

PENGGUNAAN MEDIA FILM KARTUN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA DI SEKOLAH DASAR

Weni Tria Anugrah Putri

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (email: weniputria@gmail.com)

Sri Hariani

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya

Abstrak:Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media film kartun untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita, meningkatkan hasil belajar menyimak cerita siswa dengan penggunaan media film kartun, mendeskripsikan kendala dalam pelaksanaan pembelajaran materi unsur-unsur cerita menggunakan media film kartun dan cara mengatasinya pada siswa kelas V SDN Takeran Magetan. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian berupa penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan & pengamatan, serta refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes prestasi siswa, observasi dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I persentase keterlaksanaan pelaksanaan pembelajaran oleh guru sebesar 92% dan skor ketercapaian sebesar 69. Sedangkan ketuntasan klasikal kelas sebesar 60% dengan rata-rata ketuntasan belajar sebesar 77,6. Pada siklus II, hasil penelitian mengalami kenaikan, yaitu persentase keterlaksanaan pelaksanaan pembelajaran oleh guru sebesar 100% dan skor ketercapaian sebesar 89,5. Sedangkan ketuntasan klasikal kelas sebesar 85% dengan rata-rata ketuntasan belajar sebesar 80,35. Hasil pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan dan selain itu kendala-kendala yang muncul pada siklus I dapat diatasi dengan baik pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film kartun dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SDN Takeran Magetan.

Kata Kunci: keterampilan menyimak cerita, media pembelajaran, film kartun, cerita.

Abstract:The purpose of this research was to describe the use of the cartoon movie media to improve the skill of listening stories, to enhance the students learning outcomes, to describe the constraints in the implementation of learning material elements of the story using cartoon movie media, and to demonstrate how to overcome them in the fifth graders of State Elementary School Takeran Magetan. The research used a research design of classroom action research. The study consisted of two cycles, where each cycle consisted of the planning, act and observation, and reflection. The data collection techniques in this research was the student's achievement tests, observations, and field notes. The results of this research showed that in the first cycle, the success of the learning process done by the teacher was 92% and the achievement scores reached 69. While the class classical completeness was 60% with an average score of 77,6. In the second cycle, the results of the research increased, the success of the learning process done by the teacher was 100% and the achievement score reached 89,5 while the class classical completeness was 85% with an average score of 80,35. The results in the second cycle had reached the indicators of success and the constraints that arose in the first cycle could be addressed properly in the second cycle. Based on those results, it can be concluded that the use of cartoon movie media can improve the skill of listening stories for fifth graders of State Elementary School Takeran Magetan.

Keyword: skill of listening stories, learning media, cartoon movie, stories.

PENDAHULUAN

Media film kartun dipilih sebagai alternatif untuk menyelesaikan masalah di kelas V dalam pembelajaran menyimak cerita dengan alasan film kartun mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Efendi, 2002). Menurut Waluyanto (2006), salah satu keunggulan film kartun yaitu kaya dengan ekspresi warna disertai penggambaran karakter yang unik, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah diingat. Selain itu secara umum

film sangat baik dalam menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan dalam Bahasa Indonesia (Munadi, 2008:117). Dengan demikian, film kartun diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

Oleh sebab itu perlu dilakukan perbaikan melalui Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). PTK ini dilakukan peneliti melalui kolaborasi dengan guru kelas V SDN Takeran Magetan. Penelitian ini

berjudul *Penggunaan Media Film Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SDN Takeran Magetan*. Pada akhirnya perbaikan tersebut akan diangkat sebagai judul skripsi yang bertujuan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang telah ada sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah tersebut sebagai berikut: a) bagaimanakah penggunaan media film kartun untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SDN Takeran Magetan? b) bagaimanakah hasil belajar menyimak cerita siswa kelas V SDN Takeran Magetan dengan penggunaan media film kartun? c) apa sajakah kendala yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran menyimak cerita menggunakan media film kartun pada siswa kelas V SDN Takeran Magetan dan bagaimana cara mengatasinya? Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian tersebut adalah agar pembaca mampu: a) mendeskripsikan penggunaan media film kartun untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SDN Takeran Magetan, b) meningkatkan hasil belajar menyimak cerita siswa kelas V SDN Takeran Magetan dengan penggunaan film kartun, c) mendeskripsikan kendala dalam pelaksanaan pembelajaran materi unsur-unsur cerita menggunakan media film kartun pada siswa kelas V SDN Takeran Magetan dan cara mengatasinya.

Adapun kajian teoritik penelitian ini sebagai berikut: Menurut Ahmadzeni (2008:20), film kartun merupakan suatu rangkaian gambar diam secara *inbetween* dengan jumlah yang banyak, di mana apabila diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak), sedangkan Darmawan (2008:1) menyatakan bahwa film kartun merupakan pengolahan bahan diam menjadi gambar bergerak yang lebih menarik, interaktif, dan tidak menjemukan bagi semua orang. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka film kartun merupakan film susunan gambar-gambar. Gambar-gambar tersebut diproses sehingga menghasilkan gambar bergerak yang menarik, interaktif, dan tidak menjemukan bagi semua orang.

Waluyanto (2006) mengklasifikasikan film kartun berdasarkan jenis kartun sebagai berikut: 1) Animasi sel 2D, animasi klasik, misalnya: *Cinderella, Snow White, Doraemon*; 2) Animasi 3D, *comugraphic*, misalnya: *Toys Stor, Upin dan Ipin*; 3) Campuran 2D-3D, misalnya: *Lion King dan Pocahontas*; 4) Campuran 2D-Live Action, misalnya: *Who's framed Roger Rabbit*; 5) Campuran 3D-Live Action, misalnya: *Johny Mnemonik, Jurassic Park*. Dalam penelitian ini digunakan film kartun /animasi 3D, *comugraphic*. Film kartun tersebut berjudul *Upin dan Ipin*. Film tersebut dipilih dengan alasan banyak disukai

oleh siswa sekolah dasar, dan karakternya sudah umum dikenal oleh siswa.

Menurut Haron (dalam Supriyadi, 2003:35-36), kriteria pemilihan film kartun untuk sebagai media pembelajaran, sebagai berikut: a) film kartun yang digunakan mempunyai hubungan pengalaman dan lingkungan hidup dengan siswa; b) film kartun harus sesuai dengan siswa, diperbolehkan bahan kartun yang menarik minat siswa dan disesuaikan dengan kemampuan bahasa serta kecerdasan siswa; c) film kartun yang memiliki dialog yang sesuai dengan usia siswa; d) film kartun yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran; e) film kartun yang dipilih tidak menyangkut unsur SARA; f) film kartun yang dipilih sesuai dengan kebijakan guru yang disesuaikan dengan tahapan belajar siswa.

Menurut Efendi (2002) kelebihan media film kartun sebagai media pembelajaran yaitu: film animasi dapat menimbulkan kesan yang mendalam dalam diri guru atau siswa; suara dan gerakan yang ditampilkan adalah penggambaran kenyataan, sesuai dengan materi yang disajikan. Secara psikologis, film kartun dapat memenuhi unsur gerak bertukar-tukar, dan kontras; film kartun sebagai media mempunyai keunggulan dalam suara, gambar kartun yang bergerak, garis dan simbol ditampilkan; film kartun dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika berdiskusi, praktek. Film kartun merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat; di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, film kartun dapat menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya; film kartun yang bertema pendidikan mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa; film kartun dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.

Selanjutnya, menurut Waluyanto (2006), keunggulan dari media film kartun yaitu: a) lebih mudah diingat penggambaran karakter yang unik; b) efektif langsung pada sasaran yang dituju; c) efisien sehingga memungkinkan frekuensi yang tinggi; d) lebih fleksibel mewujudkan hal-hal khayal; e) dapat diproduksi setiap waktu; e) dapat dikombinasikan dengan *live action*; f) kaya akan ekspresi warna.

Merujuk pada pendapat Tarigan (2008:31), menyimak merupakan suatu kegiatan mendengarkan yang disertai dengan pemahaman, perhatian, apresiasi dan interpretasi terhadap lambang-lambang lisan, di mana hal ini dilakukan dengan tujuan memperoleh informasi dan memaknai bahan simakan. Bahan simakan dapat berupa ungkapan seseorang ketika berbicara ataupun dalam bentuk media lain.

Menurut Mulyati (2008), menyimak merupakan kegiatan menangkap makna dari apa yang didengar.

Mendengar merupakan komponen integral dari proses menyimak. Sehingga dalam proses menyimak terjadi proses perubahan bahasa lisan menjadi makna dalam pikiran. Sementara itu, Subana dan Sunarti (2002:213) berpendapat bahwa menyimak merupakan kegiatan mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian, interpretasi serta apresiasi untuk memperoleh informasi secara lisan.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka secara umum menyimak merupakan kegiatan mendengarkan terhadap suatu bunyi atau suara dengan berusaha memasukkannya ke dalam pikiran untuk ditangkap maknanya dan terdapat apresiasi dan interpretasi dari proses tersebut.

Menurut Setiawan (dalam Darmawan, 2001:11-12) manfaat menyimak sebagai berikut: a) menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi kemanusiaan, sebab menyimak memiliki nilai informatif yaitu memberikan masukan-masukan tertentu yang menjadikan individu lebih berpengalaman; b) meningkatkan intelektualitas serta memperdalam penghayatan keilmuan dan khazanah ilmu; c) memperkaya kosakata, menambah perbendaharaan ungkapan yang tepat, bermutu dan puitis. Orang yang banyak menyimak komunikasinya menjadi lebih lancar dan kata-kata yang digunakan lebih variatif; c) memperluas wawasan, meningkatkan penghayatan hidup, serta membina sifat terbuka dan objektif; d) meningkatkan kepekaan dan kepedulian sosial; e) meningkatkan citra artistik jika bahan simakan bersifat halus. Banyak penyimak dapat menumbuhkan sifat apresiatif, sikap menghargai karya atau pendapat orang lain dan kehidupan ini serta meningkatkan selera estetis; f) menggugah kreativitas dan semangat mencipta untuk menghasilkan ujaran-ujaran dan tulisan-tulisan yang berjati diri. Jika banyak menyimak, maka seorang individu akan mendapatkan ide-ide, pengalaman hidup yang berharga, sehingga akan mendorong seorang individu untuk giat berkarya dan kreatif.

Semua manfaat tersebut diharapkan dapat diperoleh dalam kegiatan menyimak. Namun dalam penelitian ini, manfaat utama yang diperoleh adalah menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi kemanusiaan serta meningkatkan dan menumbuhkan sikap apresiatif, mengingat menyimak yang dilaksanakan adalah menyimak cerita anak yang dikemas dalam bentuk film kartun.

Menurut Hunt (dalam Tarigan, 2008:59) terdapat 4 fungsi utama menyimak, yaitu: untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan profesi, untuk membuat hubungan antara pribadi lebih efektif, untuk mengumpulkan data agar dapat membuat keputusan yang

masuk akal, dan agar dapat memberikan respon yang tepat.

Selanjutnya, tujuan menyimak menurut Tarigan (2008:60) yaitu: a) menyimak untuk belajar, yaitu menyimak dengan tujuan agar memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran pembicara; b) menyimak untuk menikmati, yaitu menyimak dengan cara menikmati suatu materi yang diujarkan, diperdengarkan, atau dipagelarkan (terutama dalam bidang seni); c) menyimak untuk mengevaluasi, yaitu menyimak dengan tujuan agar dapat menilai objek yang disimaknya; d) menyimak untuk mengapresiasi, yaitu menyimak dengan tujuan agar dapat menikmati serta menghargai objek yang disimaknya; e) menyimak untuk mengkomunikasikan ide-ide, gagasan maupun perasaannya sendiri kepada orang lain dengan lancar dan tepat; f) menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi dengan tepat; g) menyimak untuk memecahkan masalah secara kreatif dan analisis; h) menyimak untuk menyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang selama ini meragukan.

Dalam penelitian ini, tujuan menyimak yang dilakukan adalah menyimak untuk belajar. Siswa diberikan instruksi menyimak film kartun yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dari film tersebut.

Menurut Strickland (dalam Tarigan, 2008:31), menyimak terdiri dari 9 tahap, yaitu: a) menyimak berkala: menyimak pada tahap ini terjadi hanya pada saat-saat individu merasakan keterlibatan langsung dalam pembicaraan mengenai dirinya; b) menyimak dengan perhatian dangkal: menyimak pada tahap ini terjadi ketika seorang individu sering mendapat gangguan yang berasal luar pembicaraan; c) setengah menyimak: menyimak pada tahap ini terjadi ketika seorang individu sedang menunggu kesempatan untuk mengekspresikan dan mengutarakan isi hati; d) menyimak serapan: menyimak pada tahap ini terjadi ketika seorang individu lebih sering menyerap atau mengabsorpsi hal-hal non primer dari suatu bahan simakan. Hal ini disebut dengan penjarangan pasif; e) menyimak sekali-sekali: menyimak pada tahap ini terjadi ketika seorang individu hanya menyerap kata-kata yang menarik hatinya saja. Proses menyimak pada tahap ini hanya terjadi dalam sesekali waktu karena perhatiannya terbagi dengan hal lain; f) menyimak asosiatif: menyimak pada tahap ini individu yang bertindak sebagai pembicara hanya menceritakan hal-hal yang berhubungan dengan pengalaman pribadi, sehingga penyimak tidak memberikan reaksi terhadap pesan yang disampaikan pembicara; g) menyimak dengan reaksi berkala: menyimak pada tahap ini terjadi ketika individu yang bertindak sebagai penyimak memberikan komentar dan pertanyaan terhadap pembicara; h) menyimak secara saksama: menyimak pada tahap ini terjadi ketika penyimak secara sungguh-sungguh

mengikuti alur pikiran pembicara; i) menyimak secara aktif: menyimak pada tahap ini terjadi ketika penyimak bertujuan untuk mendapatkan pikiran, pendapat, dan gagasan pembicara.

Sedangkan menurut Hunt (dalam Tarigan, 2008:31) terdapat 7 tahap menyimak sebagai berikut: a) isolasi: pada tahap ini penyimak mencatat aspek individual kata lisan dan memisahkan (mengisolasi) bunyi-bunyi dan fakta-fakta; b) identifikasi: pada tahap ini stimulus tertentu telah dapat dikenal, maka suatu makna atau identitas pun diberikan kepada setiap objek; c) integrasi: pada tahap ini penyimak harus mampu menyatukan sesuatu yang didengar dengan informasi lain yang telah dimiliki sebelumnya. Dalam hal ini, seorang penyimak terlebih dahulu harus memiliki sedikit pengetahuan tentang bidang tertentu, karena jika tidak maka penyimak akan merasa kesulitan dalam memahami maksud dari bahan simakan; d) inspeksi: pada tahap ini informasi baru yang telah diterima oleh penyimak akan dibandingkan dengan segala informasi yang telah dimiliki sebelumnya. Tahap ini akan menjadi tahap paling mudah apabila informasi baru justru mampu menunjang prakonsepsi seseorang; e) interpretasi: pada tahap ini penyimak akan secara aktif menelusuri dari mana datangnya informasi tersebut; f) interpolasi: pada tahap ini penyimak menyediakan serta memberikan data-data dan ide penunjang untuk memenuhi informasi atau pesan yang didengar; g) introspeksi: pada tahap ini penyimak akan menerapkannya pada situasinya sendiri.

Berdasarkan kedua tahapan di atas, maka peneliti cenderung menggunakan tahapan Hunt, yang terdiri dari 7 tahap. Bahan simakan yang digunakan berupa film kartun.

Menurut Mulyati (2008:2.6-2.7), terdapat dua strategi dalam menyimak bahasa, yaitu: a) memusatkan perhatian: pemusatan perhatian dilakukan terhadap bahan simakan, bahan simakan tersebut biasanya menggunakan dua isyarat, yaitu isyarat visual dan isyarat verbal, isyarat visual terdiri dari gerak tubuh (*gesture*), tulisan atau kerangka informasi penting, dan perubahan ekspresi wajah (mimik), sedangkan isyarat verbal terdiri dari perhentian, naik turunnya suara, lambatnya pengucapan butir-butir penting, dan pengulangan informasi penting; b) membuat catatan: membuat catatan dilakukan agar proses menyimak semakin baik. Catatan digunakan untuk mengingat-ingat kembali bahan simakan. Dalam membuat catatan, ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu (1) catatan harus sesederhana mungkin, catatan yang terlalu panjang akan mengganggu proses menyimak, dalam membuat catatan yang diperlukan hanyalah ide pokok yang berupa frase atau kalimat pendek; (2) catatan hendaknya menggunakan singkatan dan simbol; (3) catatan harus jelas.

Pada penelitian ini, strategi menyimak dilakukan pada bahan simakan berupa film kartun. Sehingga strategi menyimak dilakukan dengan memusatkan perhatian dilakukan pada isyarat verbal dan visual yang ditunjukkan oleh tokoh-tokoh yang terdapat di dalam film kartun. Sedangkan strategi membuat catatan, dilakukan dengan mencatat hal-hal yang dianggap penting dari film kartun yang diputarkan.

Menurut Tarigan (2008:106-115), faktor-faktor yang mempengaruhi menyimak sebagai berikut: a) faktor fisik: fisik yang prima merupakan modal utama bagi seorang individu untuk menyimak. Semakin prima kondisi seseorang, maka perhatiannya terhadap bahan simakan akan semakin baik, dan sebaliknya, semakin buruk kondisi seseorang, maka perhatiannya terhadap bahan simakan akan semakin buruk pula; b) faktor psikologis: faktor psikologis yang positif akan memberi pengaruh yang baik, sebaliknya faktor psikologis yang negatif akan memberi pengaruh buruk terhadap kegiatan menyimak. faktor psikologis terlihat dari adanya masalah-masalah psikologis yang dialami oleh seseorang. Masalah-masalah tersebut sebagai berikut: prasangka dan kurangnya simpati terhadap bahan simakan dengan berbagai sebab, keegosentrisan dan asyiknya terhadap minat pribadi serta masalah pribadi, pandangan seseorang yang sempit, kejenuhan terhadap pokok pembicaraan, sikap yang tidak layak terhadap bahan simakan. c) faktor pengalaman: adanya pengalaman yang berhubungan dengan bahan simakan akan mempermudah seseorang untuk menambah pengetahuan baru dari bahan simakan tersebut, sebaliknya ketiadaan pengalaman yang berhubungan dengan bahan simakan akan mempersulit seseorang untuk menambah pengetahuan baru, misalnya seorang yang sedang menyimak berita tentang pendidikan tidak akan memahami dengan baik apabila seseorang tersebut tidak memahami definisi pendidikan; d) faktor sikap: seorang penyimak akan cenderung mendengarkan pokok-pokok pembicaraan yang disetujuinya daripada pokok-pokok pembicaraan yang kurang disetujuinya, seorang penyimak cenderung menghilangkan hal-hal yang dapat membuatnya tidak seimbang dalam memahami sesuatu atau justru akan menjadikan seseorang tersebut mempertanyakan posisi di mana saat ini berada; e) faktor motivasi: seseorang yang termotivasi untuk menyimak suatu bahan simakan akan memperoleh sesuatu pesan yang berguna, dan sebaliknya seseorang yang sedang tidak termotivasi (melamun, mengantuk, atau tidur-tiduran) sedikit sekali mendapatkan pesan yang berguna; g) faktor jenis kelamin: pria dan wanita memiliki perhatian yang berbeda dan cara memusatkan perhatian yang berbeda pula terhadap bahan simakan. Salah satunya adalah pria cenderung bersifat objektif ketika menyimak, sedangkan

wanita cenderung bersifat subjektif; h) faktor lingkungan: faktor lingkungan terdiri dari lingkungan fisik dan lingkungan sosial, lingkungan fisik (ruangan dan fasilitas) yang memadai akan menjadikan seseorang memusatkan perhatian pada bahan simakan, dan sebaliknya lingkungan fisik (ruangan dan fasilitas) yang buruk akan menjadikan seseorang sulit untuk memusatkan perhatian, sedangkan lingkungan sosial yang baik (tempat di mana seseorang merasa dihargai) akan mempermudah seseorang lebih sigap mendengarkan apabila seseorang mempunyai kesempatan berbicara, dan sebaliknya lingkungan sosial yang buruk (tempat di mana seseorang kurang dihargai) akan menjadikan seseorang tidak sigap mendengarkan; i) faktor peranan dalam masyarakat: seseorang yang memiliki peran tertentu (misalnya: siswa sekolah dasar) akan menjadikannya berminat menyimak sesuatu yang sesuai dengan perannya tersebut (misalnya: film kartun), sebaliknya seseorang yang memiliki peran tertentu tidak akan berminat menyimak sesuatu yang tidak berhubungan dengan perannya dalam masyarakat.

Forster (1970, dalam Nurgiyantoro, 2010:91) berpendapat bahwa cerita adalah sebuah narasi berbagai kejadian yang sengaja disusun berdasarkan urutan waktu. Sedangkan Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2010:91) berpendapat bahwa cerita adalah sebuah urutan kejadian yang sederhana dalam urutan waktu. Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, maka cerita diartikan sebagai narasi sebuah urutan kejadian yang disusun berdasarkan urutan waktu dalam kurun waktu tertentu. Dalam penelitian ini, cerita yang dibahas yaitu berupa cerita fiksi. Cerita fiksi yang dalam penelitian ini adalah cerita anak yang dikemas dalam bentuk film kartun yang berjudul *Upin dan Ipin*.

Merujuk pada pendapat Indarti (2006:49), unsur intrinsik cerita terdiri dari: 1) penokohan (karakteristik atau perwatakan); 2) latar (*setting*); 3) tema dan amanat ; dan 4) alur.

Penokohan merupakan proses penampilan tokoh sebagai pembawa pesan watak (Indarti, 2006:58). Jones (dalam Nurgiyantoro, 2010:165) menyatakan bahwa penokohan adalah gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Sedangkan menurut Stanton (Nurgiyantoro, 2010:165) menyebutkan penokohan sebagai tokoh-tokoh cerita yang ditampilkan dan sebagai sikap, ketertarikan, keinginan, emosi, dan prinsip moral yang dimiliki para tokoh. Dari kedua pendapat tersebut istilah penokohan lebih luas pengertiannya, di mana penokohan mencakup siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas bagi penikmat cerita.

Selanjutnya, penokohan menurut Abdillah (2008:29) memiliki 3 dimensi, sebagai berikut: a) dimensi fisiologis: dimensi ini berkaitan dengan keadaan fisik tokoh cerita yang merupakan keadaan seorang aktor dan lebih mudah terlihat, misalnya: berbadan tinggi, pendek, kekar, tampan, cantik, kurus, gemuk; b) dimensi sosiologis: dimensi ini berkaitan dengan kedudukan sosial tokoh cerita yang memberikan posisi pada seorang tokoh cerita untuk menggambarkan pesan maupun tindakan yang dilakukannya, misalnya: ayah, ibu, nenek, kakek, tentu, om, raja, bupati, lurah; c) dimensi psikologi: dimensi ini berkaitan dengan kondisi kejiwaan tokoh cerita, misalnya: rajin, malas, sombong, jahat, baik hati, sabar.

Dalam menggambarkan watak/ karakter, pengarang menggunakan 5 cara, yaitu (Indarti, 2006:58): a) tindakan, misalnya: seorang laki-laki yang diceritakan selalu memukul istrinya, berarti laki-laki tersebut memiliki watak kasar; b) ujaran atau ucapan, misalnya: seorang perempuan yang diceritakan selalu rajin berdzikir, berarti perempuan tersebut solehah; c) pikiran, perasaan, atau kehendaknya, misalnya: seorang anak yang keinginannya selalu ingin dituruti, berarti anak tersebut memiliki watak manja; d) apa yang dipikirkan, dirasakan, atau dikehendaki tentang dirinya atau orang lain, misalnya: seorang perempuan yang ingin membantu orang lain di saat kesulitan, berarti perempuan memiliki watak baik hati.

Dalam sebuah cerita, terdapat pembagian karakter setiap tokohnya. Menurut Harymawan (1993:22), terdapat empat jenis tokoh peran yang merupakan unsur keharusan psikis dalam suatu cerita, yaitu: a) tokoh protagonis, merupakan peran utama dan menjadi pusat (sentral) cerita; b) tokoh antagonis, merupakan peran penentang dan menjadi musuh bagi tokoh protagonis; c) tokoh tritagonis, merupakan peran penengah yang bertugas melerai, pendamai, atau pengantar tokoh protagonis atau antagonis; d) tokoh pembantu, merupakan peran yang tidak secara langsung terlibat di dalam konflik yang terjadi, tetapi peran ini diperlukan untuk membantu menyelesaikan cerita.

Pelataran atau *setting* merupakan latar peristiwa dalam fiksi, baik berupa tempat, waktu, maupun peristiwa, yang memiliki fungsi fisikal dan fungsi psikologis (Aminuddin, 2011:67). Fungsi fisikal suatu pelataran akan menjadikan suatu cerita terlihat logis. Fungsi psikologis suatu pelataran akan menjadikan suatu cerita mampu menuansakan makna tertentu serta mampu menciptakan suasana tertentu yang menggerakkan emosi orang yang menikmatinya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Wiyanto (2002:28) menyatakan bahwa latar (*setting*) merupakan tempat, waktu, dan suasana terjadinya suatu adegan.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, pembatasan definisi latar terdiri dari 3 hal, yaitu latar waktu, tempat dan suasana. Latar waktu yaitu waktu di mana terjadinya peristiwa dalam cerita. Latar tempat merupakan segala sesuatu yang menjelaskan tentang tempat terjadinya peristiwa. Sedangkan latar suasana merupakan segala sesuatu yang menjelaskan keadaan yang dirasakan oleh pelaku dalam sebuah cerita.

Tema merupakan sebuah dasar cerita atau gagasan dasar umum sebuah cerita, sehingga sebuah cerita dapat dikembangkan (Nurgiyantoro, 2011:70). Dengan adanya tema, pengembangan sebuah cerita tidak akan melebar dan selalu runtut. Sedangkan menurut Aminuddin (2011:91), tema merupakan ide yang digunakan pengarang untuk memaparkan karya fiksi yang diciptakannya.

Dewojati (2010:171) menyatakan tema sebagai ide atau pusat cerita yang mencakup permasalahan dalam cerita. Soemanto (2001:22) bahwa tema terkadang disebut sebagai pemikiran yang meliputi keseluruhan arti dari lakon tersebut. Wiyanto (2002:23-24) mengartikan tema sebagai pikiran pokok yang dikembangkan menjadi sebuah cerita yang menarik.

Berdasarkan beberapa definisi tema di atas, maka tema secara umum diartikan sebagai dasar dari pembuatan suatu cerita. Tema menjadikan sebuah cerita tidak akan melebar.

Selanjutnya, amanat merupakan pesan moral yang ingin disampaikan pengarang kepada publik baik secara langsung maupun tidak (Suyatno, dkk. 2008:148). Suatu amanat disampaikan secara langsung apabila dapat dibaca secara langsung yang biasanya terdapat di akhir cerita. Suatu amanat disampaikan secara tidak langsung apabila tercermin dari perilaku dan ucapan para tokoh cerita.

Istilah alur cerita biasa juga disebut dengan plot atau struktur cerita. Alur cerita merupakan rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam cerita (Aminuddin, 2011:83). Sedangkan menurut Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2011:113) menyatakan bahwa alur adalah cerita yang berisi tentang urutan kejadian yang hanya disimbolkan sebagai sebab akibat, suatu peristiwa menyebabkan peristiwa yang lain atau suatu peristiwa disebabkan oleh peristiwa yang lain.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka alur cerita merupakan rangkaian cerita yang disimbolkan sebagai sebab akibat yang dihadirkan oleh pelaku dalam cerita. Alur berisi tentang unsur jalan cerita atau peristiwa demi peristiwa yang susul menyusul yang tentang sebab akibat.

Berdasarkan strukturnya, alur atau plot dibedakan menjadi 6 (Hudson, dalam Indarti, 2006:55): a) eksposisi, pada struktur ini cerita mulai diperkenalkan sehingga

terdapat gambaran selintas mengenai cerita; b) konflik, pada struktur ini pelaku cerita terlibat dalam pokok persoalan; c) komplikasi, pada struktur ini terjadi persoalan baru dalam cerita (*rising action*); d) kritis, pada struktur ini terjadi pertentangan yang diimbangi dengan jalan keluar mana yang baik dan mana yang buruk, lalu ditentukan pihak perangai mana yang akan melanjutkan cerita; e) resolusi, pada struktur ini terjadi penyelesaian persoalan; f) keputusan, pada struktur ini konflik berakhir.

Berdasarkan jenisnya, plot dibedakan menjadi 3 (Abdillah, 2008:33-34): a) plot linear, menunjukkan cerita yang berurutan dari awal sampai akhir; b) plot sirkuler, menunjukkan cerita berkisar pada satu cerita saja yang kaitannya justru terletak dari ketidaklogisan hubungan antarplot, namun demikian, pola antarplot justru sangat rasional bila memahami karakter filosofis yang dimiliki tokoh ceritanya; c) plot episodik, menunjukkan jalinan cerita terpisah, kemudian bertemu pada akhir cerita.

Anak-anak pada usia kelas V sekolah dasar, berusia antara 10-11 tahun. Berkaitan dengan perkembangan kognitif anak, Piaget seorang ahli psikologi perkembangan anak (dalam Trianto, 2010:15) menentukan bahwa anak-anak pada usia tersebut berada pada tahap operasional konkret. Adapun karakter-karakter yang dimiliki anak pada usia 10-11 adalah sebagai berikut: 1) Ciri khas secara fisik/ jasmani, yang ditandai dengan: aktif mengembangkan koordinasi otot besar dan kecil; kekuatannya bertambah; ingin menguasai keterampilan dasar; senang olahraga dalam tim dan kegiatan-kegiatan atletik lainnya; mengikuti kata hati. 2) Ciri khas secara mental/ kognitif, yang ditandai dengan: selalu ingin belajar hal-hal baru; kemampuan untuk memahami pandangan orang lain mulai berkembang; mulai mengenal perasaan malu dalam situasi-situasi tertentu; pemahaman konsep berkembang berdasarkan lingkungan sekitarnya; keterampilan menulis dan berusaha terus berkembang; dapat memahami lebih dari seluruh gambar yang ada; sangat kreatif dan senang melakukan hal-hal baru; sangat ingin tahu; mudah mengingat; mengetahui tentang konsep yang benar dan salah. 3) Ciri khas secara sosial/emosional, yang ditandai dengan: lebih mengutamakan teman-teman sebaya dalam kelompoknya; pengaruh dari kelompoknya sangat kuat; lebih peka dalam memilih teman; umumnya mudah bergaul dan percaya diri; perilaku bersaing mulai berkembang; peka untuk bermain jujur; memperhatikan perbuatan dan perilaku orang dewasa; kesadaran untuk berperilaku seperti orang yang berjenis kelamin sama mulai berkembang; mulai memisahkan diri dari keluarga; dapat berpartisipasi dalam kegiatan yang terpisah dari keluarga; selera humor berkembang; mengalami

rangkaian emosi-takut, merasa bersalah, marah; mengetahui peristiwa yang terjadi di sekitarnya, meskipun secara emosional belum cukup untuk mengatasi akibat-akibatnya.

Sesuai dengan tingkat usia dan kelas, siswa-siswa SD memiliki karakteristiknya masing-masing, dan guru kelas yang bersangkutan hendaknya tidak hanya mengetahui, namun juga harus memahami karakteristik tersebut.

METODE

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas ini memiliki tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu atau beberapa siklus sesuai yang dibutuhkan. Adapun tahap-tahap penelitian ini adalah (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, (4) refleksi (Arikunto, 2010).

Subjek penelitian ini adalah guru kelas V SDN Takeran Kabupaten Magetan yang berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Lokasi penelitian ini adalah SDN Takeran Kabupaten Magetan yang beralamat di Jalan Raya Takeran Kabupaten Magetan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan: 1) observasi: observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi sistematis. Observasi sistematis merupakan observasi yang dilakukan dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen penelitian ketika pada tahap implementasi tindakan pembelajaran unsur-unsur cerita. 2) catatan lapangan: catatan lapangan digunakan untuk mengungkapkan secara deskriptif kondisi yang terjadi saat implementasi tindakan (proses pembelajaran) berlangsung. Catatan lapangan juga digunakan untuk mencatat kendala-kendala yang terjadi saat proses tersebut.

Teknik analisis data dilakukan dua cara, yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2008), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/ verification*. Analisis data secara kuantitatif, dilaksanakan dengan menganalisis hasil

observasi aktivitas yang dilakukan oleh guru dan menganalisis data hasil tes siswa. Analisis hasil observasi aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru melalui perhitungan sebagai berikut:

- 1) mencari nilai (skor) ketercapaian aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru, dengan rumus:

$$M = \frac{\sum fx}{N} \times 100 \quad (1)$$

- 2) mencari persentase keterlaksanaan aktivitas pembelajaran, dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Sedangkan analisis data hasil tes siswa dilaksanakan dengan:

- 1) mencari hasil tes individu dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \quad (3)$$

- 2) mencari rata-rata ketuntasan belajar, dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \quad (4)$$

- 3) mencari persentase ketuntasan klasikal kelas, dengan rumus:

$$\% \text{ klasikal kelas} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100 \quad (5)$$

Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah 1) ketercapaian pelaksanaan pembelajaran oleh guru dalam pembelajaran unsur-unsur cerita ditunjukkan pada lembar pengamatan mencapai skor > 80 (Arikunto, 1993:249), 2) secara klasikal (kelompok) dianggap tuntas telah belajar apabila > 75% dari jumlah siswa di kelas V telah memenuhi KKM yang telah ditentukan, dan 3) kendala-kendala dalam pembelajaran unsur-unsur cerita dapat teratasi dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan tahapan-tahapan pada siklus I, maka terlebih dahulu peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas V untuk menemukan permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas V SDN Takeran Magetan. Melalui wawancara dengan guru kelas V, maka terlihat guru kelas tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran. Selain itu melalui wawancara dengan guru, diketahui pula bahwa dari 20 siswa kelas V

SDN Takeran Magetan, terdapat 10 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM (≥ 75) untuk materi unsur-unsur cerita.

Setelah peneliti menemukan permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran menyimak cerita, peneliti melakukan tahapan perencanaan sebagai berikut: menentukan waktu penelitian; menganalisis kurikulum; membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); mempersiapkan media pembelajaran; membuat Lembar Kegiatan Siswa (LKS), Lembar Penilaian/ lembar evaluasi, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar catatan lapangan. Setelah tahap perencanaan selesai, peneliti melakukan tahap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media film kartun, disertai tahap pengamatan yang dilakukan oleh dua observer dengan mengisi lembar observasi pelaksanaan pembelajaran oleh guru dan catatan lapangan.

Hasil tahap pelaksanaan yaitu: persentase keterlaksanaan pelaksanaan pembelajaran sebesar 92%, skor ketercapaian pelaksanaan pembelajaran sebesar 77, hasil tersebut belum mencapai target yang diharapkan yaitu persentase keterlaksanaan sebesar 100%. Skor ketercapaian pelaksanaan pembelajaran belum mencapai target yang diharapkan, sebesar >80 . Selain itu ketuntasan klasikal kelas sebesar 60% dan dengan rata-rata ketuntasan belajar sebesar 77,6, hasil tersebut belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu dengan ketuntasan klasikal kelas sebesar $>75\%$ dari jumlah siswa telah berhasil mencapai KKM yang ditentukan (75). Hal lain yang terjadi yaitu masih ada beberapa kendala yang terjadi dan dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti memutuskan untuk melaksanakan siklus II.

Pelaksanaan pembelajaran siklus II hampir sama dengan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan kegiatan: menentukan waktu penelitian; menganalisis kurikulum; membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); mempersiapkan media pembelajaran; membuat Lembar Kegiatan Siswa (LKS), Lembar Penilaian/ lembar evaluasi, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar catatan lapangan. Setelah tahap perencanaan selesai, peneliti melakukan tahap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media film kartun, disertai tahap pengamatan yang dilakukan oleh dua observer dengan mengisi lembar observasi aktivitas guru dan catatan lapangan. Perbedaan yang terdapat pada siklus II ini, adalah 1) *ice breaking* yang digunakan oleh guru yang semula tentang cerita Malin Kundang diganti dengan cerita Roro Jonggrang, 2) media film kartun yang semula berjudul Upin dan Ipin (Cari dan Simpan bagian I dan III) diganti dengan film kartun yang

berjudul Upin dan Ipin (Mainan Baru bagian I dan III), serta 3) soal evaluasi yang semula di dalamnya terdapat soal menceritakan kembali isi film kartun yang telah disimak menjadi dihilangkan.

Setelah melakukan tahap perencanaan siklus II, peneliti melaksanakan tahapan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media film kartun dan tahapan pengamatan yang dilakukan oleh dua observer. Hasil pelaksanaan dan pengamatan yaitu: persentase keterlaksanaan aktivitas pembelajaran sebesar 100%, skor ketercapaian aktivitas pembelajaran sebesar 89,75. Persentase ketuntasan klasikal kelas sebesar 85%. Peneliti menyimpulkan bahwa, persentase keterlaksanaan pembelajaran telah memenuhi target yang diharapkan, skor ketercapaian pelaksanaan pembelajaran oleh guru telah sesuai dengan skor yang diharapkan.

Berikut ini merupakan diagram peningkatan persentase keterlaksanaan pelaksanaan pembelajaran oleh guru dari siklus I menuju siklus II:

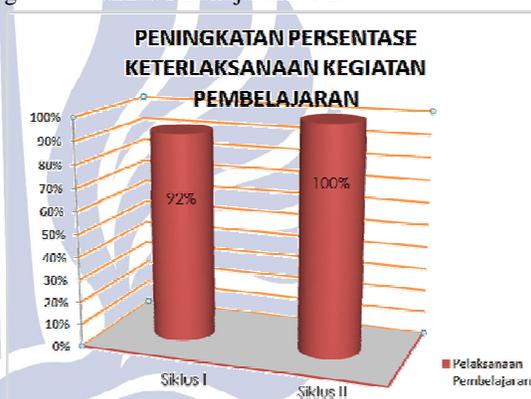


Diagram 1 Peningkatan Skor Ketercapaian Pelaksanaan Pembelajaran oleh Guru dari Siklus I ke Siklus II

Sedangkan diagram peningkatan skor ketercapaian pelaksanaan pembelajaran dari siklus I menuju siklus II sebagai berikut:

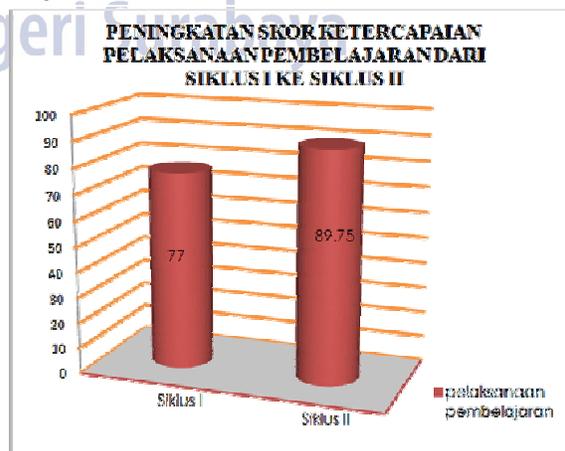


Diagram 2 Peningkatan Skor Ketercapaian Pelaksanaan Pembelajaran oleh Guru dari Siklus I ke Siklus II

Sedangkan hasil ketuntasan klasikal kelas siklus II sebesar 85% dengan rata-rata ketuntasan belajar sebesar 80,95. Peneliti menyimpulkan bahwa hasil ketuntasan klasikal kelas pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Berikut ini merupakan diagram ketuntasan klasikal kelas dari siklus I menuju siklus II:

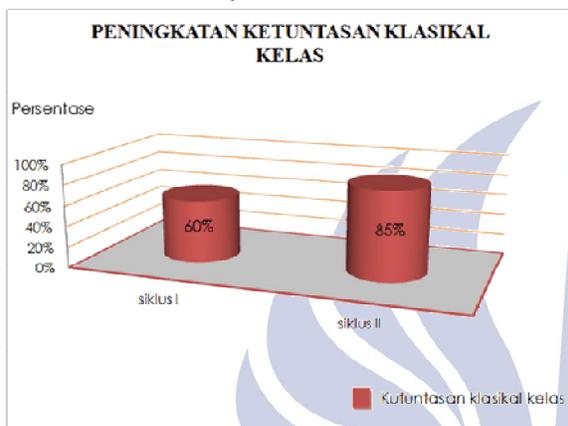


Diagram 3 Peningkatan Ketuntasan Klasikal Kelas V SDN Takeran Magetan

Sedangkan diagram rata-rata ketuntasan belajar dari siklus I menuju siklus II sebagai berikut:

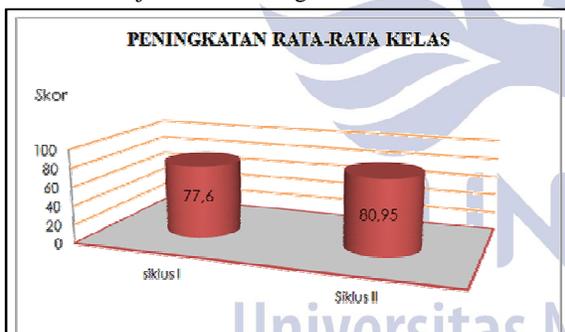


Diagram 4 Peningkatan Rata-rata Ketuntasan Belajar V SDN Takeran Magetan

Sesuai data hasil penelitian siklus I yang telah diperbaiki pada siklus II, persentase keterlaksanaan pelaksanaan pembelajaran dan skor ketercapaian pelaksanaan pembelajaran oleh guru telah sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Selain itu ketuntasan klasikal kelas juga telah sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditentukan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media film kartun dapat

meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SDN Takeran Magetan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan film kartun berjalan dengan baik. Penelitian ini menggunakan dua siklus. Pada siklus I, skor ketercapaian pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru mencapai 77 dengan persentase keterlaksanaan pembelajaran sebesar 92%. Hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan, yaitu dengan skor ketercapaian pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebesar >80 , sehingga dilaksanakan siklus II. Pada siklus II, skor ketercapaian pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru mencapai 89,75 dengan persentase keterlaksanaan pembelajaran sebesar 100%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *penggunaan film kartun dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SDN Takeran Magetan.*

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka disarankan: *Bagi guru*, peneliti menyarankan agar guru mencoba mengintegrasikan film kartun sebagai media pembelajaran untuk materi yang lain yang masih dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, ataupun sebagai media pembelajaran untuk pelajaran yang lain.

Bagi guru, hasil penelitian ini telah mampu menunjukkan peningkatan terhadap pembelajaran menyimak cerita, yaitu melalui penggunaan film kartun. Sehingga peneliti menyarankan agar guru juga mencoba mengintegrasikan film kartun sebagai media pembelajaran untuk materi yang lain yang masih dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, ataupun sebagai media pembelajaran untuk pelajaran yang lain.

Bagi lembaga, hasil penelitian ini telah menunjukkan kenaikan yang sesuai dengan target yang diharapkan, salah satunya KKM yang ditargetkan pihak sekolah untuk materi unsur-unsur cerita sebesar ≥ 75 . Sehingga peneliti menyarankan agar pihak sekolah lebih mampu melengkapi fasilitas pembelajaran yang ada, terutama fasilitas yang berhubungan dengan media elektronik.

Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini telah mampu menunjukkan perbandingan yang signifikan antara hasil pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran hingga pembelajaran dengan menggunakan media film kartun siklus I dan II. Sehingga peneliti menyarankan kepada peneliti lain untuk mencoba

mengintegrasikan media film kartun sebagai bahan penelitian lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Autar. 2008. *Dramaturgi I*. Surabaya: Unesa University Press.
- Ahmadzeni. 2008. *Pengertian Film Animasi*, (Online), (<http://en.wikipedia.org/wiki/Film>), diakses 14 Februari 2008.
- Aminuddin. 2011. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, Deni., Halimah, Leli. dan Iskandar, Sofyan. 2006. *Dasar Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Bahan Belajar Mandiri*. Bandung : UPI PRESS.
- Dewojati, Cahyaningrum. 2010. *Drama Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Efendi, Onong Uchjana. 2002. *Ilmu Komunikasi Teori & Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Harymawan, RMA..1993. *Dramaturgi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Indarti, Titik. 2006. *Memahami Drama sebagai Teks Sastra dan Pertunjukan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mulyati, Yetti. dkk. 2008. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Jogjakarta: Gajah Mada University Press.
- Soemanto, Bakdi. 2001. *Jagat Teater*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Subana, M., & Sunarti. 2002. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia: Berbagai Pendekatan, Metode, Teknik, dan Media Pengajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi. 2003. *Pengaruh Media Kartun Matematika terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah*

Menengah Kejuruan (Suatu Penelitian di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Bandung). Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: FMIPA UPI.

- Suyatno, H., Saraswati, E., Wibowo, T, & Sujimat. 2008. *Indahnya Bahasa dan Sastra Indonesia untuk SD/ MI Kelas V*. Buku Tidak Diterbitkan. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak: Sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. 2010. *Mengenal Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Waluyanto. 2006. *Perancangan Film Kartun Berbasis Sel (Cel Animation)*, (Online), (<http://www.tokoanimasi.com>), diakses 14 Maret 2013.
- Wiyanto, Asul. 2002. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: Grasindo.