

1. Mengingat mean menyimak berita belum maksimal, sebaiknya guru mata pelajaran bahasa Indonesia meningkatkan mutu pelajaran.
2. Kepada Guru Bahasa dan Sastra Indonesia agar lebih memperhatikan tingkat pemahaman dan pengetahuan siswa pada materi yang diajarkan, misalnya pembelajaran menyimak teks berita, guru dapat mempertimbangkan media *Puzzle Gambar* untuk diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pelajaran.
3. Kepada siswa disarankan untuk selalu aktif serta mempunyai semangat yang kuat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas dan mengulang kembali pelajaran-pelajaran yang telah disampaikan oleh guru, sehingga pada tes mendapat hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anindyarini, Atiksh, Yuwono dan Suhartanto. 2008. *Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs Kelas IX*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rienaka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Dedi S. 2012. *EYD Plus*. Jakarta: Lima Adi Sekawan
- Dhawirta, Nurul Silfi. 2016. “*Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Script Terhadap Kemampuan Menyimak Berita Oleh Siswa Kelas VIII Smp Terbuka Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2016-2017*”. *Skripsi*. Medan : Pepustakaan Unimed
- Nazir. 2011. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Putra, R. Masri Sareb. 2006. *Teknik Menulis Berita & Feature*. Medan: PT Indeks Kelompok Gramedia
- Sadiman. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, Vita Marta. 2014. *Efektifitas Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pecahan Sederhana bagi anak Kesulitan Belajar*. E-JUPEKhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus). Vol. 2 Nomor 1 halaman: 216-226 dalam “<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>”, diakses pada tanggal 27 Desember 2017.
- Silalahi, J. 2007. *Keterampilan Menyimak*. Badan Penerbit IKIP Medan.
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharyadi. 2013. “*Peningkatan Kemampuan Menyimak Berita Dengan Media Audio Dan Model Pembelajaran Stratta Pada Siswa Kelas VIII SMP N 13 Purworejo Tahun Ajaran 2012/2013*”. Vol. No. 01/ No. 3/Juni/2013. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Purworejo, diakses pada tanggal 28 Desember 2017.

- Tarigan, Hendri Guntur. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Sucahyo, Danang, dan Supriyono. 2013. *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar*. JPGSD. Vol. 01 Nomor 02, 0-216.