

## **MENINGKATKAN KETERAMPILAN *PARIBASA* BALI DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL LAWAK BALI**

*Received: 30 Mei 2022; Revised: 15 Juli 2022 ; Accepted: 25 September 2022*

**Permalink/DOI:** 10.23887/jpbb.v9i2.46724

**I Dewa Gede Ananda Iswara Pramidana<sup>1</sup>, Ida Ayu Putu Purnami<sup>2</sup>, Ida Bagus Putra Manik Aryana<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Jurusan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja  
e-mail: [ananda.iswara@undiksha.ac.id](mailto:ananda.iswara@undiksha.ac.id), [putu.purnami@undiksha.ac.id](mailto:putu.purnami@undiksha.ac.id), [manik.aryana@undiksha.ac.id](mailto:manik.aryana@undiksha.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan tata cara menggunakan media audio visual lawak Bali untuk meningkatkan keterampilan berparibasa Bali siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati, mengetahui keterampilan siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati. Setelah menggunakan media audio visual lawak Bali dalam berparibasa Bali, serta pendapat dari siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati tentang media audio visual lawak Bali dalam pembelajaran Paribasa Bali. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati, dan objek dari penelitian adalah pembelajaran menggunakan media audio visual lawak Bali. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan kuesioner. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa (1) tata cara guru menggunakan media audio visual lawak Bali dalam pelajaran Paribasa Bali sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah dibuat, (2) menggunakan media audio visual lawak Bali dapat meningkatkan keterampilan siswa berparibasa Bali, terdapat peningkatan nilai rata-rata siklus I 70,88 dan siklus II 81,63, (3) pendapat siswa tentang penggunaan media audio visual lawak Bali dalam pembelajaran Paribasa Bali pada siklus I baik, dengan skor 10,80 dan pada siklus II sangat baik, dengan skor 14,61. Berdasarkan hasil tersebut dalam disimpulkan terdapat pengaruh yang baik dan signifikan ketika menggunakan media audio visual lawak Bali dalam pembelajaran Paribasa Bali siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati.

**Kata kunci:** audio visual, media, paribasa bali

### **Abstract**

*This study aims to describe the procedures for using Balinese comedy audiovisual media to improve the Balinese language skills of students of class XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati, knowing the skills of class XI MIPA 1 students of SMAN 1 Sukawati after using Balinese audiovisual media in the Balinese language, as well as opinions from class XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati about audiovisual media for Balinese comedy in Balinese Paribasa learning. The subjects in this study were students of class XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati, and the object of the study was to learn using Balinese comedy audiovisual media. Data collection methods used in this research were observation, tests, and questionnaires. The data analysis used is descriptive qualitative and descriptive quantitative. The results of the study show that (1) the teacher's procedures for using Balinese comedy audiovisual media in Balinese Paribasa lessons are by the lesson plans that have been made, (2) using Balinese comedy audiovisual media can improve the skills of Balinese language students, there is an increase in the average score the average of the first cycle is 70.88 and the second cycle is 81.63, (3) students' opinions about the use of Balinese comedy audiovisual media in Balinese Paribasa learning in the first*

*cycle are good, with a score of 10.80 and in the second cycle very good, with a score of 14, 61. Based on these results, it can be concluded that there is a good and significant effect when using audiovisual media for Balinese comedy in learning Paribasa Bali for class XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati.*

**Keywords :** *audio visual, media, paribasa bali*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran di sekolah tidak lepas dari permasalahan-permasalahan dalam pelaksanaannya, salah satunya permasalahan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan pembelajaran di kelas lumrahnya berkaitan dengan pengetahuan yang dapat diterima oleh siswa dalam menerima materi pelajaran yang diberikan. Permasalahan-permasalahan itu seperti siswa yang kurang mengerti dengan materi yang disampaikan oleh guru dikarenakan guru yang dalam penyampaian materi kurang baik yaitu dengan cara ceramah di depan kelas. Metode seperti ini sudah kurang baik dilakukan saat ini, yang berdampak siswa akan bosan dengan pelajaran yang diberikan di depan kelas. Tidak hanya itu materi yang diberikan yang hanya berpatokan pada buku yang diberikan sekolah, menyebabkan pengetahuan siswa terbatas hanya pada materi yang terdapat di buku. Masalah lainnya yang dijumpai yaitu kurangnya menggunakan media berupa media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menunjang pembelajaran agar lebih baik. Permasalahan seperti ini juga ditemukan di SMAN 1 Sukawati, Kabupaten Gianyar. Di SMAN 1 Sukawati pembelajaran yang diberikan pada siswa juga mempunyai kekurangan yang menyebabkan pengetahuan siswa kurang dalam memahami materi pelajaran, siswa yang kurang senang atau semangat dalam belajar karena metode mengajar guru yang digunakan kurang baik yang menyebabkan siswa bosan dan malas belajar. Guru juga belum dapat menggunakan media pembelajaran yang baik agar dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Guru disini masih menyampaikan materi di depan kelas, lama-kelamaan penerimaan siswa terhadap materi yang diberikan menjadi kurang efektif khususnya dalam pembelajaran Paribasa Bali. Guru seharusnya di era saat ini harus bisa mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam pemberian pembelajaran kepada siswanya.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di zaman sekarang ini sudah disebut sebagai era Industri 4.0. Di era Industri 4.0 ini memberikan dampak yang sangat baik dalam bidang pendidikan. Dalam pendidikan, pembelajaran tidak hanya dilaksanakan di sekolah saja akan tetapi saat ini pembelajaran dalam berlangsung menggunakan media elektronik seperti handphone, dan laptop. Teknologi-teknologi seperti ini sudah sangat dikenali oleh anak-anak yang lahir di tahun 2000an atau disebut generasi Z. Generasi ini dari baru lahir sudah mengenal yang namanya teknologi, oleh sebab itu seharusnya siswa saat ini belajar mengikuti teknologi yang berkembang saat ini. Dari perubahan jaman ini guru seharusnya bisa untuk menggabungkan teknologi dalam memberikan materi di dalam kelas. Apabila guru saat ini tidak menggabungkan teknologi dalam memberikan materi kepada siswa, tentu terdapat kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh sebab itu, ini menjadi sangat penting untuk guru dalam menguasai teknologi dalam dunia pendidikan. Pembelajaran tentunya akan berjalan dengan lebih lancar, lebih baik, dan diharapkan siswa dapat menerima pelajaran dengan baik.

Teknologi-teknologi itu seperti menggunakan media elektronik, yang biasanya terdapat di sekolah yaitu seperti LCD Proyektor, computer, dan yang paling dekat yaitu HP atau gawai. Alat tersebut sudah multifungsi, itu dikarenakan dalam alat ini guru sudah bisa menjelaskan materi, memberikan pertanyaan, diskusi yang inovatif dan lain sebagainya. Sebelumnya hanya menggunakan buku, siswa membaca buku yang isinya hanya berupa tulisan gambar saja. Tapi dengan menggunakan alat ini, guru dapat memodifikasi materi itu agar lebih menarik dan mudah dipahami seperti memberikan gambar yang berjalan dan juga suara. Dengan begitu materi-materi yang akan diberikan dapat dikembangkan agar siswa dapat mengerti dengan baik dan senang belajar. Dari penggunaan teknologi ini akan

menghasilkan media pembelajaran yang inovatif. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media audio visual. Media audio visual adalah alat yang berupa audio dan visual. Audio adalah suara yang dihasilkan, dan Visual adalah gambar yang bisa dilihat. Media audio visual ini sangat baik digunakan dalam media pembelajaran, karena dalam media ini terdapat suara dan gambar yang dapat lebih menjelaskan materi yang ingin disampaikan.

Media audio visual yang digunakan berupa video lawak Bali. Dikarenakan ini materi pelajaran Paribasa Bali, visual dari video ini adalah gambar manusia yang menjadi tokoh dalam lawak tersebut. Jadinya tidak hanya mendengarkan dialog percakapan mereka yang sudah mengandung Paribasa Bali, siswa juga akan terhibur, santai, dan tidak mudah bosan saat pemberian materi. Dalam video tersebut, tidak hanya memberikan contoh-contoh Paribasa Bali, tetapi juga mengajarkan bagaimana cara agar penggunaan Paribasa Bali dalam percakapan. Diharapkan dengan begitu siswa akan bisa menggunakan Paribasa Bali tersebut dalam percakapan sehari-hari. Pangaplikasian dari video lawak Bali ini yaitu dengan cara menayangkan video menggunakan LCD Proyektor. Video-video ini terdiri dari kumpulan dialog dari pelawak Bali yang bersumber dari Youtube. Siswa kemudian akan mengamati video tersebut, tata cara menggunakan Paribasa Bali dalam percakapan sehari-hari dalam masyarakat. Dengan adanya contoh secara langsung ini, diharapkan siswa akan lebih mudah mengerti dan dapat mengaplikasikannya dengan baik.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, dalam penelitian ini akan menggunakan media audio visual lawak Bali untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran berparibasa Bali. Media audio visual puniki sangat baik digunakan sebagai sarana pembelajaran di era digitalisasi seperti saat ini, siswa akan lebih mudah untuk menyerap materi pelajaran. Terlebih dalam pelajaran Paribasa Bali yang sudah berbeda dengan metode pembelajaran sebelumnya. Ini akan menjadi sebuah inovasi dalam membuat media pembelajaran, khususnya dalam materi pelajaran Paribasa Bali. Tidak hanya disekolah akan tetapi dapat diakses dan ditonton tidak hanya di sekolah dan tidak dibatasi oleh waktu. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti melaksanakan tetilikan ini yang berjudul "Meningkatkan Keterampilan Berparibasa Bali Menggunakan Media Audio Visual Lawak Bali Siswa Kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati". Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana tata cara meningkatkan keterampilan menggunakan media audio visual lawak Bali dalam pembelajaran Paribasa Bali siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati?, (2) Bagaimana hasil dari menggunakan media audio visual lawak Bali untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran Paribasa Bali siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati?, (3) Bagaimana pendapat siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati tentang penggunaan media audio visual lawak Bali dalam pembelajaran Paribasa Bali?.

Untuk menyelesaikan masalah tersebut, berikut rancangan pemecahan masalah yang dapat dibuat yaitu: (1) Melakukan observasi kepada siswa dan guru, kemudian menganalisis data yang sudah diperoleh menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, (2) Dengan melaksanakan tes, kemudian hasil tes tersebut dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif, (3) Menyebarkan kuesioner kepada siswa, kemudian menganalisis data yang diperoleh menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Tujuan dalam penelitian ini yaitu: (1) Untuk mengetahui dan dapat menjelaskan tata cara meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran Paribasa Bali dengan menggunakan media audio visual lawak Bali siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati, (2) Untuk mengetahui tata cara menggunakan media audio visual lawak Bali untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran Paribasa Bali siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati, (3) Untuk mengetahui dan dapat menjelaskan pendapat siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati tentang penggunaan media audio visual lawak Bali dalam pembelajaran Paribasa Bali.

Dalam penelitian ini terdapat empat kajian teori yaitu: (1) Penelitian Tindakan Kelas, (2) Media Pembelajaran, (3) Media audio visual, (4) Paribasa Bali. Menurut Arikunto (2019 : 2) Penelitian Tindakan Kelas adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.

Pengertian Penelitian Tindakan Kelas menurut Suhardjono (2019 : 124) adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. Menurut Supardi (2019 : 196) Penelitian Tindakan Kelas adalah upaya guru dalam memperbaiki mutu proses belajar-mengajar, yang akan berdampak pada hasil pelajaran. Dari ketiga ahli tersebut dalam disimpulkan Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilaksanakan di kelas, yang bertujuan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas menurut Supardi (2019 : 197-198) yaitu: (1) memperhatikan dan meningkatkan kualitas isi, masukan, proses, dan hasil pembelajaran, (2) menumbuhkembangkan budaya meneliti bagi tenaga kependidikan agar lebih proaktif mencapai solusi akan permasalahan pembelajaran, (3) menumbuhkembangkan dan meningkatkan produktivitas meneliti para tenaga pendidik dan kependidikan, khususnya mencari solusi masalah pembelajaran, (4) meningkatkan kolaborasi antart tenaga pendidik dan tenaga kependidikan dalam memecahkan masalah pembelajaran.

Karakteristik Penelitian Tindakan Kelas menurut Supardi (2019 : 201) terdapat tiga komponen yaitu (1) Inkuiri Reflektif, (2) Kolaboratif, (3) Reflektif PTK. Inkuiri Reflektif, kegiatan penelitian berdasarkan pada pelaksanaan tugas (*practice driven*) dan pengambilan tindakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi (*action driven*). Kolaboratif, kolaborasi ini tidak bersifat basa basi, tetapi harus tampil dalam keseluruhan proses perencanaan, pelaksanaan penelitian tindakan kelas tersebut (perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi, dan refleksi) sampai dengan menyusun laporan hasil penelitian. Reflektif PTK, penelitian tindakan kelas lebih menekankan pada proses refleksi terhadap proses dan hasil penelitian. Penelitian tindakan kelas secara terus-menerus bertujuan untuk mendapatkan penjelasan dan justifikasi tentang kemajuan peningkatan, kemunduran, kurang efektifan, dan sebagainya guna memperbaiki proses tindakan pada siklus kegiatan berikutnya. Menurut Arikunto (2019 : 210), penelitian tindakan kelas memiliki empat prosedur dalam pelaksanaannya yaitu: (1) *planning*, (2) *action*, (3) *observation*, dan (4) *reflection*. Perencanaan (*planning*) merupakan tahapan awal sebelum mengadakan penelitian tindakan kelas. Dalam menyusun perencanaan tiga kegiatan yaitu (1) identifikasi masalah, (2) perumusan masalah dan analisis penyebab masalah, (3) pengembangan intervensi. Tahap Pelaksanaan (*action*) merupakan implementasi dari perencanaan yang sudah dibuat sebelumnya, untuk mengatasi permasalahan yang sudah didapatkan. Tahap Pengamatan (*observation*) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Tahap Refleksi adalah kegiatan untuk mengkaji kembali semua kegiatan yang telah berlangsung dari perencanaan hingga pengamatan.

Media Pembelajaran Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2016: 4) adalah meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, fil, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer. Ciri-ciri media pembelajaran menurut Gerlach & Ely (dalam Sukiman, 2012 : 35) terdapat tiga yaitu (1) Ciri Fiksatif, (2) Ciri Manipulatif, dan (3) Ciri Distributif. Ciri fiksatif artinya media pembelajaran digunakan untuk menangkap, menyimpan dan menyampaikan kembali objek ataupun keadaan yang sudah diambil. Ciri Manipulatif artinya media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan objek atau keadaan yang sudah dimanipulasi atau diedit terlebih dahulu agar sesuai dengan yang diperlukan. Ciri Distributif artinya media pembelajaran yang bisa digunakan bersamaan atau bisa disampaikan secara langsung kepada banyak siswa, walaupun tempat siswa berada berbeda satu sama lain. Kegunaan Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (Arsyad, 2016 : 21) (1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, (2) Pembelajaran menjadi lebih menarik, (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Pembelajaran dapat dilaksanakan lebih singkat karena media biasanya hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan, (5) Penggunaan elemen-elemen pengetahuan belajar yang terorganisasikan dengan baik dan spesifik dapat meningkatkan kualitas belajar, (6)

Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu, (7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan, (8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi. Fungsi media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (dalam Sukiman, 2012 : 39) memiliki tiga fungsi yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan siswa, (2) memberikan informasi, dan (3) memberikan intruksi. Jenis-jenis media pembelajaran menurut Seels & Richey (dalam Arsyad 2016 : 31) memiliki empat jenis yaitu (1) Media hasil teknologi cetak, (2) Media hasil teknologi audio-visual, (3) Media hasil teknologi berbasis computer, (4) Media hasil teknologi gabungan.

Media Audio Visual menurut Rusman, dkk (2013 : 183) media audio visual adalah alat bantu yang dapat digunakan melalui pendengaran dan penglihatan. Menurut Wina Sanjaya (2010 :172) media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya. Media audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media audio visual (1) Pembelajaran akan mudah untuk diberikan, (2) Materi akan lebih mudah dipahami, (3) Bisa dilihat dan didengar, (4) Pembelajaran menjadi lebih menarik oleh siswa, (5) Guru menjadi kreatif dalam membuat media pembelajaran, (6) Baik dalam mengembangkan kemampuan siswa, (7) Tidak banyak menghabiskan waktu dalam proses pembelajaran. Kekurangan media audio visual yaitu (1) Tidak semua siswa dapat mengakses dan bisa dengan baik memahami pembelajaran yang berlangsung, (2) Biaya pengeluaran lebih banyak, (3) Siswa yang gagap teknologi akan kesulitan untuk mengakses media ini. Video merupakan salah satu contoh media audio visual, menurut KBBI video merupakan teknologi pengiriman sinyal elektronik dari gambar yang bergerak. Menurut KBBI lawak adalah lucu, jenaka. Oleh karena itu video lawak Bali dapat diartikan video yang berisikan lelucon yang menggunakan Bahasa Bali, yang berupa gambar dan suara.

Paribasa Bali menurut Wayan Simpen AB. (2010 : 5) adalah Bahasa *rinengga*, sebagai kata kiasan, ketika berbicara atau berdialog dengan seseorang atau lebih. Terdapat banyak nama dan pengelompokan dalam Paribasa Bali. Beberapa ahli sudah mengkategorikan Paribasa Bali menurut jenisnya, diantara seperti I Ketut Ginarsa (1985 : 11) menyebut Paribasa Bali, memiliki 10 pengelompokan yaitu: (1) Wewangsalan, (2) Peparikan, (3) Sesonggan, (4) Sesenggakan, (5) Sesawangan, (6) Bebladbadan, (7) Seloka, (9) Raos Ngempelin, (10) Cecimpedan. Menurut I Wayan Simpen AB. (2010 : 5) menyebut Basita Paribasa, memiliki 16 pengelompokan yaitu: (1) Sesonggan (*pepatah*), (2) Sesenggakan (*ibarat*), (3) Sesawangan (*perumpamaan*), (4) Papindan (*perumpamaan*), (5) Sasimbing (*sindiran*), (6) Sasemon (*sindiran halus*), (7) Cecimpedan (*teka-teki*), (8) Cecangkriman (*syair teka-teki*), (9) Raos Ngempelin (*pelawak*), (10) Cecangkitan (*olok-olokan*), (11) Wewangsalan (*tamsi*), (12) Sloka (*bidal*), (13) Bebladbadan (*metafora*), (14) Peparikan (*pantun*), (15) Sipta (*alamat*) (16) Sesapan (*doa*). Menurut I Nengah Tinggen (1998 : 4) menyebut Paribasa Bali, memiliki 13 pengelompokan yaitu: (1) Sesonggan, (2) Sesenggakan, (3) Sesawangan, (4) Wewangsalan, (5) Peparikan, (6) Bebladbadan, (7) Seloka, (8) Raos Ngempelin, (9) Cecimpedan, (10) Sesapan, (11) Sesawen, (12) Sesimbing, (13) Tetingkesan. Menurut I Wayan Budha Gautama (2004 : 2) menyebut Pralambang, memiliki 8 pengelompokan yaitu: (1) Sesonggan, (2) Sesawangan, (3) Sesenggakan, (4) Bebladbadan, (5) Wewangsalan, (6) Cecangkitan, (7) Raos Ngempelin, (8) Cecimpedan. Berdasarkan para ahli diatas, Tim Penyusun saking Dinas Kebudayaan Provinsi Bali dengan Tim Badan Pembina Bahasa, Aksara, dan Sastra Bali Provinsi Bali warsa 2006 menetapkan *parimana* (nama) Paribasa Bali dan membagi Paribasa Bali menjadi 16 yaitu: (1) Sesonggan, (2) Sesenggakan, (3) Sesawangan, (4) Papindan, (5) Sasimbing, (6) Sasemon, (7) Wewangsalan, (8) Peparikan, (9) Cecimpedan, (10) Cecangkriman, (11) Raos Ngempelin, (12) Cecangkitan, (13) Sloka, (14) Bebladbadan, (15) Sesapan, dan (16) Tetingkesan.

## **METODE**

Metode penelitian ini membahas tentang tahapan-tahapan yang akan digunakan dalam melaksanakan penelitian. Dalam penelitian ini akan dibahas : (1) rancangan penelitian, (2) subjek dan objek penelitian, (3) metode pengumpulan data, (4) metode analisis data. Rancangan penelitian merupakan siklus yang akan dilaksanakan dalam penelitian. Oleh karena itu penelitian tindakan kelas akan menggunakan 4 tahapan dalam 1 siklus (Arikunto, 2019 : 42). Tahapan siklus penelitian ini yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, (4) refleksi. Siklus akan dilaksanakan hingga hasil yang yang didapatkan dalam sesuai dengan hasil yang diinginkan. Mata pelajaran yang akan diberikan kepada siswa yaitu pelajaran bahasa Bali dengan materi paribasa Bali dengan menggunakan media audio visual lawak Bali.

Subjek penelitian yaitu siswa kelas XII MIPA 1 SMAN 1 Sukawati Tahun Ajaran 2021/2022 yang berjumlah 36 siswa, 14 laki-laki, dan 22 perempuan. Dalam memilih kelas yang akan dijadikan subjek penelitian sebelumnya sudah didasari dengan observasi yang telah dilakukan bahwa kelas XII MIPA 1 merupakan kelas yang memiliki minat dan keterampilan rendah dalam berparibasa Bali. Dalam penelitian ini terdapat dua objek yaitu objek yang menunjukkan proses dan objek yang menunjukkan produk. Objek yang menunjukkan proses yaitu pembelajaran mapari basa Bali menggunakan media audio visual lawak Bali dan objek yang menunjukkan produk yaitu hasil dari keterampilan siswa berparibasa Bali, dan respon siswa setelah belajar menggunakan media audio visual lawak Bali.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian ini yaitu : (1) data tata cara menggunakan media audio visual lawak Bali dikumpulkan menggunakan teknik observasi dan instrumen lembar observasi., (2) data keterampilan siswa mapari basa Bali dikumpulkan melalui tes dengan instrumen tes, dan (3) data pendapat siswa mengenai kegiatan pembelajaran menggunakan media audio visual lawak Bali yang dikumpulkan melalui kuesioner dengan instrumen kuesioner. Metode analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data rumusan masalah pertama yaitu tata cara menggunakan media audio visual lawak Bali dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2018:335) terdapat tiga tahapan yang dilakukan ketika melaksanakan analisis data kualitatif, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data pada rumusan masalah yang kedua yaitu keterampilan siswa dalam mapari basa Bali menggunakan media audio visual lawak Bali dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif dengan menentukan ketuntasan belajar individu, nilai rata-rata kelas, dan presentase ketuntasan belajar siswa. Siswa akan dinyatakan tuntas dalam pembelajaran apabila mendapatkan nilai KKM yaitu 67, dan proses pembelajaran dikatakan berhasil jika minimal presentase ketuntasan belajar siswa 75%. Data rumusan masalah ketiga yaitu pendapat siswa mengenai kegiatan pembelajaran menggunakan media audio visual lawak Bali dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data yang disajikan dalam bentuk angka-angka selanjutnya disajikan dalam bentuk kalimat agar didapatkan kesimpulan yang benar mengenai pendapat siswa. Penelitian ini juga dinyatakan berhasil jika 60% siswa memberikan respon yang baik terhadap proses pembelajaran menggunakan media audio visual lawak Bali.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dan pembahasan dalam melaksanakan penelitian mengenai rumusan masalah yang telah dikemukakan, yaitu : (1) tata cara meningkatkan keterampilan siswa mapari basa Bali menggunakan media audio visual lawak Bali siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati, (2) keterampilan siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati setelah menggunakan media audio visual lawak Bali dalam pembelajaran mapari basa Bali, (3) pendapat siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati tentang penggunaan media audio visual lawak Bali dalam pembelajaran mapari basa Bali. Untuk mengetahui bagaimana cara menggunakan media audio visual

lawak Bali siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati, digunakan metode observasi mengenai langkah-langkah belajar yang akan dilaksanakan. Sebelumnya penelitian ini diranjang pelaksanaannya secara langsung atau offline, akan tetapi dikarenakan situasi Covid-19 yang kian meningkat, dan adanya aturan dari pemerintah bahwa pembelajaran PTM dihentikan. Oleh karena itu, pada penelitian ini terlaksana secara daring atau online. Pembelajaran dilaksanakan pada *Google Meet* seminggu sekali. Siklus pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 10 Februari 2022 pukul 08.20-09.10 WITA. Kegiatan ini dimulai dari guru yang memberikan materi berupa PPT tentang materi paribasa Bali dan dilanjutkan dengan guru mengirim link video lawak Bali berupa tautan Google Drive. Pertama-tama guru menjelaskan materi yang terdapat dalam PPT, kemudian dilanjutkan dengan memperhatikan video lawak Bali. Dalam video tersebut sudah terdapat beberapa contoh bagaimana cara berperibasa Bali yang diperankan oleh pelawak Bali. Siswa akan diminta untuk memperhatikan penempatan, dan cara menggunakan paribasa Bali dalam percakapan agar baik dan benar. Setelah menonton guru kemudian memerintahkan untuk membuat kalimat percakapan yang didalamnya berisi Paribasa Bali. Siklus I dilanjutkan pada pertemuan kedua pada minggu depannya.

Pada pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 17 Februari 2022 pukul 08.20-09.10 WITA. Pada pertemuan ini guru tidak lagi memberikan materi berupa PPT yang langsung dilanjutkan dengan pemberian media audio visual lawak Bali. Di pertemuan kedua ini guru memberikan contoh video yang berbeda dengan pertemuan pertama dikarenakan masih banyak siswa yang belum paham tentang penggunaan Paribasa Bali yang baik. Pertemuan kedua ini juga guru aktif memberikan kesempatan untuk siswa bertanya, agar pemahaman siswa semakin meningkat. Diakhir pembelajaran guru memberikan tes pada siswa berupa membuat kalimat percakapan yang berisi Paribasa Bali, dan membagikan kuesioner tentang pendapat penggunaan media audio visual lawak Bali pada pembelajaran paribasa Bali. Pada siklus kedua dilaksanakan dalam satu pertemuan, pada siklus kedua ini juga terjadi perubahan metode mengajar dan media audio visual lawak Bali yang diberikan kepada siswa.

Siklus kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 24 Februari 2021 pukul 08.20-09.10 WITA. Berdasarkan hasil dari siklus pertama, dan adanya beberapa permasalahan yang terjadi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru mengubah kembali video lawak Bali yang diberikan kepada siswa. Sebelumnya video-video yang diberikan banyak menggunakan bahasa Bali Alus yang mengakibatkan siswa kurang mengerti dengan apa yang dibicarakan. Sehingga pemahaman siswa tentang bagaimana penggunaan paribasa Bali menjadi kurang baik. Oleh sebab itu pada siklus kedua ini guru menyiapkan video lawak Bali yang menggunakan bahasa Bali Andap agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Dari hasil perubahan ini siswa lebih mudah mengerti dan paham tentang penggunaan paribasa Bali. Setelah selesai menonton video, guru memberikan waktu untuk sesi tanya jawab, dilanjutkan dengan kesimpulan dan mengevaluasi pembelajaran paribasa Bali selama tiga pertemuan yang sudah berlangsung ini. Di akhir pertemuan guru memberikan kembali tes kepada siswa, dan juga membagikan kuesioner.

Sebelum menggunakan media audio visual lawak Bali, nilai rata-rata siswa 64,66. Siswa yang memperoleh nilai 65-74 pada kategori lebih dari sedang sejumlah 22 siswa (61,1%) dan siswa yang memperoleh nilai 55-64 pada kategori sedang sejumlah 14 siswa (38,8%). Hasil tes siklus I siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati dalam membuat percakapan berperibasa Bali memperoleh rata-rata 70,88 berada pada kategori lebih dari sedang. Siswa yang memperoleh nilai 75-84 pada kategori baik sejumlah 10 siswa (27,7%). Siswa yang memperoleh nilai 65-74 pada kategori lebih dari sedang sejumlah 20 siswa (55,5%). Siswa yang memperoleh nilai 55-64 pada kategori sedang sejumlah 6 siswa (16,6). Dari jumlah keseluruhan siswa 36, terdapat 11 siswa yang belum mencapai nilai yang sudah ditetapkan oleh sekolah dan presentase ketuntasan belajar belum mencapai kriteria keberhasilan yang sudah ditetapkan. Kekurangan ini dikarenakan siswa masih banyak

yang belum bisa membedakan paribasa Bali yang digunakan dan memasukannya ke dalam percakapan agar baik dan benar. Terdapat banyak siswa yang masih keluar dari pesan yang ingin disampaikan. Hal tersebut mengakibatkan peneliti untuk melanjutkan penelitian ke siklus II. Permasalahan-permasalahan yang ditemukan pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II.

Hasil tes siklus II siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati mendapat nilai rata-rata 81,63 pada kategori baik. Siswa yang memperoleh nilai 85-94 pada kategori baik sekali sejumlah 11 siswa (30,5%). Siswa yang memperoleh nilai 75-84 pada kategori baik sejumlah 23 siswa (63,88). Siswa yang memperoleh nilai 65-74 pada kategori lebih dari sedang sejumlah 2 siswa (5,5%). Berdasarkan hasil tes siklus II dapat dilihat sudah semua siswa (100%) memperoleh nilai sesuai dengan kriteria nilai yang sudah ditetapkan sekolah yaitu 67 (KKM). Siklus I rata-rata siswa yaitu 70,88 berada pada kategori sedang, pada siklus II rata-rata nilai siswa 81,63 berada pada kategori baik. Dari kedua siklus tersebut sudah terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 11. Dari presentase ketuntasan juga terdapat peningkatan, sebelum menggunakan media audio visual lawak Bali 36,11% (13 siswa tuntas), pada siklus I 69,44% (25 siswa tuntas) dan pada siklus II 100% (36 siswa tuntas).. Berdasarkan data nilai yang sudah diperoleh dari hasil tes dapat disimpulkan menggunakan media audio visual lawak Bali berhasil dalam meningkatkan keterampilan siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati.

Pendapat siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati tentang penggunaan media audio visual lawak Bali dalam pembelajaran paribasa Bali menggunakan lembar kuesioner. Lembar kuesioner diberikan pada siswa pada akhir pembelajaran pada setiap siklus yang dilakukan. Pada penelitian ini diberikan dua kali pemberian lembar kuesioner kepada siswa, yaitu pada siklus pertama dan siklus kedua. Lembar kuesioner yang diberikan dalam bentuk Google Formulir. Dari hasil lembar kuesioner siklus pertama memperoleh nilai rata-rata 10,80 pada kategori baik. Dari jumlah keseluruhan 36 siswa, semua siswa memberikan pendapat baik. Pada siklus kedua, seluruh siswa sudah mengisi lembar kuesioner. Nilai rata-rata yang dihasilkan yaitu 14,61 berada pada kategori sangat baik. Media audio visual lawak Bali yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berparibasa Bali siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati sudah dilakukan tes uji hipotesis dan mendapatkan hasil yang baik berdasarkan data yang sudah didapatkan.

Untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan pengujian independent sampel t-tes. Hipotesis yang diuji yaitu hipotesis kedua. Hipotesis yang diajukan yaitu (1)  $H_0 : \mu_1 = \mu_2$  : "Tidak terdapat pengaruh yang baik signifikan menggunakan media audio visual lawak Bali untuk meningkatkan keterampilan berparibasa Bali siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati". (2)  $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$  : "Terdapat pengaruh yang baik dan signifikan menggunakan media audio visual lawak Bali untuk meningkatkan keterampilan berparibasa Bali siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati". Dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sampel t-tes yaitu a) jika nilai *signifikansi* (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  *ditolak* dan  $H_1$  *diterima*. b) jika nilai *signifikansi* (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  *diterima* dan  $H_1$  *ditolak*. Dalam penelitian ini, uji hipotesis independent sampel t-tes yang dilakukan menggunakan program SPSS 24 menghasilkan nilai *signifikansi* (2-tailed) 0.000. Berdasarkan hasil tes tersebut  $< 0,05$  dapat disimpulkan  $H_0$  *ditolak* dan  $H_1$  *diterima*. Jadi dapat diartikan " Terdapat pengaruh yang baik dan signifikan menggunakan media audio visual lawak Bali untuk meningkatkan keterampilan berparibasa Bali siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati".

## SIMPULAN

Pembelajaran menggunakan media audio visual lawak Bali dalam pelajaran Paribasa Bali dapat meningkatkan keterampilan siswa berparibasa Bali. Tata cara pembelajaran menggunakan media audio visual lawak Bali dalam pembelajaran Paribasa Bali diawali dengan guru mengucapkan salam "Om Swastyastu" kemudian dilanjutkan dengan membagikan absensi melalui *link google formulir*. Guru memperhatikan kesiapan belajar

siswa, memberikan apersepsi tentang pembelajaran Paribasa Bali, menginformasikan KD dan tujuan pembelajaran, menjelaskan media pembelajaran, dan menggunakan media audio visual lawak Bali. Kegiatan inti dimulai dari guru yang memberikan materi berupa PPT tentang materi paribasa Bali dan dilanjutkan dengan guru mengirim link video lawak Bali berupa tautan *google drive*. Pertama-tama guru menjelaskan materi yang terdapat dalam PPT, kemudian dilanjutkan dengan memperhatikan video lawak Bali. Dalam video ini sudah terdapat beberapa contoh bagaimana cara berparibasa Bali yang diperankan oleh pelawak Bali. Siswa diarahkan untuk memperhatikan penempatan, dan cara menggunakan paribasa Bali dalam percakapan agar baik dan benar. Setelah selesai memperhatikan video guru memberikan waktu untuk siswa bertanya. Sesudah itu guru kemudian memerintahkan untuk membuat kalimat percakapan yang berisi paribasa Bali didalamnya. Diakhir pembelajaran guru memberikan kesimpulan tentang pembelajaran yang telah berlangsung, mengevaluasi pembelajaran, memberikan kuesioner untuk mengetahui pendapat siswa, dan diakhiri dengan mengucapkan salam "*Parama Santih*"

Menggunakan media audio visual lawak Bali dapat meningkatkan keterampilan siswa berparibasa Bali siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati dalam proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut dapat dilihat dari sebelum menggunakan media audio visual lawak Bali dengan sesudah menggunakan media audio visual lawak Bali. Sebelum menggunakan media audio visual lawak Bali hasil tes keterampilan siswa memperoleh rata-rata 64,66 berada pada kategori lebih dari sedang. Kemudian setelah melaksanakan siklus I, hasil tes siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati dalam membuat percakapan berparibasa Bali mengalami peningkatan 6,22 dengan memperoleh rata-rata 70,88 berada pada kategori lebih dari sedang. Hasil tes siklus II siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati juga kembali mengalami peningkatan sebanyak 10,75 sehingga mendapat nilai rata-rata 81,63 pada kategori baik. Dari presentase ketuntasan juga terdapat peningkatan, sebelum menggunakan media audio visual lawak Bali presentase ketuntasan belajar siswa yaitu 36,11% (13 siswa tuntas). Setelah melaksanakan siklus I meningkat menjadi 69,44% (25 siswa tuntas) dan pada siklus II mengalami peningkatan hingga 100% (36 siswa tuntas). Berdasarkan data nilai yang sudah diperoleh dari hasil tes dapat disimpulkan menggunakan media audio visual lawak Bali berhasil dalam meningkatkan keterampilan siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati.

Untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan pengujian independent sampel t-tes. Dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sampel t-tes yaitu a) jika nilai *signifikansi* (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  *ditolak* dan  $H_1$  *diterima*. b) jika nilai *signifikansi* (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  *diterima* dan  $H_1$  *ditolak*. Dalam penelitian ini, uji hipotesis independent sampel t-tes yang dilakukan menggunakan program SPSS 24 menghasilkan nilai *signifikansi* (2-tailed) 0.000. Berdasarkan hasil tes tersebut  $< 0,05$  dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi dapat diartikan "Terdapat pengaruh yang baik dan signifikan menggunakan media audio visual lawak Bali untuk meningkatkan keterampilan berparibasa Bali siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati".

Menggunakan media audio visual lawak Bali dalam pembelajaran Paribasa Bali mendapatkan respon yang baik siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil kuesioner yang sudah diberikan kepada siswa. Pemberian kuesioner dilaksanakan dua kali yaitu pada siklus I dan siklus II. Lembar kuesioner yang diberikan dalam bentuk *google formulir*. Dari hasil lembar kuesioner siklus pertama memperoleh nilai rata-rata 10,80 pada kategori baik. Dari jumlah keseluruhan 36 siswa, semua siswa memberikan pendapat baik. Pada siklus kedua, seluruh siswa sudah mengisi lembar kuesioner. Nilai rata-rata yang dihasilkan yaitu 14,61 berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian yang berjudul "Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Berparibasa Bali Menggunakan Media Audio Visual Lawak Bali Siswa Kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sukawati" berhasil.

## DAFTAR PUSTAKA

- AB., Simpen Wayan. 2010. *Basita Paribasa*. Denpasar: PT. Upada Sastra
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arya, Ketut; Wirawan, I Made Agus; Pradnyana, Gede Aditra. 2019. "Aplikasi Pengenalan Paribasa Bali Berbasis Mobile". Singaraja. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha
- Erlina, Ni Putu Pande Mirah Sri Erlina. 2021. "Media Audio Visual Lagu Pop Bali Meningkatkan Kemampuan Paribasa Bali". Singaraja. Jurnal Pendidikan Bahasa Bali, Vo. 8, No. 2. 2021. Universitas Pendidikan Ganesha  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBB/article/view/35602>
- Gautama, Wayan Budha. 2007. *Kasusastraan Bali*. Denpasar: PARAMITA Surabaya
- Ginarsa, Ketut. 1985. *Paribasa Bali*. Denpasar: CV. Kayumas Agung
- Handayani, Luh Putu Novyta. 2016. "Kawigunan Media Audio-Visual Marupa Gending Pop Bali Maaksara Latin Sisia Kelas XI MIPA 1 Multimedia 2 SMK Negeri 1 Sukasada". Singaraja: Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Universitas Pendidikan Ganesha
- KBBI.2016. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/lawak> (diakses pada 24 November 2021, 18.27 WITA)
- Medera, I Nengah, dkk. 2007. *Kasusastraan Bali*. Denpasar: Dinas Kebudayaan Provinsi Bali.
- Rispintari, Ni Made. 2019. "Ngawigunayang Media Audio Visual Kanggen Nincapang Kawagedan Tembang Pupuh Ginada Sisia Kelas XI MIPA 1 IBB 1 SMA Negeri 3 Singaraja". Singaraja: Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Universitas Pendidikan Ganesha
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group
- Sugita, I Wayan; Pastika, I Gede Tilem. 2021. "Nilai-Nilai Pendidikan Agama Hindu Yang Terkandung Dalam Paribasa Bali Suguhan Pertunjukan Wayang Kulit Cenk Blonk". Denpasar. UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Tinggen, I Nengah. 1982. *Aneka Sari Gending-gending Bali*. Singaraja: Rhika Dewata