

PENGGUNAAN MEDIA FILM KARTUN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Retno Pritasari

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (e-mail: retno.10203@gmail.com)

Asri Susetyo Rukmi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran dan tidak melibatkan siswa secara langsung. Hal ini mengakibatkan kurang maksimalnya keterampilan menyimak cerita siswa. Tujuan yang ingin dicapai adalah mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menyimak cerita, mendeskripsikan hasil belajar menyimak cerita siswa, serta mendeskripsikan kendala yang dialami selama pelaksanaan pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media film kartun dan cara mengatasinya. Rancangan penelitian yang digunakan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes dan catatan lapangan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V SDN Candipari II Sidoarjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan aktivitas pembelajaran mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai ketercapaian yang diperoleh sebesar 68,12 dan siklus II sebesar 84,06. Keterampilan menyimak cerita siswa juga meningkat. Pada siklus I ketuntasan belajar klasikal siswa yang diperoleh sebesar 72,97% dan siklus II sebesar 97,29%. Selain itu, dari hasil penelitian juga menunjukkan pemenuhan pada setiap indikator keberhasilan.

Kata Kunci: menyimak cerita, media film kartun, hasil belajar.

Abstract : Based on the observation, it is indicated that in the learning process, teacher does not use learning media and does not get the students involved directly. These situations decrease did students' listening to a story skill. The objectives of his researcher are to describe learning activity, to describe students' listening to a story practices, and to describe the problems that happen during the learning of listening to a story using media cartoons and the problem solving. The research design used was Classroom Action Research (CAR). Data collection techniques used were observation, test and field note. Data analysis techniques used were descriptive qualitative and quantitative. The research subject was the teacher and students of fifth grade of SDN Candipari II Sidoarjo. The research result showed that there is an improvement in learning activity. In the cycle I, comprehensiveness score was 68,12 and in cycle II is 84,06. Students's paragraph writing skill increases as well. In the cycle I students' learning results with the classical completeness reach 72,97% and in the cycle II reach 97,29%. Furthermore, the result showed that the indicators of accomplishment are fulfilled.

Keywords: listening to a story, media cartoons, learning result.

PENDAHULUAN

Ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar mencakup tiga aspek yaitu kebahasaan bahasa Indonesia, apresiasi sastra Indonesia, dan keterampilan berbahasa Indonesia. Kebahasaan bahasa Indonesia terdiri dari bunyi atau huruf, lafal, intonasi, kata, kalimat, dan makna, akan tetapi materi kebahasaan tidak secara eksplisit dituangkan dalam ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006. Apresiasi

sastra meliputi puisi, prosa, dan drama. Sedangkan keterampilan berbahasa Indonesia meliputi empat keterampilan yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis.

Salah satu pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah keterampilan berbahasa. Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP) 2006, seluruh keterampilan berbahasa (*language skills*) harus diajarkan kepada siswa, walaupun dalam

pembelajarannya tidak terjadi dalam waktu yang bersamaan (Tarigan, 2008:2). Keempat keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan erat, sehingga merupakan satu kesatuan dan bersifat hirarkis, artinya keterampilan berbahasa yang satu akan mendasari keterampilan berbahasa yang lain.

Keterampilan berbahasa tersebut salah satunya adalah keterampilan menyimak. Sesuai dengan pendapat Tarigan (2008:2) yang menyatakan bahwa, pada awalnya seorang anak akan melakukan proses menyimak yaitu menyimak seseorang yang sedang berbicara. Berawal - dari proses menyimak tersebut, seorang anak berlatih mengucapkan kata-kata yang diucapkan orang lain. Beberapa waktu kemudian anak tersebut mampu menirukan kata-kata yang disimaknya. Setelah mampu berbicara dengan lancar, seorang anak akan melalui masa belajar membaca, dan terakhir anak tersebut belajar menulis.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka awal seseorang mampu berkomunikasi adalah melalui menyimak. Dengan demikian, menyimak itu penting. Dengan menyimak seseorang akan menjadi pendengar yang baik, dengan menjadi pendengar yang baik, maka orang tersebut akan mudah mengekspresikan makna, baik itu dalam bentuk tertulis ataupun lisan. Sebuah keterampilan akan dikuasai dengan baik jika diajarkan dan dilatihkan dengan baik pula.

Di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), salah satu standar kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa kelas V semester dua sekolah dasar adalah "Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan" dengan Kompetensi Dasar "Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat)" (Depdiknas, 2006:328).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 11 Januari 2014 dengan guru kelas, hasil belajar siswa kelas V SDN Candipari II Sidoarjo untuk materi unsur-unsur cerita belum maksimal. Dari 37 siswa, hanya 20% (8 siswa) yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) bahasa Indonesia yang telah ditetapkan, yaitu 74. Diketahui bahwa selama pembelajaran berlangsung, guru bercerita di depan para siswa dengan membaca sebuah cerita anak. Selanjutnya, guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang cerita yang dibacakan, pertanyaan tersebut langsung dijawab oleh siswa secara serentak. Ketika pembelajaran sudah pada tahap evaluasi, beberapa siswa merasa kesulitan mengidentifikasi unsur cerita dan menuliskan kembali isi cerita dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

Faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar menyimak cerita siswa kelas V SDN Candipari II Sidoarjo adalah faktor guru dan siswa. Guru cenderung

membacakan cerita dan guru tidak menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran. Sehingga minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, menjadi berkurang. Secara garis besar, dapat disimpulkan bahwa guru belum dapat melaksanakan pembelajaran menyimak yang bermakna.

Media pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran sehingga memudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Oleh karena itu, digunakan media untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran menyimak. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media film kartun.

Secara umum film sangat baik dalam menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Munadi, 2008:117). Dengan demikian, film kartun diharapkan dapat membangkitkan minat dan konsentrasi siswa dalam menyimak cerita. Pemilihan media film kartun juga harus disesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar, diperbolehkan bahan kartun yang menarik minat siswa dan disesuaikan dengan kemampuan bahasa serta kecerdasan siswa. Selain itu, film kartun tersebut harus memiliki dialog yang sesuai dengan usia siswa Sekolah Dasar.

Penelitian yang serupa dilakukan oleh Istihanah (2013) yang berjudul "Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas VB SDN Manukan Kulon II/499 Surabaya". Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh dapat dinyatakan bahwa pemanfaatan media film kartun dapat membantu siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur cerita dan meningkatkan hasil belajar menyimak cerita siswa.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada solusi, subjek dan lokasi penelitian. Media pembelajaran pada penelitian ini adalah film kartun. Subjek dan lokasi penelitian ini yaitu siswa dan guru kelas V SDN Candipari II Sidoarjo.

Berdasarkan hal tersebut di atas, perlu dilakukan perbaikan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK ini dilakukan melalui kolaborasi dengan guru kelas V SDN Candipari II Sidoarjo. Penelitian ini berjudul *Penggunaan Media Film Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SDN Candipari II Sidoarjo*.

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah (1) bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media film kartun siswa

kelas V SDN Candipari II Sidoarjo?; (2) bagaimana hasil belajar menyimak cerita siswa kelas V SDN Candipari II Sidoarjo dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media film kartun?; (3) apa saja kendala yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media film kartun di kelas V SDN Candipari II Sidoarjo dan bagaimana cara mengatasinya?.

Dan dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media film kartun siswa kelas V SDN Candipari II Sidoarjo; (2) mendeskripsikan hasil belajar menyimak cerita siswa kelas V SDN Candipari II dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media film kartun; (3) mendeskripsikan kendala-kendala yang ditemui dalam pelaksanaan pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media film kartun siswa kelas V SDN Candipari II Sidoarjo dan cara mengatasinya.

Penelitian ini dibatasi pada beberapa hal yaitu, (1) materi pembelajaran yang dibahas adalah materi unsur-unsur cerita yang ada dalam KTSP (2006) siswa kelas V semester 2 dengan SK: 5. Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan, KD: 5.2 mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat); (2) subjek penelitian ini adalah guru kelas dan seluruh siswa kelas V SDN Candipari II Sidoarjo; (3) media yang digunakan adalah media film kartun untuk pembelajaran menyimak cerita.

Manfaat penelitian ini antara lain untuk guru kelas V di SDN Candipari II Sidoarjo hasil penelitian ini dapat: (1) dijadikan sumber informasi dalam upaya meningkatkan efektivitas mengajarnya; (2) diimplementasikan dalam pembelajaran menyimak cerita siswa; (3) digunakan sebagai dasar untuk evaluasi untuk mengetahui tahap perkembangan penguasaan siswa terhadap isi cerita yang disimakinya. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat dijadikan sarana untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita. Bagi pemerhati pendidikan dan peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar penelitian lanjutan yang membahas upaya peningkatan pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media audio visual.

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita dan menuliskan kembali isi cerita adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah media film kartun.

Munadi (2012:7-8) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan

proses belajar secara efisien dan efektif. Menurut Gagne (dalam Sadiman, 2006:6), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu, Briggs (dalam Sadiman, 2006:6), berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Sedangkan menurut Rudi Bretz (dalam Munadi (2012: 54-57)) media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar, yakni: (a) Media Audio, media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata; (b) Media Visual, media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak verbal, media cetak grafis dan media visual non cetak; (c) Media Audio Visual, media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses; (d) Multimedia, media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer atau internet, bisa juga melalui pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat.

Dari beberapa jenis media di atas peneliti menggunakan media audio visual. Media audio visual merupakan media yang melibatkan indera pendengaran dan juga indera penglihatan dalam memakainya.

Menurut Rudi Bretz (dalam Munadi (2012: 56), media audio visual merupakan media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sementara itu, Suleiman (1985:11) menyatakan bahwa media audio visual adalah alat-alat yang *audible* artinya dapat didengar dan *visible* artinya dapat dilihat.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media yang terdiri dari unsur suara (audio) yang dapat didengar dan unsur gambar (visual) dapat dilihat. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.

Menurut Suleiman (1981:17-18), ada beberapa kelebihan menggunakan media audio visual sebagai media pembelajaran, yaitu: 1) Alat-alat audio visual dapat mempermudah orang menyampaikan dan menerima pelajaran atau informasi serta dapat menghindarkan salah pengertian; 2) Alat-alat audio visual memberi dorongan dan motivasi serta membangkitkan keinginan untuk mengetahui dan menyelidiki, yang akhirnya menjurus kepada pengertian yang lebih baik; 3) Alat-alat audio visual tidak saja menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat, tetapi apa yang diterima melalui alat-alat

audio visual lebih lama dan lebih baik tinggal dalam ingatan.

Menurut Atmohoetomo (dalam rohani, 1997:16-18), jenis-jenis media audio visual adalah sebagai berikut: (a) Televisi (TV), media audio visual yang menggunakan *hardware* berupa pesawat TV dan *software* berupa program TV; (b) Video – VCD (*Video Compact Disk*), media audio visual yang menggunakan *hardware* berupa *DVD player*, *VCD player* dan computer yang dilengkapi *CD Rooms*. *Software* berupa video-VCD; (c) Film, media audio visual yang menggunakan *hardware* berupa *projector film* dan *software* berupa film; (d) sound Slide, media audio visual yang menggunakan *hardware* berupa *projector slide* dan *software* berupa *slide cassette*.

Dari beberapa jenis media audio visual di atas peneliti menggunakan media audio visual berupa film. Film termasuk dalam media audio visual karena mengintegrasikan sistem audio dan gambar/visual. Media audio visual yang digunakan berupa film kartun.

Menurut Munadi (2008:116), film merupakan salah satu alat komunikasi dalam pembelajaran yang efektif. Disebut efektif karena segala hal yang diterima oleh indera mata dan telinga akan lebih mudah diterima dan diingat, daripada hanya yang dapat dibaca atau yang dapat didengar saja. Menurut Djamarah dan Zain (2010:125), media film merupakan media yang memiliki unsur suara dan gambar.

Sejalan dengan beberapa pendapat di atas, Arsyad (2006) mengungkapkan bahwa film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam *frame*. *Frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanik sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka film merupakan media pembelajaran yang terdiri dari unsure audio dan visual yang terlihat hidup karena gambar-gambar dalam media ini terdapat dalam sebuah *frame*, di mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanik.

Menurut Siregar (1985:9), film dibedakan menjadi 3 bentuk, yaitu: (a) Film teatrical (*theatrical film*), yang terdiri dari film aksi, psikodrama, komedi dan music. (b) Film non teatrical (*non theatrical film*), yang dibagi lagi dalam film documenter dan pendidikan. (c) Film animasi/film kartun.

Dalam penelitian ini fokus diarahkan pada film animasi/film kartun. Film kartun merupakan pengolahan dari gambar diam menjadi gambar bergerak.

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 menghasikan ilusi gerakan yang jika diproyeksikan akan terlihat hidup sehingga menarik, interaktif, dan tidak menjemukan bagi semua orang.

Menurut Efendi (2002), kelebihan media film kartun sebagai media pembelajaran yaitu: 1) Film animasi dapat menimbulkan kesan yang mendalam dalam diri guru atau siswa; 2) Suara dan gerakan yang ditampilkan adalah penggambaran kenyataan, sesuai dengan materi yang disajikan. Secara psikologis, film kartun dapat memenuhi unsure gerak bertukar-tukar, dan kontras; 3) Film kartun sebagai media mempunyai unggulan dalam suara, gambar kartun yang bergerak, garis dan symbol ditampilkan; 4) 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; 5) Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, film kartun dapat menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya; 6) Film kartun dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kecil, kelompok yang heterogen, maupun perarang.

METODE

Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK ini memiliki tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam satu atau beberapa siklus sesuai yang dibutuhkan. Adapun tahap-tahap penelitian ini menurut Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2010:131) adalah (1) perencanaan; (2) pelaksanaan dan pengamatan; (3) refleksi.

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SDN Candipari II Sidoarjo yang berjumlah 37 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Lokasi penelitian ini adalah SDN Wonodadi Candipari II Sidoarjo.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan: (1) observasi; (2) tes; (3) catatan lapangan. Teknik tersebut digunakan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran, hasil belajar siswa berupa keterampilan menyimak cerita, mendeskripsikan kendala-kendala selama menggunakan media film kartun dan cara mengatasinya.

Instrumen penilaian yang digunakan adalah: (1) lembar pelaksanaan pembelajaran; (2) lembar tes hasil belajar siswa; (3) lembar catatan lapangan. Lembar pelaksanaan pembelajaran digunakan untuk memperoleh

data tentang pelaksanaan pembelajaran dan ketercapaian. Lembar tes hasil belajar siswa digunakan untuk memperoleh data tentang keterampilan menyimak cerita siswa. Catatan lapangan dilakukan untuk mencatat kendala-kendala yang terjadi pada waktu berlangsungnya pembelajaran. Selanjutnya data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

Data pelaksanaan pembelajaran dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \dots\dots(1)$$

Keterangan:

P = Persentase keterlaksanaan pelaksanaan pembelajaran

F = Frekuensi keterlaksanaan pelaksanaan pembelajaran

N = Jumlah keterlaksanaan pelaksanaan pembelajaran

Selanjutnya data tersebut dinyatakan dalam kriteria hasil observasi yang bersifat kualitatif sebagai berikut:

90% - 100% = Sangat baik (A).

80% - 89% = Baik (B).

70% - 79% = Cukup baik (C).

60% - 69% = Kurang baik (D).

(Sudjana, 2009:126)

Data ketercapaian pelaksanaan pembelajaran dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Ketercapaian} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Selanjutnya data tersebut dinyatakan dalam kriteria nilai ketercapaian pembelajaran yang bersifat kualitatif sebagai berikut:

91 - 100 = Amat Baik (A) berhasil

76 - 90 = Baik (B) berhasil

55 - 75 = Cukup (C) belum berhasil

0 - 54 = Kurang (D) belum berhasil

(Aqib, 2009:48)

Data hasil tes belajar berupa nilai akhir siswa dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

(Nurgiantoro, 2010:368)

Data hasil tes belajar berupa nilai rata-rata dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum xi}{n} \times 100 \dots\dots(4)$$

Keterangan

M = Rata-rata kelas

$\sum xi$ = Jumlah nilai siswa yang tuntas belajar

n = Jumlah siswa yang tuntas

(Nurgiantoro, 2011:309)

Selanjutnya data tersebut dinyatakan dalam kriteria yang bersifat kualitatif sebagai berikut:

91 - 100 = Amat Baik (A) berhasil

76 - 90 = Baik (B) berhasil

55 - 75 = Cukup (C) belum berhasil

0 - 54 = Kurang (D) belum berhasil

(Aqib, 2009:48)

Data hasil tes belajar berupa ketuntasan klasikal dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\% \dots\dots(5)$$

Keterangan

P = Persentase ketuntasan

(Aqib, dkk, 2011:41)

Selanjutnya data tersebut dinyatakan dalam kriteria yang bersifat kualitatif sebagai berikut:

90% - 100% = Sangat baik (A)

80% - 79% = Baik (B)

65% - 79% = Cukup (C)

55% - 64% = Kurang (D)

<55% = Gagal / tidak lulus (TL)

(Purwanto, 2010:82)

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila mampu menjawab rumusan masalah yang sudah disusun sebelumnya. Adapun indikator keberhasilan yang direncanakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media film kartun memperoleh persentase keterlaksanaan yakni $\geq 80\%$ (Sudjana, 2009:126) dengan nilai ketercapaian ≥ 76 (Aqib, 2009:48); (2) siswa dikatakan tuntas dalam belajar apabila telah mampu mencapai nilai KKM bahasa Indonesia yaitu 74 dengan nilai paling sedikit ≥ 76 (Aqib, 2009:48) dan ketuntasan belajar klasikal $\geq 80\%$ dari keseluruhan siswa yang ada di kelas tersebut (Purwanto, 2010:82); (3) semua kendala yang ditemui berhasil diatasi dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Tahap Perencanaan, pada tahap ini guru merencanakan dua kali pertemuan dalam Siklus I. Waktu yang digunakan pada siklus I sebanyak 4x35 menit (2 kali pertemuan). Di dalam perencanaan dilakukan kegiatan diantaranya menganalisis kurikulum pada SK dan KD yang akan digunakan, menyusun perangkat pembelajaran, mengembangkan instrumen penelitian, menentukan observer, menyamakan persepsi dengan observer, dan menentukan jadwal pengambilan data.

Tahap Pelaksanaan dan Pengamatan, pada tahap pelaksanaan guru melaksanakan proses pembelajaran yang telah direncanakan dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis paragraf siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Pada siklus I pertemuan 1 kegiatan awal dimuali dengan membuka pembelajaran, melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kegiatan inti aktivitas yang dilakukan oleh guru, yaitu sebagai berikut: menjelaskan pengertian cerita dan unsur-unsur pembentuk cerita, memutarakan cerita dengan menggunakan media film kartun yang berjudul "Menjadi anak baik seperti Andi", mendemostrasikan cara mengidentifikasi unsur-unsur cerita dengan melibatkan siswa, membagikan LKS dan meminta siswa mengidentifikasi unsur-unsur cerita, meminta siswa mempresentasikan hasil LKS di depan kelas, dan memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami. Kegiatan akhir dimulai dengan membuat simpulan, memberikan pelatihan lanjutan berupa PR dan menutup pembelajaran.

Pada pertemuan 2 kegiatan awal yang dilakukan guru sama seperti pada pertemuan 1, namun tujuan pembelajaran pada pertemuan 2 yaitu menuliskan kembali isi cerita dengan kata-katanya sendiri berdasarkan alur cerita. Kegiatan inti juga sama dengan pertemuan 1 yang membedakan adalah pada pertemuan 2 guru menjelaskan dan member contoh cara menuliskan kembali isi cerita dengan kata-katanya sendiri berdasarkan alur cerita. LKS pada pertemuan 2 yaitu menuliskan kembali isi cerita dengan kata-katanya sendiri berdasarkan alur cerita dan membagikan LP untuk mengecek pemahaman siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita dan menuliskan kembali isi cerita dengan kata-katanya sendiri dengan diputarakan film yang berbeda. Kegiatan akhir dimulai dengan membuat simpulan, memberikan pelatihan lanjutan berupa PR dan menutup pembelajaran

Pada tahap pengamatan, pengamat akan mengamati ketercapaian pelaksanaan pembelajaran dan kendala yang dihadapi saat pembelajaran. Pada penelitian ini guru melibatkan dua orang pengamat yaitu ibu Nur

Saliyem, S.Pd selaku guru kelas V dan saudara Linda Furwidiyanti selaku teman sejawat peneliti.

Tahap refleksi, refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan pada siklus tersebut dan akan dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus II

Tahap Perencanaan, pada tahap ini guru merencanakan dua kali pertemuan dalam Siklus I. Waktu yang digunakan pada siklus II sebanyak 4x35 menit (2 kali pertemuan). Di dalam perencanaan dilakukan kegiatan diantaranya menganalisis kurikulum pada SK dan KD yang akan digunakan, menyusun perangkat pembelajaran, mengembangkan instrumen penelitian, menentukan observer, menyamakan persepsi dengan observer, dan menentukan jadwal pengambilan data.

Tahap Pelaksanaan dan Pengamatan, pada tahap pelaksanaan guru melaksanakan proses pembelajaran yang telah direncanakan dalam upaya meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Pada siklus I pertemuan 1 kegiatan awal dimuali dengan membuka pembelajaran, melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kegiatan inti aktivitas yang dilakukan oleh guru, yaitu sebagai berikut: menjelaskan pengertian cerita dan unsur-unsur pembentuk cerita, memutarakan cerita dengan menggunakan media audio visual vilm kartun yang berjudul "Menjadi anak baik seperti Andi", mendemostrasikan cara mengidentifikasi unsur-unsur cerita dengan melibatkan siswa, membagikan LKS dan meminta siswa mengidentifikasi unsur-unsur cerita, meminta siswa mempresentasikan hasil LKS di depan kelas, dan memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami. Kegiatan akhir dimulai dengan membuat simpulan, memberikan pelatihan lanjutan berupa PR dan menutup pembelajaran.

Pada pertemuan 2 kegiatan awal yang dilakukan guru sama seperti pada pertemuan 1, namun tujuan pembelajaran pada pertemuan 2 yaitu menuliskan kembali isi cerita dengan kata-katanya sendiri berdasarkan alur cerita. Kegiatan inti juga sama dengan pertemuan 1 yang membedakan adalah pada pertemuan 2 guru menjelaskan dan member contoh cara menuliskan kembali isi cerita dengan kata-katanya sendiri berdasarkan alur cerita. LKS pada pertemuan 2 yaitu menuliskan kembali isi cerita dengan kata-katanya sendiri berdasarkan alur cerita dan membagikan LP untuk mengecek pemahaman siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita dan menuliskan kembali isi cerita dengan kata-katanya sendiri dengan diputarakan film yang berbeda. Kegiatan akhir dimulai dengan membuat

simpulan, memberikan pelatihan lanjutan berupa PR dan menutup pembelajaran

Pada tahap pengamatan, pengamat akan mengamati ketercapaian pelaksanaan pembelajaran dan kendala yang dihadapi saat pembelajaran. Pada penelitian ini guru melibatkan dua orang pengamat yaitu ibu Nur Saliyem, S.Pd selaku guru kelas V dan saudara Linda Furwidiyanti selaku teman sejawat peneliti.

Tahap refleksi, refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan pada siklus tersebut dan akan dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media audio visual berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 mencapai persentase 100% dan pertemuan 2 mencapai persentase 100% dengan rata-rata keterlaksanaan pembelajaran siklus I yaitu 100%. Sedangkan keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 mencapai persentase 100% dan pertemuan 2 mencapai persentase 100% dengan nilai rata-rata 100%. Keterlaksanaan pembelajaran ini masuk dalam kategori baik sekali dan telah melampaui kriteria yang telah ditentukan yaitu $\geq 80\%$.

Nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus I adalah 68,12. Perolehan nilai tersebut termasuk dalam kategori cukup dan belum mencapai indikator keberhasilan yaitu ≥ 76 (Aqib, 2009:48).

Pada siklus II guru memperbaiki tingkat ketercapaian pelaksanaan pembelajaran yang telah dicapai pada siklus I dengan meningkatkan kualitas pembelajaran dan tingkat ketercapaian pelaksanaan pembelajaran. Nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus II adalah 84,06. Perolehan nilai tersebut termasuk dalam kategori baik. Ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Dengan hasil tersebut, ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan yaitu ≥ 76 (Aqib, 2009:48).

Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I memperoleh persentase sebanyak 72,97% atau 27 siswa yang tuntas belajar, sedangkan 10 siswa tidak tuntas belajar. Dengan data yang telah didapatkan menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum berhasil karena belum memenuhi standar ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu 80%. Oleh karena itu dilanjutkan pada siklus II, dan didapatkan hasil pada siklus II mencapai persentase sebanyak 97,29% atau 36

siswa yang telah tuntas belajar dan 1 siswa tidak tuntas. Hal ini menunjukkan hasil siklus II sudah sangat baik dan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus II telah mencapai persentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan.

pada siklus I yaitu pada awal pembelajaran siswa kurang termotivasi, pemasangan LCD yang memakan waktu cukup lama, dan suasana kelas yang tidak tertib dengan adanya siswa yang membuat kegaduhan dalam kelas. Pada awal pembelajaran guru dapat memberikan *ice breaking* di awal pembelajaran sehingga siswa dapat bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Kemudian pada saat pemasangan LCD guru dapat mempersiapkan segala sesuatunya sebelum pembelajaran dimulai, hal ini dilakukan agar waktu dapat digunakan dengan tepat. Terakhir suasana kelas yang tidak tertib dapat diatasi dengan guru yang dapat dengan tegas mengkondisikan kelas dan memberikan hukuman bagi siswa yang tidak tertib selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah melaksanakan proses pembelajaran pada siklus II, kendala-kendala tersebut telah mampu diatasi meskipun masih terdapat sedikit kendala lain yang ditemui pada siklus II, namun kendala yang muncul pada siklus II tidak terlalu mempengaruhi hasil pelaksanaan pembelajaran.

Sesuai dengan pendapat Munadi (2008:116), bahwa media audio visual berupa film merupakan salah satu alat komunikasi dalam pembelajaran yang efektif. Disebut efektif karena segala hal yang diterima oleh indera mata dan telinga akan lebih mudah diterima dan diingat, daripada hanya yang dapat dibaca atau yang dapat didengar saja. Siswa dapat menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran dan meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa. dapat dikatakan bahwa penggunaan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SDN Candipari II Sidoarjo telah berhasil.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SDN Candipari II Sidoarjo.

Hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus I akan dijabarkan sebagai berikut:

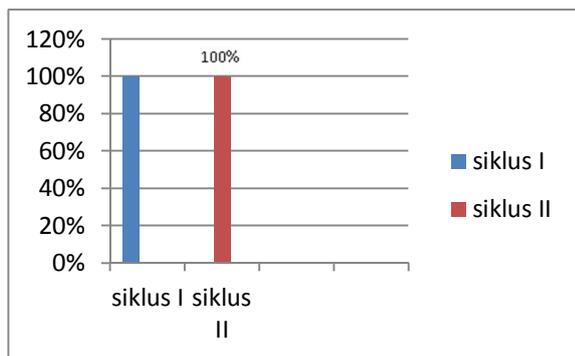


Diagram 1

Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran Menyimak Cerita dengan Menggunakan Media Film Kartun Siklus I dan II

Diagram 1 menunjukkan persentase keterlaksanaan pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media audio visual siklus I pertemuan 1 dan pertemuan 2 yang mencapai persentase 100% dengan nilai rata-rata 100%. Untuk persentase keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2 juga mencapai persentase 100% dengan nilai rata-rata 100%. Keterlaksanaan pembelajaran ini termasuk dalam kategori sangat baik, karena telah melampaui kriteria yang telah ditentukan yaitu $\geq 80\%$ (Sudjana, 2009:126).

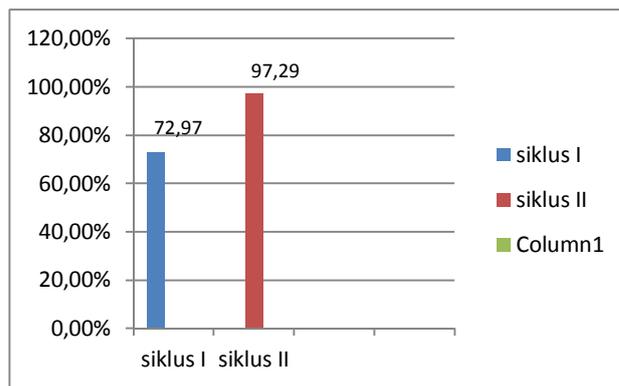


Diagram 3

Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus I dan II

Berdasarkan diagram 3 dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar klasikal pada siklus I yaitu 72,97% dan termasuk dalam kategori cukup. Dengan melihat data yang diperoleh pada siklus I maka dapat dikatakan belum berhasil karena belum memenuhi ketuntasan belajar yang telah ditetapkan yaitu sebesar 60%. Ketuntasan belajar klasikal dikatakan tercapai apabila seluruh siswa dalam kelas tersebut tuntas $\geq 60\%$ (Aqib, 2011:41). Oleh karena itu, dilanjutkan pada siklus II dan data yang diperoleh yaitu 97,29%. Perolehan tersebut termasuk dalam kategori sangat baik.

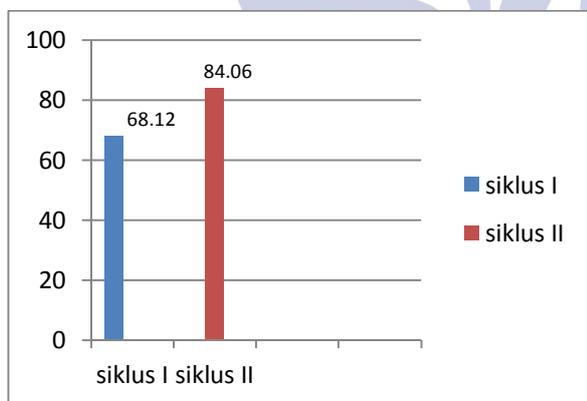


Diagram 2

Nilai Ketercapaian Pembelajaran Menyimak Cerita dengan Menggunakan Media Film Kartun pada Siklus I dan II

Diagram 2 menunjukkan nilai ketercapaian pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media film kartun pada siklus I adalah 68,12 dan siklus II 84,06. Ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Dengan hasil tersebut, ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dikatakan berhasil karena mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu ≥ 76 (Aqib, 2009:48).

Adapun data hasil tes menyimak cerita pada siklus I dapat dilihat dalam diagram sebagai berikut :

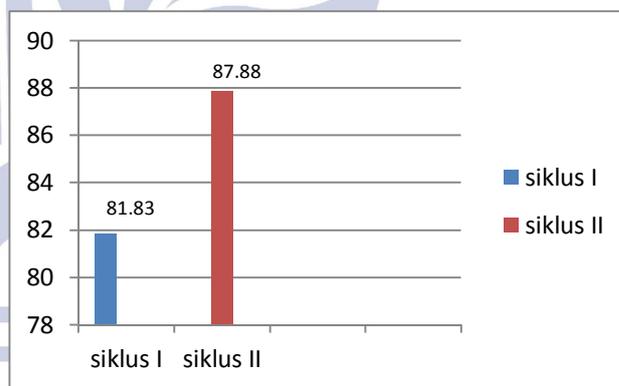


Diagram 4

Nilai Rata-Rata Siswa yang Tuntas Pada Siklus I dan II

Diagram 4 menunjukkan nilai rata-rata siswa yang tuntas pada pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media film kartun siswa kelas V SDN Candipari II Sidoarjo pada siklus I mencapai 81,83. Sedangkan pada siklus II mencapai 87,88. Hal ini menunjukkan pada siklus II ini mengalami peningkatan yang baik sekali dan persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus II ini telah tercapai.

Sesuai dengan pendapat Munadi (2008:116), bahwa media audio visual berupa film merupakan salah satu alat komunikasi dalam pembelajaran yang efektif. Disebut efektif karena segala hal yang diterima oleh indera mata dan telinga akan lebih mudah diterima dan

diingat, daripada hanya yang dapat dibaca atau yang dapat didengar saja. Siswa dapat menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran dan meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa. dapat dikatakan bahwa penggunaan media film kartun untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SDN Candipari II Sidoarjo telah berhasil.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media audio visual siswa kelas V SDN Candipari II Sidoarjo berjalan dengan baik. Persentase keterlaksanaan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I mencapai 100% dengan nilai ketercapaian 64,37. Nilai tersebut termasuk dalam kategori cukup dan belum memenuhi indikator yang telah ditetapkan yaitu ≥ 76 . Oleh karena itu, dilakukan pembelajaran pada siklus II. Persentase keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II mencapai 100% dengan nilai ketercapaian 84,06. Hal tersebut menunjukkan keterlaksanaan pelaksanaan pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media film kartun telah berhasil.

Sementara itu, hasil belajar menyimak cerita dengan menggunakan media audio visual pada siswa kelas V SDN Candipari II Sidoarjo mengalami peningkatan. Nilai rata-rata siswa yang tuntas pada siklus I yaitu 81,83 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal 72,97% termasuk dalam kategori cukup namun belum mencapai ketuntasan belajar klasikal yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$. Sedangkan nilai rata-rata siswa yang tuntas pada siklus II yaitu 87,88 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal 97,29% termasuk dalam kategori sangat baik dan sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal yang diinginkan.

Kendala-kendala dalam pelaksanaan pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media film kartun adalah kurangnya waktu yang digunakan guru selama proses pembelajaran berlangsung karena pemasangan LCD yang membutuhkan waktu cukup lama. Seharusnya guru mengatur waktu pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai waktu pembelajaran yang baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam RPP. Guru juga harus mempersiapkan semuanya dari awal sebelum pembelajaran di mulai seperti pemasangan LCD dan lain sebagainya. Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung ada beberapa siswa yang membuat kegaduhan. Seharusnya guru dapat bersikap tegas kepada

siswa tersebut dan memberikan perhatian agar tidak mengganggu proses pembelajaran. Guru seharusnya lebih melibatkan siswa agar aktif dalam proses pembelajaran. Beberapa kendala yang terjadi pada siklus I dapat diatasi guru pada siklus II dengan lebih memperhatikan hasil refleksi siklus I dan terus memberi motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka disarankan: kepada guru, agar menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga siswa lebih mudah dalam menerima pembelajaran yang telah diberikan. Salah satunya dengan menggunakan media film kartun dalam pembelajaran menyimak cerita.

Kepada pihak sekolah, sebagai tingkat satuan pendidikan yang bertanggung jawab atas kelancaran dan keberhasilan satuannya hendaknya memberikan perhatian lebih untuk masalah media pembelajaran. Disarankan agar pihak sekolah berupaya melengkapi fasilitas pembelajaran yang ada, terutama fasilitas yang berhubungan dengan media elektronik.

Kepada peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melanjutkan penelitian serupa apabila ditemukan masalah kepada siswa berkenaan dengan menyimak cerita. Sehingga peneliti menyarankan kepada peneliti lain untuk menjadikan media film kartun sebagai bahan rujukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 2002. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Jakarta: Sinar Baru.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Aqib, Zainal dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung : CV. Yrama Widya
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum 2006 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta : pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas
- Faisal, M. dkk. 2008. *Kajian Bahasa Indonesia SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Alumni
- Haryadi, Zamzami. 1996. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hikmat, Ade. 2013. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Grasindo, Anggota Ikapi.
- Indarti, Titik. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah : Prinsip-prinsip Dasar, Langkah-langkah dan Implementasinya*. Surabaya : FBS Universitas Negeri Surabaya
- Iskandar. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Jakarta: Anggota Ikapi.
- Istihanah. 2013. *Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas VB SDN Manukan Kulon II/499 Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kurniawan, Heru. 2009. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mulyati, Yeti, dkk. 2007. *Keterampilan Berbahasa Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nur'aini, U. dan Indriyani. *Bahasa Indonesia untuk SD Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak, Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1995. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE
- Rosdiana, Yusi, dkk. 2008. *Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sadiman, Arief, dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: Gajah Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Santosa, Puji, dkk. 2010. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Siregar, Ashadi. 1985. *Film, Suatu pengantar*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penialian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suleiman, Amir. 1981. *Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Weni, Tria. 2013. *Penggunaan Media Film Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SDN Takeran Magetan*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.