

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FILM KARTUN TERHADAP
KEMAMPUAN BERBICARA DALAM MENCERITAKAN KEGEMARAN SISWA
DI KELAS II SDN 1 SUKAMULYA**

Ajeng Sinta Wati¹, Dessy Wardiah², Aldora Pratama³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang
ajengsinta957@gmail.com, dessywardiah77@gmail.com,
Aldorapratama7271@gmail.com

ABSTRACT

The Influence Of Cartoon Learning Media To Improve The Ability To Tell Student' Hobbie In Grade II SDN 1 Sukamulya. The purpose of this study was to determine the influence of cartoon ffilm media to improve speaking skills in telling students' hobbies in grade II SDN 1 Sukamulya. This research uses the One Group Pretest Design method – Posstest Design. The unit of analysis in this study is the cartoon film "The Samson Family and the Fahriani Family". The sampling technique in this study is by Purposive Sampling. Data was collected using observation instruments, documentation and tests. The data was analyzed using the N-Gain Score (Normalizied Gain) formula. It can be seen that the use of cartoon film media and the speaking ability of students in grade II SDN 1 Sukamulya has an effect in accordance with expectations. Through this cartoon film media, students are able to improve their speaking skills in telling students' hobbies.

Keywords: *cartoon film media, speaking ability*

ABSTRAK

Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Dalam Menceritakan Kegemaran Siswa Di Kelas II SDN 1 Sukamulya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media film kartun untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam menceritakan kegemaran siswa di kelas II SDN 1 Sukamulya. Penelitian ini menggunakan metode *Desain One Group Pretest – Posstest Desain*. Unit analisis dalam penelitian ini adalah film kartun “Keluarga Simson dan Keluarga Fahriani”. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu dengan Teknik *Sampling Purposive*. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen observasi, dokumentasi dan tes. Data di analisis menggunakan rumus N-Gain Skor (*Normalizied Gain*). Dapat diketahui bahwa penggunaan media film kartun dan kemampuan berbicara siswa di kelas II SDN 1 Sukamulya berpengaruh sesuai dengan harapan. Melalui media film kartun ini siswa mampu meningkatkan kemampuan berbicarnya dalam menceritakan kegemaran siswa.

Kata Kunci: *media film kartun, kemampuan berbicara*

A. Pendahuluan

Sistem Pendidikan No. 20
tahun 2003, yang menyatakan Sistem
Pendidikan merupakan suatu “usaha

sadar dan terencana untuk
mewujudkan suasana belajar dan
pembelajaran agar peserta didik
secara aktif mengembangkan potensi

dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. (Nitasari, Ekok, & dkk, 2022) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif dan sistematis dalam mewujudkan suasana belajar mengajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, kepribadian, kekuatan spiritual agama, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Karakteristik peserta didik adalah totalitas kemampuan dan perilaku yang ada pada pribadi mereka sebagai hasil dari interaksi antara pembawaan dengan lingkungan sekitarnya".

Dalam jenjang pendidikan sekolah dasar (SD) saat ini diterapkan atau dilakukannya perubahan kurikulum, yaitu kurikulum 2013, dimana mata pelajaran terdiri atas Pendidikan kewarganegaraan, IPA, IPS, Matematika, Bahasa Indonesia, dan SBdP dijadikan dalam pembelajaran untuk tingkat kelas 1,2,3 sedangkan untuk kelas 4,5,6 hanya mata

pembelajaran yang tidak dijadikan pembelajaran tematik.

Pendidikan dasar adalah lembaga yang diselenggarakan dan diatur oleh pemerintah yang menyelenggarakan pendidikan formal bagi peserta didik yang berlangsung selama 6 tahun dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Tujuan dari pendidikan dasar ini adalah untuk mengubah siswa di seluruh Indonesia menjadi orang yang lebih berguna dan lebih baik. Salah satu pelajaran pendidikan dasar adalah pembelajaran bahasa Indonesia yang terdiri dari 4 keterampilan berbahasa yaitu menulis, membaca, berbicara dan menyimak (listening) (Sari, Hakim, & Pratama, 2023, p. 1644). Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, harus bisa berurut dengan benar, yaitu menyimak, berbicara, belajar membaca kemudian menulis. (Sani, Liza, & dkk, 2022). Salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan di Sekolah Dasar (SD) yaitu Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar. (Lebu, Wardiah, & Indasari, 2020, p. 87).

Bahasa yaitu alat yang sering digunakan manusia untuk

berkomunikasi dan bersosialisasi antara satu dengan lainnya, antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok. Berbicara ialah alat yang dipakai dalam mengungkapkan isi hati atau tujuan untuk orang lain. Dalam proses pembelajaran kemampuan berbicara siswa banyak mempengaruhi, karena apabila siswa mampu menguasai kemampuan berbicara dengan baik maka proses pembelajaran akan berjalan dengan mudah dan lancar. Kemampuan berbicara merupakan tahap awal dalam perkembangan bahasa seorang anak. Kemampuan berbicara anak sebagai fondasi perkembangan bahasa harus diperhatikan dengan sungguh-sungguh. Dengan kemajuan teknologi yang luar biasa saat ini, peran bercerita atau berbicara mulai tergantikan dengan berbagai tayangan televisi, media sosial dan game-game computer yang begitu akrab dan menyita banyak waktu anak-anak (Wardiah, 2017, p. 43). Pengajaran bahasa Indonesia juga dimaksudkan untuk melatih keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis yang masing-masing erat hubungannya (Rifaldi, Ramadhani, & Pratama, 2022, p. 498). Kemampuan berbicara yang baik

akan berpengaruh terhadap keterampilan menulis, kemampuan membaca, dan keterampilan menyimak yang selanjutnya bisa menjadi modal berkomunikasi dan bersosialisasi dengan lingkungannya. Hal ini tentu akan berpengaruh juga terhadap perkembangan emosi dan moralnya yang sangat berguna dalam kehidupan selanjutnya (Widayati, & Simatupang, 2019). Berbicara juga dapat membangun hubungan sosial siswa sehingga mampu menjalin suatu hubungan persahabatan, empati, berbagi emosi, serta menjadi tempat mengekspresikan atau bertukar pikiran. Dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, maka pendidik harus menerapkan model pembelajaran bercerita. Bercerita yang dikerjakan oleh pendidik dengan peserta didik berkaitan dengan kegemaran siswa, karena secara umum siswa sekolah dasar akan antusias dan lebih bersemangat apabila menceritakan kegemarannya kepada orang lain. Dengan demikian (Darmuki & Hariyadi, 2019, p. 63) menjelaskan media audiovisual terdiri dari penggunaan perangkat interaksi seperti proyektor film, radio, televisi, grafik, poster, model, kunjungan lapangan, dan lain-lain. Kelebihan

yang dimiliki oleh media tersebut dapat mempersiapkan sumber daya manusia melalui pendidikan yang berkualitas. Melalui media audiovisual diharapkan ada peningkatan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif". Dengan kata lain, media merupakan segala sesuatu yang dapat dipakai oleh seorang tenaga pendidik untuk meringankan peserta didik dalam menerima apa yang telah disampaikan oleh guru. Menurut (Firmadani, 2020) mengelompokan media pembelajaran terbagi tiga kelompok besar media audio, media visual dan media audio visual.

Media pembelajaran film kartun dipilih peneliti untuk menjadi alternatif untuk membantu meningkatkan kemampuan berbicara siswa, karena film kartun mampu membuat siswa mudah mengingat materi yang disampaikan. Menurut penulis penggunaan media film kartun dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa sangat berpengaruh karena

siswa dalam belajar bukan hanya melalui membaca dan menulis tetapi juga melalui audio visual. Terkadang ada beberapa siswa yang susah dalam berbicara tanpa media pembelajaran. Melalui penelitian ini peneliti ingin membuat penelitian mengenai bagaimana mengatasi kesulitan berbicara siswa melalui media film kartun. Film kartun atau film animasi adalah suatu kejadian atau peristiwa yang menarik. Menurut (Sadiman, 2008, p. 23) film kartun juga bisa disebut dengan sebutan animasi karakter (*character animation*) kartun sebagai salah satu komunikasi grafis interpretatif yang menggunakan simbol simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas. Kemampuan dari kartun tersebut sangat besar sekali untuk menarik perhatian dan dapat mempengaruhi sikap maupun tingkah laku.

B. Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Sukamulya. Jalan lintas timur, desa Sukamulya, Kecamatan Lempuing, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Sumatera Selatan. 30657. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain

Pre - Expremental Design. Dikatakan desain *Pre - Expremental Design*, Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas II SDN 1 Sukamulya yang berjumlah 30 siswa, Pengambilan sampel pada penelitian ini dengan menggunakan teknik *Sampling Purposive*,

Menurut (Sugiyono, 2019) metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, dikarenakan desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, dimana masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. (Sugiyono, 2019)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan desain *One Group pretest-prosttest Design*. Dalam hal ini terdapat *pretest*, sebelum diberikan pelakuan. Dengan demikian hasil pelakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberikan pelakuan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penilaian keterampilan berbicara untuk materi kelas II tema 7 kebersamaan subtema 3 kebersamaan ditempat bermain dengan menggunakan media

pembelajaran film kartun. Media pembelajaran tersebut berupa media pembelajaran film kartun Simson yang menceritakan tentang hobi dan menceritakan tentang hobi anggota keluarganya. Media pemebelajaran tersebut juga memiliki beberapa keunggulan seperti memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tulisan, atau lisan belaka), mengatasi pembatas ruang, waktu dan daya indra, serta dengan menggunakan media pembelajaran pendidikan secara tepat dan bervariasi sifat pasif anak didik dapat diatasi. Maka dari itu peneliti menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran.

Dengan memanfaatkan film kartun sebagai media pembelajaran maka peneliti menggunakan film kartun Simson. Film kartun juga memiliki keunggulan yang sama dengan media pembelajaran, Adapun kelebihan dari penggunaan media pembelajaran Film Kartun yakni lebih mudah diingat penggambaran karakter yang unik, efektif langsung pada sasaran yang dituju, lebih fleksibel mewujudkan hal-hal khayal, dapat diproduksi setiap waktu, dapat dikombinasikan dengan live action, dan kaya akan ekspresi warna

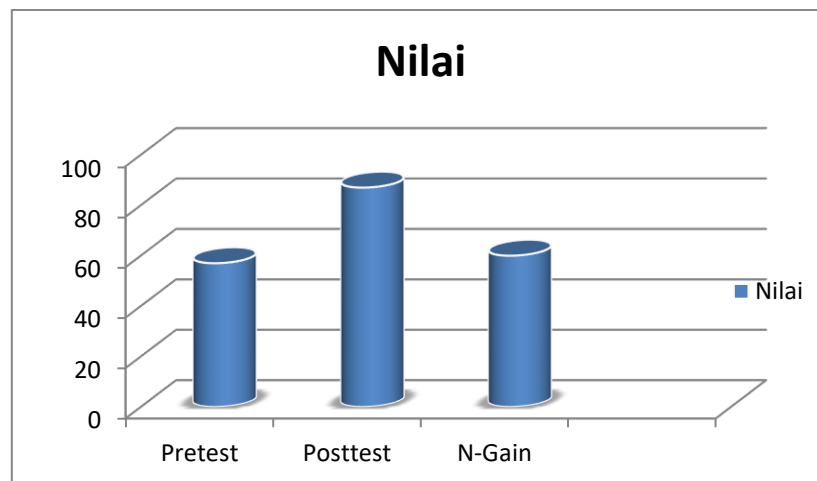
Tabel 4.5 Uji N-Gain
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	30	3.00	.60	1423	.62381
Ngain_Persen	30	300.00	60.00	14.2340	62.38134
Valid N (listwise)	30				

Rata-rata		N-Gain
<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
57,07	87,73	0,60

Data yang dihasilkan dari penelitian ini diambil dari jumlah nilai *pretest* dan *posttest* dengan cara memberikan tes lisan kepada siswa kelas II dengan cara meminta siswa untuk menceritakan kegemarannya di depan kelas. Dari hasil dari penelitian ini diperoleh diperoleh hasil *pretest* = 1.712 dengan rata-rata 57,06 dan hasil *posttest* 2.632 dengan rata-rata = 87,73. Setelah menyajikan data

hasil penelitian, peneliti melanjutkan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media film kartun sebelum dan sesudah menggunakan film kartun. Peneliti menggunakan rumus N-Gain. Hasil perhitungan menunjukkan nilai N-Gain = 0,60, dari hasil uji N-Gain tersebut dilihat dari kategorisasi N-Gain menunjukkan bahwa nilai 0,60 berada dikategori tinggi.



Gambar 4.2. Perbandingan nilai Pretest, Posstest, dan N-Gain antara sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan.

Berdasarkan hasil analisis dari penggunaan media pembelajaran perhitungan N-Gain, dapat film kartun untuk meningkatkan disimpulkan bahwa adanya pengaruh kemampuan berbicara siswa dalam

menceritakan kegemaran siswa di kelas II SDN 1 Sukamulya pada saat sesudah diberikannya perlakuan. Hal ini sejalan dengan penelitian Yolanda (2018) dengan judul "Pengaruh media audio visual berbasis film kartun terhadap keterampilan berbicara siswa di kelas III SDN 109 Palembang" hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh media audio visual dengan rata-rata 0,05 kemudian Jannah (2018: 64) dengan judul "Pengaruh media film animasi terhadap keterampilan berbicara kelas V Sekolah Dasar" hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh media animasi dengan rata-rata $0,05 > 0,00$ dan penelitian (Syvia E.K. (2022:4) hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media film kartun berada di kategori tinggi dengan nilai N-Gain sebesar 60.00.

DAFTAR PUSTAKA

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, Dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: Gajah Grafindo Persada.

Darmuki, A., & Hariyadi, A. (2019). Eksperimentasi Model Pembelajaran Jucama Ditinjau Dari Gaya. *Jurnal Kredo* Vol. 3 No. 1 Oktober 2019.

Firmadani. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*. Kopen: Konferensi Pendidikan Nasional,.

Lebu, H., Wardiah, D., & Indasari, M. (2020). Analisis Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas V Sd. *Indonesian Journal Of Elementary Education* Vol.2 No.1 Juni 2020.

Nitasari, P., Egok, A. S., & Dkk. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun Untuk Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sd Negeri 1 Srikaton. *Journal Science And Education*.

Rifaldi, G., Ramadhani, E., & Pratama, A. (2022). Analisis Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring. 497jotevolume 4nomor 1tahun 2022 Halaman 497-502journal On Teacher Educationresearch & Learning In Faculty Of

- Educationissn:2686-1895(Printed);2686-1798 (Online).
- Sani, N., Liza, M., & Dkk. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V Di Sd Negeri 17 Parittiga. Jurnal Ilmiah Aquinas, 280-281.
- Sari, E. U., Hakim, L., & Pratama, A. (2023). Pengaruhstrategi Reading Aloudmelalui Media Cerita Bergambarterhadap Kemampuan Memahamiisi Bacaanpada Murid Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dan Konselingvolume 5 Nomor 2tahun 2023e-Issn: 2685-936xdanp-Issn: 2685-9351universitaspahlawan Tuanku Tambusai.
- Wardiah, D. (2017). Peran Storytelling Dalam Meningkatkan Kemampuan. Jurnal Wahana Didaktika Vol. 15 No.2 Mei 2017.
- Widayati,, S., & Simatupang. (2019). Kegiatan Bercerita Dengan Menggunakan Buku Cerita
- Sederhana Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak. Preschool: Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 53–58.