

THE USE OF VISUALIZATION, AUDITORY, KINESTHETIC (VAK) MODEL-BASED MULTIMEDIA FOR STORY LISTENING SKILL ON FIFTH GRADERS OF ELEMENTARY SCHOOL

PEMANFAATAN MULTIMEDIA BERBASIS MODEL VISUALIZATION, AUDITORY, KINESTHETIC (VAK) UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh :

Etika Kusumawarti, Slamet Subiyantoro , Rukayah
Sebelas Maret University, Surakarta, Indonesia

etikakusuma.ek@gmail.com, s.biyantoro@yahoo.co.id , rukayah@staff.uns.ac.id

Abstract. This study aims to find out the improvement of the skills of listening to stories in V graders of elementary school through learning using multimedia-based Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) models. This research is a Classroom Action Research which lasts for three cycles. Each cycle consists of two meetings discussing different stories. The implementation of the action in the form of learning the skills of listening to stories is done collaboratively between researchers and class teachers. Data collection techniques in this study used tests and non-tests. Analysis of the data used is qualitative analysis in the form of critical analysis and quantitative in the form of descriptive comparative. The collected data was then tested for validity using triangulation techniques which included source and technique triangulation. The results of the study showed an increase in the skill of listening to the stories in the fifth grade students of elementary school using multimedia based on the VAK model. Utilizing multimedia based on the VAK model makes learning fun and meaningful because students can use their learning styles and make students more active and innovated in learning.

Keywords: Multimedia storytelling skills, kinesthetic auditory visualization, VAK

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas V sekolah dasar melalui pembelajaran yang menggunakan multimedia berbasis model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang berlangsung selama tiga siklus. Setiap siklus yang terdiri dari dua pertemuan membahas cerita yang berbeda-beda. Pelaksanaan tindakan berupa pembelajaran keterampilan menyimak cerita dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan non tes. Analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif berupa analisis kritis dan kuantitatif berupa deskriptif komparatif. Data yang terkumpul selanjutnya diuji kevalidannya menggunakan teknik triangulasi yang meliputi triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas V sekolah dasar yang menggunakan multimedia berbasis model VAK. Memanfaatkan multimedia berbasis model VAK membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna karena siswa dapat menggunakan gaya belajar yang dimiliki serta membuat siswa lebih aktif dan termitovasi dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Keterampilan menyimak cerita multimedia, , *visualization auditory kinesthetic*, VAK

A. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam berkomunikasi (A. Sirbu, 2015). Bahasa mempunyai peran sentral dalam

perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik, oleh sebab itu keterampilan berbahasa yang baik harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar (N. Hidayah, 2016). Kompetensi berbahasa mencakup empat keterampilan yaitu

keterampilan menyimak/ mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Kenyataan di lapangan, banyak dijumpai siswa yang belum mampu berbahasa dengan baik dan benar. Siswa belum mampu memaknai suatu bahasa sehingga terjadi miskonsepsi terhadap suatu permasalahan dalam pembelajaran. Salah satu aspek yang penting dalam bahasa Indonesia adalah keterampilan mendengarkan atau sering disebut dengan keterampilan menyimak, karena dalam pembelajaran siswa akan dihadapkan dengan berbagai kesibukan yang menuntut keterampilan menyimak.

Berdasarkan studi pendahuluan, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya tentang menyimak, guru belum menggunakan model dan media yang berorientasi pada siswa. Proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Siswa lebih sering menggunakan metode menghafal dari pada memahami. Ada beberapa siswa yang sulit diatur dan kurang memperhatikan guru saat proses belajar mengajar. Selain itu, pembelajaran yang konvensional juga dapat membuat siswa menjadi cepat bosan karena tidak tercipta hubungan yang dinamis antara guru dan siswa atau antara siswa dengan siswa yang lain.

Akibatnya hasil keterampilan siswa dalam menyimak rendah yaitu sebesar 48,83% siswa belum mampu menguasai materi dengan baik. Hal tersebut memperkuat pernyataan model pembelajaran konvensional dan pembelajaran langsung menyebabkan siswa cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran (F.N. Ulfa dkk., 2011).

Pengemasan pembelajaran yang menggunakan model dan media yang mampu menarik minat siswa dan sesuai dengan karakteristik siswa diperlukan untuk meminimalisasi permasalahan yang muncul saat pembelajaran. Multimedia berbasis model *visualization, auditory, kinesthetic (VAK)* di rasa tepat untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan keterampilan menyimak cerita pada siswa.

B. METODE

Keterampilan menyimak merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai siswa. Menyimak adalah proses menerima, membangun makna, dan menanggapi pesan yang disampaikan melalui bahasa lisan (C.D. Bond, 2015). Dengan memiliki keterampilan menyimak yang baik, siswa akan mampu mengolah informasi yang ada. Ketika siswa memahami maksud yang disampaikan dari pengirim (instruktur/komunikator), siswa akan memberikan

respon perilaku yang sesuai. Hal ini berarti dengan memiliki keterampilan menyimak yang efektif, siswa mampu mencerna seluruh informasi yang ia terima dan dapat memberikan respon positif kepada penyampai informasi.

Manusia selalu dihadapkan dengan berbagai kesibukan yang menuntut keterampilan menyimak. Keterampilan menyimak merupakan salah satu keterampilan bahasa pertama yang diperoleh seseorang dalam hidupnya dan yang paling ia gunakan selama sisa hidupnya (M.B. Acat dkk., 2016). Pernyataan itu memberikan arti betapa pentingnya keterampilan menyimak bagi siswa.

Siswa di tingkat sekolah dasar merupakan usia anak yang senang bermain. Mereka senang berkelompok dengan teman-temannya dalam bermain maupun dalam kegiatan pembelajaran. Siswa sekolah dasar akan merasa senang bila ia selalu diikutsertakan dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif dirasa tepat jika diterapkan di tingkat sekolah dasar. sama halnya dengan pernyataan, “*the use of cooperative learning social skills (active listening, happy talk and everyone participating) should be checked throughout the inention,*” maksudnya adalah pembelajaran kooperatif

menggunakan keterampilan sosial yakni mendengarkan secara aktif, senang berbicara, dan semua orang ikut berpartisipasi sehingga meningkatkan prestasi belajar siswa (P.D. Artut, 2009).

Adapun model kooperatif yang sesuai dengan karakter siswa dan materi keterampilan menyimak siswa salah satunya adalah *visualization, auditory, kinesthetic (VAK)*. Model *VAK* merupakan model yang menggabungkan tiga modalitas belajar yaitu belajar dengan melihat (*visual*), belajar dengan mendengar (*auditory*) dan belajar dengan gerak dan emosi (*kinesthetic*) (D.N. Rahmawati dkk., 2017). Pembelajaran akan berlangsung efektif apabila memperhatikan ketiga modelitas tersebut. Pembelajaran menggunakan model *VAK* mementingkan pengalaman langsung dan menyenangkan bagi siswa dengan cara yang mereka sukai. Model pembelajaran *VAK* menjadikan pembelajaran sebagai proses yang cepat dan efektif; model pembelajaran yang menekankan pengalaman langsung para pembelajar (R. Siregar, 2018). Model pembelajaran *VAK* mengasumsikan bahwa pembelajaran akan efektif dengan memperhatikan ketiga hal (visualisasi, auditori, kinestetik). Meskipun kecenderungan seseorang menggunakan satu modalitas saja atau menyukai pembelajaran menggunakan

satu modalitas saja, pembelajaran yang menggunakan lebih banyak modalitas dapat membuat siswa lebih aktif dan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu tentang preferensi gaya belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa siswa yang menguasai tiga modalitas belajar dalam model VAK cenderung lebih aktif berinteraksi dengan siswa lain di kelas (A. Riazi & M.J. Riasati, 2007). VAK juga dapat memicu lebih banyak jalur saraf yang memperkuat belajar siswa (B. De-Porter dkk., 2010).

Selain penerapan model yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa, dalam proses pembelajaran juga dibutuhkan media. Pembelajaran akan efektif apabila guru menggunakan media dibandingkan dengan ceramah (V. Oyedele dkk., 2013). Siswa cenderung memahami konten saat siswa belajar dengan menggunakan media. Media merupakan komponen sumber belajar atau sarana fisik yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar serta dapat bertindak sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar dan memiliki potensi besar sebagai alat instruksional (A. Arsyad, 2010; M.B. Rao, 2014). Penggunaan model pengajaran yang

dilengkapi dengan beragam media sangat penting dalam pembentukan konsep oleh siswa.

Multimedia adalah salah satu jenis media yang tepat diterapkan dalam pembelajaran keterampilan menyimak. Multi berarti banyak, sedangkan media merupakan perantara atau sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Multimedia adalah suatu sistem penyampaian pesan menggunakan berbagai jenis bahan pengajaran yang membentuk suatu unit atau paket, atau dapat dikatakan bahwa multimedia adalah media dan konten yang menggunakan kombinasi berbagai bentuk konten (D. Indriana, 2011; T. Pangaribuan dkk., 2017). Multimedia biasanya mengacu pada kombinasi dari dua atau lebih media komunikasi di bawah kendali pengguna komputer (V. Oyedele dkk., 2013). Multimedia dapat merangsang minat siswa dalam menyimak, karena siswa saat ini lebih menyukai media elektronik sehingga siswa lebih menyukai rangsangan audiovisual. Keterampilan menyimak adalah suatu proses dalam keterampilan berbahasa yang membutuhkan latihan audio/teknologi (M.A. Embi & A.A. Latiff, 2004; Otaibi dkk., 2012).

Multimedia merupakan macam-macam bahan pengajaran yang

membentuk satu unit yang digunakan seseorang untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa informasi. Penggunaan multimedia sangat efektif dalam pembelajaran. Penelitian tentang “*Efficacy Of Multimedia Package In Communicative Skill In English*” menunjukkan bahwa penggunaan multimedia lebih efektif dibandingkan dengan metode mengajar yang konvensional (G. Singaravelu, 2014).

Multimedia yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan menyimak cerita yaitu berupa video pembelajaran, *power point*, dan bermain peran (multimedia interaktif). Multimedia dapat meningkatkan keterampilan menyimak yang difokuskan pada: (a) peran visual dan teks sebagai alat untuk mengatur bahasa dalam teks aural; (b) aspek video motivasi sebagai sebuah keuntungan untuk pembelajaran bahasa; (c) fakta bahwa kombinasi media dapat mencapai target bahasa sehingga mereka dapat memberikan masukan yang penting untuk proses akuisi bahasa; dan (d) lingkungan yang nyaman untuk menggambarkan bagan dan strategi wacana bagi para siswa (C. Meskiil, 1996). Multimedia yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan menyimak dapat berupa video, *power*

point, dan kegiatan bermain peran (multimedia interaktif).

Power point adalah media presentasi pada umumnya dikemas dalam sebuah program komputer yang nantinya disajikan melalui perangkat saji atau biasanya berupa proyektor. Video pembelajaran merupakan media yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam menyimak dan membantu dalam proses pembelajaran, baik diterapkan untuk pembelajaran yang dilaksanakan secara individual, berkelompok, maupun masal. Pemahaman menyimak siswa dapat meningkat secara signifikan setelah belajar dengan video (K. Woottipong, 2014). Bermain peran adalah proses interaksi antara pemain satu dan pemain yang lain dengan mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu (A. Sadiman dkk, 2014). Bermain peran sebagai multimedia interaktif sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita pada siswa (A.T. AMpa, 2015).

Perpaduan model *VAK* dan multimedia dalam pembelajaran menyimak cerita dapat membantu siswa dalam melatih keterampilan menyimak. Dalam hal ini, penerapan model *VAK* dalam pembelajaran materi menyimak cerita, yaitu pada modalitas *visualization* dan *auditory* di padukan dengan media

berupa video pembelajaran dan *power point*, sedangkan modalitas *kinesthetic* dipadukan dengan bermain peran.

Model *VAK* memfasilitasi siswa dalam belajar dengan gaya belajar yang berbeda-beda dan multimedia yang menarik minat belajar siswa dengan langkah-langkah: (1) persiapan, yaitu guru menyiapkan perangkat pembelajaran, mengondisikan kelas, dan memberikan motivasi pada siswa; (2) penyampaian, yaitu guru memberikan apersepsi dengan menggunakan media dan menyampaikan materi; (3) pelatihan, yaitu guru membimbing siswa untuk mengintegrasikan, menyerap pengetahuan dan keterampilan baru melalui diskusi, presentasi serta berbagai cara yang disesuaikan dengan gaya pembelajaran *VAK*; dan (4) penampilan hasil, yaitu siswa menampilkan hasil diskusi kelompok, guru membahas hasil diskusi dan memberikan kesimpulan materi (A. Rustiana dan N. Chalifah, 2013).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa pembelajaran dengan model *VAK* efektif karena siswa dapat belajar sesuai dengan gaya belajar yang mereka miliki. Gaya belajar melalui pembelajaran *VAK* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa secara keseluruhan, meningkatkan motivasi dan efisiensi dan

memungkinkan berkembangnya sikap positif terhadap bahasa yang sedang dipelajari siswa serta memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi bahasa (A.P. Gilakjani dan S.M. Ahmadi, 2011; H.H. Rambe dan Zainuddin, 2014). Selain itu, terdapat penelitian yang menjelaskan bahwa perlu adanya peningkatan kesadaran siswa akan gaya belajar mereka yang bertujuan untuk meningkatkan minat, motivasi, serta rasa tanggung jawab siswa dalam komunitas kelas yang lebih besar. Hal ini juga akan mempengaruhi perubahan afektif dan perubahan tersebut akan mampu menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif (J.M. Reid, 1987).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas V sekolah dasar melalui pembelajaran yang menerapkan multimedia berbasis model *Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK)*.

1. Data

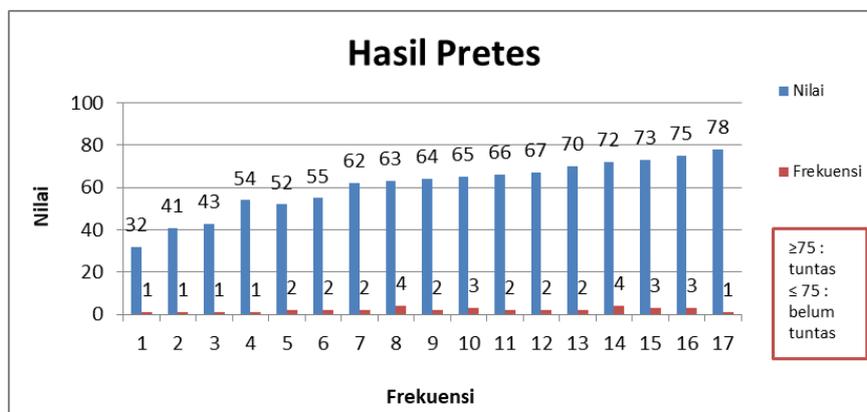
Pada penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan nontes. Peneliti melakukan pengumpulan data melalui tes untuk mengetahui keterampilan menyimak cerita pada siswa yang dilaksanakan di akhir pembelajaran. Selain itu,

peneliti juga melakukan observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan penggunaan multimedia berbasis model *VAK*.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas, dimana guru kelas sebagai pelaksana tindakan dan peneliti

sebagai observer. Alat pengumpulan data pada penelitian ini berupa instrumen tes yaitu lembar evaluasi dan instrumen non tes berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif berupa analisis kritis dan kuantitatif berupa deskriptif komparatif (S. Suwandi, 2011). Data yang diperoleh pada penelitian ini akan diuji kevalidannya dengan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik.



Gambar 1.1 Hasil Pre-test Keterampilan Menyimak Cerita

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Sebelum tindakan dimulai, peneliti melakukan pre-test terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami materi yang berkaitan dengan keterampilan menyimak cerita. Hasil pre-tes yang diperoleh sebagai berikut:

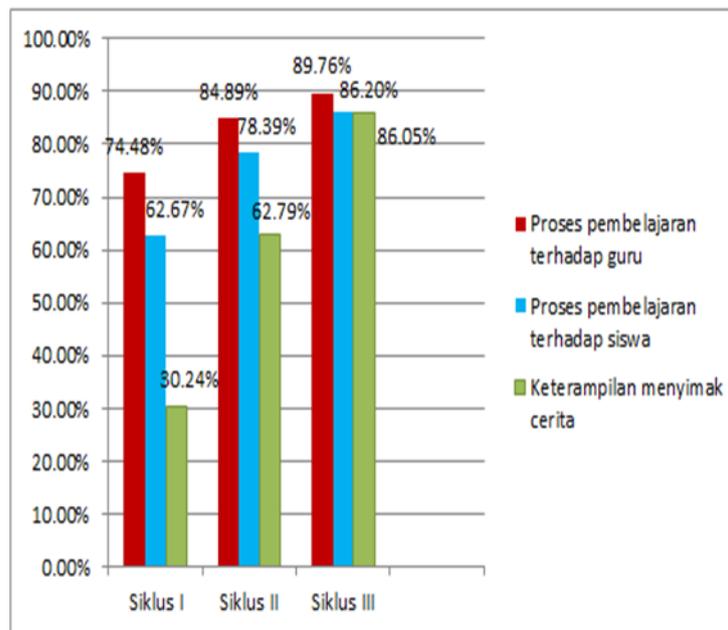
Berdasarkan tabel 4.1, diketahui siswa yang tuntas hanya mencapai 11.11% atau sebanyak 4 siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas mencapai 88.89% atau sebanyak 32 siswa. Selain itu, rata-rata nilai pre-test siswa hanya mencapai 63.61 dengan nilai terendah 32 dan nilai

tertinggi 78. Hal itu tentu masih jauh dari KKM yang ditetapkan, yaitu sebesar 75.

Dari beberapa tinjauan pelaksanaan pembelajaran dan hasil pre-test tersebut, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat kekurangan yang harus diperbaiki dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan

menyimak cerita di kelas V. Oleh karena itu peneliti menerapkan multimedia berbasis VAK untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan siswa dalam menyimak cerita.

Tindakan dilaksanakan selama tiga siklus. Data tindakan yang diperoleh berupa hasil tes dan analisis proses pembelajaran keterampilan



Gambar 1.2 Peningkatan Penerapan Multimedia Berbasis Model *VAK* terhadap Guru dan Siswa, Hasil Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Siklus I, II, II

menyimak cerita yang menerapkan multimedia berbasis model *VAK*, baik dari guru maupun siswa. Pembelajaran keterampilan menyimak cerita dengan multimedia berbasis *VAK* menunjukkan hasil yang selalu meningkat. Berikut akan disajikan

diagram peningkatan serta pembahasannya.

2. Pembahasan

Pembelajaran yang berlangsung yaitu tentang mengidentifikasi unsur-unsur cerita dengan menerapkan multimedia berbasis model *VAK*

melalui langkah persiapan, penyampaian, pelatihan, dan penampilan hasil. Setiap pertemuan di masing-masing siklus menggunakan cerita yang berbeda-beda. Pada siklus I pertemuan pertama cerita yang digunakan berjudul “Bawang Merah dan Bawang Putih”, sedangkan pada siklus I pertemuan kedua yaitu “Malin Kundang”. Hasil observasi terhadap guru di siklus I belum mencapai target. Hasil yang diperoleh adalah 74.48%. Hasil observasi terhadap siswa pada siklus I juga belum mencapai target, yaitu 62.67%. Pada siklus I, pembelajaran sudah menerapkan multimedia berbasis model *VAK*, namun guru belum sepenuhnya melaksanakan langkah pembelajaran sehingga masih terdapat siswa yang pasif dan belum melaksanakan kegiatan bermain peran dengan lancar. Selain kegiatan pembelajaran, hasil keterampilan siswa dalam menyimak cerita juga belum mencapai target yaitu hanya 30.24% dan tentu hasil tersebut masih jauh dari target yang ingin dicapai yaitu 85%. Kegiatan pembelajaran di kelas tidak hanya dipengaruhi oleh siswa, tetapi juga kompetensi guru yang mengajar dan membimbing.

Guru hendaknya menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menyenangkan, dan mampu mengelola kelas supaya proses belajar siswa berada pada tingkat yang optimal (A. Rustiana dan N. Chalifah, 2013). Kemampuan guru untuk menguasai metode yang digunakan dalam pembelajaran juga mempengaruhi lingkungan belajar di kelas. Guru yang mampu menggunakan metode dan teknik pengajaran dengan baik secara aktif menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dan siswa memperoleh lebih banyak kompetensi (M. Gokalp, 2016).

Mengacu pada hasil observasi dan nilai keterampilan menyimak cerita siswa, peneliti dan guru melaksanakan kegiatan refleksi untuk mengkaji kembali kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Peneliti dan guru menemukan kendala yang dapat menghambat proses pembelajaran. Kendala yang muncul pada siklus I yaitu: (1) pembelajaran kurang efektif karena waktu *pretest* dan penyiapan multimedia terlalu lama; (2) siswa kurang aktif untuk bertanya, berpendapat, dan menanggapi hasil diskusi; (3) gangguan pada perangkat

multimedia sehingga siswa merasa kesulitan dalam membuat naskah dialog; (4) rasa canggung dan belum percaya dirinya siswa dalam bermain peran; dan (5) hasil belajar siswa dalam meringkas cerita belum maksimal. Berdasarkan kendala tersebut, solusi yang diterapkan yaitu (1) melaksanakan *pretest* sehari sebelum tindakan dimulai dan menyiapkan multimedia sebelum pembelajaran dimulai; (2) pemberian motivasi oleh guru supaya siswa aktif dalam pembelajaran; (3) memilih perangkat multimedia yang berfungsi dengan baik dan mengeceknya terlebih dahulu sebelum digunakan dalam pembelajaran; (4) pemberian motivasi dan penghargaan pada siswa; dan (5) menceritakan kembali secara singkat cerita yang disimak supaya siswa lebih memahami isi cerita.

Pada siklus II pertemuan pertama, cerita yang digunakan yaitu “Danau Toba” dan pada pertemuan kedua yaitu “Timun Mas”. Hasil yang diperoleh pada observasi terhadap guru yaitu 84.98%, sedangkan hasil observasi terhadap siswa yaitu 78.39%. Meskipun terdapat

peningkatan dari siklus I, namun hasil pada siklus II ini belum mencapai target. Hasil keterampilan menyimak cerita pada siswa juga belum mencapai target, yaitu 62.79%. Pada siklus II sudah mulai terlihat peningkatan pada proses pembelajaran. Peneliti juga menerapkan solusi dari masalah yang muncul pada siklus I. Pada siklus II, guru sudah menggunakan multimedia dengan baik dan mudah dipahami siswa meskipun belum maksimal. serta membimbing siswa dalam berlatih dan memerankan tokoh. Siswa mulai terlihat aktif dan percaya diri dalam bermain peran. Selain itu siswa juga sudah berani bermain peran tanpa naskah. Hal ini menunjukkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sudah baik sehingga berpengaruh pada mutu proses pembelajaran di kelas yang meningkat. Guru yang mampu mengelola pembelajaran dan mengembangkan siswa untuk mengaktualisasikan potensi yang dimiliki dapat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran (A. Hadi dkk., 2016). Selain kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, guru juga sudah memanfaatkan media yang ada dengan baik. Pem-

anfaatan media dengan baik sangat diperlukan karena media dapat bertindak sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar dan memiliki potensi besar sebagai alat instruksional (A. Arsyad, 2010; M.B. Rao, 2014).

Masih terdapat kendala pada siklus II. Kendala yang ditemukan yaitu (1) adanya gangguan pada multimedia; (2) guru lupa menayangkan *power point* sehingga keadaan kelas menjadi kurang kondusif; (3) siswa belum aktif dalam pembelajaran dan kegiatan bermain peran belum maksimal karena siswa masih merasa malu; (4) kesulitan siswa dalam membuat tema; (5) masih terdapat siswa yang belum mencatat kesimpulan. Solusi yang diterapkan dari kendala tersebut yaitu (1) memilih perangkat multimedia yang masih berfungsi dengan baik; (2) koordinasi antara peneliti dan guru sebelum pembelajaran dimulai; (3) pemberian motivasi dan penghargaan kepada siswa; (4) memaksimalkan langkah penyampaian dan lebih menggali pengetahuan siswa seputar tema; dan (5) melaksanakan pengawasan saat siswa mencatat kesimpulan

materi.

Pada siklus III pertemuan pertama cerita yang digunakan yaitu “Legenda Batu Menangis”, sedangkan pada pertemuan kedua yaitu “Cindelas”. Hasil yang diperoleh terhadap observasi guru yaitu 89.76%, sedangkan hasil observasi terhadap siswa yaitu 86.20%. Hasil pada siklus III mengalami peningkatan dari siklus II dan hasil tersebut sudah mencapai indikator kinerja dalam penelitian ini, yaitu 85%. Selain kegiatan guru dan siswa, hasil keterampilan menyimak cerita pada siswa juga meningkat. Hasil yang diperoleh yaitu 86.05% dan hasil tersebut sudah mencapai target. Pada siklus III, semua langkah sudah diterapkan dengan sangat baik sesuai dengan skenario dan RPP. Guru menerapkan upaya perbaikan berdasarkan kendala yang muncul di setiap pertemuan. Siswa juga sudah aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan siswa yang sudah berani menanggapi kegiatan presentasi. Siswa juga sudah memerankan tokoh dengan percaya diri dan ekspresif. Pembelajaran yang telah dilakukan dengan memanfaatkan multimedia yang

meliputi kombinasi peran visual, teks, dan video dapat memotivasi siswa, membuat siswa berperan aktif dalam pembelajaran dan dapat berdampak pada peningkatan proses dan hasil belajar. (A. Junaidu, 2008; C. Meskill, 1996).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan multimedia berbasis model *VAK* dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita pada siswa. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang mengungkapkan bahwa pembelajaran *VAK* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dengan memungkinkan berkembangnya sikap positif terhadap bahasa yang sedang dipelajari siswa [8]. Selain itu, penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pembelajaran (*VAK*) juga menyebutkan bahwa pembelajaran dengan model *VAK* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi kebahasaan (M.B. Rao, 2014). Pernyataan tersebut dibuktikan dengan hasil keterampilan menyimak cerita pada siswa yang selalu mengalami peningkatan dengan menerapkan multimedia berbasis model *VAK* yang

memfasilitasi siswa dengan ketiga modalitas belajar. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia yang terdiri dari peran audio dan teknologi lebih efektif dibandingkan dengan metode belajar yang konvensional (M.A. Embi dan A.A. Latiff, 2004); G. Singaravelu, 2014).

D. KESIMPULAN

Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang paling awal dipelajari. Supaya keterampilan menyimak dapat dikuasai oleh siswa maka diperlukan sebuah media yang berorientasi pada siswa. Multimedia berbasis *visualization, auditory, kinesthetic (VAK)* merupakan salah satu cara yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan menyimak cerita. Penggunaan multimedia yang dipadukan dengan model *VAK* lebih efektif dibandingkan dengan metode mengajar yang konvensional dan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Memanfaatkan multimedia berbasis model *VAK* membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna karena siswa dapat menggunakan gaya belajar yang dimiliki serta membuat siswa lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pema-

hasan, diperoleh simpulan bahwa pemanfaatan multimedia berbasis model *VAK* dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas V sekolah dasar. Sebagai saran dari penelitian ini, sebaiknya sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang memadai supaya proses pembelajaran berjalan dengan maksimal. Selain itu, guru sebagai komponen penting dalam pembelajaran sebaiknya dapat memilih media maupun model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan berorientasi pada siswa disesuaikan dengan tingkat perkembangannya supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Acat, M. B., Demiral, H., & Kaya, M. F. (2016). Measuring Listening Comprehension Skills of %th Grade School Students with the Help of Web Based System. *International Journal of Instruction*. Vol 9, (1), 211-224
- Ampa, A.T. (2015). The Implementation of Interactive Multimedia Learning Material in Teaching Listening Skills. *English Language Teaching*. Vol 8, (12), 56-62
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Artut, P.D. (2009). Experimental Evaluation of The Effects of Cooperative Learning on Kindergarten Children's Mathematics Ability. *International Journal of Education Research*. 1, (48). 370-380
- Bond, C. D. (2015). An Overview of Best Practice to Teach Listening Skills. *International Journal of Listening*. Vol 26, (2), 61-63
- DePorter, B., Reardon, M., & Singer-Nourie, S. (2010). *Quantum Teaching Mempraktikkan Quantum Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.
- Embi, M. A & Latiff, A. A. (2004). Trainees' Perception on E-Learn: A Malaysian based ESL Web Site. *Internet Journal of e-Language Learning & Teaching*, Vol 1, (2), 48-57.
- Gilakjani, A.P dan Ahmadi, S.M. (2011). *The Effect of Visual, Auditory, and Kinaesthetic Learning Styles on Language Teaching*. *International Conference on Social Science and Humanity IPEDR*. Vol.5, 469-472.
- Gokalp, M. (2016). Investigating Classroom Teaching Competencies of Pre service Elementary Mathematics Teachers. *Eurasian Journal of Mathematics, Science & Technology Education*. Vol 12, (3),

- 503-512
- Hadi, A., Nor, B., dan Agustina, M. (2016). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru terhadap Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMAN 1 Danau Panggang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol 4, (1), 1-10
- Hidayah, N. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Garudhawacana
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Junaidu, A. (2008). Effectiveness of Multimedia in Learning & Teaching Data Structure Online. *Turkish Online Journal of Distance Education*. Vol 9, (4), 97-107
- Meskill, C. (1996). "Listening Skills Development Through Multimedia". *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*. Vol 5 (2), 179-201.
- Otaibi, et al. (2012). Effect of Multimedia Activities in Blended Learning on Listening Skills and Satisfaction in a College English Language Course. *Journal of Human Capital Development*. Vol 5, (1), 99-115
- [Oyedele, V., Rwambiwa, J., & Mamvuto, A. (2013). Using Educational Media and Technology in Teaching and Learning Processes: A Case Trainee Teachers at Africa University. *Academic Research International*. Vol 4, (1), 292-300
- Pangaribuan, T, Sinaga, A, & Sipayung, T. K. (2017). The Effectiveness of Multimedia Application on Student Listening Comprehension. *English Language Teaching*. Vol 10 (12), 212-218
- Rahmawati, D. N., Buchori, A., & Hermawan, S.J. (2017). Efektivitas Visualization Auditory Kinesthetic dan Two Stay Two Stray Berbantuan Lectora terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Vol 2 (2), 152-163
- Rambe, H.H., Zainuddin. (2014). The Effect of using Visual, Auditory, Kinesthetic (VAK) Learning Model on Students' Achievement in Writing Recount Text. *Journal of English Language Teaching of FBS UNIMED*. Vol 3, (1) 1-11
- Rao, M. B. (2014). Use of Media as an Instructional tool in English Language Teaching (ELT) at Undergraduate Level. *International Journal of English and Literature*. Vol 5, (6), 141-143
- Reid, J. M. (1987). The learning style preferences of ESL students.

- TESOL Quarterly*. Vol 21, (1), 87-111.
- Riazi, A., & Riasati, M. J. (2007). Language learning style preference: A students' case study of Shiraz EFL Institutes. *Asian EFL Journal*. Vol 9, (1), 97 - 125
- Rustiana, A., dan Chalifah, N. (2012). Pengaruh Lingkungan Belajar dan Kompetensi Profesional Guru terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA N 1 Jekulo Kudus. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*. Vol VII, (1), 14-28
- Sadiman, A., Rahardjo, Haryono, & Harjito. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model of Innovative Learning in Curriculum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Singaravelu, G. (2014). Efficacy Of Multimedia Package In Communicative Skill In English. *I-manager's Journal on English Language Teaching*. Vol 4, (4), 50-55.
- Sirbu, A. (2015). The Significance of Language As a Toll of Communication. *Proquest SciTech Journals*. Vol XVIII, (2), 405-406
- Siregar, R. (2018). Teaching Model of Visualisation, Auditory, and Kinesthetic (VAK) to Improve the Economic Education Achievement. *International Journal of Humanities and Social Science Research*. Vol 4, (1), 06-10
- Suwandi, S. (2011). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) & Penulisan Karya Ilmiah. Surakarta: Yuma Pustaka
- Ulfa, F. N, Kusmayadi, A. T, dan Sujadi, I. (2006). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) dan Think Talk Write (TTW) pada Materi Fungsi Ditinjau dari Adversity Quotient Siswa Kelas VIII SMP Negeri se-Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*. 4, (10). 898-911
- Woottipong, K. (2014). Effect of Using Video Materials in the Teaching of Listening Skills for University Students. *International Journal of Linguistics*. 6, (4), 200-212.