

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA DAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JAWA TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA WAYANG

Jatmiko, Guru Mojorejo, Karangmalang, Sragen

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh: (1) penggunaan multimedia terhadap keterampilan menyimak cerita wayang, (2) penguasaan kosakata bahasa Jawa terhadap keterampilan menyimak cerita wayang, (3) penggunaan multimedia dan penguasaan kosakata bahasa Jawa secara bersama-sama terhadap keterampilan menyimak cerita wayang. Penelitian ini menggunakan pendekatan *ex post facto* (non eksperimen). Dalam penelitian ini populasinya adalah semua siswa kelas VI SD Negeri Srimulyo 1 Gondang Sragen sejumlah 36 siswa. Teknik sampel adalah *total sampling* sehingga sampel yang digunakan sebanyak 36 siswa. Data yang dikumpulkan adalah data primer penggunaan multimedia, penguasaan kosakata bahasa Jawa, dan keterampilan menyimak cerita wayang. Teknik pengumpulan data berupa angket penggunaan multimedia, tes penguasaan kosakata bahasa Jawa, dan tes keterampilan menyimak cerita wayang. Analisis data yang digunakan meliputi uji regresi dan uji regresi ganda. Hasil penelitian ini adalah: (1) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan multimedia terhadap keterampilan menyimak cerita wayang pada siswa kelas VI SD Negeri Srimulyo 1 Gondang Sragen. Besarnya pengaruh penggunaan multimedia terhadap keterampilan menyimak cerita wayang adalah 88,6%. (2) Terdapat pengaruh yang signifikan penguasaan kosakata bahasa Jawa terhadap keterampilan menyimak cerita wayang pada siswa kelas VI SD Negeri Srimulyo 1 Gondang Sragen. Besarnya pengaruh penguasaan kosakata bahasa Jawa terhadap keterampilan menyimak cerita wayang adalah 79,1%. (3) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan multimedia dan penguasaan kosakata bahasa Jawa secara bersama-sama terhadap keterampilan menyimak cerita wayang pada siswa kelas VI SD Negeri Srimulyo 1 Gondang Sragen. Besarnya pengaruh multimedia dan penguasaan kosakata bahasa Jawa secara bersama-sama terhadap keterampilan menyimak cerita wayang adalah 88,6%. Penggunaan multimedia lebih besar pengaruhnya terhadap menyimak cerita wayang dibandingkan dengan penguasaan kosakata bahasa Jawa karena penguasaan kosakata anak SD masih minim sehingga penggunaan multimedia lebih menarik bagi siswa untuk menyimak cerita wayang.

Kata kunci: multimedia, penguasaan kosakata bahasa Jawa, keterampilan menyimak cerita wayang

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of: (1) the use of multimedia on listening skills puppet story, (2) mastery of the vocabulary of the Java language to the listening skill puppet story, (3) the use of multimedia and vocabulary Java language together against puppet story listening skills. This research use of ex post facto (non-experimental). In this study population is all six graders Srimulyo Negeri 1 Gondang Sragen number of 36 students. Engineering samples are total sampling so that the sample used as many as 36 students. The data collected are primary data multimedia usage, the Java language vocabulary and listening skills puppet stories. Data collection techniques such as questionnaire use of multimedia, Java language test vocabulary and listening skills tests puppet stories. Analysis of the data used include regression and multiple regression test. The results of this study are: (1) There is a significant influence on the use of multimedia listening skills puppet story on six graders Srimulyo Negeri 1 Gondang Sragen. The magnitude of the effect of the use of multimedia to the listening skill puppet story was 88.6%. (2) There is a significant influence on the vocabulary Javanese wayang story listening skills in six graders Srimulyo Negeri 1 Gondang Sragen. The amount of influence on the Java language vocabulary listening skill puppet story was 79.1%. (3) There is significant influence the use of multimedia and Java language vocabulary together against listening skills puppet story on six graders Srimulyo Negeri 1 Gondang Sragen. The magnitude of the effect of the use of multimedia and Java language vocabulary together against listening skill puppet story was 88.6%. The use of multimedia

greater influence on listening skills compared with the puppet story vocabulary Java language for the Java language vocabulary of elementary school children still minimal so the use of multimedia is more interesting for students to listen to the story of puppets.

Keywords: *multimedia usage, the Java language vocabulary, Puppet Story Listening Skills*

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran sebagian besar waktu yang ada digunakan siswa untuk menyimak pelajaran. Namun, dalam kegiatan pembelajaran di sekolah keterampilan bahasa ini kurang mendapatkan perhatian. Untuk itu, guru perlu menumbuhkan keterampilan siswa dalam menyimak. Kegiatan menyimak akan menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Semakin baik keterampilan menyimak siswa maka siswa akan lebih mudah dalam memahami pelajaran. Para pakar memperkirakan 85% dari sesuatu yang diketahui manusia berasal dari hasil menyimak, namun kira-kira hanya 20% yang mereka ingat dari yang mereka dengar (Tarigan, 2008).

Pembelajaran menyimak mata pelajaran bahasa Jawa yang diajarkan di Sekolah Dasar salah satunya adalah menyimak cerita wayang. Dalam pembelajaran menyimak cerita wayang memerlukan metode pembelajaran yang sesuai, media pembelajaran yang menarik, materi yang menarik, penguasaan bahasa Jawa, dan kelas yang kondusif, sehingga siswa dapat menyimak cerita wayang dan memahami isi cerita dengan baik. Wayang purwa sebagai salah satu bentuk karya seni tradisional memiliki nilai-nilai budaya tinggi dan adiluhung. Selain berfungsi sebagai seni pertunjukan, wayang purwa juga berfungsi mendidik karakteristik siswa didalam pembelajaran. Jadi, selain mendapatkan hiburan, wayang purwa juga mempunyai ajaran ajaran nilai-nilai yang terkandung didalam cerita, seperti: nilai moral, etika, sosial, religi, dan watak serta perilaku manusia. Bahkan, dari segi politis, wayang purwa berfungsi konseptualis, yakni menawarkan dan memberi contoh mengenai konstelasi tatanan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pada pelaksanaan pembelajaran bahasa Jawa di sekolah, khususnya di Sekolah Dasar, masih banyak dijumpai keluhan yang disampaikan oleh para guru. Berdasar informasi yang diperoleh melalui Guru mata pelajaran bidang studi bahasa Jawa di SD, pada umumnya keluhan itu mengarah pada pembelajaran menyimak cerita wayang purwa kurang diminati siswa sehingga kompetensi yang dimiliki siswa tidak bisa dimaksimalkan pencapaiannya. Selain itu, penguasaan kosakata dalam bahasa Jawa sangat minim sehingga siswa kurang mengerti makna keseluruhan isi cerita wayang. Kosakata sebagai salah satu unsur dalam bahasa yang memegang peranan penting dalam kegiatan menyimak.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut. 1) Adakah pengaruh penggunaan multimedia terhadap keterampilan menyimak cerita wayang pada siswa kelas VI SD Negeri Srimulyo 1 Gondang Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2015/2016? 2) Adakah pengaruh penguasaan kosakata bahasa Jawa terhadap keterampilan menyimak cerita wayang pada siswa kelas VI SD Negeri Srimulyo 1 Gondang Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2015/2016? dan 3) Adakah pengaruh penggunaan multimedia dan penguasaan kosakata bahasa Jawa secara bersama-sama terhadap keterampilan menyimak cerita wayang pada siswa kelas VI SD Negeri Srimulyo 1 Gondang Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2015/2016?

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia terhadap keterampilan menyimak cerita wayang pada siswa kelas VI SD Negeri Srimulyo 1 Gondang Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2015/2016, 2) Untuk mengetahui pengaruh penguasaan kosakata

bahasa Jawa terhadap keterampilan menyimak cerita wayang pada siswa kelas VI SD Negeri Srimulyo 1 Gondang Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2015/2016, dan 3) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia dan penguasaan kosakata bahasa Jawa secara bersama-sama terhadap keterampilan menyimak cerita wayang pada siswa kelas VI SD Negeri Srimulyo 1 Gondang Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2015/2016.

Anni (2009) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran.

Menurut Briggs dalam Winataputra (2002) media merupakan saranafisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya.

Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad 2011) menyatakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, adalah sebagai berikut. (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, (3) metode mengajar akan bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap pelajaran, (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain sebagainya.

Kridalaksana (1984) menyatakan bahwa kosakata adalah kekayaan atau perbendaharaan kata yang dimiliki oleh seseorang. Kekayaan kosakata itu berada dalam ingatannya, yang segera akan menimbulkan reaksi bila didengar atau dibaca.

Menurut Sujianto (1988) kosakata atau pembentukan kata adalah (1) semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa; (2) kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicaraan atau penulis; (3) kata-kata yang dipakai oleh suatu bidang ilmu pengetahuan; (4) daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Senada dengan pendapat tersebut, Roekhan (1991) istilah kosakata atau perbendaharaan kata memiliki ciri, antara lain (1) semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa; (2) kalangan kata yang dimiliki seseorang; (3) kata-kata yang dipakai dalam suatu bidang tertentu; dan (4) daftar kata yang disusun dalam kamus dengan disertai penjelasan singkat dan praktis.

Perbendaharaan kata atau kosakata jauh lebih luas dari apa yang dipantulkan oleh jalinan kata-kata itu. Istilah ini bukan saja digunakan untuk menyatakan kata-kata mana yang dipakai untuk mengungkapkan suatu idea tau gagasan, tetapi juga meliputi frasologi, gaya bahasa, dan ungkapan. Frasologi mencakup persoalan kata-kata dalam pengelompokan atau susunannya. Gaya bahasa bertalian dengan ungkapan-ungkapan individual yang memiliki nilai artistik yang tinggi.

Menurut Djiwandono (1996) mengatakan bahwa penguasaan kosakata dapat dibedakan dalam penguasaan yang aktif-produktif dan penguasaan yang pasif-reseptif. Lebih lanjut lagi, ia menjelaskan bahwa kosakata merupakan bagian dari penguasaan aktif-produktif sering dikenal sebagai kosakata aktif, yaitu kosakata yang dapat digunakan seorang pemakai bahasa secara wajar, dan tanpa banyak kesulitan dalam mengungkapkan dirinya. Sebaliknya, kosakata yang merupakan bagian dari penguasaan pasif-reseptif (kosakata pasif), seorang pemakai bahasa orang lain, tanpa mampu mempergunakannya sendiri secara wajar dalam ungkapan-ungkapannya.

Menyimak adalah sebuah proses memahami apa yang disampaikan oleh pembicara (*receptive orientation*), konstruksi dan representasi makna (*constructive orientation*), menegosiasi makna dengan pembicara dan memberi respons

(*collaborative orientation*), dan menghasilkan makna melalui keterlibatan, imajinasi, dan empati (*transformative orientation*). Menyimak adalah sebuah proses menghubungkan apa yang didengar dengan apa yg sudah diketahui oleh siswa mengenai topik yang dibicarakan (Brown, 2004).

Menyimak merupakan suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 2008).

Manfaat menyimak dalam proses pembelajaran antara lain: (1) membantu para pembelajar mengembangkan keterampilan menyimak secara lebih aktif, (2) membantu para pembelajar memanfaatkan kesempatan untuk menjadi penyimak dan pembelajar yang baik, di dalam maupun di luar kelas, dan (3) meningkatkan kualitas pengajaran melalui penyelidikan proses belajar menyimak dengan melibatkan para pembelajar (Michael Rost, 1991).

Penilaian menyimak ekstensif dapat dilakukan dengan beberapa cara. Disain penilaian menyimak ekstensif menurut Brown (2004) adalah sebagai berikut. 1) Pendiktean, 2) tugas komunikatif stimulus-respon, 3) menyimak otentik.

Menyimak intensif merupakan kegiatan menyimak yang harus dilakukan dengan sungguh-sungguh dan konsentrasi yang tinggi untuk menangkap makna yang dikehendaki. Jenis-jenis menyimak yang termasuk ke dalam kelompok menyimak intensif adalah sebagai berikut. 1) menyimak kritis, 2) menyimak konsentratif, 3) menyimak kreatif, 4) menyimak eksploratif, 5) menyimak interogatif, dan 6) menyimak selektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *ex post facto* (non eksperimen) dengan rancangan korelasional bersifat kausal. Jadi dalam penelitian ini tidak mengadakan perlakuan terhadap variabel

penelitian melainkan mengkaji fakta-fakta yang telah terjadi dan pernah dilakukan/dialami/dirasakan oleh subjek penelitian.

Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif karena berusaha mendeskripsikan fenomena yang diteliti saat ini, yaitu ingin memperoleh gambaran tentang minat membaca, kemampuan menyimak, dan keterampilan menulis argumentasi.

Dalam penelitian ini ada beberapa variabel independen dan dependen. Mengacu pada rancangan korelasional, variabel penggunaan multimedia (X_1) dan penguasaan kosakata bahasa Jawa (X_2) diperlakukan sebagai variabel independen, sedangkan keterampilan menyimak cerita wayang (Y) sebagai variabel dependen.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri Srimulyo 1 Gondang Kabupaten Sragen tahun pelajaran 2015/2016. Jumlah populasi adalah 36 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian sampel populasi karena seluruh populasi juga menjadi sampel penelitian, yaitu seluruh siswa kelas VI SD Negeri Srimulyo 1 Gondang Kabupaten Sragen yang berjumlah 36 siswa. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi relatif kecil sehingga semua anggota populasi dijadikan sampel. Untuk mengumpulkan data yang berkenaan dengan variabel-variabel yang diteliti, instrumen yang digunakan yaitu: (1) angket/kuesioner penggunaan multimedia, (2) tes penguasaan kosakata bahasa Jawa, dan (3) tes keterampilan menyimak. Sebelum dilakukan uji hipotesis, perlu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji linearitas, dan uji multikolinearitas.

Teknik analisis yang digunakan yaitu analisis deskriptif untuk mendapatkan gambaran penyebaran hasil penelitian masing-masing variabel dan analisis regresi. Analisis regresi meliputi uji regresi sederhana (X_1 terhadap Y dan X_2 terhadap Y) serta uji regresi ganda.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Uji Regresi Sederhana Pengaruh Penggunaan Multimedia terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Wayang

Tabel 1 Uji Signifikansi Penggunaan Multimedia terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Wayang

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | .941 ^a | .886 | .882 | 1.59024 |

a. Predictors: (Constant), p_multimedia

| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|-------|------------|----------------|----|-------------|---------|-------------------|
| 1 | Regression | 667.240 | 1 | 667.240 | 263.848 | .000 ^a |
| | Residual | 85.982 | 34 | 2.529 | | |
| | Total | 753.222 | 35 | | | |

a. Predictors: (Constant), p_multimedia

b. Dependent Variable: k_menyimak

| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|-------|--------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
| | | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 | (Constant) | -14.195 | 1.712 | | -8.292 | .000 |
| | p_multimedia | .856 | .053 | .941 | 16.243 | .000 |

a. Dependent Variable: k_menyimak

Dari tabel di atas dapat dimaknai sebagai berikut.

Pada tabel *Model Summary* R = 0,941. Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan positif dan signifikan antara penggunaan multimedia dengan keterampilan menyimak cerita wayang pada taraf signifikansi 0,000 (tabel ANOVA nilai F = 263,848 pada kolom sig. = 0,000). Pada kolom berikutnya *R Squares* = 0,886. Hal ini menunjukkan bahwa secara signifikan penggunaan

multimedia mempengaruhi keterampilan menyimak cerita wayang. Besarnya pengaruh penggunaan multimedia terhadap keterampilan menyimak cerita wayang adalah 88,6%. Pada tabel *Coefficients(a)* dapat dibuat persamaan regresi $Y = -14,195 + 0,856 X_1$ menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu unit skor penggunaan multimedia akan menyebabkan kenaikan skor keterampilan menyimak cerita wayang sebesar 0,856 unit pada konstanta -14,195.

Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis kerja yang menyatakan bahwa "terdapat pengaruh penggunaan multimedia terhadap keterampilan menyimak cerita wayang" dapat diterima kebenarannya.

b. Uji Regresi Sederhana Pengaruh Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Wayang

Tabel 2 Uji Signifikansi Pengaruh Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Wayang

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | .889 ^a | .791 | .784 | 2.15390 |

a. Predictors: (Constant), p_kosakata

| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|-------|------------|----------------|----|-------------|---------|-------------------|
| 1 | Regression | 595.486 | 1 | 595.486 | 128.357 | .000 ^a |
| | Residual | 157.736 | 34 | 4.639 | | |
| | Total | 753.222 | 35 | | | |

a. Predictors: (Constant), p_kosakata

b. Dependent Variable: k_menyimak

| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|-------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
| | | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 | (Constant) | -5.742 | 1.717 | | -3.345 | .002 |
| | p_kosakata | .886 | .078 | .889 | 11.329 | .000 |

a. Dependent Variable: k_menyimak

Dari tabel di atas dapat dimaknai sebagai berikut.

Pada tabel *Model Summary* $R = 0,889$. Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan positif dan signifikan antara penguasaan kosakata bahasa Jawadengan keterampilan menyimak cerita wayang pada taraf signifikansi 0,000 (tabel ANOVA nilai $F = 128,357$ pada kolom sig. = 0,000). Pada kolom berikutnya *R Squares* = 0,791. Hal ini menunjukkan bahwa secara signifikan penguasaan kosakata bahasa Jawa mempengaruhi keterampilan menyimak cerita wayang. Besarnya pengaruh penguasaan kosakata bahasa Jawa terhadap keterampilan menyimak cerita wayang adalah 79,1%. Pada tabel *Coefficients(a)* dapat dibuat persamaan regresi $Y = -5,742 + 0,886 X_2$ menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu unit skor penguasaan kosakata bahasa Jawa akan menyebabkan kenaikan skor keterampilan menyimak cerita wayang sebesar 0,886 unit pada konstanta -5,742.

Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis kerja yang menyatakan “terdapat pengaruh penguasaan kosakata bahasa Jawa terhadap keterampilan menyimak cerita wayang ” dapat diterima kebenarannya.

- c. Uji Regresi Ganda Pengaruh Penggunaan Multimedia (X_1) dan Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa (X_2) terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Wayang (Y)

Tabel 3 Uji Signifikansi Pengaruh Penggunaan Multimedia dan Penguasaan Kosakata terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Wayang

Model Summary

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate | Change Statistics | | | | |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|-------------------|----------|-----|-----|---------------|
| | | | | | R Square Change | F Change | df1 | df2 | Sig. F Change |
| 1 | .941 ^a | .886 | .879 | 1.61368 | .886 | 128.131 | 2 | 33 | .000 |

a. Predictors: (Constant), p_kosakata, p_multimedia

ANOVA^b

| Model | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|-------|------------|----------------|----|-------------|---------|-------------------|
| 1 | Regression | 667.292 | 2 | 333.646 | 128.131 | .000 ^a |
| | Residual | 85.930 | 33 | 2.604 | | |
| | Total | 753.222 | 35 | | | |

a. Predictors: (Constant), p_kosakata, p_multimedia

b. Dependent Variable: ktrm_menyimak

| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|-------|--------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
| | | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 | (Constant) | -14.357 | 2.085 | | -6.887 | .000 |
| | p_multimedia | .878 | .167 | .966 | 5.251 | .000 |
| | p_kosakata | -.026 | .183 | -.026 | -.141 | .889 |

Dari tabel di atas dapat dimaknai sebagai berikut.

Pada tabel *Model Summary* $R = 0,941$. Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan positif dan signifikan secara bersama-sama antara penggunaan multimedia dan penguasaan kosakata bahasa Jawa dengan keterampilan menyimak cerita wayang pada taraf signifikansi 0,000 (tabel ANOVA nilai $F = 128,131$ pada kolom sig.=0,000). Pada kolom berikutnya *R Squares* = 0,886. Hal ini menunjukkan bahwa secara signifikan penggunaan multimedia dan penguasaan kosakata bahasa Jawa mempengaruhi keterampilan menyimak cerita wayang. Besarnya pengaruh penggunaan multimedia dan penguasaan kosakata bahasa Jawa secara bersama-sama terhadap keterampilan menyimak cerita wayang adalah 88,6%.

Pada tabel *Coefficients(a)* dapat dibuat persamaan regresi $Y = -14,357 + 0,878 X_1 + -0,026 X_2$. Persamaan regresi ini menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu unit skor penggunaan multimedia dan penguasaan kosakata bahasa Jawa akan menyebabkan kenaikan skor keterampilan menyimak cerita wayang sebesar 0,852 (0,878 + -0,026) unit pada konstanta -14,357.

Berdasarkan hasil analisis regresi ganda tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis kerja yang menyatakan “terdapat pengaruh secara bersama-sama penggunaan multimedia (X_1) dan penguasaan kosakata bahasa Jawa (X_2) terhadap keterampilan menyimak cerita wayang (Y)” dapat diterima kebenarannya.

2. Pembahasan Hasil Penelitian

a. Pengaruh Penggunaan Multimedia terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Wayang

Berdasarkan hasil analisis regresi ganda X_1 terhadap Y ditemukan bahwa penggunaan multimedia memberi pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keterampilan menyimak cerita wayang. Besarnya pengaruh yang diberikan oleh penggunaan multimedia terhadap keterampilan menyimak cerita wayang dapat dilihat dari *output* analisis regresi ganda melalui persamaan regresi $Y = -14,195 + 0,856 X_1$.

Berdasarkan persamaan regresi tersebut dapat diketahui bahwa keterampilan menyimak cerita wayang akan tetap -14,195 jika tidak ada penggunaan multimedia, dan keterampilan menyimak cerita wayang diprediksikan akan meningkat 0,856 jika penggunaan multimedia ditingkatkan satu poin.

Solusi yang dapat membantu guru dan siswa pada saat pembelajaran menyimak cerita wayang yaitu dengan menggunakan multimedia wayang. Multimedia wayang ini dapat menarik minat siswa karena seperti menonton film. Dengan demikian, multimedia ini dapat mempermudah siswa dan guru dalam pembelajaran menyimak cerita wayang. Kelebihan multimedia ini terdapat suara dan gambar untuk membantu siswa dalam memahami isi cerita. Manfaatnya untuk menjelaskan materi

pembelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. Pada penggunaan multimedia wayang ini, berfungsi sebagai media yang dapat membantu pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Selain itu, guru juga lebih bervariasi dalam menyampaikan materi, tidak hanya menggunakan bahan ajar buku teks.

Penggunaan media yang menarik akan menumbuhkan minat dan perhatian siswa dalam menyimak cerita, sehingga perhatian siswa dalam pembelajaran dapat lebih besar dan pemahaman siswa akan semakin baik.

Berdasarkan pada hasil penelitian tersebut, secara umum pembelajaran menyimak cerita wayang menggunakan multimedia adalah menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan. Siswa merasa senang dengan penggunaan multimedia. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran yaitu penggunaan media membuat siswa mudah memahami dan mengingat materi pelajaran.

b. Pengaruh Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Wayang

Berdasarkan hasil analisis regresi ganda X_2 terhadap Y ditemukan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jawa memberi pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keterampilan menyimak cerita wayang. Besarnya pengaruh yang diberikan oleh penguasaan kosakata bahasa Jawa terhadap keterampilan menyimak cerita wayang dapat dilihat dari *output* analisis regresi ganda melalui persamaan regresi $Y = -5,742 + 0,886 X_2$.

Berdasarkan persamaan regresi tersebut dapat diketahui bahwa keterampilan menyimak cerita wayang akan tetap -5,742 jika tidak ada penguasaan kosakata bahasa Jawa, dan keterampilan menyimak cerita wayang diprediksikan akan meningkat 0,886 jika penguasaan kosakata bahasa Jawa ditingkatkan satu poin.

Hasil analisis pengaruh penguasaan kosakata bahasa Jawa dengan keterampilan menyimak cerita wayang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara kedua variabel. Hal ini dapat diartikan bahwa semakin baik penguasaan kosakata bahasa

Jawa siswa, maka semakin baik pula keterampilan menyimaknya. Simpulan tersebut menjelaskan bahwa keterampilan menyimak siswa terbukti berkaitan dengan penguasaan kosakata bahasa Jawa siswa. Untuk meningkatkan kualitas simakannya siswa perlu memahami informasi yang terkandung di dalam simakannya. Selain hal itu, siswa perlu mengetahui arti kata dalam simakannya. Dengan mengetahui arti kata dalam setiap kalimat, maka akan mudah penyimak dalam menangkap informasi yang disampaikan oleh pembicara. Oleh karena itu kemampuan siswa dalam hal memahami istilah-istilah dalam simakan perlu ditingkatkan. Dengan menyimak, siswa akan terlatih menerima pesan dan informasi yang datang dari luar yang berupa bunyi-bunyi bahasa. Selain hal tersebut di atas perlu meningkatkan pemahaman tentang pesan atau informasi yang tersirat dari simakan tersebut. Memahami informasi yang tersirat akan membantu siswa dalam meningkatkan kualitas hasil simakan. Kegiatan menyimak perlu adanya latihan yang rutin, bila hal itu sering dilakukan siswa, maka dengan sendirinya siswa akan bertambah pengetahuan dan wawasannya.

Pengetahuan dan wawasan yang diperkaya melalui kegiatan penambahan khasanah penguasaan kosakata bahasa Jawa memiliki peranan yang sangat menguntungkan untuk bekal siswa dalam melakukan kegiatan menyimak cerita wayang. Karena kegiatan menyimak cerita wayang akan memperoleh pemahaman yang baik memerlukan penguasaan kosa kata bahasa Jawa yang lebih banyak, dengan penguasaan kosa kata bahasa Jawa yang banyak akan menjadikan keterampilan menyimak cerita wayang siswa akan menjadi lebih baik.

c. Pengaruh Penggunaan Multimedia dan Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Wayang

Berdasarkan hasil analisis regresi ganda menggunakan komputer program SPSS Versi 16.0 diketahui taraf signifikansi 0,000. Karena probabilitas (0,000) jauh lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan ada pengaruh secara bersama-sama antara

penggunaan multimedia dan penguasaan kosakata bahasa Jawa terhadap keterampilan menyimak cerita wayang.

Besarnya pengaruh penggunaan multimedia dan penguasaan kosakata bahasa Jawa terhadap keterampilan menyimak cerita wayang secara bersama-sama berdasarkan hasil analisis adalah 88,6%. Hal ini dapat dilihat dari *R square* hasil *output* dari SPSS sebesar 0,886.

Solusi yang dapat membantu guru dan siswa pada saat pembelajaran mendengarkan cerita wayang yaitu dengan menggunakan multimedia wayang. Multimedia wayang ini dapat menarik minat siswa karena seperti menonton film kartun. Dengan demikian, media ini dapat mempermudah siswa dan guru dalam pembelajaran mendengarkan cerita wayang. Kelebihannya terdapat suara dan gambar untuk membantu siswa dalam memahami isi cerita. Manfaatnya untuk menjelaskan materi pembelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. Pada penggunaan multimedia wayang ini, berfungsi sebagai media yang dapat membantu pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Selain itu, guru juga lebih bervariasi dalam menyampaikan materi, tidak hanya menggunakan bahan ajar buku teks.

Penguasaan kosakata bahasa Jawa yang baik akan mempermudah seseorang untuk menyerap dan memahami cerita wayang yang didengar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki penguasaan kosakata bahasa Jawa yang baik maka keterampilan menyimak cerita juga semakin baik, dan sebaliknya.

Kesimpulannya, dengan penggunaan multimedia dan penguasaan kosakata bahasa Jawa yang baik akan menambah keterampilan menyimak cerita wayang oleh siswa. Penggunaan multimedia yang berupa gambar dan suara ditambah dengan penguasaan kosakata bahasa Jawa yang cukup menguasai, tentunya keterampilan menyimak akan lebih optimal karena siswa akan lebih tertarik, tidak membosankan, dan pembelajaran lebih menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut. 1) terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan multimedia terhadap keterampilan menyimak cerita wayang pada siswa kelas VI SD Negeri Srimulyo 1 Gondang Sragen. Besarnya pengaruh penggunaan multimedia terhadap keterampilan menyimak cerita wayang adalah 88,6%, 2) terdapat pengaruh yang signifikan penguasaan kosakata bahasa Jawa terhadap keterampilan menyimak cerita wayang pada siswa kelas VI SD Negeri Srimulyo 1 Gondang Sragen. Besarnya pengaruh penguasaan kosakata bahasa Jawa terhadap keterampilan menyimak cerita wayang adalah 79,1%, dan 3) terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan multimedia dan penguasaan kosakata bahasa Jawa secara bersama-sama terhadap keterampilan menyimak cerita wayang pada siswa kelas VI SD Negeri Srimulyo 1 Gondang Sragen. Besarnya pengaruh penggunaan multimedia dan penguasaan kosakata bahasa Jawa secara bersama-sama terhadap keterampilan menyimak cerita wayang adalah 88,6%.

Penggunaan multimedia lebih besar pengaruhnya terhadap keterampilan menyimak cerita wayang dibandingkan dengan penguasaan kosakata bahasa Jawa.

PERSANTUNAN

Disampaikan terima kasih kepada; (1) Kepala Sekolah SD Negeri Srimulyo 1 Gondang Sragen, (2) Redaksi Jurnal Ilmiah *Stilistika* yang telah memuat artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Catharina Tri dan Achmad Rifa'i. 2009. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo.
- Atmaja, L.S. 1997. *Memahami Statistika Bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Brown, Douglas. 2004. *Principles Language Learning and Teaching*. San Fransisco: Longman.
- BSNP. 2006. *Buku Panduan Penyusunan KTSP*. Jakarta: BSNP.
- Djiwandono, Soenardi. 1996. *Tes Bahasa dalam Pengajaran*. Bandung: ITB.
- Hadi, Sutrisno. 2001. *Analisis Regresi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Halim, Amran; Jazir Burhan; dan Haroen Al Rasyid. 1988. *Problema Bahasa dan Pengajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Angkasa.
- Irianto, A. 1988. *Statistik Pendidikan 1*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti-P2LPTK
- Kridalaksana, Harimurti. 1984. *Kosakata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Roekhan dan Martutik. 1991. *Evaluasi Pengajaran Bahasa Indonesia*. Malang: Yayasan Asah Asih Asuh.
- Rost, Michael. 1999. *Teaching and Researching Listening*. Great Britain: Longman.
- Sujianto, J. Ch. 1988. *Keterampilan Berbahasa Membaca-Menulis-Berbicara untuk Mata Kuliah Dasar Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen P dan K.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Winataputra, H. Udin. S. dkk. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka

