

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR KARTUN DALAM
MENGAJAR KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA ANAK SISWA
KELAS III PADA MATA PELJARAN BAHASA INDONESIA DI SD
INPRES MINASA UP A KOTA MAKASSAR**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Strata Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh :

SINTA

NIM. 1054095814

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2018



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama SINTA, NIM 10540 9518 14 dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 181/Tahun 1440 H/2018 M, tanggal 19 Muharram 1440 H/29 September 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Kamis tanggal 04 Oktober 2018.

Makassar, 24 Muharram 1440 H
04 Oktober 2018 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Dosen Penguji :
 1. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
 2. Dr. Abdul Munir K., M.Pd. (.....)
 3. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. (.....)
 4. Andi Adam, S.Pd., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 934



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : SINTA
NIM : 10540 9518 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun dalam
Mengajar Keterampilan Menyimak Cerita Anak Siswa
Kelas III pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD
Inpres Minasa Upa Kota Makassar**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

Makassar, Oktober 2018

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Dr. Hj. Andi Tenri Ampa, M.Hum.

Pembimbing II

Sulfasvah, S.Pd., M.A., Ph.D.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Erwin Mub, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 934

Ketua Prodi PGSD

Alien Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM: 1148913

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Yang mendengarkan perkataan, lalu mengikuti apa yang paling baik di antaranya. Mereka itulah orang-orang yang telah diberi petunjuk, dan mereka itulah orang-orang yang mempunyai akal.

(Terjemahan Al-Quran Qs.Az-Zumar: 18)

Ada saatnya kita bicara, ada saatnya kita mendengar. Kita bicara agar orang lain dapat mengerti, kita mendengar agar kita bisa memahami.

(Mario Teguh)

Kupersembahkan karya sederhana ini terkhusus buat kedua orang tuaku Alm. Ayah (Redjo Darsowijono) dan Ibu (Musiyatun) sebagai tanda bakti cinta dan kasih sayangku, kedua saudaraku tercinta yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini, sahabat-sahabatku yang telah mendukung selalu yang setia mendengar keluh kesahku danmemberiku semangat hingga hari ini. Aku belajar, aku tegar dan aku bersabar hinggaaku berhasil.

ABSTRAK

SINTA.2018.*Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Dalam Mengajar Keterampilan Menyimak Cerita Anak Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi Tenri Ampa, Pembimbing II Sulfasyah.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Pre-Eksperimental Design* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain penelitiannya adalah *One Group Pre-test Post-test Design*. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrument tes. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar kartun dalam mengajar keterampilan menyimak cerita anak siswa kelas III pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar. Populasi dan sampel diambil dari keseluruhan siswa kelas III yaitu sebanyak 28 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan tes sebelum penerapan media gambar kartun diperoleh nilai rata-rata yaitu 58,21 dan setelah digunakan media gambar kartun diperoleh nilai rata-rata yaitu 77,32.

Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} = 32,8$ dan $t_{tabel} = 1,70$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $32,8 > 1,70$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Hasil penelitian membuktikan bahwa ada pengaruh penggunaan media gambar kartun dalam mengajar keterampilan menyimak cerita anak siswa kelas III pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar.

Kata Kunci : *Media Gambar Kartun dan Keterampilan Menyimak Cerita Anak*

KATA PENGANTAR



Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Shalawat dan salam yang melimpah semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad saw beserta keluarganya, sahabatnya, dan para pengikutnya yang *istiqomah* dan setia di jalan Allah, hingga akhir zaman nanti. *Amin ya Robbal 'alamin*. Karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul: Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Dalam Mengajar Keterampilan Menyimak Cerita Anak Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan terselesaikan. Segala usaha dan upaya telah dilakukan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin, namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis senantiasa mengharapkan saran dan kritik serta koreksi dari berbagai pihak demi perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada orang tua Ayahanda Redjo Darsowijono dan Ibunda Musiatun yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, dan mencurahkan cinta dan kasih sayangnya serta keikhlasan dalam membesarkan, mendidik, memotivasi, serta doa restu yang tak henti-hentinya untuk keberhasilan penulis.

Demikian pula, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Dr. Andi Tenri Ampa, M.Hum.danSulfasyah, S.Pd., MA., Ph.D. dosen pembimbing I dan pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dengan penuh kesabaran dan ketulusan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya disampaikan kepada : Dr. H Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib,S.Pd.,M.Pd.,Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Sulfasyah,S.Pd., M.A.,Ph.D Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis atas bimbingan dan jasa-jasa beliau selama penulis mengikuti perkuliahan.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Ibu Ratna, S.Pd., MMselaku Kepala Sekolah SD Inpres Minasa Upa, Bapak M. Saiful, S.Pdselaku guru kelas III beserta bapak dan ibu guru, serta staf SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar yang telah memberikan izin dan bantuan kepada penulis dalam melakukan penelitian. Dan juga murid-murid kelas III atas kerjasama dan motivasinya dalam belajar selama penelitian ini berlangsung.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Rekan-rekan seperjuangan yang tidak sempat disebutkan satu persatu, rintangan yang berat telah terlewati bersama di bangku kuliah dan itu menjadi catatan penting dalam hidup kita yang tak akan mungkin terlupakan. Hanya kepada Allah jualah penulis mohon semoga mendapatkan rahmat yang setimpal di sisi Allah swt. Amin.

Dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapakan kritik dan saran dari berbagai pihak. Selama saran dan kritik tersebut sifatnya membangun, penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Penulis menyadari bahwa proposal ini masih sangat jauh dari kesempurnaan. Karena kesempurnaan hanyalah milik Allah swt. Akhir kata *Billahi Fii Sabilil Haq, Fastabikul Khaerat. Wassalam.*

Makassar, Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN	
A. Kajian Pustaka	6
1. Hasil Penelitian yang Relevan	6
2. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia	7
3. Hakikat Keterampilan Menyimak	8
4. Hakikat Cerita Anak	13
5. Hakikat Media Pembelajaran	17
6. Penggunaan Media Gambar Kartun dalam Pembelajaran	
B. Kerangka Pikir	25
C. Hipotesis Tindakan	27

BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	28
	B. Populasi dan Sampel	30
	C. Definisi Oprasional Variabel	31
	D. Instrumen Penelitian	32
	E. Teknik Pengumpulan Data	32
	F. Teknik Analisis Data	33
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil Penelitian	40
	B. Pembahasan	45
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
	A. Kesimpulan	51
	B. Saran	52
	DAFTAR PUSTAKA	53
	LAMPIRAN- LAMPIRAN	
	RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Sampel Penelitian Siswa Kelas III SD Inpres Minasa Upa	31
3.2 Rubrik Penilaian Keterampilan Menyima Cerita	33
3.3 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia	36
3.4 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar (KKM)	37
4.1 Deskripsi Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , dan <i>Persentase</i>	40
4.2 Deskripsi Penguasaan Kategori Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> ...	42
4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir	26
3.1 Contoh Gambar Kartun Tag	30
4.1 Diagram Persentase Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest	41

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang wajib dikuasai oleh seluruh siswa pada semua jenjang pendidikan dasar hingga tinggi. Mata pelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk penguasaan bahasa atau kemampuan berkomunikasi siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia mengupayakan peningkatan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi secara lisan dan tertulis serta menghargai karya cipta bangsa Indonesia. Komunikasi lisan meliputi keterampilan menyimak dan berbicara, sedangkan komunikasi tertulis meliputi keterampilan membaca dan menulis.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar (SD) menitik beratkan pada penggunaan bahasa untuk berkomunikasi secara efektif yang meliputi empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*).

Salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peranan penting untuk menciptakan siswa yang aktif dan kreatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah keterampilan menyimak. Keterampilan menyimak menjadi dasar bagi keterampilan berbahasa lain dan salah satu keterampilan pertama yang harus dipelajari oleh manusia. Menyimak merupakan kegiatan yang paling sering dilakukan dalam pembelajaran.

Pembelajaran menyimak pada pendidikan dasar diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, pemahaman terhadap apa yang disimak dan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi lisan dan tulis. Keterampilan menyimak merupakan kegiatan yang paling awal dilakukan oleh manusia bila dilihat dari proses perolehan bahasa. Manusia dapat berbicara, membaca, menulis dengan baik jika memiliki keterampilan menyimak yang baik. Kenyataan ini terjadi di segala sektor kehidupan, baik dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga, di sekolah, maupun di masyarakat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti bersama guru kelas III SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar ditemukan hasil pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Indonesia yang masih rendah. Salah satunya adalah dalam keterampilan menyimak cerita. Interaksi antara guru dengan siswa sebagai makna utama dalam proses pembelajaran yang memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pengajaran yang efektif. Guru merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran, sebab guru adalah sutradara dan sekaligus aktor dalam proses tersebut. Kompetensi profesional yang dimiliki guru sangat dominan mempengaruhi kualitas pembelajaran.

Hal ini disebabkan belum berkembangnya pembelajaran menyimak di sekolah dasar yang bisa dikarenakan belum optimalnya penggunaan media yang mendukung siswa untuk belajar menyimak lebih baik. Pembelajaran menyimak cerita masih belum sepenuhnya dimengerti oleh siswa yang disebabkan oleh pembelajaran yang terkesan membosankan dan guru tidak menggunakan media. Masih banyak guru yang belum mampu menggunakan media yang tepat dan inovatif untuk dapat membantu meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

Siswa hanya mendapatkan materi pembelajaran dengan metode ceramah dalam mendengarkan cerita berdasarkan buku cerita atau buku paket. Guru tidak melibatkan siswa dalam menemukan sendiri pengetahuan belajar mereka sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menyimak sebuah cerita yang baik dan runtut. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran menyimak cerita anak juga belum mendukung dan menarik perhatian siswa. Siswa kelas awal memiliki karakteristik yang berbeda dengan siswa kelas lanjutan.

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang menarik seperti gambar, grafik, video atau objek yang menarik perhatian akan mampu membantu proses belajar menyimak siswa kelas awal dengan optimal. Media berpengaruh terhadap antusias siswa untuk belajar, mulai dari media yang sederhana sampai media yang kompleks. Selain itu, media juga membantu guru untuk menyampaikan suatu materi kepada siswa pada proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang dapat memberikan solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih efektif terhadap hasil belajar keterampilan menyimak cerita. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media gambar kartun. Penggunaan media gambar kartun sebagai alat bantu diharapkan dapat menjadi alternatif pemecahan masalah yang dihadapi oleh guru dalam mengajarkan pembelajaran menyimak cerita dan sebagai pemecahan masalah bagi siswa yang kesulitan meningkatkan keterampilan menyimak pada cerita yang sedang disimaknya.

Pelaksanaan pembelajaran menyimakceritaanak dengan menggunakan media gambar kartun dapat membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran.Siswa lebih mudah untuk menyusun kerangka cerita yang baik dan runtut sesuai dengan ejaan dan tanda baca, suasana pembelajaran di kelas lebih menyenangkan.

Berdasarkan pembahasan diatas, maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Dalam Mengajar Keterampilan Menyimak Cerita Anak Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar”.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh penggunaan media gambar kartun dalam mengajar keterampilan menyimak cerita anak siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar ?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahuipengaruh penggunaan media gambar kartun dalam mengajar keterampilan menyimak cerita anak siswa kelas III pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penelitian selanjutnya untuk dijadikan bahan informasi dan menambah wawasan tentang penggunaan media gambar kartun dalam mengajar keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat memberikan motivasi agar lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD dengan media gambar kartun

b. Bagi siswa

Dapat memberikan motivasi belajar siswa sehingga kemampuan menyimak siswa khususnya menyimak cerita dapat ditingkatkan, serta mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran

c. Bagi sekolah

Diharapkan dapat memberikan masukan dalam upaya perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menyimak menggunakan media pembelajaran

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media gambar kartun dalam mengajar keterampilan menyimak cerita anak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia hampir sama dengan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Dewi Ayu Wulansari (2012) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Fabel (Cerita Binatang) Siswa Kelas III SD Negeri Kasongan Bantul Yogyakarta. Hasil penelitian diperoleh terdapat pengaruh positif dan signifikan antara media gambar kartun dan kemampuan menyimak siswa. Hal ini berarti jika menggunakan media gambar kartun dalam proses pembelajaran akan meningkatkan kemampuan menyimak siswa.

Hasil penelitian ini hampir sama dengan yang dilakukan oleh Adha Dyah Ikasari (2016) dengan Judul “Efektifitas Penggunaan Media Gambar Kartun terhadap Keterampilan Menyimak Dongeng pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Brongkol Godean Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menyimak cerita pendek pada siswa kelas III mengalami peningkatan dengan tercapainya prestasi belajar sesuai KKM yang ditetapkan. Selain itu, penggunaan media gambar kartun dalam pembelajaran menyimak cerita juga dapat membuat siswa tertarik dan antusias, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Peningkatan tersebut diketahui dengan membandingkan nilai rata-rata hasil tes awal (pretest) dengan hasil tes akhir (posttest). Adapun penelitian yang dilakukan oleh Dewi Ayu Wulansari dan Adha Dyah Ikasari dengan peneliti sama-sama meneliti tentang keterampilan menyimak dan sama-sama menggunakan media gambar kartun. Perbedaannya terletak pada tingkatan kelas dan lokasi penelitian.

2. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (Rusman, 2014:12).

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang wajib dikuasai oleh seluruh peserta didik pada semua jenjang pendidikan dasar hingga tinggi. Pembelajaran bahasa Indonesia mendasarkan pada kreatifitas guru dalam membangun komunikasi dengan siswa dan lingkungan pembelajaran. Keterampilan berbahasa yang baik penting dalam melakukan interaksi sosial dengan individu dan masyarakat lainnya. Pembelajaran bahasa Indonesia mengupayakan peningkatan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi secara lisan dan tertulis serta menghargai karya cipta bangsa Indonesia. Fungsi bahasa, yaitu sebagai fungsi informasi, sebagai fungsi ekspresi diri, sebagai fungsi adaptasi, sebagai fungsi kontrol social, sebagai alat menjalankan administrasi negara, serta sebagai alat pemersatu dan wadah penampung kebudayaan.

3. Hakikat Keterampilan Menyimak

a. Pengertian Keterampilan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “keterampilan” berasal dari kata dasar “terampil”, yang berarti cakap dalam menyelesaikan tugas, mampu dan cekatan. Kata keterampilan sama artinya dengan kata cekatan dan kata terampil berarti kepandaian melakukan sesuatu pekerjaan dengan cepat dan benar.

Menurut Poarwadarminta (2002: 108) bahwa keterampilan adalah kecekatan atau kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan baik dan cermat (dengan keahlian). Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, kita biasanya melalui suatu hubungan urutan yang teratur. Mula-mula pada masa kecil kita belajar menyimak mendengarkan bahasa, kemudian berbicara, setelah itu belajar membaca dan menulis.

Tarigan (2008: 21) berpendapat bahwa keterampilan berbahasa Indonesia mencakup keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, dan keterampilan membaca. Setiap keterampilan itu erat hubungannya dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa, bahasa seseorang mencerminkan pemikirannya semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Setiap keterampilan berhubungan erat dengan proses-proses berfikir yang mendasari bahasa

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kelebihan atau kecakapan yang dimiliki seseorang untuk mampu menggunakan akal, pikiran, ide dan kreatifitasnya dalam mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu.

b. Pengertian Keterampilan Menyimak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata menyimak berasal dari kata dasar “simak”, yang berarti mendengarkan benar-benar apa yang diucapkan atau yang dibaca oleh orang lain secara seksama, atau mempelajari, memeriksa dengan teliti.

Tarigan (2008: 31) mengungkapkan menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk mendapatkan informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Menurut Djago, dkk(2005: 25) menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengar, mengidentifikasi, menginterpretasi bunyi bahasa kemudian menilai hasil interpretasi makna dan menanggapi pesan yang tersirat di dalam wahana bahasa tersebut.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dilakukan dengan cara mendengarkan lambang-lambang lisan secara seksama dengan melibatkan aspek pendengaran, penglihatan, penghayatan, ingatan dan pemahaman untuk memperoleh makna yang berguna dari sesuatu yang didengar. Keterampilan menyimak merupakan kemampuan atau kecakapan siswa dengan bunyi bahasa sebagai sarannya, sedangkan mendengar dan mendengarkan sarannya dapat berupa bunyi apa saja.

c. Tahap-tahap Keterampilan Menyimak

Adapun beberapa tahapan-tahapan keterampilan menyimak adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap mendengarkan segala sesuatu yang dikemukakan pembicara
- 2) Tahap memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan oleh pembicara.
- 3) Tahap menginterpretasi dengan cermat dan teliti isi ujaran pembicara.
- 4) Tahap mengevaluasi isi simakan.
- 5) Tahap menanggapi isi simakan.

d. Jenis-jenis Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak terbagi atas beberapa jenis yang didasarkan atas beberapa hal, yaitu:

- 1) Menyimak ekstensif (*extensive listening*).

Menyimak ekstensif adalah sejenis kegiatan menyimak yang berhubungan dengan hal-hal lebih umum dan lebih bebas terhadap sesuatu bahasa, tidak perlu di bawah bimbingan langsung guru. Adapun beberapa macam menyimak ekstensif yaitu :

- a) Menyimak estetik (menyimak apresiatif)
- b) Menyimak pasif, menyimak tanpa upaya sadar.
- c) Menyimak sekunder, sejenis kegiatan menyimak secara kebetulan dan secara ekstensif.
- d) Menyimak sosial, jenis menyimak sopan yang biasanya berlangsung dalam situasi-situasi sosial tempat orang mengobrol atau bercengkerama mengenai hal-hal yang menarik perhatian semua orang yang hadir.

- e) Menyimak tanpa mereaksi yaitu penyimak mendengarkan sesuatu namun tidak memberikan reaksi apa-apa.
- f) Menyimak dangkal yaitu menyimak sebagian bahan saja dan bukan merupakan bagian yang penting.

2) Menyimak Intensif (*intensive listening*)

Menyimak intensif adalah menyimak yang diarahkan suatu kegiatan yang jauh lebih diawasi, dikontrol terhadap suatu hal tertentu baik dari program pengajaran bahasa maupun pemahaman. Adapun jenis-jenis menyimak intensif adalah:

- a) Menyimak konsentratif, menyimak sejenis telaah.
- b) Menyimak eksplorasif, menyimak yang bersifat menyelidik.
- c) Menyimak kritis, jenis menyimak berupa pencarian kesalahan atau kekeliruan bahkan juga butir-butir yang baik dan benar dari ujaran seorang pembicara dengan alasan-alasan yang kuat yang dapat diterima oleh akal sehat.
- d) Menyimak kreatif, kegiatan menyimak yang dapat mengakibatkan kesenangan rekonstruksi imajinatif para penyimak terhadap bunyi, penglihatan, gerakan, serta perasaan-perasaan kinestetik yang disarankan atau dirangsang oleh sesuatu yang disimaknya.
- e) Menyimak Interogatif, jenis menyimak yang perhatian penyimak terletak pada pemerolehan informasi dengan cara menanyai pembicara.
- f) Menyimak selektif, menyimak secara cerdas-cermat.

e. Tujuan Menyimak

Keterampilan menyimak memiliki beberapa tujuan, yaitu:

- 1) Menyimak untuk menikmati dimana orang yang menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau diperdengarkan atau.
- 2) Menyimak untuk belajar dimana orang tersebut bertujuan agar ia dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara.
- 3) Menyimak untuk mengevaluasi dimana orang menyimak dengan maksud agar ia dapat menilai apa-apa yang dia simak.
- 4) Menyimak untuk mengapresiasi dimana orang yang menyimak dapat menikmati serta menghargai apa-apa yang disimaknya itu.
- 5) Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-ide dimana orang yang menyimak bermaksud agar ia dapat mengkomunikasikan ide-ide, gagasan-gagasan, maupun perasaan-perasaannya kepada orang lain dengan lancar dan tepat.

f. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Menyimak

Keberhasilan dalam menyimak terletak pada faktor-faktor yang mempengaruhinya. Menurut Hunt mengungkapkan bahwa terdapat lima faktor yang mempengaruhi keterampilan menyimak, yaitu sikap, motivasi, pribadi, situasi kehidupan, peranan masyarakat, pengalaman, pembawaan, sikap atau pendirian, situasi kehidupan, motivasi, daya penggerak, prajoyana, perbedaan jenis kelamin atau seks.

Sedangkan Logan berpendapat terdapat empat faktor yang dapat mempengaruhi menyimak, yakni: faktor lingkungan (fisik dan sosial), faktor fisik, faktor psikologis, dan faktor pengalaman.

Faktor pengalaman bisa ditentukan oleh banyaknya frekuensi membaca, keluasan informasi. Faktor motivasi akan menentukan sikap penyimak dalam menyikapi apa yang disimaknya.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi menyimak yaitu ada yang bersifat positif dapat memberikan hasil yang baik dalam menyimak, namun ada juga yang bersifat negatif akan berdampak pada hasil yang buruk dalam kegiatan menyimak.

4. Hakikat Cerita Anak

a. Pengertian Cerita Anak

Cerita merupakan sarana untuk menyampaikan ide atau pesan melalui serangkaian penataan yang baik dengan tujuan agar pesan menjadi lebih mudah diterima dan memberikan dampak yang luas dan banyak pada sasaran.

Menurut Kurniawan (2013: 18) cerita anak adalah cerita yang ditulis dengan menggunakan sudut pandang anak, artinya jika cerita itu adalah pengalaman sehari-hari, maka pengalaman itu harus ditulis dengan menggunakan sudut pandang anak. Jika cerita itu adalah gambaran kehidupan sehari-hari, maka gambaran kehidupan sehari-hari itu harus ditulis dengan menggunakan sudut pandang anak. Jika cerita itu adalah dongeng atau fantasi negeri entah dimana, maka itu harus diceritakan dengan sudut pandang anak.

Sedangkan Supriyadi (2006: 4) berpendapat bahwa cerita anak adalah karya imajinatif dalam bentuk bahasa yang berisi pengalaman, perasaan, dan pikiran anak secara jujur, yang secara khusus ditujukan bagi anak-anak, ditulis oleh pengarang anak-anak atau orang dewasa.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa cerita anak tidak selalu berupa cerita yang memiliki tokoh anak-anak. Di dalam cerita anak boleh saja terdapat tokoh anak-anak, namun cerita dengan tokoh anak-anak belum tentu merupakan cerita anak. Cerita anak yang unggul antara lain mengandung nilai personal dan nilai pendidikan bagi pembacanya, yaitu anak-anak. Cerita anak dibedakan dengan cerita untuk anak. Cerita anak adalah cerita tentang kehidupan anak, sedangkan cerita untuk anak adalah cerita yang diperuntukan untuk anak-anak.

b. Manfaat Cerita Anak

Cerita anak memiliki peran yang penting dalam perkembangan jiwa anak. Bagi anak-anak, cerita tidak sekedar memberi manfaat emotif tetapi juga membantu pertumbuhan mereka dalam berbagai aspek. Oleh karena itu, perlu diyakini bahwa bercerita merupakan aktivitas penting dan tak terpisahkan dalam program pendidikan anak.

Manfaat cerita anak jika dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran menyimak cerita anak adalah mengasah keterampilan menyimak anak, dan juga membantu peserta didik dalam pembentukan moralnya melalui amanah dalam cerita yang disampaikan guru. Ditinjau dari berbagai aspek, manfaat tersebut meliputi: (a) membantu pembentukan pribadi dan moral anak, (b) menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi, (c) memacu kemampuan verbal anak, (d) merangsang minat menulis anak, dan (e) merangsang minat membaca anak.

c. Jenis Cerita Anak

Cerita anak memiliki berbagai jenis cerita anak dalam teori sastra. Anak masuk dalam jenis fiksi anak, yaitu sastra anak yang diceritakan dalam secara naratif dengan mengutamakan aspek fiksionalitasnya. Salah satu ciri dari sastra anak yaitu isinya berupa karangan imajinatif. Cerita yang termasuk jenis karya sastra anak berisinyaitu :

- 1) Fabel, yaitu cerita yang digunakan untuk pendidikan moral, fabel kebanyakan menggunakan tokoh-tokoh binatang,
- 2) Legenda, yaitu cerita yang isinya tentang asal usul suatu daerah, legenda sangat baik untuk menanamkan konsep-konsep,
- 3) Cerita rakyat, yaitu cerita yang alurnya mirip dengan legenda, yang mengungkapkan penyelesaian masalah secara baik dan adil.

Cerita anak digolongkan ke dalam beberapa pengelompokan yaitu sebagai berikut:

- 1) Cerita-cerita fiktif. Di dalamnya termasuk dongeng umum, fabel, sage, legenda, dan mitos. Misalnya adalah Cerita 1001 Malam, Ali Baba, Alladin, Sinbad si Pelaut, dan lain-lain.
- 2) Cerita-cerita informative. Cerita ini mengandung informasi atau unsur penerangan atau pengetahuan.
- 3) Cerita-cerita nonfiktif. Cerita ini tidak mengandung unsur khayalan, melainkan berpegang teguh pada kenyataan. Dalam jenis non fiksi ini termasuk biografi atau riwayat hidup, kisah perjalanan, petualangan, serta kejadian sehari-hari. Contohnya adalah biografi tokoh penting seperti biografi tentang presiden pertama Indonesia yaitu Ir Soekarno.

d. Unsur Pembentuk Cerita

Di dalam cerita fiktif atau cerita fiksi terdapat unsur-unsur pembangun berupa unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik meliputi:

- 1) Latar tempat dan waktu (*setting*). Latar atau setting adalah situasi tempat, ruang, dan waktu yang digunakan para tokoh dalam suatu cerita.
- 2) Sudut pandang. Secara umum sudut pandang atau *point of view* didefinisikan sebagai cara atau model penceritaan.
- 3) Tema. Tema merupakan pondasi atau inti dalam suatu cerita dan sekaligus sebagai ide pokok yang menjadi dasar suatu cerita. Tema cerita berfungsi sebagai pedoman pengarang dalam mengembangkan cerita, pengikat peristiwa-peristiwa dalam cerita, dan juga berfungsi untuk menggambarkan pesan atau amanat cerita.
- 4) Gaya bahasa. Gaya bahasa digunakan untuk membangun jalan cerita dengan memilih diksi, ungkapan, kalimat yang dapat membangun dan mengembangkan imajinasi pembaca atau peminatnya.
- 5) Alur atau plot. Alur atau plot adalah rangkaian peristiwa yang disusun secara logis dalam suatu cerita. Peristiwa-peristiwa dalam suatu cerita disusun saling berkaitan secara kronologis, disusun secara sebab akibat. Berdasarkan urutan atau tahapan struktur alur disusun, alur dibagi menjadi dua macam, yakni alur maju dan mundur.
- 6) Tokoh dan penokohan. Tokoh cerita dapat berupa manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan, benda mati, dan lain-lain yang dapat berbicara. Tokoh cerita yang membawa amanah pengarang disebut sebagai tokoh protagonis, sementara tokoh yang melawan protagonis disebut tokoh antagonis.

7) Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca, yang berkaitan dengan tema.

Sementara unsur ekstrinsik meliputi (a) latar belakang pendidikan pengarang, (b) latar belakang penciptaan, (c) situasi epoleksosbud saat penciptaan, (d) dan lain-lain .

5. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa dalam proses belajar (Sadiman, dkk 2009: 6).

Menurut Mudadhi (2012: 17) media adalah seperangkat alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan informasi demi tercapainya tujuan pengajaran.

Berdasarkan pengertian beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat bantu atau bahan yang dapat memudahkan penyampaian pesan atau informasi dari sumber (guru dalam proses pembelajaran) agar dapat diterima oleh penerima (siswa dalam proses pembelajaran).

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan mengeluarkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting. Selain memudahkan tugas guru, media juga bermanfaat untuk siswa. Penggunaan media akan membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Selain itu, media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Adapun manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Metode mengajar dapat lebih bervariasi, sehingga siswa tidak bosan dalam pembelajaran.
- 3) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami siswa dan memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.
- 5) Dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan minat dan motivasi belajar, memperjelas pesan atau bahan pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami siswa, dan meningkatkan hasil belajar.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media sangat berperan dalam kegiatan pembelajaran. Media dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep yang abstrak. Berbagai jenis media dapat digunakan guru dalam pembelajaran, mulai dari media yang sederhana hingga media yang kompleks.

Menurut Syaiful Bahri, dkk (2010: 124) membagi jenis media menjadi tiga jenis yaitu:

- 1) Media auditif. Media auditif adalah media yang mengandalkan kemampuan suara. Contohnya radio, cassette recorder, piringan hitam.
- 2) Media visual. Media visual adalah media yang mengandalkan indra penglihatan. Media visual ada yang menampilkan gambar diam, wall chart, flash chart, seperti gambar, *slides* foto, lukisan, *filmstrip*. Ada pula yang menampilkan gambar bergerak seperti film bisu, dan film kartun.
- 3) Media audiovisual. Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media audiovisual terdiri dari (1) Media audiovisual diam seperti *sound slides*, film rangkaian suara, (2) Media audiovisual gerak seperti film suara dan *video cassette*.

Berdasarkan jenis media yang dikemukakan di atas, peneliti memilih jenis media visual. Hal ini dikarenakan media gambar kartun yang digunakan dalam penelitian ini termasuk ke dalam media visual. Media gambar kartun disini merupakan media gambarinterpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menanyakan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.

6. Penggunaan Media Gambar Kartun dalam Pembelajaran

a. Pengertian Media Gambar Kartun

Kata kartun berasal dari bahasa Inggris yaitu *cartoon*. Kartun mempunyai daya menarik yang unik serta boleh mempengaruhi sikap dan perlakuan pembaca. Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat. Akan tetapi ada beberapa kualitas tertentu dari kartun-kartun yang efektif. Kartun dianggap sebagai satu wacana yang menghibur dan bisa meredakan ketegangan emosi manusia.

Menurut Answar, dkk (2002: 47) berpendapat bahwa gambar kartun merupakan garis yang dicoret secara spontan yang menekankan kepada hal-hal yang dianggap penting. Sedangkan Yuliani (2003: 13) berpendapat bahwa media grafis (gambar) adalah media pandang dua dimensi (bukan fotografik) yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pembelajaran. Adapun ide utamanya adalah senyum dan tertawa, kesan kritis dan humor yang diberikan kartun menyebabkan informasi yang disampaikan tahan lama dalam ingatan anak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa gambar kartun adalah salah satu bentuk komunikasi grafis, yaitu suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menanyakan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Dengan bantuan gambar, benda dan simbol, kita dapat mengulang penjelasan dengan cara yang berbeda yaitu dengan membuat perumpamaan dengan gambar, dengan menunjukkan secara langsung sebuah ilustrasi atau benda,

atau bahkan dengan memberikan bahasa isyarat yang dapat dipahami oleh siswa dan guru.

b. Jenis-jenis Kartun

Adapun beberapa jenis-jenis kartun yaitu:

- 1) Kartun Tag merupakan gambar kartun yang dimaksudkan hanya sekadar sebagai gambar lucu atau olok-olok tanpa bermaksud mengulas suatu permasalahan atau peristiwa aktual.
- 2) Kartun Editorial merupakan kolom gambar sindiran disurat kabar yang mengomentari berita dan isu yang sedang ramai dibahas di masyarakat.
- 3) Kartun Karikatur sebenarnya kartun yang telah dilukis dengan melakukan perubahan pada wajah atau bentuk seseorang.
- 4) Kartun Animasi ialah kartun yang dapat bergerak atau hidup secara visual dan bersuara.
- 5) Komik Kartun merupakan perpaduan antara seni gambar dan seni sastra.

c. Penggunaan Gambar Kartun Sebagai Media Pengajaran

Penggunaan kartun sebagai media pembelajaran memiliki peranan penting karena dalam tahap ini siswa sangat tanggap terhadap stimulus visual yang lucu, menarik dan praktis. Kartun digemari oleh segenap lapisan masyarakat terutama golongan anak-anak. Sesuatu yang baik akan meninggalkan kesan yang baik kepada kita. Kartun dalam pendidikan digunakan sesuai tingkat pendidikan serta media pembelajaran yang digunakan. Alasan seorang guru menggunakan kartun dalam media pembelajaran bahasa Indonesia karena arti karun telah banyak dimengerti siswa. Kartun memberikan dampak emosional, sehingga siswa dapat memberikan respon terhadap informasi yang diberikan.

Kartun-kartun yang sesuai dalam materi yang diambil akan menumbuhkan minat, bakat, dan menggali kemampuan siswa untuk memahami dan menguasai materi yang diajarkan oleh guru. Kartun-kartun yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam menyimak sebuah cerita anak akan dipresentasikan terlebih dahulu oleh guru. Siswa akan memperhatikan materi yang diberikan oleh guru sejalan dengan alur cerita kartun.

Proses selanjutnya adalah memasukan materi dalam pikiran siswa melalui kartun. Setelah proses tersebut tercapai maka kartun berfungsi sebagai media pengingat tentang apa yang telah diajarkan oleh guru. Hal ini bertujuan untuk memotivasi kembali semangat siswa yang merasa agak jenuh karena lelah mengikuti materi pelajaran.

Setelah semangat siswa bangkit kembali, maka guru dapat melanjutkan materi pelajaran tersebut. Adapun objek penggunaan kartun sebagai media pengajaran ialah:

- 1) Membantu memberi rangsangan dan motivasi kepada murid-murid untuk terus mengambil bagian dan berinteraksi disamping memberi keseronokan
- 2) Menggalakkan murid berfikir secara kreatif dan kritis. Bahan kartun boleh digunakan untuk menggerakkan daya pengamatan dan pemikiran pelajar
- 3) Kartun dapat memperjelaskan maksud dan menggambarkan makna isi kandungan bahan yang diajar dalam bentuk yang lebih mudah dan menarik.
- 4) Kartun juga berfungsi untuk mendidik murid-murid kearah peningkatan minat terhadap penggunaan kartun yang bermutu tinggi

Berikut ini adalah langkah-langkah penggunaan media gambar kartun dalam menyimak cerita anak:

- 1) Guru mempersiapkan bahan materi berupa sebuah cerita anak, gambar kartun dari tokoh-tokoh dalam cerita
- 2) Guru mengkondisikan kelas dengan melihat kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan mengatur tempat duduk siswa agar semua dapat melihat dan mendengarkan dengan baik,
- 3) Siswa mempersiapkan alat tulis yang dibutuhkan dalam mencatat hal-hal yang dianggap penting
- 4) Siswa akan memperhatikan materi yang diberikan oleh guru sejalan dengan alur cerita
- 5) Guru menceritakan sebuah cerita anak dengan menggunakan media gambar kartun.
- 6) Guru memperkenalkan media gambar kartun dan nama-nama tokoh-tokoh kartun.
- 7) Guru menyampaikan materi pembelajaran tentang unsur-unsur intrinsik cerita anak.
- 8) Guru memperagakan tokoh-tokoh kartun yang sedang diceritakan dengan menggunakan suara yang berbeda-beda pada setiap tokohnya.
- 9) Guru dan siswa bertanya jawab mengenai isi cerita.
- 10) Guru memberikan lembar evaluasi kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap isi cerita yang sudah disimaknya.
- 11) Siswa bersama guru menyimpulkan isi cerita yang ditayangkan,

- 12) Guru memberikan motivasi dan penguatan terkait cerita yang telah ditayangkan sebelumnya

d. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media gambar kartun

Kelebihan media gambar kartun adalah sebagai berikut:

- 1) Media ini disajikan dalam bentuk gambar kartun yang menarik sehingga siswa lebih tertarik dan membantu mempermudah pemahaman siswa dalam menyimak cerita anak
- 2) Dapat digunakan secara klasikal maupun berkelompok,
- 3) Dapat digunakan berulang-ulang,
- 4) Media gambar kartun sebagai gambaran tokoh dalam cerita.

Sedangkan kekurangan pada media gambar kartun yaitu :

- 1) Membutuhkan kreativitas dalam membuat maupun menggunakan gambar kartun,
- 2) Media gambar kartun mudah rusak karena terbuat dari kertas,
- 3) Guru memerlukan kreativitas ketika bercerita menggunakan gambar kartun.

B. Kerangka Pikir

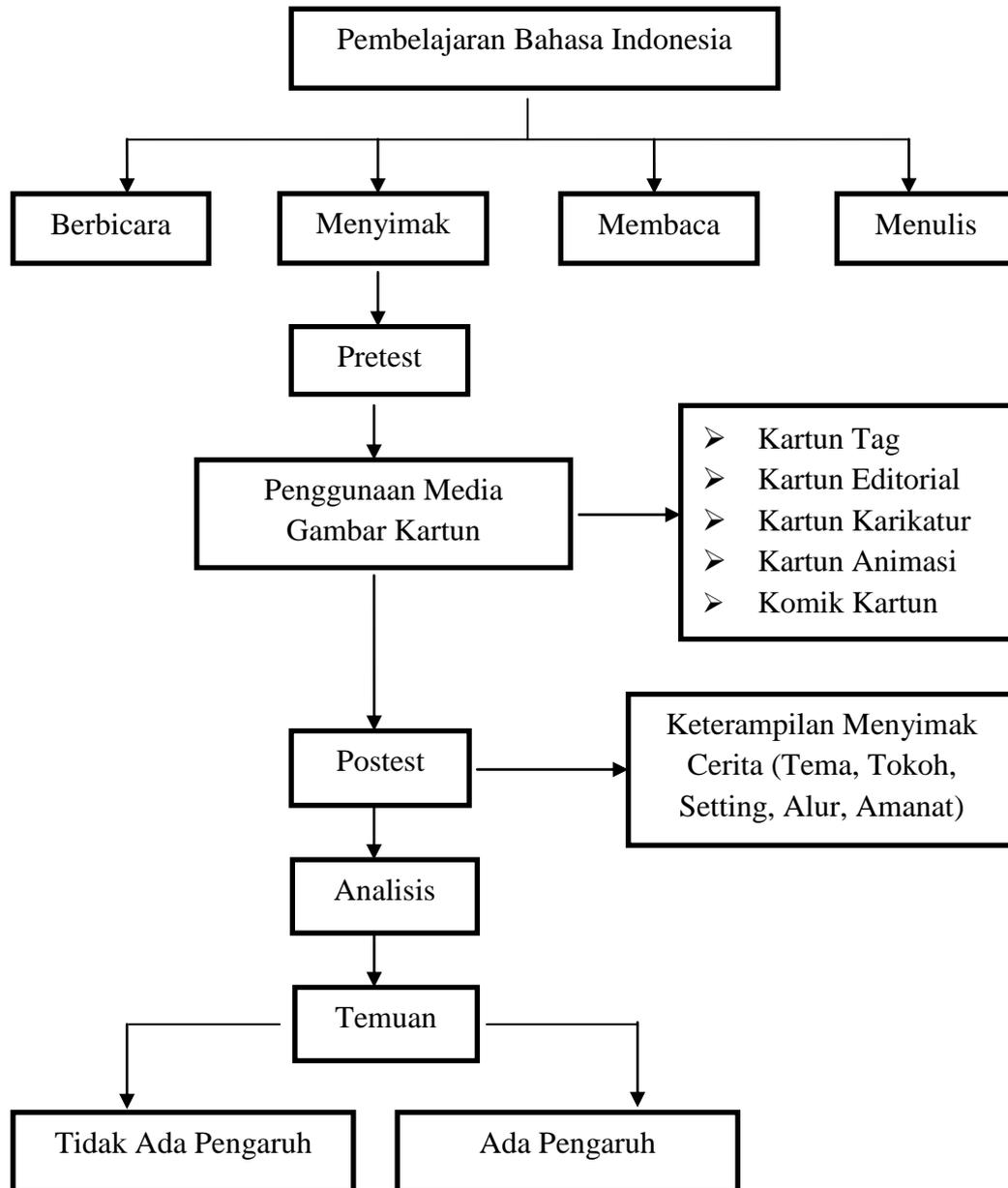
Pada dasarnya ada empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik secara baik dan benar yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, salah satu keterampilan yang diharapkan dikuasai oleh siswa adalah keterampilan menyimak.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas III SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar ditemukan permasalahan yaitu keterampilan menyimak cerita siswa masih rendah. Pembelajaran menyimak pada pendidikan dasar diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, pemahaman terhadap apa yang disimak dan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi lisan dan tulis.

Dalam pembelajaran menyimak memerlukan metode pembelajaran yang efektif, media pembelajaran yang menarik, memberikan motivasi, mengembangkan pola pikir, dan menjadikan kelas yang kondusif. Guru juga cenderung menggunakan penyampaian informasi satu arah dan siswa tidak dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini membuat siswa cepat bosan dan pasif dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru ialah penggunaan media gambar kartun.

Pembelajaran dengan menggunakan media gambar kartun dapat membantu siswa belajar secara aktif. Media gambar kartun adalah salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam menyampaikan isi cerita sehingga dapat menimbulkan daya tarik bagi penyimak cerita anak. Penggunaan media gambar kartun dapat menolong anak untuk bernalar, berimajinasi dan membentuk konsep tentang pemahaman anak terhadap isi cerita anak yang disimaknya.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan judul penelitian pengaruh penggunaan media gambar kartun terhadap keterampilan menyimak cerita anak siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H₁: Ada hubungan antara pengaruh penggunaan media gambar kartun dalam mengajar keterampilan menyimak cerita anak

H₀: Tidak ada hubungan antara pengaruh penggunaan media gambar kartun dalam mengajar keterampilan menyimak cerita anak

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

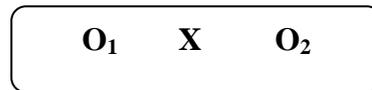
Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Yang merupakan penelitian yang mengungkap hubungan antara dua variabel atau lebih mencari pengaruh suatu variabel dengan variabel lain. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan *Pre-Eksperimental Designs* yaitu suatu jenis penelitian yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding dengan tujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan media gambar kartun terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas III SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre-eksperimental design* jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (*treatment*). Penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok tanpa menggunakan kelompok pembanding. Dalam penelitian ini dilakukan pengukuran variabel dilakukan sebelum perlakuan (pada kelompok kontrol) dan sesudah perlakuan (pada kelompok eksperimen). Dengan demikian dapat diperoleh data yang lebih akurat, karena dapat membandingkan antara hasil sesudah perlakuan dengan sebelum perlakuan.

Adapun gambaran mengenai rancangan *One Pretest-Posttest*

Design sebagai berikut:



(Sugiyono, 2017: 110)

Keterangan :

O_1 = Nilai sebelum diberi perlakuan (*Pre-test*)

O_2 = Nilai sesudah diberi perlakuan (*post-test*)

X = Pemberian perlakuan

Pengaruh perlakuan = $O_2 - O_1$

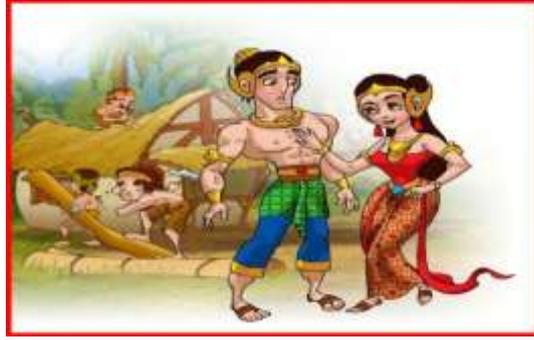
Adapun prosedur pelaksanaan penelitian yang dilakukan yaitu :

a. Tes awal (*Pre-test*)

Tes awal dilakukan sebelum treatment, *pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa kelas III SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar sebelum diterapkannya model pembelajaran media gambar kartun

b. Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Dalam hal ini peneliti menerapkan media gambar kartun dalam mengajar keterampilan menyimak pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru menggunakan media gambar kartun sebagai media saat membawakan cerita anak sehingga siswa tertarik untuk memperhatikan cerita anak yang dibawakan oleh guru dan siswa menyimak dengan seksama. Adapun contoh media gambar kartun yang digunakan adalah gambar kartun tag. Gambar kartun ini dibuat sebagai gambar lucu, menarik, dan praktis, dan sejalan dengan alur cerita kartun, serta untuk mengulas suatu permasalahan dalam cerita.



Gambar 3.1 Contoh Gambar Kartun Tag

c. Tes akhir (*Pos-test*)

Setelah *treatment*, tindakan selanjutnya adalah *post-test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar kartun dalam mengajar keterampilan menyimak. Adapun cara memberikan tes menyimak yaitu :

- 1) Guru membawakan cerita anak dan siswa mendengarkan dengan seksama
- 2) Guru memberikan tanya jawab tentang tema, tokoh dan penokohan, setting (latar), alur, dan pesan/amanat dalam cerita
- 3) Guru memberikan tugas kepada siswa berupa soal yang telah disediakan untuk mengetahui pemahaman siswa

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Arikunto (2006: 130) mengemukakan populasi adalah wilayah generalisasi atau keseluruhan yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar dengan jumlah 28 orang.

2. Sampel

Sugiyono (2007: 174) mengemukakan sampel adalah bagian dari jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Jika jumlah populasi kurang dari 100, seluruh populasi dapat ditetapkan sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini menggunakan *total sampling* dengan teknik pengambilan sampel sama dengan populasi yang akan dijadikan subjek berdasarkan tujuan tertentu. Berhubung populasi dalam penelitian ini kurang dari 100 siswa, seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Dengan demikian, siswa yang dijadikan sampel dalam penelitian ini sebanyak 28 siswa yaitu siswa kelas III SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar.

**Tabel 3.1 Tabel Sampel Penelitian Siswa Kelas III
SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar**

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	III	11	17	28

Sumber : Data SD Inpres Minasa Upa, Kota Makassar tahun 2017

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan batasan-batasan yang digunakan untuk menghindari interpretasi terhadap variabel yang diteliti dan sekaligus menyamakan persepsi tentang variabel yang dikaji. Maka peneliti memperjelas definisi operasional variabel penelitian sebagai berikut:

1. Media gambar kartun adalah sebuah media pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai dasar pembelajaran. Media gambar kartun adalah salah satu bentuk komunikasi grafis, yaitu suatu gambar interpretatif yang menggunakan

simbol-simbol untuk menanyakan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu (x).

2. Keterampilan menyimak adalah salah satu keterampilan berbahasa yang dilakukan dengan cara mendengarkan lambang-lambang lisan secara seksama dengan melibatkan aspek pendengaran, penglihatan, penghayatan, ingatan dan pemahaman untuk memperoleh makna yang berguna dari sesuatu yang didengar (y).

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2010:102). Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes menyimak. Penggunaan tes diberikan untuk mengetahui pemahaman siswa sebelum menerapkan media gambar kartun dalam keterampilan menyimak isi cerita dan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menerapkan media gambar kartun dalam keterampilan menyimak isi cerita. Soal tes menyimak cerita disesuaikan dengan indikator yang ingin dicapai.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah hal yang paling penting dalam penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data dalam penelitian. Data dalam penelitian yang digunakan untuk mengukur atau melihat keberhasilan belajar siswa. Tes digunakan untuk mengetahui keterampilan menyimak siswa dalam memahami segala sesuatu yang diungkapkan oleh pembicara.

Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum perlakuan(*pretest*) dan sesudah perlakuan(*posttest*).Data diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan guru (peneliti) kepada siswa.Tes awal (*Pretest*) dilakukansebelum menerapkan media gambar kartun dalam keterampilan menyimak isi cerita dan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui pengaruh penerapan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media gambar kartun dalam keterampilan menyimak isi cerita.

F. Teknik Analisis Data

Sugiyono(2010: 207) mengemukakan analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan yaitu dengan analisi statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

1. Nilai Individu

Kisi-kisi soal tes menyimak cerita yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2 Rubrik Penilaian Keterampilan Menyimak Cerita

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Tema	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat menjelaskan dan menyebutkan tema dari isi cerita yang telah disimak dengan semua benar 	4

		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menjelaskan dan menyebutkan tema dari isi cerita yang telah disimak dengan sebagian benar 	3
		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menjelaskan dan menyebutkan tema dari isi cerita yang telah disimak tetapi kurang tepat 	2
		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menjelaskan dan menyebutkan tema dari isi cerita yang telah disimak tetapi salah 	1
2.	Tokoh dan Penokohan	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh dan membedakan sifat-sifat tokoh dalam cerita yang telah disimak dengan semua benar 	4
		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh dan membedakan sifat-sifat tokoh dalam cerita yang telah disimak dengan sebagian benar 	3
		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh dan membedakan watak tokoh dalam cerita yang telah disimak tetapi kurang tepat 	2
		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh dan membedakan sifat-sifat tokoh dalam cerita yang telah disimak tetapi salah 	1
3.	Setting	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menentukan dan menyebutkan latar tempat, waktu, dan suasana dalam cerita yang telah disimak dengan semua benar 	4

		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menentukan dan menyebutkan latar tempat, waktu, dan suasana dalam cerita yang telah disimak dengan sebagian benar 	3
		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menentukan dan menyebutkan latar tempat, waktu, dan suasana dalam cerita yang telah disimak tetapi kurang tepat 	2
		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menentukan dan menyebutkan latar tempat, waktu, dan suasana dalam cerita yang telah disimak tetapi salah 	1
4.	Alur	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menjelaskan dan menemukan alur cerita yang telah disimak dengan semua benar 	4
		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menjelaskan dan menemukan alur cerita yang telah disimak dengan sebagian benar 	3
		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menjelaskan dan menemukan alur cerita yang telah disimak tetapi kurang tepat 	2
		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menjelaskan dan menemukan alur cerita yang telah disimak tetapi salah 	1
5.	Pesan/ Amanat	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat mencari dan menemukan pesan yang terkandung dalam cerita yang telah disimak dengan semua benar 	4
		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat mencari dan menemukan pesan yang terkandung dalam cerita yang telah 	3

	disimak dengan sebagian benar	
	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat mencari dan menemukan pesan yang terkandung dalam cerita yang telah disimak tetapi kurang tepat 	2
	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat mencari dan menemukan pesan yang terkandung dalam cerita yang telah disimak tetapi salah 	1

Sumber: Dokumentasi Kisi-kisi Soal Tes Siswa Kelas III SD Inpres Minasa Upa

Skor Hasil Belajar :

$$NA = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Tabel 3.3 Standar Ketuntasan Hasil Keterampilan Menyimak

No.	Interval Nilai	Kategori Hasil Menyimak
1.	0 – 54	Sangat rendah
2.	55 – 64	Rendah
3.	65 – 79	Sedang
4.	80 – 89	Tinggi
5.	90 – 100	Sangat Tinggi

Sumber: Penilaian Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar

2. Nilai Rata-rata

Rata-rata (mean). Untuk mencari rata-rata dapat menggunakan persamaan:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata hitung (*mean*)

Σfx = Jumlah semua nilai data

Σf = Jumlah data

3. Persentase (%)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Kriteriaketuntasan minimum siswakelas III SD Inpres Maccini yang ditentukanolehsekolahyaitu 70 dariskoridealnya 100.

Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar (KKM)

Nilai	Kriteria
≤ 70	Tidak Tuntas
≥ 70	Tuntas

Berdasarkan tabel diatasbahasiswa yang memperolehnilai ≥ 70 dinyatakan tuntasdalammengikuti proses belajarmengajardansiswa yang memperolehnilai ≤ 70 makasiswadinyatakantidaktuntasdalammengikuti proses belajarmengajar. Persentaseketuntasanbelajardapatdiperolehdenganrumusberikut:

a. Untuk menghitung persentase (%) ketuntasan, menggunakan rumus:

$$\% \text{ ketuntasan} = \frac{\Sigma \text{Semua murid yang nilainya} \geq 70}{\Sigma \text{murid}} \times 100$$

b. Untuk menghitung persentase ketidaktuntasan, menggunakan rumus:

$$\% \text{ ketidaktuntasan} = \frac{\Sigma \text{Semua murid yang nilainya} < 70}{\Sigma \text{murid}} \times 100$$

4. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah diajukan. Pengujian hipotesis pada penelitian ini dengan menggunakan uji-t dengan taraf $\alpha = 0,05$. Untuk mengetahui apakah hipotesis yang digunakan diterima atau ditolak, maka dilakukan dengan pengujian sebagai berikut:

- a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$ = jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = subjek pada sampel.

- b. Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum X^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = jumlah dari gain (post test – pre test)

N = subjek pada sampel.

- c. Menentukan harga t Hitung

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttes*

d = Deviasi masing–masing subjek

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

d. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} digunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.f = N - 2$ dengan $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, dan $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ berarti H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Kriteria pengujian jika :

- 1) Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penggunaan media *gambar kartun* berpengaruh dalam mengajar keterampilan menyimak cerita anak kelas III SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar
 - 2) Jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 diterima, berarti penggunaan media *gambar kartun* tidak berpengaruh dalam mengajar keterampilan menyimak cerita anak kelas III SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar
5. Membuat kesimpulan apakah pengaruh penggunaan media gambar kartun dalam mengajar keterampilan menyimak cerita anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan mulai tanggal 21 Juli sampai 13 Agustus 2018 dengan pokok bahasan tentang keterampilan menyimak cerita anak dengan menggunakan media gambar kartun pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III di SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar. Maka hasil penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Dalam Mengajar Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III di SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar

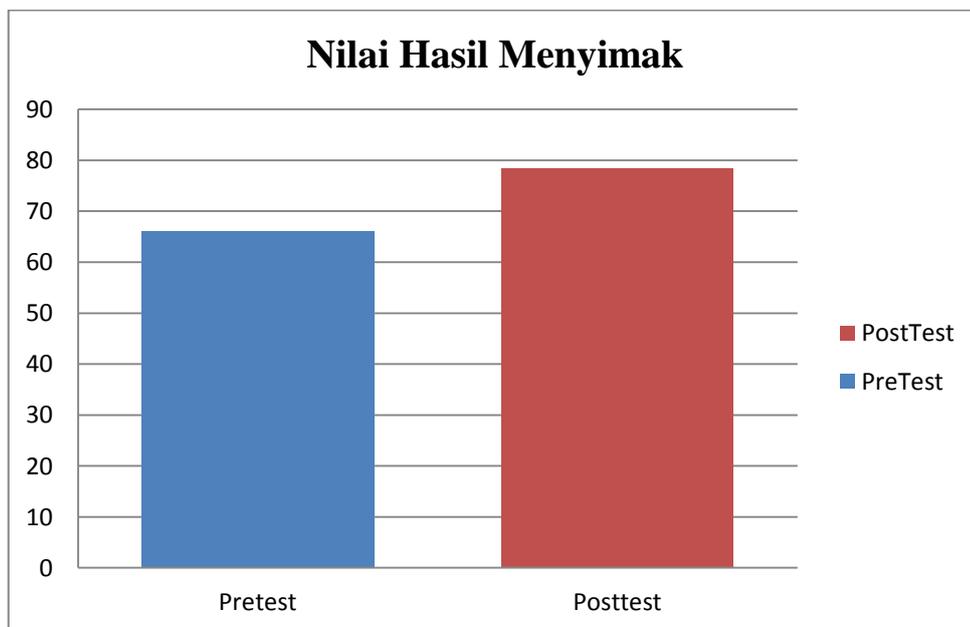
Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrument tes sehingga dapat diketahui hasil keterampilan menyimak cerita siswa berupa nilai dari kelas III SD Inpres Minasa Upa.

Tabel 4.1 Deskripsi Nilai Rata-Rata *Pre-test*, *Post-test*, dan Persentase

No.	Tes	Hasil Menyimak
1.	Pre-Test	66,07
2.	Post-Test	78,39
Persentase		18,64

Gambaran hasil menyimak cerita anak siswa kelas III SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar sebelum perlakuan (*pretest*) dapat dilihat pada lembar lampiran. Nilai Mean (rata-rata) skor hasil menyimak siswa sebelum diterapkan media gambar kartun (*Pretest*) yaitu 66,07 yang berada pada kategori tergolong rendah. Hasil data *pretest* ini dapat dilihat dari nilai $\sum fx = 1850$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 28. Sedangkan mean (rata-rata) skor hasil menyimak siswa setelah diterapkan media gambar kartun (*Posttest*) yaitu 78,39. Hal ini menunjukkan bahwa hasil menyimak siswa setelah diterapkan media gambar kartun berada pada kategori tergolong tinggi. Data hasil *post-test* ini dapat diketahui dari nilai $\sum fx = 2.195$ dan nilai dari N sendiri adalah 28.

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan. Perubahan tersebut dapat dilihat pada peningkatan persentase dari nilai rata-rata sebelum perlakuan (*Pre-test*) dan setelah perlakuan (*Post-test*) adalah 18,64. Persentase nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat melalui gambar diagram dibawah ini :



Gambar 4.1 Diagram Persentase Nilai rata-rata *Pre-test* dan *Post-test*

Tabel 4.2 Deskripsi Penguasaan Kategori Hasil Menyimak Cerita

Pre-test dan Post-test

No	Interval Nilai	Kategori	Pretest		Posttest	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	0 – 54	Sangat rendah	3	10,71%	0	0
2	55 – 64	Rendah	7	25%	3	10,71%
3	65 – 79	Sedang	10	35,71%	6	21,42%
4	80 – 89	Tinggi	8	28,57%	12	42,85%
5	90 – 100	Sangat tinggi	0	0	7	25%
Jumlah			28	100	28	100

Berdasarkan data pada tabel 4.2 di atas terdapat hasil keterampilan menyimak cerita pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrument test menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat rendah sebanyak 3 orang (10,71%), siswa yang memperoleh nilai dengan kategori rendah sebanyak 7 orang (25%), siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sedang sebanyak 10 orang (35,71%), dan siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tinggi sebanyak 9 orang (28,57%), sedangkan yang memperoleh nilai dengan kategori sangat tinggi berada pada presentase 0,00%. Hasil dari presentase ini dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebelum menggunakan media gambar kartun tergolong rendah.

Hasil keterampilan menyimak cerita pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrument test menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat tinggi sebanyak 7 orang (25%), siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tinggi sebanyak 12 orang (42,85%), siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sedang sebanyak 6 orang (21,42%), dan siswa yang memperoleh nilai dengan kategori rendah sebanyak 3 orang (10,71%), sedangkan yang memperoleh nilai dengan kategori sangat rendah berada pada persentase 0,00%. Hasil dari persentase ini dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan media gambar kartun tergolong tinggi.

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Keterampilan Menyimak

No	Kategori Ketuntasan	Kategori	Frekuensi		Persentase (%)	
			Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	≤ 70	Tidak tuntas	20	9	71,42 %	32,14 %
2	≥ 70	Tuntas	8	19	28,57 %	67,85 %
Jumlah			28	28	100	100

Dari Tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa hasil nilai menyimak cerita siswa sebelum adanya perlakuan (*pretest*) diterapkan media gambar kartun terdapat 28 siswa. Siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tidak tuntas sebanyak 20 orang (71,42%) dan siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tuntas sebanyak 8 orang (28,57%).

Selain itu nilai hasil menyimak cerita anak setelah diberikan perlakuan (*Posttest*) yakni dengan diterapkan media gambar kartun siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tidak tuntas sebanyak 9 orang (32,14%) dan siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tuntas sebanyak 19 orang (67,85%). Hal ini berarti ketuntasan belajar memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 78,39% telah mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70.

2. Pengujian Hipotesis

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “penggunaan media gambar kartun memiliki pengaruh terhadap hasil menyimak cerita anak siswa kelas III pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar”. Maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah dengan uji-t untuk menguji kebenaran hipotesis. Adapun hasil dari menguji hipotesis tersebut dengan menggunakan uji t adalah 10,69 penjelasan ini dapat dilihat pada lembar lampiran.

Kriteria pengujian hipotesis adalah H_1 diterima jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$, jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 diterima dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 10,69 dan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan (dk) = 27 adalah sebesar 1,7033. Hasil analisis tersebut terlihat bahwa nilai $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ ($10,69 > 1,703$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media gambar kartun dalam mengajar keterampilan menyimak cerita siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III di SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada pembahasan ini, akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian berupa kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan. Adapun hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan media gambar kartun dalam mengajar keterampilan menyimak cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar yang menyangkut dari rumusan masalah sebagai tindak lanjut dari hasil pengumpulan data.

1. Gambaran Tes Hasil Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III di SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar

Penelitian ini akan mengukur hasil keterampilan menyimak cerita anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media gambar kartun. Penggunaan media gambar diharapkan mampu membuat siswa lebih termotivasi meningkatkan keterampilan menyimak cerita. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan keterampilan menyimak cerita siswa melalui penggunaan media gambar kartun. Selain itu juga memberikan manfaat dari hasil penelitian tersebut yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis.

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan selama melaksanakan penelitian. Hasil yang dimaksud berupa kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Inpres Minasa Upa yaitu 28 orang.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan model *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini terdapat *pre-test*, perlakuan dan *post-test*. Adapun teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes. Cara memberi tes menyimak yaitu dengan melakukan tes awal (*Pretest*), treatment (pemberian perlakuan), kemudian memberikan tes akhir (*Post test*).

Nilai dari tes hasil keterampilan menyimak cerita siswa kelas III SD Inpres Minasa Upa melalui pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Terlihat dari nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 50 sebelum perlakuan penggunaan media gambar kartun (*pre-test*) mengalami peningkatan menjadi 60 nilai terendah setelah perlakuan penggunaan media gambar kartun (*post-test*).

Selain itu, dilihat dari hasil *pretest* nilai rata-rata hasil keterampilan menyimak cerita siswa sebanyak 66,07% dari nilai $\sum fx = 1850$. Siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tidak tuntas sebanyak 20 orang (71,42%) dan siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tuntas sebanyak 8 orang (28,57%). Hal ini dibuktikan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam menyimak cerita anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebelum digunakan media gambar kartun tergolong rendah. Sedangkan nilai rata-rata hasil *posttest* adalah sebanyak 78,39% dari nilai $\sum fx = 2.195$. Hasil ini dapat dilihat dari siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tidak tuntas sebanyak 9 orang (32,14%) dan siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tuntas sebanyak 19 orang (67,85%). Hal ini berarti ketuntasan belajar memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 78,39 telah mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70.

Hal ini dibuktikan bahwa hasil menyimak cerita siswa setelah digunakan media gambar kartun tergolong tinggi sehingga mempunyai hasil yang lebih baik dibandingkan dengan sebelum penggunaan media gambar kartun. Perubahan tersebut dapat dilihat pada peningkatan persentase dari nilai rata-rata sebelum perlakuan (*Pre-test*) dan setelah perlakuan (*Post-test*) yaitu 18,64%. Dari jumlah perbandingan tersebut sudah jelas bahwa ada peningkatan yang signifikan.

2. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Dalam Mengajar Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III di SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar

Media gambar kartun adalah salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam menyampaikan isi cerita sehingga dapat menimbulkan daya tarik bagi penyimak cerita anak. Pembelajaran dengan menggunakan media gambar kartun dapat membantu siswa belajar secara aktif. Penggunaan media gambar kartun sebagai media pembelajaran memiliki peranan penting karena dalam tahap ini siswa sangat tanggap terhadap stimulus visual yang lucu, menarik dan praktis.

Kartun memberikan dampak emosional, sehingga siswa dapat memberikan respon terhadap informasi yang diberikan. Media gambar kartun dapat menolong anak untuk bernalar, berimajinasi dan membentuk konsep tentang pemahaman anak terhadap isi cerita anak yang disimakinya. Pembelajaran menyimak cerita memerlukan metode pembelajaran yang efektif, media pembelajaran yang menarik, memberikan motivasi, mengembangkan pola pikir, dan menjadikan kelas yang kondusif.

Media gambar kartun ini menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dalam menyimak sebuah cerita. Kartun-kartun yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam menyimak sebuah cerita anak akan dipresentasikan terlebih dahulu oleh guru. Siswa akan memperhatikan materi yang diberikan oleh guru sejalan dengan alur cerita kartun. Setelah itu memasukan materi dalam fikiran siswa melalui kartun. Setelah proses tersebut tercapai maka kartun berfungsi sebagai media pengingat tentang apa yang telah diajarkan oleh guru.

Hal ini bertujuan untuk memotivasi kembali semangat siswa yang merasa agak jenuh karena lelah mengikuti materi pelajaran. Setelah semangat siswa bangkit kembali, maka guru dapat melanjutkan materi pelajaran tersebut. Guru juga cenderung menggunakan penyampaian informasi satu arah dan siswa tidak dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini membuat siswa cepat bosan dan pasif dalam pembelajaran.

Adapun langkah-langkah pada saat *pre-test* yaitu memberikan *pretest* dengan membacakan sebuah cerita dalam bentuk teks dan siswa mendengarkan dengan seksama. *Pre-test* ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar sebelum perlakuan dilakukan. Sedangkan langkah-langkah dalam *post-test* yaitu peneliti menjelaskan tentang media gambar kartun bagi para siswa terkait dengan kemampuannya dalam memahami isi bacaan, pengertian, dan tujuan dalam cerita yang disimak. Pemberian *post-test* digunakan untuk mengukur hasil keterampilan menyimak cerita setelah perlakuan dilakukan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, perbandingan nilai *pretest* yang berada kategori tergolong rendah yaitu dapat dilihat dari siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat rendah sebanyak 3 orang (10,71%), siswa yang memperoleh nilai dengan kategori rendah sebanyak 7 orang (25%), siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sedang sebanyak 10 orang (35,71%), dan siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tinggi sebanyak 9 orang (28,57%), sedangkan yang memperoleh nilai dengan kategori sangat tinggi berada pada presentase 0,00%.

Selain itu nilai *posttest* yang berada pada kategori tergolong tinggi yaitu dapat dilihat dari siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat tinggi sebanyak 7 orang (25%), siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tinggi sebanyak 12 orang (42,85%), siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sedang sebanyak 6 orang (21,42%), dan siswa yang memperoleh nilai dengan kategori rendah sebanyak 3 orang (10,71%), sedangkan yang memperoleh nilai dengan kategori sangat rendah berada pada persentase 0,00%.

Analisis untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media gambar kartun dalam mengajar keterampilan menyimak cerita anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia dilakukan dengan menggunakan analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t. Diketahui bahwa nilai t_{Hitung} sebesar 10,69 dengan frekuensi (dk) sebesar $28 - 1 = 27$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{Tabel} = 1,703$. Oleh karena itu $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05 atau $10,69 > 1,703$, maka hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media gambar kartun dalam mengajar keterampilan menyimak cerita.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Adha Dyah Ikasari (2016) dengan Judul “Efektifitas Penggunaan Media Gambar Kartun terhadap Keterampilan Menyimak Dongeng pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Brongkol Godean Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menyimak cerita pendek pada siswa kelas III mengalami peningkatan dengan tercapainya prestasi belajar sesuai KKM yang ditetapkan yaitu 70. Hasil ini diperoleh dari jumlah 28 siswa atau 77,3% melebihi nilai KKM yang berarti bahwa ketuntasan hasil belajar secara klasikal tercapai.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dewi Ayu Wulansari (2012) dengan judul skripsi “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Fabel (Cerita Binatang) Siswa Kelas III SD Negeri Kasongan Bantul Yogyakarta. Hasil penelitian diperoleh terdapat pengaruh positif dan signifikan antara media gambar kartun dan kemampuan menyimak siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata tes hasil keterampilan menyimak cerita siswa adalah 65,36% , dimana skor terendah yang diperoleh adalah 3,00 dan skor tertinggi adalah 91,00 dari skor ideal 100. Hal ini berarti jika menggunakan media gambar kartun dalam proses pembelajaran akan meningkatkan kemampuan menyimak siswa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini disimpulkan bahwa media gambar kartun berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil nilai rata-rata keterampilan menyimak siswa sebelum penerapan media gambar kartun (*Pretest*) yaitu 66,07% yang berada pada kategori tergolong rendah dari nilai $\sum fx = 1850$. Siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tidak tuntas sebanyak 20 orang (71,42%) dan siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tuntas sebanyak 8 orang (28,57%).

Selain itu nilai rata-rata hasil keterampilan menyimak siswa setelah diterapkan media gambar kartun (*Posttest*) yaitu 78,39% dari nilai $\sum fx = 2.195$. Hasil ini dapat dilihat dari siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tidak tuntas sebanyak 9 orang (32,14%) dan siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tuntas sebanyak 19 orang (67,85%). Hal ini menunjukkan bahwa hasil menyimak siswa setelah diterapkan media gambar kartun berada pada kategori tergolong tinggi. Perubahan tersebut dapat dilihat pada peningkatan persentase dari nilai rata-rata sebelum perlakuan (*Pre-test*) dan setelah perlakuan (*Post-test*) adalah 18,64%.

Berdasarkan analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 10,69 dengan frekuensi (dk) sebesar 28 - 1 = 27, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,703$.

Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05 atau $10,69 > 1,703$, maka (H_0) ditolak dan hipotesis (H_a) diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media gambar kartun berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SD Inpres Minasa Upa.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian media gambar kartun yang mempengaruhi keterampilan menyimak cerita siswa kelas III di SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar, maka disarankan kepada:

1. Bagi guru agar sekiranya agar menggunakan media gambar kartun dalam pembelajaran menyimak cerita untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam belajar
2. Bagi murid agar lebih baik lagi dalam mendengarkan sebuah cerita yang dibacakan oleh guru dengan seksama sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
3. Kepada penulis lain agar dapat merumuskan atau melengkapi penelitian ini, sehingga apa yang kita inginkan bersama dapat mencapai hasil yang lebih akurat dan dapat dipercaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Saleh (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Answar & Usman, Basyirudin. (2002). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Manajemen Penelitian*. Jakarta. Rineka cipta.
- Bahri Syaiful dan Aswan Zain.(2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djago, dkk.(2005). *Pendidikan Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Haryadi dan Zamzani.(1996). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Dirljen Pendidikan Tinggi.
- Kurniawan, Heru. (2013). *Menulis Kreatif Cerita Anak*. Jakarta: Akademia.
- Mudadhi Yudhi. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persana Press
- Nuraini, Yuliana. (2003). *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Poerwadarminta W. J. S. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saddhono, Kunderu dan St Y Slamet.(2012). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Bandung : Karya Putra Darwati.
- Sadiman Arief, dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono.(2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi, (2006). *Pembelajaran Sastra yang Apresiatif dan Integratif di Sekolah Dasar*. Jakarta Departemen Pendidikan Nasional.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

L

A

M

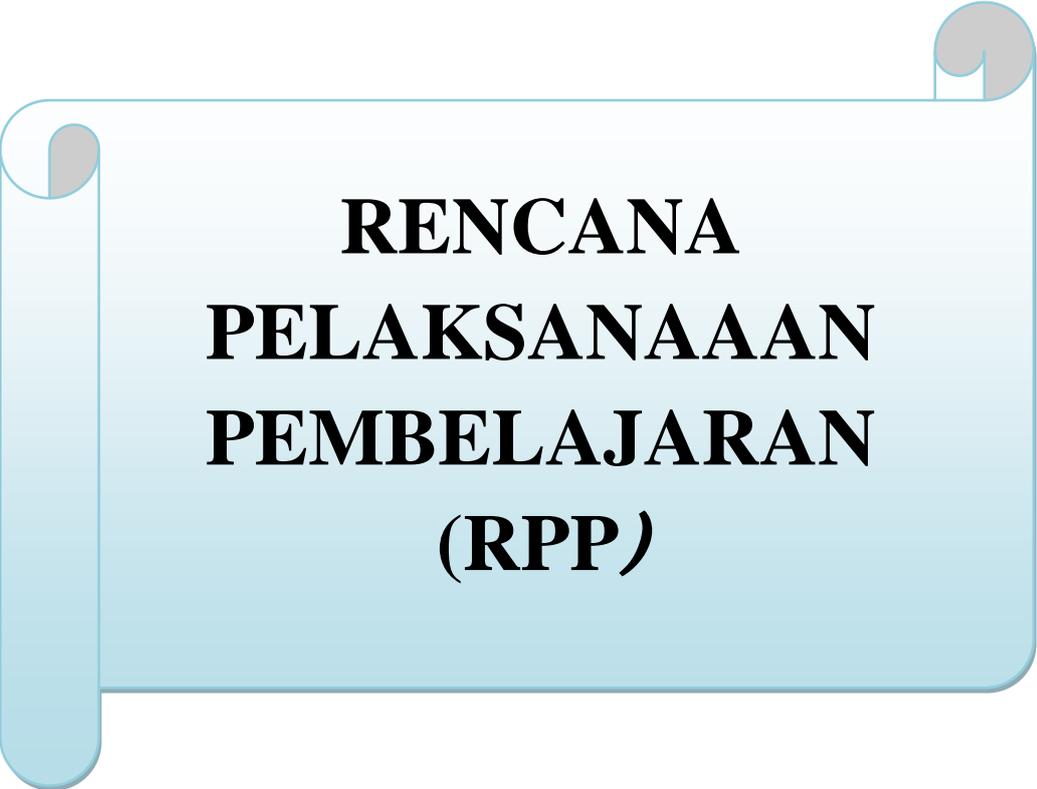
P

I

R

A

N



**RENCANA
PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN
(RPP)**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SD Inpres Minasa Upa

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : III/1

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Standar Kompetensi

Mendengarkan

1. Memahami penjelasan tentang petunjuk dan cerita anak yang dilisankan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan.

C. Indikator

1. Kognitif

- a. Proses : Mendengarkan cerita anak yang dibacakan
- b. Produk : Mengomentari kembali cerita yang didengar

2. Afektif

- a. Karakter : Disiplin, tekun, jujur, aktif dalam proses pembelajaran
- b. Sosial : Bekerjasama dan saling menghormati

3. Psikomotorik

Menuliskan tema, tokoh dan wataknya, setting, alur, dan amanat dalam cerita anak yang telah dibacakan

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

- a. Proses : Siswa dapat mendengarkan cerita yang dibacakan
- b. Produk : Siswa dapat mengomentari kembali cerita yang di dengar

2. Afektif

- a. Karakter : Siswa dapat bersikap disiplin, tekun, jujur, aktif dalam proses pembelajaran
- b. Sosial : Siswa dapat bekerjasama dan saling menghormati

3. Psikomotorik

Siswa dapat menuliskan tema, tokoh dan wataknya, setting, alur, dan amanat dalam cerita anak yang telah dibacakan

Karakter siswa yang diharapkan:

1. Aktif
2. Rasa ingin tahu
3. Sungguh-sungguh menyimak

E. Materi Pembelajaran

Mendengarkan Sebuah Cerita Anak

F. Metode Pembelajaran

1. Bercerita
2. Ceramah
3. Tanya jawab
4. Penugasan

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka.2. Mengajak siswa untuk berdo'a sebelum memulai pembelajaran3. Guru mengecek kehadiran siswa4. Guru mengecek kesiapan siswa, ruang kelas, dan media yang akan digunakan5. Guru menanyakan materi yang telah dipelajari sebelumnya (apersepsi)	10 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mempersiapkan bahan materi berupa teks menyimak cerita anak2. Guru menjelaskan hal-hal yang akan disimak dalam isi cerita3. Guru meminta semua siswa menyimak dengan baik4. Guru membawakan cerita yang berjudul "Si Keledai Ingin Berguna"5. Guru membacakan teks cerita kemudian siswa mendengarkan dengan seksama6. Guru meminta siswa menyebutkan tema cerita yang ada dalam teks menyimak7. Guru meminta siswa menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam teks cerita dan sifat-sifatnya8. Guru meminta siswa menuliskan setting cerita yang ada dalam teks menyimak9. Guru meminta siswa menjelaskan alur cerita yang ada dalam teks menyimak	50 Menit

	<p>10. Guru meminta siswa menuliskan amanat dari isi cerita yang ada dalam teks menyimak</p> <p>11. Guru meminta semua siswa untuk mengerjakan lembar soal yang telah dibagikan</p> <p>12. Siswa mengerjakan lembar soal yang telah diberikan guru</p> <p>13. Guru melakukan tanya jawab tentang hal-hal dalam cerita yang belum diketahui siswa</p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Guru dan siswa membuat kesimpulan bersama</p> <p>2. Guru memberikan motivasi dan pesan-pesan moral</p> <p>3. Guru mengajak siswa berdo'a sebelum mengakhiri kegiatan pembelajaran</p>	5 Menit

H. Alat dan Sumber Belajar

1. Alat Peraga

- Teks Cerita Anak

2. Sumber belajar :

- Buku Bahasa Indonesia, Kelas III SD, Drs. Hanif Nurcholis, M.A. dkk, Jakarta : Erlangga, 2007

I. Penilaian

Indikator Pencapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<ul style="list-style-type: none">• Menyebutkan tema cerita.• Menyebutkan tokoh-tokoh dalam cerita yang dilisankan• Menjelaskan sifat/watak tokoh dalam cerita.• Menuliskan setting/latar dalam cerita.• Menjelaskan alur dalam cerita• Menyebutkan pesan atau amanat yang terkandung dalam cerita	Tes Tertulis	Kinerja dan lembar penilaian unjuk kerja	Menceritakan kembali isi cerita anak dengan kata-kata sendiri

Kriteria Penilaian

Aspek Produk

Aspek	Kriteria	Skor
Konsep	▪ Semua benar	4
	▪ Sebagian besar benar	3
	▪ Sebagian kecil benar	2
	▪ Semua salah	1

Aspek Performansi

Aspek	Kriteria	Skor
Pengetahuan	▪ Semua benar	4
	▪ Sebagian besar benar	3
	▪ Sebagian kecil benar	2
	▪ Semua salah	1
Sikap	▪ Semua benar	4
	▪ Sebagian besar benar	3
	▪ Sebagian kecil benar	2
	▪ Semua salah	1

Petunjuk !

Berilah tanda (√) dalam kolom perilaku ini dengan melihat kualifikasi pencapaian siswa terhadap perilaku yang diharapkan

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian											
		Pengetahuan				Sikap				Produk			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
Jumlah Skor													
Nilai													

Catatan :

$$\text{Pedoman Penilaian} = \frac{\text{SkorPerolehan}}{\text{Skormaksimal}} \times 10 = \text{NilaiPerolehan}$$

Makassar, 30 Juli 2018

Guru Kelas III

Mahasiswa

M. Saiful, S.pd.
NIP.

Sinta
NIM. 10540951814

Mengetahui

Kepala Sekolah SD Inpres Minasa Upa

Ratna, S.Pd., MM
NIP. 196208181983032026

MATERI AJAR



MENDENGARKAN CERITA ANAK DAN MENGOMENTARI TOKOH-TOKOHNYA

Mendengarkan Cerita

Dalam sebuah cerita, terdapat beberapa tokoh yang memiliki sifat atau watak berbeda-beda. Sifat-sifat tokoh yang baik dapat kamu contoh, tetapi sifat-sifat yang tidak baik jangan ditiru. Tutuplah buku pelajaranmu! Dengarkan dengan seksama cerita yang akan dibacakan gurumu! Mari, dengarkan pembacaan cerita berikut!

SI KELEDAI INGIN BERGUNA

Cemplu adalah nama seekor keledai. Ia tinggal bersama sahabatnya Pussy, si kucing. Mereka tinggal di peternakan milik Pak Timbul. Anak-anak Pak Timbul sangat sayang kepada Cemplu dan Pussy.

Namun, akhir-akhir ini Cemplu terlihat sedih.

“Cemplu, mengapa wajahmu terlihat sedih?” Tanya Pussy si kucing.

“Pussy, Aku adalah Keledai yang sangat beruntung. Aku tinggal di kandang yang sangat nyaman. Setiap hari Aku juga mendapat makanan enak. Tapi, aku merasa itu tidak cukup. Aku ingin menjadi keledai yang berguna. Aku ingin mempunyai sesuatu yang dapat aku kerjakan,” jawab Cemplu.

“Cemplu kamu benar-benar keledai yang sangat baik. Besok kita akan pikirkan cara menyelesaikan masalahmu,” ujar Pussy.

Keesokan harinya, Pak Timbul berdiri disamping mobilnya dan Pak Timbul terlihat bingung. Pak Timbul lalu mengeluh, “Oh... mengapa mesin mobil ini tidak dapat dinyalakan? Padahal aku telah berjanji kepada anak-anak untuk membawa mereka ke pasar. Jika sampai tidak jadi, mereka pasti sangat kecewa.”

Pussy melihat kejadian itu, ia segera memanggil Cemplu di kandangnya. Pussy dan Cemplu lalu menghampiri Pak Timbul. Pussy mengeong keras-keras. Pak Timbul melihat Pussy dan cemplu. Kemudian Pak Timbul mendapat ide,

“Kalau begitu aku ke pasar naik Cemplu saja,” ujar Pak Timbul. Mendengar hal itu Cemplu amat senang. Akhirnya, Pak Timbul mengajak anak-anaknya ke pasar naik Cemplu.

“Mulai besok, aku juga akan ke pasar dengan Cemplu saja, nyaman dan bebas polusi,” ucap Pak Timbul.

Cemplu amat senang mendengar ucapan itu. Kini ia punya sesuatu yang dapat dikerjakan. “Teman, terima kasih atas bantuanmu, kamu memang teman yang baik dan suka menolong,” ujar Cemplu kepada Pussy. “Sama-sama sahabatku, kita memang harus saling tolong-menolong,” ujar Pussy sambil tersenyum.

(Dikutip dari buku bahasa Indonesia untuk kelas III Penerbit Erlangga)

SOAL PRETEST

Nama :

Kelas :

Petunjuk !

1. Dengarkan dengan seksama cerita yang akan dibacakan gurumu!
2. Setelah itu, jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini !

Soal !

1. Siapakah nama keledai dan kucing yang tinggal dipeternakan Pak Timbul?
Dan Sebutkan watak atau sifat yang dimilikinya ?
2. Mengapa wajah Cemplu terlihat murung ?
3. Kemana Pak Timbul akan membawa anak-anaknya pergi ?
4. Bagaimana akhirnya cara Pak Timbul pergi kepasar ?
5. Sebutkan amanat atau pesan yang dapat kita ambil dari cerita anak “Si Keledai Ingin Berguna” ?

Kunci Jawaban

1. a. Cemplu (Si Keledai): memiliki sifat penolong dan baik hati
b. Pussy (Si Kucing) : memiliki sifat suka menolong dan baik
2. Karena Cemplu ingin menjadi Keledai yang berguna. Ia ingin mempunyai sesuatu yang dapat ia kerjakan
3. Pak Timbul akan membawa anak-anaknya pergi ke pasar
4. Pak Timbul pergi ke pasar naik Cemplu (Si Keledai)
5. Pesan dalam cerita ini yaitu sebagai seorang teman atau sahabat , kita harus saling tolong menolong

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SD Inpres Minasa Upa

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : III/1

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Standar Kompetensi

Mendengarkan

3. Memahami penjelasan tentang petunjuk dan cerita anak yang dilisankan.

B. Kompetensi Dasar

3.1 Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan.

C. Indikator

1. Kognitif

a. Proses : Mendengarkan cerita anak yang dibacakan

b. Produk : Mengomentari kembali cerita yang di dengar

2. Afektif

a. Karakter : Disiplin, tekun, jujur, aktif dalam proses pembelajaran

b. Sosial : Bekerjasama dan saling menghormati

3. Psikomotorik

Menuliskan tema, tokoh dan wataknya, setting, alur, dan amanat dalam cerita anak yang telah dibacakan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif
 - a. Proses : Siswa dapat mendengarkan cerita yang dibacakan
 - b. Produk : Siswa dapat mengomentari kembali cerita yang di dengar
2. Afektif
 - a. Karakter : Siswa dapat bersikap disiplin, tekun, jujur, aktif dalam proses pembelajaran
 - b. Sosial : Siswa dapat bekerjasama dan saling menghormati
3. Psikomotorik

Siswa dapat menuliskan tema, tokoh dan wataknya, setting, alur, dan amanat dalam cerita anak yang telah dibacakan

Karakter siswa yang diharapkan:

1. Aktif
2. Rasa ingin tahu
3. Sungguh-sungguh menyimak

D. Materi Pembelajaran

Mendengarkan Sebuah Cerita Anak

E. Metode Pembelajaran

1. Bercerita
2. Ceramah
3. Tanya jawab
4. Penugasan

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka.2. Mengajak siswa untuk berdo'a sebelum memulai pembelajaran3. Guru mengecek kehadiran siswa4. Guru mengecek kesiapan siswa, ruang kelas, dan media yang akan digunakan5. Guru menanyakan materi yang telah dipelajari sebelumnya (apersepsi)	10 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mempersiapkan bahan materi berupa teks menyimak cerita anak2. Guru menjelaskan hal-hal yang akan disimak dalam isi cerita3. Guru meminta semua siswa menyimak dengan baik4. Guru membawakan cerita yang berjudul "Moncil Si Kera" dengan menggunakan media gambar kartun.5. Guru membacakan teks cerita kemudian siswa mendengarkan dengan seksama6. Guru menanyakan kepada siswa sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap teks cerita7. Guru membagikan lembar soal mengenai teks cerita anak yang telah dibacakannya8. Siswa mengerjakan lembar soal yang telah dibagikan (5 menit)9. Guru melakukan tanya jawab tentang hal-hal dalam cerita	50 Menit

	10. Guru melakukan koreksi atas kemampuan siswa	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dipelajari 2. Guru dan siswa membuat kesimpulan bersama 3. Guru memberikan motivasi dan pesan-pesan moral 4. Guru mengajak siswa berdo'a sebelum mengakhiri kegiatan pembelajaran 	5 Menit

G. Alat dan Sumber Belajar

1. Alat Peraga

- Teks Cerita Anak
- Media Gambar Kartun

2. Sumber belajar :

- Buku Bahasa Indonesia, Kelas III SD, Drs. Hanif Nurcholis, M.A. dkk, Jakarta : Erlangga, 2007

H. Penilaian

Kompetensi Dasar	Kognitif	Afektif	Psikomotorik
Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan.	Bagaimana pengetahuan siswa mengenai teks bacaan yang telah disimak	Kesungguhan Keaktifan	Mendengarkan

Pedoman Penskoran	Kognitif	Ketepatan Jawaban
	Afektif	Lembar Pengamatan
	Psikomotor	Kemampuan Menyimak

Analisis Nilai :

Tes kualitatif dengan ketentuan sbb :

Nilai optimal 95

Nilai Minimal 70 (sesuai KKM)

Dibawah nilai minimal dilakukan perbaikan/remedial

Nilai 70 ke atas diberikan pengayaan

Makassar, 10 Agustus 2018

Guru Kelas III

Mahasiswa

M. Saiful, S.pd.
NIP.

Sinta
NIM. 10540951814

Mengetahui

Kepala Sekolah SD Inpres Minasa Upa

Ratna, S.Pd., MM
NIP. 196208181983032026

MATERI AJAR



MENDENGARKAN CERITA ANAK DAN MENGOMENTARI TOKOH-TOKOHNYA

Mendengarkan Cerita

Dalam sebuah cerita, terdapat beberapa tokoh yang memiliki sifat atau watak berbeda-beda. Sifat-sifat tokoh yang baik dapat kamu contoh, tetapi sifat-sifat yang tidak baik jangan ditiru. Tutuplah buku pelajaranmu!

Dengarkan dengan seksama cerita yang akan dibacakan gurumu!

Mari, dengarkan pembacaan cerita berikut!

SI KANCIL DAN SIPUT

Pada suatu hari si kancil nampak ngantuk sekali. Matanya serasa berat sekali untuk dibuka. "Aaa....rrrrgh", si kancil nampak sesekali menguap. Karena hari itu cukup cerah, si kancil merasa rugi jika menyia-nyiakannya. Ia mulai berjalan-jalan menelusuri hutan untuk mengusir rasa kantuknya. Sampai di atas sebuah bukit, si Kancil berteriak dengan sombongnya, "Wahai penduduk hutan, akulah hewan yang paling cerdas, cerdik dan pintar di hutan ini. Tidak ada yang bisa menandingi kecerdasan dan kepintaranku".

Sambil membusungkan dadanya, si Kancil pun mulai berjalan menuruni bukit. Ketika sampai di sungai, ia bertemu dengan seekor siput.

"Hai kancil!", sapa si siput.

"Kenapa kamu teriak-teriak? Apakah kamu sedang bergembira?", tanya si siput.

"Tidak, aku hanya ingin memberitahukan pada semua penghuni hutan kalau aku ini hewan yang paling cerdas, cerdik dan pintar", jawab si kancil dengan sombongnya.

"Sombong sekali kamu Kancil, akulah hewan yang paling cerdik di hutan ini", kata si Siput.

"Hahahaha....., mana mungkin" ledek Kancil.

"Untuk membuktikannya, bagaimana kalau besok pagi kita lomba lari?", tantang si Siput.

"Baiklah, aku terima tantanganmu", jawab si Kancil. Akhirnya mereka berdua setuju untuk mengadakan perlombaan lari besok pagi.



Setelah si Kancil pergi, si siput segera mengumpulkan teman-temannya. Ia meminta tolong agar teman- temannya berbaris dan bersembunyi di jalur perlombaan, dan menjawab kalau si kancil memanggil. Akhirnya hari yang dinanti sudah tiba, kancil dan siput pun sudah siap untuk lomba lari.

"Apakah kau sudah siap untuk berlomba lari denganku", tanya si kancil.

"Tentu saja sudah, dan aku pasti menang", jawab si siput.

Kemudian si siput mempersilahkan kancil untuk berlari dahulu dan memanggilnya untuk memastikan sudah sampai mana si siput.

Kancil berjalan dengan santai, dan merasa yakin kalau dia akan menang. Setelah beberapa langkah, si kancil mencoba untuk memanggil si siput.

"Siput....sudah sampai mana kamu?", teriak si kancil.

"Aku ada di depanmu!", teriak si siput.

Kancil terheran-heran, dan segera mempercepat langkahnya. Kemudian ia memanggil si siput lagi, dan si siput menjawab dengan kata yang sama."Aku ada didepanmu!".Akhirnya si kancil berlari, tetapi tiap ia panggil si siput, ia selalu muncul dan berkata kalau dia ada depan kancil.

Keringatnya bercucuran, kakinya terasa lemas dan nafasnya tersengal-sengal. Kancil berlari terus, sampai akhirnya dia melihat garis finish. Wajah kancil sangat gembira sekali, karena waktu dia memanggil siput, sudah tidak ada jawaban lagi.Kancil merasa bahwa dialah pemenang dari perlombaan lari itu.

Betapa terkejutnya si kancil, karena dia melihat si siput sudah duduk di batu dekat garis finish. "Hai kancil, kenapa kamu lama sekali? Aku sudah sampai dari tadi!", teriak si siput.

Dengan menundukkan kepala, si kancil menghampiri si siput dan mengakui kekalahannya.

"Makanya jangan sombong, kamu memang cerdas dan pandai, tetapi kamu bukanlah yang terpandai dan cerdas", kata si siput.

"Iya, maafkan aku siput, aku tidak akan sombong lagi", kata si kancil.



SOAL POSTTEST

Nama :

Kelas :

Petunjuk !

1. Dengarkan dengan seksama cerita yang akan dibacakan gurumu !
2. Perhatikan gambar di bawah ini !
3. Setelah itu, Jawablah pertanyaan-pertanyaan ini !



Soal !

1. Sebutkan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut?
2. Coba kalian bedakan bagaimanakah sifat antara kancil dan siput? Berikan alasannya!
3. Sebutkan latar tempat dimana peristiwa itu terjadi?
4. Kapan peristiwa dalam cerita tersebut terjadi?
5. Bagaimana suasana yang tergambar pada saat kancil melihat si siput sudah duduk di batu dekat garis finish?
6. Apa yang menyebabkan siput menantang kancil untuk lomba lari?
7. Apabila siput tidak memberi pelajaran kepada kancil atas kesombongannya, apa yang akan terjadi pada kancil?
8. Pesan atau amanat apakah yang dapat kalian peroleh dalam cerita pendek yang telah ditayangkan?
9. Berdasarkan cerita tersebut, sifat apa saja yang *tidak* dapat kalian contoh dalam kehidupan sehari-hari?
10. Sifat apa saja yang dapat kalian tiru dalam cerita tersebut?

Kunci Jawaban

1. Si Kancil dan Si Siput
2. Sifat Kancil : sombong dan cerdik
Sifat Siput : baik dan pintar
3. Latar tempat peristiwa tersebut terjadi di tepi sungai dekat hutan
4. Peristiwa itu terjadi pada pagi hari
5. Suasananya yaitu Kancil sangat terkejut melihat Siput sudah duduk di batu dekat garis finish
6. Siput menantang Kancil karena Siput melihat sifat sombong yang dimiliki Kancil yang merasa dirinya lebih cerdas, cerdik, dan pintar
7. Jika Siput tidak memberi pelajaran pada Kancil, Kancil akan terus merasa dirinya lebih hebat dibandingkan dengan hewan lain di hutan.
8. Pesan dalam cerita ini yaitu kita tidak boleh memandang rendah siapa pun. Karena belum tentu kita juga yang paling hebat.
9. Sifat yang tidak dapat di contoh dalam kehidupan sehari-hari yaitu sifat yang dimiliki Kancil ialah sifat sombongnya
10. Sifat yang dapat di contoh dalam kehidupan sehari-hari yaitu sifat yang dimiliki Siput ialah sifat pintarnya



**HASIL DATA
KEMAMPUAN
MENYIMAK CERITA**

RUBRIK PENILAIAN KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Tema	• Siswa dapat menjelaskan dan menyebutkan tema dari isi cerita yang telah disimak dengan semua benar	4
		• Siswa dapat menjelaskan dan menyebutkan tema dari isi cerita yang telah disimak dengan sebagian benar	3
		• Siswa dapat menjelaskan dan menyebutkan tema dari isi cerita yang telah disimak tetapi kurang tepat	2
		• Siswa dapat menjelaskan dan menyebutkan tema dari isi cerita yang telah disimak tetapi salah	1
2.	Tokoh dan Penokohan	• Siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh dan membedakan sifat-sifat tokoh dalam cerita yang telah disimak dengan semua benar	4
		• Siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh dan membedakan sifat-sifat tokoh dalam cerita yang telah disimak dengan sebagian benar	3

		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh dan membedakan watak tokoh dalam cerita yang telah disimak tetapi kurang tepat 	2
		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh dan membedakan sifat-sifat tokoh dalam cerita yang telah disimak tetapi salah 	1
3.	Setting	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menentukan dan menyebutkan latar tempat, waktu, dan suasana dalam cerita yang telah disimak dengan semua benar 	4
		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menentukan dan menyebutkan latar tempat, waktu, dan suasana dalam cerita yang telah disimak dengan sebagian benar 	3
		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menentukan dan menyebutkan latar tempat, waktu, dan suasana dalam cerita yang telah disimak tetapi kurang tepat 	2
		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menentukan dan menyebutkan latar tempat, waktu, dan suasana dalam cerita yang telah disimak tetapi salah 	1
4.	Alur	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menjelaskan dan menemukan alur cerita yang telah disimak dengan semua benar 	4
		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menjelaskan dan menemukan alur cerita yang telah disimak dengan sebagian benar 	3

		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menjelaskan dan menemukan alur cerita yang telah disimak tetapi kurang tepat • Siswa dapat menjelaskan dan menemukan alur cerita yang telah disimak tetapi salah 	<p>2</p> <p>1</p>
5.	Pesan/ Amanat	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat mencari dan menemukan pesan yang terkandung dalam cerita yang telah disimak dengan semua benar • Siswa dapat mencari dan menemukan pesan yang terkandung dalam cerita yang telah disimak dengan sebagian benar • Siswa dapat mencari dan menemukan pesan yang terkandung dalam cerita yang telah disimak tetapi kurang tepat • Siswa dapat mencari dan menemukan pesan yang terkandung dalam cerita yang telah disimak tetapi salah 	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>

Sumber: Dokumentasi Kisi-kisi Soal Tes Siswa Kelas III SD Inpres Minasa Upa

Skor Hasil Menyimak :

$$NA = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

**DAFTAR NILAI PRETEST MENYIMAK CERITA ANAK SISWA KELAS III
SD INPRES MINASA UPA KOTA MAKASSAR**

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian					Jumlah (20)	Nilai
		Kesesuaian Isi Dengan Tema	Tokoh dan Perwatakan	Latar (<i>Setting</i>)	Menyusun Alur	Menentukan Pesan		
1.	Ahmad Dzaki	3	3	4	3	3	16	80
2.	Ardhani Fidelya Putra	2	2	2	3	3	12	60
3.	Ciptadi Ridho Argana	2	1	3	2	3	11	55
4.	Ichlasul Amal Syam	3	3	1	1	2	10	50
5.	Imam Hudan Mappenassai	3	3	3	2	2	13	65
6.	Muhammad Nur Alif	1	1	2	3	3	10	50
7.	Muhammad Yusuf	3	3	3	2	3	14	70
8.	Muhammad Fajrin .R	1	2	2	3	3	11	55
9.	Reski Aditya .A	3	2	3	4	3	15	75
10.	Wira Cahyadi Pampanlangi	4	3	3	2	4	16	80
11.	Ahmad Zaki Zikrullah	2	3	2	3	3	13	65
12.	Aisyah Amrina Salsabila	3	3	3	3	2	14	70
13.	Aini Novitasari	4	4	2	3	3	16	80
14.	Andini Herdiyati	3	2	3	3	3	14	70
15.	Annur Aisyah	3	3	2	2	2	12	60

16.	Aleesyah Putri Nubri	3	2	2	3	3	13	65
17.	Fatimah Azzahra .R	3	3	3	2	3	14	70
18.	Fidhia Latifa Noor	2	2	3	3	3	13	65
19.	Mieke Gozal	3	4	3	3	3	16	80
20.	Raisyah Azizah	2	3	2	3	1	11	55
21.	Syahrah Putri Maharani	3	2	1	2	2	10	50
22.	Syifa Amirah	3	4	3	2	4	16	80
23.	Syalwa Ananda	1	3	2	3	2	11	55
24.	Sandra Aulia Januarti	4	2	3	4	3	16	80
25.	Safira Melani	2	3	1	2	2	10	50
26.	Shafira Putri Maladjong	2	2	2	1	4	11	55
27.	Zahra Zahira Faizal	4	3	4	2	3	16	80
28.	Zalfa Zahiya Faizal	3	4	3	4	2	16	80
Jumlah		= 1850						
Nilai Max		= 80						
Nilai Min		= 50						
Rata-rata		= 66,07						

Keterangan:

$$NA = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

**DAFTAR NILAI POSTTEST MENYIMAK CERITA ANAK SISWA KELAS III
SD INPRES MINASA UPA KOTA MAKASSAR**

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian					Jumlah (20)	Nilai
		Kesesuaian Isi Dengan Tema	Tokoh dan Perwatakan	Latar (Setting)	Menyusun Alur	Menentukan Pesan		
1.	Ahmad Dzaki	4	4	3	4	4	19	95
2.	Ardhani Fidelya Putra	3	3	4	3	3	16	80
3.	Ciptadi Ridho Argana	3	3	3	2	3	14	70
4.	Ichlasul Amal Syam	2	2	2	1	4	11	55
5.	Imam Hudan Mappenassai	4	3	3	3	4	17	85
6.	Muhammad Nur Alif	3	2	4	4	3	16	80
7.	Muhammad Yusuf	4	3	3	2	4	16	80
8.	Muhammad Fajrin .R	3	2	4	3	4	16	80
9.	Reski Aditya .A	4	3	3	4	4	18	90
10.	Wira Cahyadi Pampanlangi	4	4	3	4	3	18	90
11.	Ahmad Zaki Zikrullah	4	3	2	3	4	16	80
12.	Aisyah Amrina Salsabila	3	4	4	2	3	16	80
13.	Aini Novitasari	2	2	2	3	3	12	60
14.	Andini Herdiyati	3	3	2	4	4	18	90
15.	Annur Aisyah	3	3	3	2	2	13	65

16.	Aleesyah Putri Nubri	4	4	2	3	4	17	85
17.	Fatimah Azzahra .R	3	4	3	3	3	16	80
18.	Fidhia Latifa Noor	1	2	4	3	3	13	65
19.	Mieke Gozal	4	4	4	4	3	19	95
20.	Raisyah Azizah	2	4	2	3	2	13	65
21.	Syahrah Putri Maharani	3	3	3	3	2	14	70
22.	Syifa Amirah	2	2	2	2	4	12	60
23.	Syalwa Ananda	3	3	4	4	2	16	80
24.	Sandra Aulia Januarti	4	4	3	3	4	18	90
25.	Safira Melani	4	3	4	2	3	16	80
26.	Shafira Putri Maladjong	3	2	3	3	3	14	70
27.	Zahra Zahira Faizal	3	4	2	4	4	17	85
28.	Zalfa Zahiya Faizal	3	4	4	3	4	18	90
Jumlah		= 2195						
Nilai Max		= 95						
Nilai Min		= 55						
Rata-rata		= 78,39						

Keterangan:

$$NA = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

**DAFTAR NILAI PRETEST MENYIMAK CERITA ANAK SISWA KELAS III
SD INPRES MINASA UPA KOTA MAKASSAR**

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian					Jumlah (20)	Nilai
		Kesesuaian Isi Dengan Tema	Tokoh dan Perwatakan	Latar (<i>Setting</i>)	Menyusun Alur	Menentukan Pesan		
1.	Ahmad Dzaki	3	3	4	3	3	16	80
2.	Ardhani Fidelya Putra	2	2	2	3	3	12	60
3.	Ciptadi Ridho Argana	2	1	3	2	3	11	55
4.	Ichlasul Amal Syam	3	3	1	1	2	10	50
5.	Imam Hudan Mappenassai	3	3	3	2	2	13	65
6.	Muhammad Nur Alif	1	1	2	3	3	10	50
7.	Muhammad Yusuf	3	3	3	2	3	14	70
8.	Muhammad Fajrin .R	1	2	2	3	3	11	55
9.	Reski Aditya .A	3	2	3	4	3	15	75
10.	Wira Cahyadi Pampanlangi	4	3	3	2	4	16	80
11.	Ahmad Zaki Zikrullah	2	3	2	3	3	13	65
12.	Aisyah Amrina Salsabila	3	3	3	3	2	14	70
13.	Aini Novitasari	4	4	2	3	3	16	80
14.	Andini Herdiyati	3	2	3	3	3	14	70
15.	Annur Aisyah	3	3	2	2	2	12	60

16.	Aleesyah Putri Nubri	3	2	2	3	3	13	65
17.	Fatimah Azzahra .R	3	3	3	2	3	14	70
18.	Fidhia Latifa Noor	2	2	3	3	3	13	65
19.	Mieke Gozal	3	4	3	3	3	16	80
20.	Raisyah Azizah	2	3	2	3	1	11	55
21.	Syahrah Putri Maharani	3	2	1	2	2	10	50
22.	Syifa Amirah	3	4	3	2	4	16	80
23.	Syalwa Ananda	1	3	2	3	2	11	55
24.	Sandra Aulia Januarti	4	2	3	4	3	16	80
25.	Safira Melani	2	3	1	2	2	10	50
26.	Shafira Putri Maladjong	2	2	2	1	4	11	55
27.	Zahra Zahira Faizal	4	3	4	2	3	16	80
28.	Zalfa Zahiya Faizal	3	4	3	4	2	16	80
Jumlah		= 1850						
Nilai Max		= 80						
Nilai Min		= 50						
Rata-rata		= 66,07						

Keterangan:

$$NA = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

20.	Raisyah Azizah	P		√	√	√	√	√	√		
21.	Syahrah Putri Maharani	p		√	√	√	√	√	√		
22.	Syifa Amirah	P		√	√	√	√	√	√		
23.	Syalwa Ananda	P		√	√	√	√	√	√		
24.	Sandra Aulia Januarti	P		√	√	√	√	√	√		
25.	Safira Melani	P		√	√	√	√	√	√		
26.	Shafira Putri Maladjong	P		√	√	√	√	√	√		
27.	Zahra Zahira Faizal	P		√	√	√	√	√	√		
28.	Zalfa Zahiya Faizal	P		√	√	√	√	√	√		

Keterangan:

a : Alfa (tanpa pemberitahuan)

s : Sakit

i : Izin

Keterangan Jumlah Siswa Kelas III SD Inpres Minasa Upa :

Laki-laki : 11 orang

Perempuan : 17 orang +

Jumlah siswa : 28orang

Makassar, Agustus 2018

Peneliti

Sinta

NIM. 10540951814

**HASIL NILAI INDIVIDU (*PRETEST*) SISWA KELAS III
SD INPRES MINASA UPA KOTA MAKASSAR**

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Ahmad Dzaki	80
2.	Ardhani Fidelya Putra	60
3.	Ciptadi Ridho Argana	55
4.	Ichlasul Amal Syam	50
5.	Imam Hudan Mappenassai	65
6.	Muhammad Nur Alif	50
7.	Muhammad Yusuf	70
8.	Muhammad Fajrin .R	55
9.	Reski Aditya .A	75
10.	Wira Cahyadi Pampanlangi	80
11.	Ahmad Zaki Zikrullah	65
12.	Aisyah Amrina Salsabila	70
13.	Aini Novitasari	80
14.	Andini Herdiyati	70
15.	Annur Aisyah	60
16.	Aleesyah Putri Nubri	65
17.	Fatimah Azzahra .R	70
18.	Fidhia Latifa Noor	65
19.	Mieke Gozal	80
20.	Raisyah Azizah	55

21.	Syahrah Putri Maharani	50
22.	Syifa Amirah	80
23.	Syalwa Ananda	55
24.	Sandra Aulia Januarti	80
25.	Safira Melani	50
26.	Shafira Putri Maladjong	55
27.	Zahra Zahira Faizal	80
28.	Zalfa Zahiya Faizal	80

NILAI RATA-RATA (MEAN) PRETEST

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari siswa kelas III SD Inpres

Minasa Upa Kota Makassar dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

X	F	X.F
50	4	200
55	5	275
60	2	120
65	4	260
70	4	280
75	1	75
80	8	640
Jumlah	28	1850

Dari data hasil *Pretest* diatas, dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1850$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 28. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1850}{28} \\ &= 66,07\end{aligned}$$

**HASIL NILAI INDIVIDU (POSTTEST) SISWA KELAS III
SD INPRES MINASA UPA KOTA MAKASSAR**

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Ahmad Dzaki	95
2.	Ardhani Fidelya Putra	80
3.	Ciptadi Ridho Argana	70
4.	Ichlasul Amal Syam	55
5.	Imam Hudan Mappenassai	85
6.	Muhammad Nur Alif	80
7.	Muhammad Yusuf	80
8.	Muhammad Fajrin .R	80
9.	Reski Aditya .A	90
10.	Wira Cahyadi Pampanlangi	90
11.	Ahmad Zaki Zikrullah	80
12.	Aisyah Amrina Salsabila	80
13.	Aini Novitasari	60
14.	Andini Herdiyati	90
15.	Annur Aisyah	65
16.	Aleesyah Putri Nubri	85
17.	Fatimah Azzahra .R	80
18.	Fidhia Latifa Noor	65
19.	Mieke Gozal	95

20.	Raisyah Azizah	65
21.	Syahrah Putri Maharani	70
22.	Syifa Amirah	60
23.	Syalwa Ananda	80
24.	Sandra Aulia Januarti	90
25.	Safira Melani	80
26.	Shafira Putri Maladjong	70
27.	Zahra Zahira Faizal	85
28.	Zalfa Zahiya Faizal	90

NILAI RATA-RATA (MEAN) POSTTEST

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai dari *post-test* siswa kelas III SD

Inpres Minasa Upa Kota Makassar dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

X	F	F.X
55	1	55
60	2	120
65	3	195
70	3	210
80	9	720
85	3	255
90	5	450
95	2	190
Jumlah	28	2195

Dari data hasil *post-test* di atas, di ketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 2.195$ dan nilai dari N sendiri adalah 28. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{2.195}{28} \\ &= 78,39\end{aligned}$$

HASIL MENYIMAK CERITA PRETEST DAN POSTTEST

Deskripsi Penguasaan Kategori Hasil Menyimak Cerita *Pre-test* dan *Post-test*

No	Interval Nilai	Kategori	Pretest		Posttest	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	0 – 54	Sangat rendah	3	10,71%	0	0
2	55 – 64	Rendah	7	25%	3	10,71%
3	65 – 79	Sedang	10	35,71%	6	21,42%
4	80 – 89	Tinggi	8	28,57%	12	42,85%
5	90 – 100	Sangat tinggi	0	0	7	25%
Jumlah			28	100	28	100

Deskripsi Ketuntasan Hasil Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia

No	Kategori Ketuntasan	Kategori	Frekuensi		Persentase (%)	
			Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	≤ 70	Tidak tuntas	20	9	71,42 %	32,14 %
2	≥ 70	Tuntas	8	19	28,57 %	67,85 %
Jumlah			28	28	100	100

**PERSENTASE NILAI RATA-RATA PRETEST DAN POSTTEST SISWA
KELAS III SD INPRES MINASA UPA KOTA MAKASSAR**

No.	Tes	Hasil Menyimak
1.	Pre-Test	66,07
2.	Post-Test	78,39
Persentase		18,64

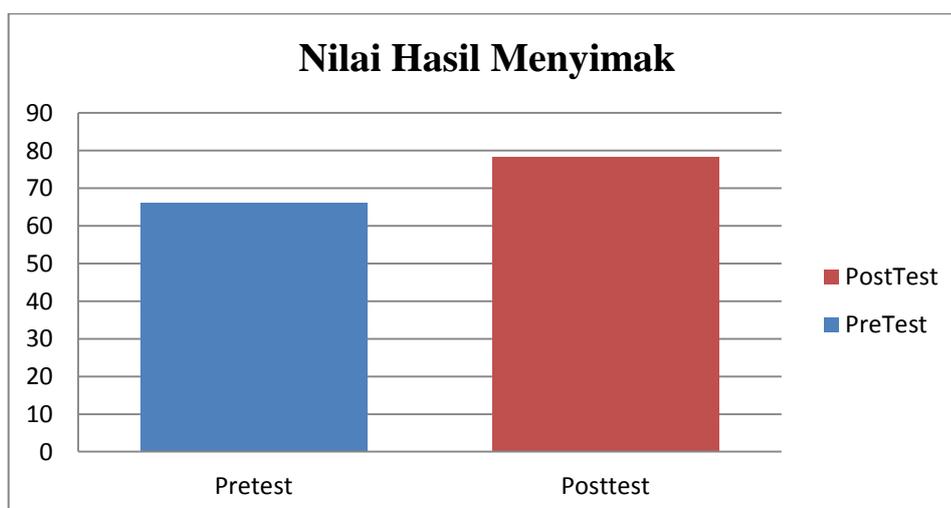
$$P = \frac{x_2 - x_1}{X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{78,39 - 66,07}{66,07} \times 100\%$$

$$P = \frac{12,32}{66,07} \times 100\%$$

$$P = 0,18 \times 100\%$$

$$P = 18,64$$



Gbr. Diagram Persentase Nilai rata-rata *Pre-test* dan *Post-test*

ANALISIS SKOR PRETEST DAN POSTTEST

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d ²
1.	80	95	15	225
2.	60	80	20	400
3.	55	70	15	225
4.	50	55	5	25
5.	65	85	20	400
6.	50	80	30	900
7.	70	80	10	100
8.	55	80	25	625
9.	75	90	15	225
10.	80	90	10	100
11.	65	80	15	225
12.	70	80	10	100
13.	80	60	20	400
14.	70	90	20	400
15.	60	65	5	25
16.	65	85	20	400
17.	70	80	10	100
18.	65	65	0	0
19.	80	95	15	225
20.	55	65	10	100

21.	50	70	20	400
22.	80	60	20	400
23.	55	80	25	625
24.	80	90	10	100
25.	50	80	30	900
26.	55	70	15	225
27.	80	85	5	25
28.	80	90	10	100
Jumlah	1.850	2.195	425	7975

UJI HIPOTESIS T

1. Mencari harga "Md" dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{425}{28} \\ &= 15,17\end{aligned}$$

2. Mencari harga " $\sum X^2 d$ " dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}\sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 7975 - \frac{(425)^2}{28} \\ &= 7975 - \frac{180.625}{28} \\ &= 7975 - 6.450,89 \\ &= 1524,11\end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

$$\begin{aligned}t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \\ t &= \frac{15,17}{\sqrt{\frac{1524,11}{28(28-1)}}} \\ t &= \frac{15,17}{\sqrt{\frac{1524,11}{756}}}\end{aligned}$$

$$t = \frac{15,17}{\sqrt{2,016}}$$

$$t = \frac{15,17}{1,419}$$

$$t = 10,69$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

$$dk = n - 1 = 28 - 1 = 27$$

Nilai table t distribusi murid untuk uji satu pihak , dengan taraf signifikansi 5%, $dk=27$, nilai $t_{tabel}=1,703$. Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d. b = N - 1$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,70$. Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 10,69$ dan $t_{Tabel} = 1,70$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $10,69 > 1,70$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh penggunaan media gambar kartun terhadap hasil belajar keterampilan menyimak cerita siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III di SD Inpres Minasa Upa Kota Makassar.

TABEL DISTRIBUSI T (dk = 1 – 40)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103

28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688



DOKUMENTASI

DOKUMENTASI PENELITIAN



Penjelasan Materi Pelajaran



Mendengarkan Cerita (*Pretest*)



Pemberian Media Gambar Kartun (*Post-test*)

RIWAYAT HIDUP



SINTA, lahir di Makassar, 08 September 1995. Anak ketiga dari tiga orang bersaudara dari pasangan Ir. H. Redjo Darsowijono dan Hj. Musiyatun. Penulis mulai menempuh pendidikan pada tahun 2001 di SD Negeri Paccinang I Kota Makassar dan tamat pada tahun 2007. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 23 Kota Makassar dan tamat pada tahun 2010. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 10 Kota Makassar dan tamat pada tahun 2013. Setelah tamat SMA penulis melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi yaitu pada bangku perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Makassar dan diterima pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) S1. Terdaftar sebagai mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar pada tahun 2014 dan selesai pada tahun 2018 dengan menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).