

**PENGARUH MEDIA FILM KARTUN TERHADAP KETERAMPILAN
MENYIMAK CERITA KELAS III SD 106865 BANDAR PAMAH**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

RIZKI DEDE RAHAYU

NPM 1802090053



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMTRA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

BERITA ACARA

Uji Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera
Utara



Panitia Ujian Skripsi Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu Tanggal 23 April 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan, dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Rizki Dede Rahayu
N.P.M : 1802090053
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Film Kartun terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas III sd 106865 Bandar Pamah

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M. Hum

ANGGOTA PENGUJI:

1. Prof. Dr. Elfrianto, M.Pd.

1.

2. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

2.

3. Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMTRA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Rizki Dede Rahayu
NPM : 1802090053
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Film Kartun terhadap Keterampilan Menyimak
Cerita Kelas III sd 106865 Bandar Pamah

Susah layak disidangkan

Medan Oktober 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing

Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd.

Diketahui oleh

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Rizki Dede Rahayu
NPM : 1802090053
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Film Kartun terhadap Keterampilan Menyimak
Cerita Kelas III SD 106865 Bandar Pamah

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
05/08-2024	Crash cek dokumen Bab I, II, III	
15/08-2024	Penambahan kajian teori pada bab II	
20/08-2024	Pengecekan instrumen penelitian	
30/08-2024	Crash cek data pada bab IV	
05/09-2024	Perbaikan kajian teori sebagai pisau analisa di bab IV.	
17/09-2024	Mengecek ulang kevalidan data pada bab IV.	
25/09-2024	Memperbaiki narasi simpulan pada bab V.	

Medan, 20 Oktober 2024
Dosen Pembimbing

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Rizki Dede Rahayu
NPM : 1802090053
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Film Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak
Cerita Kelas III SD 106865 Bandar Pamah

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Media Film Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas III SD 106865 Bandar Pamah" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Rizki Dede Rahayu
NPM: 1802090053

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Rizki Dede Rahayu, 1802090053. Pengaruh *Media Film Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita* SD 106865 Bandar Pamah, Skripsi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Media Film Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas III SD 106865 Bandar Pamah dan untuk mengetahui hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan *media film kartun*. Metode dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan model *one group pretest posttest desain* dengan mengumpulkan data menggunakan pemberian tes. Teknik analisis data yang digunakan uji validitas, uji realibilitas, uji normalitas, uji hipotesis, dan uji-t. hasil uji-t yang di gunakan untuk menguji nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan apakah ada pengaruh yang signifikan atau tidak. Berdasarkan output “ Test Statistic” diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 6,428. Dimana nilai t tabel dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai t tabel sebesar 1,729. Artinya nilai t hitung > nilai t tabel atau $6,428 > 1,729$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis di terima (H_0 ditolak dan H_a diterima), dengan maksud bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran film kartun terhadap keterampilan menyimak cerita siswa dikelas III SD 106865 Bandar Pamah.

Kata kunci: Pengaruh Media Film Kartun, Keterampilan Menyimak, Cerita.

KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia beserta rahmat-nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi penelitian pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan judul “ **Pengaruh Media Film Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas III SD 106865 Bandar Pamah**” .

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini mengalami banyak hambatan serta kemampuan dan pengalaman penulis dalam penyajiannya. Namun dengan kerja keras dan bantuan dari beberapa pihak hingga akhirnya skripsi ini terselesaikan, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Ayahanda tercinta **Suheri** dan Ibunda tercinta **Nuraidah Sipayung, S.Pd** atas dukungan dan untuk nama saya yang slalu ada di doa kalian.

Penulis juga menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita., M.Pd.**, Selaku Dekan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.**, Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

4. Bapak **Dr. Mandra saragih, S.Pd., M.Pd.**, Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**, Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Dr. Irfan Dahniel, M.Pd.**, Selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing peneliti untuk penyelesaian skripsi ini.
8. Seluruh Dosen FKIP UMSU Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menjalani studi.
9. Pegawai dan Staf Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah banyak membantu penulis dalam memberikan informasi akademik dan membantu penulis selama pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Adik kandung tersayang **Rizki Cahyu Ningsih**, yang telah mendukung, menemani serta memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada abang dan kakak ipar saya **Serda Rusli Saragih & Putri Indah Kasih S.Pd**, yang selalu memberi support serta dorongan agar peneliti tidak putus asa dalam menyelesaikan skripsi ini.

12. Seluruh keluarga besar yang telah mendukung dan mendoakan saya agar selalu semangat dan dapat meraih gelar yang diimpikan.

13. Seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu, saya ucapkan terimakasih banyak atas dukungan dan motivasinya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semua. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi siapa saja yang membacanya, amin ya Rabbal'alam.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Medan, 01 Januari 2025
Penulis

Rizki Dede Rahayu
NPM : 1802090053

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	8
A. Kerangka Teoritis.....	8
1. Hakikat bahasa Indonesia.....	8
2. Hakikat keterampilan menyimak	11
3. Media pembelajaran	18
4. Konsep film kartun.....	23
B. Kerangka Konseptual	27

C. Hipotesis Penelitian	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Lokasi dan waktu Penelitian	29
B. Populasi dan Sampel Penelitian	30
C. Variabel Penelitian	30
D. Jenis Penelitian.....	31
E. Desain penelitian.....	31
F. Instrumen Penelitian	32
G. Teknik pengumpulan data.....	33
H. Uji coba instrumen	34
1. Validitas tes.....	34
2. Reliabilitas.....	35
I. Uji normalitas data	36
J. Teknik analisis data.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Hasil Penelitian	38
B. Hasil Uji Hipotesis	44
C. Pembahasan.....	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>One Group Pretes-Postes Design</i>	31
Gambar 4.1 Persentase Kelompok Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Keterampilan Menyimak Cerita Siswa	40
Gambar 4.2 Persentasi Kelompok Distribusi Frekuensi Hasil Poster Keterampilan Menyimak Cerita Siswa	43

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Estimasi Waktu Pelaksanaan Penelitian	29
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Menyimak Cerita	33
Tabel 3.3 Kategori Penilaian.....	33
Tabel 4.1 Hasil Pretest Keterampilan Menyimak Cerita Siswa.....	38
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Kategori Penelitian Hasil Free Tes Keterampilan Menyimak Cerita Siswa.....	39
Tabel 4.3 Hasil Post Test Keterampilan Menyimak Cerita Siswa.....	41
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Kategori Penilaian Hasil Poster Keterampilan Menyimak Cerita Siswa.....	42
Tabel 4.5 Statistik Deskriptif Perbedaan Hasil Pretest Dan Poster Keterampilan Menyimak Cerita Siswa.....	43
Tabel 4.6 <i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>	45
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas.....	46
Tabel 4.8 Hasil Uji <i>t</i>	46

DAFTAR LAMPIRAN

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	57
Latihan Soal Pretest	63
Latihan soal posttest	64
Hasil Uji Validitas Data	66
Hasil Uji Reliabilitas Data	68
Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Keterampilan Menyimak Siswa	68
Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Keterampilan Menyimak Siswa	69
Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Keterampilan Menyimak Siswa.....	70
Dokumentasi Penelitian Kelas	71
Lembar Soal Pretest Hasil Kerja Siswa	72
Lembar Soal Posttest Hasil Kerja Siswa	73
Surat Permohonan Ijin Riset	74
Surat Balasan Riset	75
Form K3	76
Form K2	77
Form K1	78
Berita Acara Bimbingan Proposal	79

Lembar Pengesahan Proposal	80
Daftar Riwayat Hidup	81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar mencakup tiga aspek yaitu kebahasaan bahasa Indonesia, apresiasi sastra Indonesia, dan keterampilan berbahasa Indonesia. Kebahasaan bahasa Indonesia terdiri dari bunyi atau huruf, lafal, intonasi, kata, kalimat, dan makna, akan tetapi materi kebahasaan tidak secara eksplisit dituangkan dalam ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2013. Apresiasi sastra meliputi puisi, prosa, dan drama. Sedangkan keterampilan berbahasa Indonesia meliputi empat keterampilan yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis (Randa & Anshor, 2022).

Salah satu pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah keterampilan berbahasa. Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2013, seluruh keterampilan berbahasa (*language skills*) harus diajarkan kepada siswa, walaupun dalam pembelajarannya tidak terjadi dalam waktu yang bersamaan (Wati, 2016). Keempat keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan erat, sehingga merupakan satu kesatuan dan bersifat hirarkis, artinya keterampilan berbahasa yang satu akan mendasari keterampilan berbahasa yang lain. (Dahnial et al., 2017)

Bagaimana seorang anak akan bisa menceritakan sesuatu setelah ia membaca ataupun setelah ia mendengarkan. Begitupun dengan menulis. Menulis

tidak lepas dari kemampuan menyimak, membaca, dan berbicara, sehingga keempat aspek ini harus senantiasa diperhatikan untuk meningkatkan kemampuan siswa (Djamarah, 2015). Salah satu keterampilan berbahasa yang menjadi kompetensi penting bagi siswa saat proses belajar mengajar terutama di sekolah dasar adalah keterampilan menyimak.

Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki urgensi yang tinggi untuk memperoleh keterampilan-keterampilan yang lain. Menurut (Aryani et al., 2021) menyimak merupakan dasar pengetahuan berbahasa yang fungsional yang lebih bermakna bagi manusia untuk mengungkapkan lambang-lambang kata dari orang kedua yang merupakan suatu proses mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menilai dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya. Keterampilan menyimak tidak dapat dipisahkan dari keterampilan berbahasa yang lain, yaitu keterampilan berbicara, membaca, dan menulis.

Proses pembelajaran menyimak lebih besar jika dibandingkan dengan kegiatan keterampilan berbahasa lainnya. Keterampilan menyimak sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, baik pada saat berinteraksi dan berkomunikasi yang dibutuhkan yaitu keterampilan berbahasa aktif, kreatif, dan produktif yang mana salah satu unsurnya adalah keterampilan menyimak yang bertujuan untuk menangkap dan memahami pesan ide serta gagasan yang terdapat pada materi atau bahasa simak-an (Kurniawan, 2015).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas, hasil belajar siswa kelas III SD 106865 bandar pamah untuk materi unsur-

unsur cerita belum maksimal. Dari 19 siswa, hanya 42% (8 siswa) yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) bahasa Indonesia yang telah ditetapkan, yaitu 74. Diketahui bahwa selama pembelajaran berlangsung, guru bercerita di depan para siswa dengan membaca sebuah cerita anak. Selanjutnya, guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang cerita yang dibacakan, pertanyaan tersebut langsung dijawab oleh siswa secara serentak. Ketika pembelajaran sudah pada tahap evaluasi, beberapa siswa merasa kesulitan mengidentifikasi unsur cerita dan menuliskan kembali isi cerita dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

Diketahui bahwa pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak di SD 106865 Bandar Pamah belum berjalan secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari setiap pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga, siswa terlihat kurang antusias dan cenderung pasif karena proses pembelajaran bersifat monoton dan membosankan, serta guru lebih banyak mendominasi kelas dalam proses pembelajaran. Selain itu, belum maksimalnya penggunaan media oleh guru yang sudah disediakan oleh pihak sekolah. Hal lainnya adalah materi-materi dan tugas yang diberikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung kurang menarik karena masih terpaku pada buku pegangan.

Dengan demikian dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu untuk meningkatkan kualitas sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru dan siswa, untuk memberikan inovasi dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini media yang digunakan sebagai sumber pembelajaran yang dinilai mampu

meningkatkan pemahaman siswa dalam menyimak sebuah cerita adalah media video film kartun. penggunaan media pembelajaran film kartun ini dapat membantu untuk meningkatkan kualitas sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru dan siswa, untuk memberikan inovasi dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media film kartun, materi yang disajikan akan lebih menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa yang biasanya hanya terpaku pada buku dan pulpen. Media video ini juga dapat meningkatkan pengetahuan dan kemandirian siswa saat belajar.

Penggunaan media pembelajaran film kartun ini akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk siswa maupun guru. Siswa dapat belajar lebih dahulu dengan melihat dan menyerap materi belajar dengan lebih utuh. Dengan demikian, guru tidak harus menjelaskan materi secara berulang-ulang sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan Media Film Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Siswa Kelas III SD 106865Bandar Pamah”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi
2. Model pembelajaran yang digunakan masih terpusat pada guru

3. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran
4. Hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Subjek penelitian ini adalah Siswa Kelas III SD 106865 Bandar Pamah
2. Penelitian ini dibatasi pada pembelajaran menggunakan media film kartun
3. Materi yang akan menjadi pembahasan dalam penelitian ini adalah menyimak cerita yang ditampilkan pada media film kartun dalam bentuk video.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan menyimak siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran film kartun pada siswa Kelas III SD 106865 Bandar Pamah?
2. Bagaimana keterampilan menyimak siswa setelah diterapkannya media pembelajaran film kartun pada siswa Kelas III SD 106865 Bandar Pamah?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui keterampilan menyimak siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran film kartun pada siswa Kelas III SD 106865 Bandar Pamah.
2. Untuk mengetahui keterampilan menyimak siswa setelah diterapkannya media pembelajaran film kartun pada siswa Kelas III SD 106865 Bandar Pamah.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film kartun terhadap peningkatan keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas III SD 106865 bandar pamah.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian dapat diambil beberapa manfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoritis
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penelitian selanjutnya untuk dijadikan bahan informasi dan menambah wawasan tentang penggunaan media audio visual film kartun terhadap keterampilan menyimak Siswa Kelas III SD 106865 Bandar Pamah
- 3) Manfaat Praktis
 - a) Bagi Siswa

Dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan dan memberikan pengalaman yang bermakna melalui proses belajar yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan media film kartun.

b) Bagi Guru

Dapat memunculkan kesadaran guru untuk dapat mengoptimalkan sarana media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

c) Bagi Sekolah

Digunakan sebagai bahan informasi dan kajian untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media audio visual dalam kegiatan pembelajaran.

d) Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dalam proses pembelajaran dengan membuat pembelajaran yang menarik, menyenangkan, berkesan dan dapat menjadikan peneliti menjadi guru yang profesional dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Hakekat Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Menurut (Hidayah, 2016) salah satu kedudukan bahasa indonesia adalah sebagai bahasa nasional. Kedudukan ini dimiliki oleh bahasa indonesia sejak dicetuskannya sumpah pemuda, dan dimungkinkan bahwa bahasa melayu yang menjadi cikal bakal bahasa indonesia telah dipakai sebagai lingua franca selama berabad-abad sebelumnya sebagai bahasa nasional selain itu, bahasa indonesia juga berkedudukan sebagai bahasa negara. Bahasa indonesia merupakan suatu alat yang penting dalam rangka merealisasikan dan mencapai tujuan kebahasaan indonesia, yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa indonesia, baik secara lisan maupun tulisan (Dahnial, 2017).

(Nafi'ah, 2018) menyimpulkan bahasa indonesia mempunyai arti peranan penting bagi kehidupan bermasyarakat berbangsa maupun bernegara. Bahasa indonesia mempunyai peranan penting juga dalam dunia pendidikan dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menggunakan bahasa indonesia dalam segala hal termasuk fungsinya, yaitu sebagai sarana berkomunikasi, sarana persatuan, sarana berfikir dan sarana kebudayaan. Pembelajaran bahasa indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut (Susanto, 2016) pembelajaran bahasa indonesia bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk

mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

Dalam pembelajaran bahasa indonesia, melibatkan berbagai komponen pembelajaran yaitu, guru sebagai pengajar, siswa, media pembelajaran dan sumber belajar berupa buku-buku pelajaran bahasa indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam pelajaran bahasa indonesia.(Sari & Dahnia, 2021)

b. Fungsi Bahasa Indonesia

Menurut (Hidayah, 2016) bahasa indonesia mempunyai karakter khusus karena berawal dari tradisi etnik lokal yang dimodifikasi dan diadopsi menjadi bahasa persatuan yang berfungsi sebagai perekat keberagaman etnik. Bahasa indonesia bersifat fleksibel dan terdapat beberapa dialek. Seperti bahasa daerah jawa, betawi, sulawesi selatan, papua dan lain-lain.

Didalam kedudukannya sebagai bahasa nasional, Bahasa indonesia berfungsi sebagai:

- a. Lambang kebanggaan kebangsaan
- b. Lambang identitas nasional.
- c. Alat perhubungan antar warga, antar daerah, dan antar budaya.
- d. Alat yang memungkinkan penyatuan berbagai suku bangsa dengan latar belakang sosial budaya dan bahasanya masuk kedalam kesatuan kebangsaan indonesia.

Dapat disimpulkan bahasa indonesia berfungsi sebagai alat menyebarkan sastra indonesia yang dapat dipakai. Sastra indonesia berperan

sangat penting dari segi estetis bahasa sehingga bahasa indonesia menjadi bahasa yang penting dalam dunia internasional.

c. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (Kurniawan, 2015) standar isi bahasa indonesia sebagai berikut: “Pembelajaran bahasa indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil kesastraan manusia indonesia”.

(Ngalimun, 2018) mengemukakan tujuan mata pelajaran bahasa indonesia bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang ada, baik secara lisan maupun tulis.
- b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- c. Memahami bahasa indonesia dengan menggunakannya secara tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan yang dicapai.
- d. Menggunakan bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
 - a. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperbaiki budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dalam kemampuan berbahasa.
 - b. Menghargai dan mengembangkan sastra indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia indonesia.

Pengajaran bahasa indonesia juga dimaksudkan untuk melatih keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang masing-masing erat hubungannya. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa indonesia, baik secara lisan maupun tulisan

2. Hakikat Keterampilan Menyimak

a. Pengertian Keterampilan Menyimak

Keterampilan berbahasa ditingkatan awal terdiri atas keterampilan berbahasa lisan. Implikasinya, hendaknya pembelajaran bahasa harus difokuskan kepada kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran keterampilan berbahasa ditingkatan pendidikan awal tidak boleh menafsirkan pengajaran dalam memahami dan menggunakan bahasa di sekolah dasar (Oktavia & Jupri, 2022).

Dalam mendapatkan keterampilan berbahasa, Biasanya kita melalui suatu hubungan yang urut atau teratur. Sewaktu kita masih kecil ada beberapa hal yang kita dapati keterampilan belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Keempat keterampilan itu pada dasarnya merupakan suatu kesatuan.

Menurut (Aryani et al., 2021) menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta dapat memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Menurut (Susanto, 2016) menyimak

adalah suatu proses mendengarkan lambang-lambang bahasa lisan dengan sungguh- sungguh penuh perhatian, pemahaman, dan apresiasif, yang dapat disertai dengan pemahaman makna komunikasi yang disampaikan secara nonverbal. Keterampilan menyimak memiliki peranan yang sangat penting karena keterampilan menyimak berperan sebagai landasan belajar bahasa, penunjang keterampilan berbicara, membaca, menyimak dan memperlancar komunikasi lisan serta menambah informasi. Kemampuan menyimak seseorang turut menentukan keberhasilan keterampilan yang lain. Pengajaran berbahasa lisan ada istilah mendengar, mendengarkan, dan menyimak. Ketiga istilah tersebut berkaitan makna tetapi berbeda arti.

Dapat disimpulkan keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas dalam usahanya untuk menyelesaikan tugas. Keterampilan perlu di latihkan kepada anak sejak dini supaya di masa yang akan datang anak akan tumbuh menjadi orang yang terampil dan cekatan dalam melakukan segala aktivitas, dan mampu menghadapi permasalahan hidup.

b. Tujuan Keterampilan Menyimak

(Hidayah, 2016) mengemukakan tujuan keterampilan menyimak antara lain :

- a. Menyimak untuk memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran pembicara dengan perkataan lain, dia menyimak untuk belajar.
- b. Menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang di uajarkan atau yang diperdengarkan atau dipagelarkan

(terutama sekali dalam bidang seni), menyimak untuk menikmati keindahan audial.

- c. Menyimak agar dapat menilai sesuatu yang disimak (baik-buruk, indah-jelek, logis-tak logis, dan lain-lain) singkatnya menyimak untuk mengevaluasi.
- d. Menyimak agar dapat menikmati serta menghargai sesuatu yang disimaknya (misal, pembicaraan dan perdebatan) menyimak untuk mengapresiasi materi simakan.
- e. Menyimak agar dapat mengomunikasikan ide-ide, gagasan-gagasan, ataupun perasaan-perasaannya kepada orang lain dengan lancar dan tepat. Banyak contoh dan ide yang dapat diperoleh dari sang pembicara dan semua merupakan bahan penting dan sangat menunjang dalam mengomunikasikan ide-idenya sendiri.
- f. Menyimak dengan tujuan dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat. Mana bunyi yang membedakan arti (distingtif), bunyi yang tidak membedakan arti biasanya terlihat nyata pada seseorang yang sedang belajar bahasa asing dengan mendengarkan ujaran bacaan asli (native speaker).
- g. Menyimak agar dapat memecahkan masalah secara kreatif dan analisis, sebab dari pembicara, akan memperoleh banyak masukan.
- h. Menyimak pembicara untuk meyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang selama ini diragukan, dengan perkataan lain menyimak secara persuasif.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa “Menyimak” dapat dipandang dalam berbagai segi, misalnya sebagai sarana, suatu keterampilan berkomunikasi, sebagai seni, proses, dan sebagai pengalaman kreatif.

c. Manfaat Keterampilan Menyimak

(Nafi’ah, 2018) manfaat keterampilan menyimak adalah sebagai berikut:

- a. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi kemanusiaan sebab menyimak memiliki nilai informatif yaitu memberikan masukan-masukan tertentu yang menjadikan kita lebih berpengalaman.
- b. Meningkatkan intelektualitas serta memperdalam penghayatan keilmuan dan khasanah ilmu kita.
- c. Memperkaya kosakata, menambah perbendaharaan ungkapan yang tepat, bermutu, dan puitis. Orang yang banyak menyimak komunikasinya menjadi lebih lancar dan kata-kata yang digunakan menjadi lebih variatif.
- d. Memperluas wawasan, meningkatkan penghayatan hidup serta membina sifat terbuka dan objektif.
- e. Meningkatkan kepekaan dan kepedulian social.
 - 1) Meningkatkan citra artistik jika yang kita simak itu merupakan bahan simakan yang isinya halus dan bahasanya indah. Banyak menyimak dapat menumbuh suburkan sikap apresiatif, sikap menghargai karya atau pendapat orang lain dalam kehidupan serta meningkatkan selera estetis kita.
- f. Menggugah kreativitas dan semangat mencipta kita untuk menghasilkan ujaran-ujaran dan tulisan-tulisan yang berjati diri. Jika banyak menyimak,

kita akan mendapatkan ide-ide yang cemerlang dan segar serta pengalaman hidup yang berharga. Semua itu akan mendorong kita untuk giat berkarya dan kreatif.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan menyimak

Menyimak sebagai suatu aktivitas yang mencakup kegiatan mendengar dan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai dan merealisasi atas makna yang terkandung dalam bahan simakan atau cerita. Untuk mencapai keberhasilan dalam mengidentifikasi, menginterpretasi, dan memaknai bahan simakan dipengaruhi oleh faktor-faktor.

(Djamarah, 2015) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi menyimak sebagai berikut:

- a. Fisik Faktor ini bukan hanya terjadi pada kondisi fisik penyimak saja tetapi kondisi lingkungan juga mempengaruhi keefektifan menyimak seseorang, misalnya ruangan yang mungkin terlalu panas, lembab atau pun terlalu dingin dan suara atau bunyi bising lain yang terjadi disekitar penyimak berada.
- b. Psikologis Faktor-faktor ini antara lain mencakup masalah-masalah:
 - 1) Prasangka dan kurangnya simpatik terhadap para pembicara dengan aneka sebab dan alasan.
 - 2) Keegosentrisan dan keasyikan terhadap minat pribadi serta masalah pribadi.
 - 3) Kebosanan dan kejenuhan yang menyebabkan tidak adanya perhatian sama sekali pada pokok pembicaraan.

- 4) Sikap yang tidak layak terhadap sekolah, terhadap guru, terhadap pokok pembicara, atau terhadap sang pembicara.

c. Pengalaman

Pengalaman sebagai salah satu faktor dalam menentukan keefektifan menyimak, yang melatarbelakangi adalah kurangnya atau tidak adanya minat yang merupakan akibat dari pengalaman yang kurang atau tidak ada pengalaman dalam bidang yang akan disimak, sikap yang antagonistik, sikap-sikap yang menentang serta bermusuhan timbul dari pengalaman-pengalaman yang tidak menyenangkan.

d. Sikap

Sikap penyimak akan cenderung menyimak secara seksama pada topik-topik atau pokok pembicaraan yang dapat disetujui dari pada yang kurang atau bahkan tidak setuju sama sekali, ini merupakan sikap yang wajar dalam kehidupan. Seharusnya para pembicara memperhatikan hal itu, antara lain dengan cara memilih topik pembicaraan yang disenangi oleh para penyimak.

e. Motivasi

Motivasi merupakan salah satu butir penentu keberhasilan seseorang. Bagaimana kita memotivasi diri sendiri untuk menyimak dengan berpikir bahwa banyak sekali yang kita peroleh dalam menyimak ujaran yang disampaikan oleh pembicara.

f. Jenis kelamin

Beberapa penelitian, para pakar menarik kesimpulan bahwa pria dan wanita pada umumnya mempunyai perhatian yang berbeda, dan cara mereka memusatkan pada sesuatupun berbeda-beda pula.

e. Penilaian Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak siswa perlu diukur agar guru dapat mengetahui sejauh mana siswa mampu memahami isi bahan simakan. Guru hendaknya mengerti cara menilai atau mengevaluasi hasil menyimak siswa dengan benar.

(Pratiwi, 2021) mengemukakan bahwa tes menyimak dapat diartikan sebagai alat untuk mengukur keterampilan siswa dalam menggali informasi yang terdapat dalam cerita lisan dan memberikan pedoman bahwa tes keterampilan menyimak menyangkut aspek kognitif dengan menerapkan taksonomi bloom dalam menyimak. Penerapan aspek kognitif tersebut dimulai dari tingkat ingatan sampai dengan tingkat evaluasi. Namun, untuk jenjang sekolah dasar aspek yang lebih tinggi tingkatannya dipandang belum tepat untuk diterapkan. Evaluasi aspek kognitif yang dapat dilakukan adalah pada tingkat ingatan, pemahaman dan penerapan dengan memanfaatkan cerita lisan sebagai bahan evaluasi.

(Kurniawan, 2015) mengemukakan bahwa penilaian pembelajaran menyimak di sekolah, lebih ditekankan pada aspek kognitif. Oleh sebab itu, teknik pengukurannya lebih ditekankan penggunaan teknik tes. Butir-butir soal tes dalam penilaian menyimak diberikan secara lisan, baik langsung maupun melalui media rekaman, sedangkan jawabannya dapat dibuat secara tertulis. penilaian butir-butir soal tes dalam penilaian menyimak, siswa diberikan secara tertulis, karena

membuat siswa akan lebih mudah menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Pertanyaan tersebut terkait dengan cerita (bahan simakan) berupa cerita pendek yang ditayangkan oleh guru melalui media audio visual film.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata “Medium” yang berasal dari bahasa latin “Medius” dan bermakna “perantara atau “pengantar” (Arsyad, 2019) Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk; perantara; penghubung (Kamus Besar Bahasa Indonesia,)

Media merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai penyalur informasi belajar. Media merupakan komponen yang memiliki peranan penting dalam pembelajaran karena dapat memberikan rangsangan semangat belajar kepada peserta didik (Sumantri, 2016)

Menurut (Wati, 2016) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membangun kondisi yang membuat pembelajar (siswa) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Hakikatnya pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu

aktivitas yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, menguasai kompetensi tertentu dan membentuk sikap siswa (Arsyad, 2019).

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran dan dapat memberikan rangsangan peserta didik untuk semangat dalam belajar dan memiliki peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dibagi ke dalam beberapa jenis atau klasifikasi khusus yang seragam berdasarkan kategori atau golongan yang menaunginya. Jenis-jenis media pembelajarann dikategorikan oleh (Sadiman, 2018) sebagai berikut ini.

1) Media hasil teknologi cetak

Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, dan representasi fotografik. Materi cetak dan visual merupakan pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran lainnya. Pada intinya, teknologi cetak ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak.(Amin et al., 2022) Macam-macam contoh media pembelajaran cetak ini antara lain meliputi buku teks, hand-out, modul, buku petunjuk, grafik, diagram, foto, lembar lepas, lembar kerja, dll.

2) Media hasil teknologi audio-visual

Media hasil teknologi audio-visual menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual seperti proyektor film, televisi, video, dsb.

Contoh teknologi audio visual antara lain: rekaman pembelajaran (hanya audio), video pembelajaran, video klip musik pembelajaran, proyektor LCD untuk menampilkan gambar (hanya visual), film edukasi, audio visual sugesti imajinasi (membangkitkan motivasi belajar), dsb.

3) Media hasil teknologi berbasis komputer

Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (pengajaran dengan bantuan komputer).

Macam macam media pembelajaran berbasis komputer meliputi: media berbasis TIK atau Informatika yang dapat diakses secara daring, website interaktif, aplikasi android, video games, video interaktif, dll.

4) Media gabungan

Media hasil teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media

yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih (Dahnial & Syamsuyurnita, 2022).

c. Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Karakteristik yang berbeda dari setiap media menjadikan bahan pertimbangan bagi seorang pengajar di dalam memilih media dalam proses belajar. Beberapa pertimbangan dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat (Ngalimun, 2018) adalah sebagai berikut.

1) *Access* (akses)

Kemudian akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Sehingga dalam menentukan media penting untuk melihat ketersediaan *access* ketika hendak menggunakan suatu media, misalnya memastikan ketersediaan koneksi jaringan ketika hendak menggunakan media internet, memastikan jaringan listrik apabila hendak menggunakan media listrik dan sebagainya.

2) *Cost*

Media yang canggih biasanya membutuhkan biaya yang mahal baik dalam pemanfaatan dan penggunaan, sehingga aspek biaya harus diperhitungkan dengan aspek manfaat sebab apabila digunakan lebih dari 1 unit maka biaya juga menjadi pertimbangan dalam hal penyediaan dan penggunaan media.

3) *Technology*'

Media dengan menggunakan teknologi tentunya perlu memperhatikan secara teknis pemanfaatannya, misalnya aliran listrik, kekuatan tenaga listrik ditempat tersebut dan cara mengoperasikan media tersebut.

4) *Interactivity* (Interaksi)

Media yang baik adalah media yang dapat menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktivitas antara keduanya. Kegiatan pembelajaran yang dikembangkan oleh guru memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran

5) *Oganization* (Organisasi)

Penggunaan media juga memperhatikan dukungan stackholder yang ikut memanfaatkan atau merasakan media tersebut misalnya peserta didik, kepala sekolah serta dukungan dari sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut.

Media pembelajaran dapat diperoleh melalui pemanfaatan teknologi digital, lingkungan, buku, dan lain-lain. (Susanto, 2016) menjelaskan bahwa materi atau peristiwa dalam media membentuk kondisi memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Lebih lanjut bahwa media tidak hanya berupa alat seperti televisi, radio, slide, buku melainkan juga orang atau menuasia dapat menjadi sumber belajar melalui kegiatan seperti diskusi, seminar, simulasi dan lain sebagainya.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Nafi'ah, 2018) manfaat media adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat disesuaikan dalam menyampaikan materi pelajaran.
- 2) Proses pembelajaran lebih menarik, jelas dan interaktif.
- 3) Efisien waktu dan tenaga.
- 4) Dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- 5) Dengan menggunakan media proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja.
- 6) Menumbuhkan sikap positif pada peserta didik terhadap materi pembelajaran dan proses pembelajaran.
- 7) Merubah peran guru menjadi fasilitator

4. Konsep Film Kartun

a. Pengertian Film Kartun

Film kartun merupakan suatu kejadian atau peristiwa yang menarik. Menurut (Rindawati et al., 2022) Film kartun juga biasa 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. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan dituangkan ke dalam gambar sederhana. Kartun tanpa digambar detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat. Kalau isi pesan sampai ke hati akan berkesan lama didalam ingatan penyimak.

Menurut (Pratiwi, 2021) Film kartun merupakan pengolahan bahan diam menjadi gambar bergerak yang lebih menarik, interaktif, dan tidak menjenuhkan

bagi semua orang. Film kartun merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat, dimana apabila diproyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak). Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan film kartun ialah sejenis gambar-gambar video menarik yang bersifat jenaka, dapat juga sebagai bahan hiburan. Film kartun dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi siswa, maupun bagi masyarakat luas. Peneliti memfokuskan pada film kartun. Menurut peneliti, film/video dan animasi/kartun merupakan bahan ajar yang berupa gambar bergerak yang lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan pada saat pembelajaran berlangsung. Film kartun ini berupa cerita pendek (Oktavia & Jupri, 2022).

b. Jenis-Jenis Film Kartun

Berbagai macam film animasi kini banyak beredar, mulai sedemikian rupa hingga terlihat nyata dan menonjol. Film animasi sendiri memiliki banyak jenis jika dilihat dari awal mulai terbentuk sampai sekarang.³⁹ Jenis animasi yang sering di produksi.

a. Animasi 2D adalah animasi 2 dimensi.

Jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun ini pembuatnya menggunakan teknik animasi hard draw atau animasi sel, penggambaran langsung pada film atau secara digital. Film animasi yang dihasilkan cenderung datar tanpa terlihat dimensi ekstra yang membuat sebuah gambar terlihat nyata. Beberapa contoh karya film animasi 2D adalah

kartun seperti Tom and Jerry, Scooby Doo. Anime seperti Doraemon, Saikor Moon dan lain lain.

- b. Animasi 3D adalah sebuah inovasi yang dihasilkan juga dari perkembangan teknologi dan komputer, sehingga membuat tampilan animasi menjadi lebih hidup dan nyata. Pembuatan sebuah film animasi 3D dibuat lebih kompleks dari film animasi 2D.
- c. Animasi stop motion, merupakan jenis animasi yang merupakan potongan-potongan gambar yang disusun dan digerakan satu demi satu sehingga objek terlihat bergerak. Animasi stop motion merupakan teknik film animasi paling sederhana. Film animasi

c. Dampak Positif dan Negatif Film Kartun

a. Dampak Positif

Menonton film kartun adalah hal lazim untuk para anak-anak, remaja bahkan dewasa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap animasi, mulai dari tv sampai komik, semuanya tak lepas dari alur imajinatif dan terkesan heroik, namun beberapa fakta kini telah didapatkan seputar dampak positif dari menonton film animasi serta kartun yang dapat mempengaruhi imajinasi dan kreativitas yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan ide anak. Kelebihan media film kartun sebagai media pembelajaran yaitu: film animasi dapat menimbulkan kesan yang mendalam dalam diri guru atau siswa; suara dan gerakan yang ditampilkan adalah penggambaran kenyataan, sesuai dengan materi yang disajikan. Secara psikologis, film kartun dapat memenuhi unsur gerak bertukar-tukar, dan

kontras; film kartun sebagai media mempunyai unggulan dalam suara, gambar kartun yang bergerak, garis dan simbol ditampilkan; film kartun dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika berdiskusi, praktek. Film kartun merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat; di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, film kartun dapat menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya; film kartun yang bertema pendidikan mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa; film kartun dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan (Randa & Anshor, 2022).

b. Dampak Negatif

Perkembangan dan kemajuan teknologi sekarang sungguh sangat mengakar dalam menunjang aktivitas kita sehari-harinya. Namun apakah kita mengetahui jika menggunakan fasilitas teknologi tersebut dengan benar, maka dapat mengakibatkan hal-hal yang tidak diinginkan dan membahayakan terutama dari segi kesehatan dan psikologi seseorang. Seperti contoh dengan adanya fasilitas informasi dengan media informasi dengan menggunakan media televisi. Pada televisi banyak sekali siaran-siaran yang menghibur anak-anak maupun orang dewasa. Bagi anak-anak televisi sangat menarik, apalagi adanya film kartun. Namun film kartun tidak selamanya bernilai positif tetapi juga dapat bernilai negatif, seperti adegan kekerasan di film tersebut. Adapun efek negatif dari adegan

kekerasan film kartun terhadap psikologi anak adalah akan lebih rentan mengalami kesulitan psikologi, seperti masalah yang terkait dengan teman sebayanya, masalah emosi, hiperaktif atau menyukai hal-hal yang menantang. Dampak negatif lainnya yang mungkin terjadi adalah dikhawatirkan anak cenderung berperilaku kasar dalam kesehariannya karena meniru perbuatan kasar yang juga sering ditayangkan dalam film kartun.

B. Kerangka Konseptual

Media merupakan salah satu faktor pendukung terpenting dalam sebuah proses pembelajaran, dan sudah sepantasnya media dimanfaatkan keberadaannya dalam pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran yang sedang dipelajari. Diantara banyaknya media yang bisa dimanfaatkan media audio visual film kartun adalah media yang paling menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena apa yang didengar dan dilihat oleh siswa akan lebih berkesan dalam ingatan mereka ketimbang mendengarkan ceramah guru dan mencatat apa yang diperintahkan guru.

Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang tidak dapat diperoleh secara alamiah adalah keterampilan menyimak. Keterampilan menyimak hanya bisa diperoleh melalui latihan-latihan atau pembelajaran menyimak terlebih dahulu. Pembelajaran yang penyajiannya hanya terpaku pada teks dan ceramah merupakan salah satu cara seorang guru untuk mengajarkan siswanya dalam menyimak. Namun, pembelajaran yang penyajiannya hanya terpaku pada teks dan ceramah dianggap kurang maksimal dalam proses pembelajaran menyimak. Oleh

karena itu, diperlukan penerapan metode atau media pembelajaran yang baru dalam proses pembelajaran menyimak.

Kegiatan menyimak cerita memerlukan sebuah media yang dapat merangsang pikiran peserta didik untuk itu media film merupakan salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam menyampaikan isi cerita sehingga dapat menimbulkan daya tarik bagi penyimaknya yaitu peserta didik. Bagan di bawah ini adalah kerangka pikir penelitian pengaruh penggunaan media film kartun terhadap keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas III SD 106865Bandar Pamah

C. Hipotesis Penelitian

(Sugiyono, 2015) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan, dimana rumusan masalah penelitian telah dikemukakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Oleh sebab itu, untuk mendapatkan jawaban sementara dari permasalahan yang terdapat di atas maka peneliti mencoba untuk mengemukakan hipotesis, yaitu “adanya pengaruh yang signifikan melalui media pembelajaran film kartun terhadap keterampilan menyimak cerita siswa dikelas III SD 106865Bandar Pamah

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD 106865 Bandar Pamah yang berlokasi di Desa Bandar Pamah, Kecamatan Dolok Masihul Kabupaten Sedang Bedagai, Provinsi Sumatera Utara.

Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan yaitu mulai pada Pertengahan November 2023 dan akan ditargetkan selesai sampai akhir Februari 2024. Estimasi waktu pelaksanaan penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini ;

Tabel 3.1 Estimasi Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	2023								Tahun 2024							
		November				Desember				Januari				Februari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pra Riset	■	■	■	■												
2	Pengajuan judul				■												
3	Pembuatan Proposal					■	■	■	■								
4	Seminar Proposal									■							
5	Revisi										■	■					
6	Riset											■	■				
7	Pengumpulan data												■	■			
8	Pengolahan data													■	■		
9	Penyusunan Skripsi														■	■	
10	Sidang meja hijau																■

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

(Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek/obyek yang memiliki kualitas dan karakteristik yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III di SD 106865bandar pamah tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 19 siswa.

2. Sampel Penelitian

(Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik dari populasi tersebut dan sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul mewakili. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah sampel acak atau sampel random, dengan peneliti mencampur subjek-subjek didalam populasi maka peneliti memberikan hak yang sama kepada setiap subjek untuk dijadikan sampel dengan mempertimbangkan hal-hal yang dibutuhkan peneliti.

Adapun sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas III di SD 106865bandar pamah yang berjumlah 19 siswa..

C. Variabel Penelitian

(Sugiyono, 2015) menyatakan bahwa variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga mendapatkan informasi mengenai hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel bebas atau sering disebut variabel independen. Pada prinsipnya variabel ini adalah suatu variabel yang memberi pengaruh terhadap

variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi sub variabel bebas, yaitu media audio visual film kartun.

Sedangkan Variabel terikat atau sering disebut variabel dependen yaitu variabel-variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi sub variabel terikat adalah keterampilan menyimak mata pelajaran bahasa indonesia.

D. Jenis Penelitian

Penelitian ini tergolong dalam penelitian kuantitatif. (Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa metode kuantitatif merupakan metode yang berlandaskan pada gejala/fenomena atau realita dapat diklasifikasikan, konkrit, relative tetap, terukur, teramati dan hubungan gejala sebab akibat. Pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat statistik/kuantitatif, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

E. Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Adapun desain ini digambarkan sebagai berikut:

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Gambar 3.1 *One Group Pretest-Posttest Design*

F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan adalah tes keterampilan menyimak berupa tes uraian atau tes esai. (Effendi, 2019) menjelaskan bahwa bentuk tes uraian atau tes esai adalah suatu bentuk pertanyaan yang menuntut jawaban siswa dalam bentuk uraian dengan mempergunakan bahasa sendiri.

Terdapat dua jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pretest dan posttest. Pretest dan posttest dilakukan pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Pretest digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa terhadap keterampilan menyimak, sedangkan posttest digunakan untuk mengukur kemampuan keterampilan menyimak siswa setelah perlakuan (treatment) selesai dilaksanakan.

Soal pretest dan posttest dalam penelitian ini berupa soal uraian yang terdiri dari 5 butir soal. hal ini bertujuan agar penulis dapat mengetahui proses pengerjaan soal oleh siswa sehingga dapat diketahui apakah siswa sudah mempunyai komponen-komponen kemampuan menyimak atau belum. Soal yang digunakan dalam pretest dan posttest dibuat setipe dengan tingkat kesulitan yang sama. Soal uraian dibuat berdasarkan unsur-unsur instrinsik dalam cerita pendek, akan tetapi unsur-unsur tersebut disesuaikan dengan pemahaman siswa kelas III SD yaitu unsur tokoh dan penokohan, latar, alur dan pesan atau amanat.

Adapun kriteria penilaian menyimak cerita pendek dapat dilihat pada tabel berikut ini

NO	Aspek Yang Diamati	Deskripsi	No Soal	Skor Maksimal
1	Tokoh dan penokohan	Siswa dapat menuliskan semua tokoh dengan benar dan siswa dapat menjawab soal dan menyertai alasannya dengan tepat.	1,2	10
2	Latar	Siswa dapat menuliskan latar tempat dan latar waktu dengan tepat.	3,4	10
3	Alur	Siswa dapat menjelaskan alur cerita dengan lengkap dan tepat.	5,6	10
4	Pesan atau Amanat	Siswa dapat menjelaskan pesan atau amanat dengan lengkap dan tepat.	7,8	10

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Menyimak Cerita

Rumus untuk menentukan nilai aktivitas belajar adalah

$$\text{NILAI} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Kategori penilaian :

Tabel 3.3 Kategori Penilaian

Interval	Kategori
86 - 100	Sangat Tinggi
76 – 85	Tinggi
66 – 75	Cukup
56 – 65	Rendah
0 – 55	Sangat Rendah

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi menurut sutrisno haji dalam (Agustian et al., 2019) memberikan pendapat bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, proses yang tersusun. Dua diantaranya adalah proses pengamatan dan ingatan. Observasi ini dilakukan dengan cara observasi sistematis dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan pedoman sebagai instrument penelitian.

2. Tes

Menurut Cornbach dalam (Asnawilis, 2021) tes adalah pengukuran objektif dan standar. bahwa tes adalah prosedur yang cara sistematis untuk mengamati dan memberikan sejumlah atau lebih karakteristik seseorang dengan bantuan skala numeric atau sesuatu system kategoris. Sugiyono dalam (Asnawilis, 2021) juga menyatakan bahwa tes merupakan prosedur yang sistematis , tes dapat digunakan untuk mengumpulkan data sehingga dapat mengetahui keterampilan menyimak yang dicapai siswa.

3. Dokumentasi

(Arikunto, 2019) Menjelaskan bahwa dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, raport, agenda dan sebagainya. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data sekolah berupa profil sekolah, letak sekolah, guru, foto kegiatan pembelajaran, dan lain-lain.

H. Uji Coba Instrumen

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, digunakan alat bantu berupa tes sebanyak 5 soal. Namun sebelum tes ini digunakan hasil uji coba tersebut dapat dilihat dapat menggunakan :

1. Validitas Tes

Menurut Sugiyono dalam (Hakim et al., 2021) uji validitas merupakan salah satu langkah dilakukan untuk menguji terhadap isi dari sebuah instrument, tujuannya untuk mengukur ketetapan instrument yang akan dipergunakan dalam

sebuah penelitian. Untuk mengetahui validitas alat ukur digunakan alat ukur digunakan rumus kolerasi *product moment* dengan angka kasar.

$$r_{xy} = \frac{n(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{n\{\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{n\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Arikunto dalam (Wibowo, 2020)

Dengan :

r_{xy} = Koefesien Kolerasi

n = Jumlah siswa yang mengikuti tes

X = Skor butir soal item yang dicari validitasnya

Y = Skor total butir soal

. Untuk menafsirkan harga koefesien kolerasi dengan cara melihat r_{tabel} *product moment*. Jika harga $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak signifikan, dan begitu pula sebaliknya

2. Reliabilitas

Menurut Husaini dalam (Hakim et al., 2021) merupakan proses pengukuran terhadap ketetapan suatu instrument. Maka dari itu uji realiabilitas hal yang bisa dipercaya didalam suatu kedaan dapat dipercaya.

$$r_{11} \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\Sigma S_t^2}{\Sigma S^2} \right)$$

(Supardi, 2017)

Dimana :

$$S^2 = \frac{\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{N}}{N}$$

Dengan :

- r_{11} = Reliabilitas yang dicari
 ΣS_I^2 = Jumlah varians skro tiap-tiap item
 n = banyaknya item
 ΣS_t^2 = varians total
 X = Simpangan X dan \bar{X} yang dicari dari $X - \bar{X}$
 N = Banyak subjek pengikut tes

I. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah sebaran data pada dua kelompok sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Analisis data ini menggunakan IBM SPSS statistics version 25 dengan menggunakan uji *Kolmogorov-smirnov α (Lilliefors Significance Correction)*. Dengan ketentuan bahwa data berdistribusi normal bila Kriteria nilai signifikan untuk dua hasil perhitungan lebih besar dari $> 0,05$.

J. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan dianalisis secara deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan data mengenai hasil belajar siswa. Untuk mendeskripsikan data dari penilaian digunakan statistic deskriptif, yaitu mendeskripsikan, mencatat dan menganalisis data. Setelah data diperoleh selanjutnya diolah dengan melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis diajukan menjadi pengendali bagi semua kegiatan peneliti, mulai dari pemilihan sampel, pembuatan instrument, pengolahan data, hingga penarikan kesimpulan.

Perhitungan pada penelitian ini menggunakan IBM SPSS Statistics version 25. Uji ini dilakukan dari dua sampel yang berpasangan (paired sampel T test).

Sampel berpasangan diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama namun mendapatkan perlakuan yang berbeda seperti subjek A mendapat perlakuan (media audio visual film kartun), kemudian subjek B tidak mendapat perlakuan. Pengujian yang dilakukan sebelum analisis paired samples T test, yaitu uji asumsi varian (uji levene's), yaitu untuk mengetahui apakah varian sama atau berbeda. Setelah uji asumsi varian kemudian dilakukan uji paired sample T test, untuk mengambil keputusan dapat dilihat setelah dilakukan analisa data, yaitu:

$t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak

$t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima

Adapun hipotesis penelitian adalah sebagai berikut :

H_0 : Ada pengaruh yang signifikan melalui media Film kartun terhadap keterampilan menyimak siswa.

H_1 : Tidak ada pengaruh yang signifikan melalui media Film kartun terhadap keterampilan menyimak siswa.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data *Pretest*

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang bertujuan untuk melihat pengaruh variabel terhadap variabel lain. Penelitian tentang bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Film Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Siswa Kelas III SD 106865 Bandar Pamah, dengan sampel yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di SD 106865 bandar pamah yang berjumlah 19 siswa.

Untuk mengawali kegiatan penelitian maka peneliti menggunakan tes soal pilihan berganda untuk mengetahui tingkat keterampilan menyimak siswa sebelum diberikan perlakuan melalui media pembelajaran menggunakan film kartun. Secara lebih jelas akan dijelaskan pada tabel berikut;

Tabel 4.1 Hasil *Pretest* Keterampilan Menyimak Cerita Siswa

Kode Siswa	Nomor Soal								Total	%
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8		
1	10	10	0	10	10	0	0	10	50	62,5
2	10	0	0	10	0	10	10	0	40	50
3	0	10	10	0	0	10	0	10	40	50
4	10	10	0	0	10	10	10	0	50	62,5
5	0	0	10	10	10	0	10	0	40	50
6	0	0	10	0	0	10	10	10	40	50
7	10	10	0	0	10	10	10	0	50	62,5
8	10	10	0	0	0	0	10	10	40	50
9	0	10	0	10	10	10	10	0	50	62,5
10	0	0	10	10	10	10	0	0	40	50
11	10	0	10	0	10	10	0	0	40	50

Kode Siswa	Nomor Soal								Total	%
	1	2	3	4	5	6	7	8		
12	0	0	0	0	10	10	10	10	40	50
13	10	0	10	0	10	0	10	10	50	62,5
14	10	10	0	0	0	0	10	10	40	50
15	10	10	10	10	10	0	0	10	60	75
16	10	10	10	10	10	0	0	0	50	62,5
17	10	0	10	10	0	10	10	0	50	62,5
18	0	10	10	0	10		0	0	30	37,5
19	10	0	10	10	0	10	0	10	50	62,5
Rata-Rata									55,92	

Berdasarkan tabel tersebut di atas, diketahui, hasil penilaian keterampilan menyimak cerita siswa pada saat *pretest* penelitian, diperoleh nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah sebesar 60 (75%), sedangkan nilai terendah yang diperoleh siswa adalah sebesar 30 (37,5%). Dari total keseluruhan perhitungan hasil penilaian *pretest* keterampilan menyimak cerita siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 55,92%, artinya hasil tersebut masih tergolong rendah atau dapat dikatakan masih kurang baik.

Selanjutnya dari hasil tabulasi distribusi frekuensi hasil penilaian *pretest* keterampilan menyimak cerita siswa tersebut di atas, maka untuk mengetahui kelompok nilai siswa berdasarkan interval skor *pretest* keterampilan menyimak cerita, dapat dijelaskan pada tabel berikut ini;

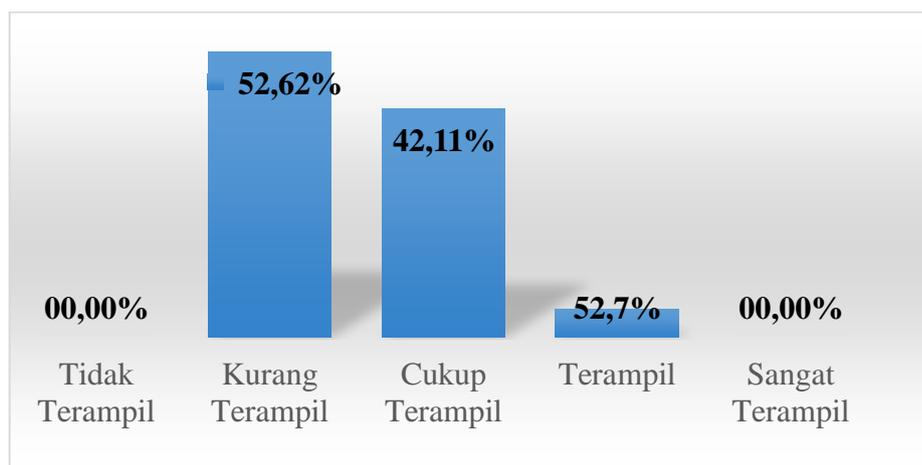
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Kategori Penilaian Hasil *Pretest* Keterampilan Menyimak Cerita Siswa

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
0 – 19	0	0	Tidak Terampil
20 – 39	10	52,62	Kurang Terampil
40 – 59	8	42,11	Cukup Terampil
60 – 79	1	5,27	Terampil
80 – 100	0	0	Sangat Terampil

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
Jumlah	19	100	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi tersebut di atas, diketahui bahwa sebanyak 10 (52,62%) siswa berada pada interval skor 20-39 dengan kategori nilai kurang terampil, sebanyak 8 (42,11%) berada pada interval skor 40-59 dengan kategori cukup terampil, sedangkan pada interval skor 60-79 hanya terdapat 1 (5,27%) siswa dengan kategori terampil. Selebihnya tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai dengan kategori skor sangat terampil dan tidak terampil. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rata-rata siswa melalui pretest keterampilan menyimak cerita masih memperoleh skor penilaian dengan kategori kurang terampil.

Untuk memperjelas hasil distribusi frekuensi kelompok interval hasil penilaian pretest keterampilan menyimak cerita siswa, dapat dijelaskan pada gambar diagram berikut ini;



Gambar 4.1 Persentase Kelompok Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest* Keterampilan Menyimak Cerita Siswa

2. Deskripsi Data *Postest*

Setelah melakukan pengujian terhadap keterampilan menyimak cerita siswa sebelum diberikannya perlakuan dengan menggunakan bantuan media pembelajaran film kartun. Maka selanjutnya peneliti, melakukan pengujian menggunakan lembar test/soal kepada siswa, setelah diberikan perlakuan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa dengan menggunakan bantuan media film kartun (*Postest*). Untuk mengetahui hasil *postest* yang diberikan kepada siswa, dapat dijelaskan pada tabel berikut ini;

Tabel 4.3 Hasil *Postest* Keterampilan Menyimak Cerita Siswa

Kode Siswa	Nomor soal								Total	%
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8		
1	10	10	10	10	10	10	10	10	80	100
2	10	10	0	10	10	0	10	10	60	75
3	10	10	10	10	10	10	0	10	70	87,50
4	10	0	10	0	10	10	10	10	60	75
5	10	10	10	10	10	10	10	10	80	100
6	10	0	10	10	10	10	10	10	70	87,50
7	10	10	10	10	10	10	10	10	80	100
8	10	10	0	10	10	0	10	10	60	75
9	0	10	10	0	0	10	10	0	40	50
10	10	10	10	10	10	10	10	10	80	100
11	10	10	10	10	10	10	10	10	80	100
12	10	10	10	10	10	0	0	10	60	75
13	10	0	0	10	10	0	10	0	40	50
14	10	10	0	10	10	0	10	10	60	75
15	10	10	10	10	10	10	10	10	80	100
16	10	10	10	10	10	10	10	10	80	100
17	10	0	10	0	10	10	10	0	50	62,50
18	10	10	10	10	10	10	10	10	80	100
19	10	10	10	10	10	0	10	10	70	87,50
Rata-Rata										84,21

Berdasarkan tabel tersebut di atas, diketahui, hasil penilaian keterampilan

menyimak cerita siswa pada saat *postest* penelitian, diperoleh nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah sebesar 80 (100%), sedangkan nilai terendah yang diperoleh siswa adalah sebesar 40 (50%). Dari total keseluruhan perhitungan hasil penilaian *postest* keterampilan menyimak cerita siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 84,21%, artinya hasil tersebut tergolong tinggi atau dapat dikatakan baik.

Selanjutnya dari hasil tabulasi distribusi frekuensi hasil penilaian *postest* keterampilan menyimak cerita siswa tersebut di atas, maka untuk mengetahui kelompok nilai siswa berdasarkan interval skor *postest* keterampilan menyimak cerita, maka dapat dilihat pada tabel berikut ini;

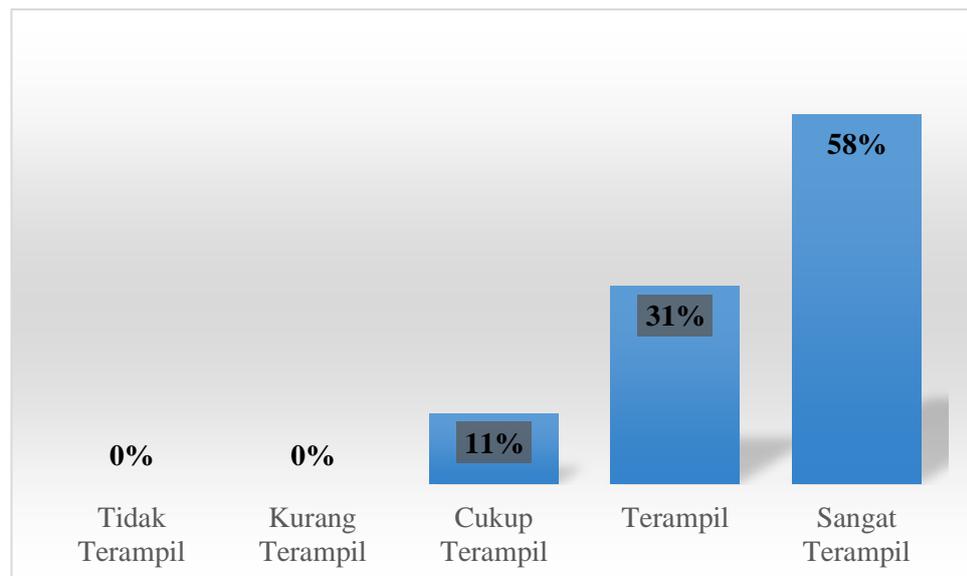
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Kategori Penilaian Hasil *Postest* Keterampilan Menyimak Cerita Siswa

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
0 - 19	0	0%	Tidak Terampil
20 - 39	0	0%	Kurang Terampil
40 - 59	2	11%	Cukup Terampil
60 - 79	6	31%	Terampil
80 - 100	11	58%	Sangat Terampil
Jumlah	19	100	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi tersebut di atas, diketahui bahwa sebanyak 11 (58%) siswa berada pada interval skor 80 – 100 dengan kategori nilai Sangat Terampil, sebanyak 6 (31%) berada pada interval skor 60 – 79 dengan kategori Terampil, sedangkan pada interval skor 40 – 59 hanya terdapat 2 (11%) siswa dengan kategori Cukup Terampil. Selebihnya tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai dengan kategori skor Kurang Terampil dan Tidak Terampil. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rata-rata siswa melalui *postest* keterampilan menyimak cerita memperoleh skor penilaian dengan kategori Sangat

Terampil.

Untuk memperjelas hasil distribusi frekuensi kelompok interval hasil penilaian pretest keterampilan menyimak cerita siswa, dapat dijelaskan pada gambar diagram berikut ini;



Gambar 4.2 Persentase Kelompok Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest* Keterampilan Menyimak Cerita Siswa

3. Statistik Deskriptif Perbedaan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Untuk mengetahui perbedaan hasil penelitian tingkat keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas III SD 106865 Bandar Pamah pada saat sebelum dan sesudah diberikan perlakuan penggunaan media film kartun terhadap keterampilan menyimak cerita pada siswa, maka dapat dilihat pada tabel berikut ini;

Tabel 4.5 Statistik Deskriptif Perbedaan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Menyimak Cerita Siswa

Statistics	
<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>

		Statistics	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	Valid	19	19
	Missing	0	0
Mean		44.73	67.37
Median		40.00	70.00
Std. Deviation		6.966	13.679
Variance		48.538	187.135
Minimum		30	40
Maximum		60	80

Dari tabel di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata pretest keterampilan menyimak cerita siswa adalah sebesar 44.73, standard deviasi yaitu 6.966, nilai minimum yaitu sebesar 30 dan nilai maximum adalah sebesar 60. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* yaitu sebesar 67.37, dengan nilai standard deviasi yaitu 13.679, nilai minimum yaitu sebesar 40 dan nilai maximum adalah sebesar 80. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai skor rata-rata tingkat keterampilan menyimak cerita siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran film kartun dengan selisih perbedaan sebesar 22,64, artinya terjadi peningkatan keterampilan menyimak cerita siswa setelah dilakukan pembelajara dengan menggunakan media film kartun..

B. Hasil Uji Hipotesis

1. Uji Normalitas

Setelah hasil penilaian *pretest* dan *posttest* dilakukan sebelumnya, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t, dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan film kartun terhadap keterampilan menyimak cerita siswa, namun, sebelum melakukan uji hipotesis,

sebelumnya harus dipastikan bahwa data yang digunakan dalam pengujian tersebut harus berdistribusi normal. Dengan demikian sebelum dilakukan uji hipotesis (Uji-t) maka terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas data menggunakan pengujian *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*, dan akan dijelaskan sebagai berikut;

Tabel 4.6 *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*
Unstandardized Residual

N		19
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	0.0000000
	<i>Std. Deviation</i>	13.51780025
	<i>Most Extreme Differences</i>	
	<i>Absolute</i>	0.165
	<i>Positive</i>	0.111
	<i>Negative</i>	-0.165
<i>Test Statistic</i>		0.165
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		0.187 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel hasil pengujian normalitas data menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*, diketahui nilai *Asymp. Sig. (2-tailed) pretest* adalah sebesar 0,187 dengan interpretasi bahwa 0,187 lebih besar dari 0,05 ($0,187 > 0,05$). Dari hasil pengujian tersebut disimpulkan bahwa masing-masing data *pretest* dan *postests* memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dinyatakan bahwa data berdistribusi secara normal. Sehingga data yang digunakan layak untuk dilakukan uji hipotesis (t), untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran film kartun terhadap keterampilan menyimak cerita siswa.

2. Uji Homogenitas

Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	9.598	1	36	.004
	Based on Median	5.143	1	36	.029
	Based on Median and with adjusted df	5.143	1	33.383	.030
	Based on trimmed mean	8.587	1	36	.006

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada uji Levene berdasarkan mean adalah sebesar 0,004. Karena nilai ini lebih kecil dari 0,05 ($0,004 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi homogen, atau dengan kata lain, terdapat perbedaan varians antar kelompok yang diuji.

3. Uji Hipotesis

Tabel 4.8 Hasil Uji t

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Paired Differences		t	df	Significance	
				95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
				Lower	Upper				
Pair 1 nilai_pretest - nilai_posttest	-22.63158	16.27613	3.73400	-30.47642	-14.78674	-6.061	18	<.001	<.001

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada uji Levene berdasarkan mean adalah sebesar 0,004. Karena nilai ini lebih kecil dari 0,05 ($0,004 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi homogen, atau dengan kata lain, terdapat perbedaan varians antar kelompok yang diuji.

C. Pembahasan

Setelah menguraikan beberapa hasil penelitian terkait keterampilan menyimak cerita siswa kelas III di SD 106865 bandar pamah yang berjumlah 19

siswa. Penilaian atau pengujian keterampilan menyimak cerita siswa yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *quasi experiment*, dengan melakukan 2 (dua) kali pengujian pada saat sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan terhadap model pembelajaran anak menggunakan media film kartun.

Berdasarkan hasil pengujian statistik deskriptif perbedaan keterampilan menyimak cerita siswa pada saat sebelum dan sesudah menggunakan media film kartun, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* keterampilan menyimak cerita adalah sebesar 44.73, standard deviasi yaitu 6.966, nilai minimum yaitu sebesar 30 dan nilai maximum adalah sebesar 60. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* yaitu sebesar 67.37, dengan nilai standard deviasi yaitu 13.679, nilai minimum yaitu sebesar 40 dan nilai maximum adalah sebesar 80. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai skor rata-rata tingkat keterampilan menyimak cerita siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran film kartun dengan selisih perbedaan sebesar 22,64, artinya terjadi peningkatan keterampilan menyimak cerita siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media film kartun.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa Penggunaan media film kartun dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menyimak cerita sangat membantu siswa dalam merangsang kemampuan berpikir siswa, daya fokus siswa bisa meningkat, motivasi dan gairah belajar siswa meningkat. Hal inilah yang membuat nilai perolehan siswa berpengaruh signifikan setelah menggunakan media animasi. Berbeda dengan proses pembelajaran yang

diterapkan secara konvensional, bahwa hasil penilaian *pretest* siswa masih tergolong sangat rendah, artinya siswa masih kurang fokus, atau kurang mampu menangkap informasi cerita yang disampaikan oleh guru, hal tersebut terlihat dari kemampuan siswa dalam menjawab soal cerita yang masih rendah.

Dihadirkannya sebuah media film kartun pada proses pembelajaran, yang terkait tentang cerita, sangatlah menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar karena video animasi ini juga merupakan hal yang baru bagi siswa dan guru masih minim dalam menggunakan media film kartun dalam pembelajarannya. film kartun merupakan salah satu bagian dari kemajuan teknologi atau multimedia saat ini, dimana film kartun merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan (Achmad Mahatir, 2021). Media film kartun ini dapat mewujudkan ilusi yang diproyeksikan atau ditampilkan dalam bentuk video sehingga dapat disaksikan secara bersama oleh peserta didik dalam kelas.

Mengacu pada perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* keterampilan menyimak cerita tersebut di atas, maka dapat dinyatakan bahwa media film kartun merupakan hal alternatif yang dapat menunjang keterampilan menyimak siswa, selain dapat mendukung faktor motivasi, media film kartun juga menjadi solusi dalam faktor psikologis siswa karena faktor psikologis yang dimaksudkan dalam hal ini adalah perasaan bosan dan jenuh. Maka dari itu dengan menggunakan media film kartun yang dapat menarik perhatian siswa melalui karakternya yang unik, maka perasaan bosan dan jenuh tersebut dapat teratasi. Seperti yang telah dijelaskan di atas tentang pembelajaran yang tanpa menggunakan media pembelajaran, terdapat banyak masalah dalam penyampaian bahan ajar kepada

peserta didik.

Berbeda ketika dalam proses pembelajaran tersebut di terapkan media, salah satunya diberikannya perlakuan berupa media film kartun, siswa sangat antusias karena pembelajaran dengan menggunakan media film kartun adalah hal baru bagi mereka dan sangat variatif, seperti yang kita ketahui bahwa saat ini kegemaran menonton dikalangan anak-anak sangat tinggi, contohnya ketika dirumah mereka bisa menghabiskan waktu berjam-jam di depan TV, oleh karena itu media film kartun dalam bentuk video ini sangatlah bagus dalam menarik perhatian dan motivasi belajar siswa.

Hal tersebut juga dibuktikan melalui hasil pengujian hipotesis (t) yang dilakukan dalam penelitian ini, bahwa melalui uji statistik atau uji t yang digunakan terkait bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran film kartun terhadap keterampilan menyimak cerita siswa. Bahwa hasil pengujian hipotesis, diketahui nilai t hitung sebesar 6,428. Dimana nilai t tabel dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai t tabel sebesar 1.729. Artinya nilai t hitung > nilai t tabel atau $6,428 > 1,729$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan maksud bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran film kartun terhadap keterampilan menyimak cerita siswa dikelas III SD 106865 Bandar Pamah.

Ketentuan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Nuramelyah, Syamsuri, & Latief, (2023), yang menyatakan bahwa media audio visual film animasi berpengaruh terhadap keterampilan menyimak mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas III SD Negeri Romanglasa Kecamatan Bontonompo

Kabupaten Gowa. Diperkuat dengan hasil penelitian Shafa, Kurnianti, & Hasanah, (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan film animasi dalam pembelajaran terpadu terhadap keterampilan menyimak dan berbicara siswa sekolah dasar dapat membantu siswa belajar lebih banyak dan mencapai hasil akademik yang lebih baik.

Merujuk pada hasil perolehan uji-t yang telah dilakukan peneliti dan juga beberapa ungkapan dari peneliti terdahulu, diketahui bahwa media film kartun termasuk hal alternatif yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi dan sangat baik digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang bisa menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu guru hendaknya menggunakan media film kartun dalam proses pembelajaran khususnya dalam kegiatan pembelajaran menyimak cerita siswa di SD 106865 Bandar Pamah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Penggunaan Media Film Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Siswa Kelas III SD 106865Bandar Pamah, dinyatakan berpengaruh.

1. Menyimak cerita siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran film kartun dengan selisih perbedaan sebesar 22,64, artinya terjadi peningkatan keterampilan menyimak cerita siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media film kartun. Selain itu, berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa bahwa penggunaan film kartun dalam pembelajaran menyimak cerita dapat membuat siswa tertarik, antusias, serta dapat menjadikan kegiatan pembelajaran menyimak siswa tidak membosankan dari sebelum menggunakan media film kartun.
2. Dalam penelitian ini dapat diberikan kesimpulan bahwa penggunaan media film kartun berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas III SD 106865Bandar Pamah. Hasil dari keterampilan menyimak siswa sesudah diterapkannya media pembelajaran film kartun pada siswa Kelas III SD 106865Bandar Pamah Hal tersebut tergambar dari hasil pengujian hipotesis, dimana diketahui nilai t hitung sebesar 6,428. Dengan nilai t tabel pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yaitu sebesar 1.729. Artinya nilai t hitung > nilai t tabel atau

$6,428 > 1,729$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut juga terlihat dari hasil statistik deskriptif perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, bahwa rata-rata nilai *pretest* yaitu sedangkan nilai rata-rata *posttest* yaitu sebesar 67.37. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan nilai skor rata-rata tingkat keterampilan

B. Saran

Adapun saran yang diberikan peneliti, sebagai berikut:

1. Bagi sekolah diharapkan agar dapat mengembangkan Media pembelajaran yang dapat dipergunakan untuk membantu seorang guru dalam menyampaikan atau menyalurkan materi, oleh karena itu sebaiknya setiap proses pembelajaran hendaknya menggunakan media agar siswa lebih mudah dalam menangkap serta memahami materi pembelajaran.
2. Salah satu media pembelajaran yang disarankan dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa yaitu media film kartun yang disajikan dalam bentuk video.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, I., Saputra, H. E., & Imanda, A. (2019). Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan Di Pt. Jasaraharja Putra Cabang Bengkulu. *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 6(1), 42–60. <https://doi.org/10.37676/professional.v6i1.837>
- Amin, Z., Dahnil, I., Education, C., Program, S., Teacher, E., Program, E., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2022). Media Zoom as an Active Debate Method to Improve Learning Activities in Anthropology Courses at Elementary School Teacher Education Study Program. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 8(1), 88–93. <https://doi.org/10.30596/edutech.v8i1.9935>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Aryani, S., Rodiyana, R., & Mahpudin. (2021). Media Audio Visual untuk Keterampilan Menyimak Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2021*, 266–270.
- Asnawilis, A. (2021). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTsS Nurulfalah *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 5882–5892.
- Dahnil, I. (2017). Analisis Kompetensi Guru PKn Dalam Menerapkan Kurikulum 2013 Di Smp Negeri Sekecamatan Stabat. *Jurnal Tematik*, 6(4), 32–45.
- Dahnil, I., Setiawan, D., & Saragi, D. (2017). the Weakness of Civic Education Teacher’S Competency in Curriculum At Senior High School, Stabat, Medan, Indonesia. *British Journal of Education*, 5(10), 51–61. www.eajournals.org
- Dahnil, I., & Syamsuyurnita, S. (2022). Educational Technology Resilience in Building Character in Elementary School Teacher Education Study Program in the 21st Century. ... *and Critics Institute (BIRCI-Journal)* ..., 2948–2958. <https://www.bircu-journal.com/index.php/birci/article/view/3928>
- Djamarah, S. B. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Reneka Cipta.
- Effendi, S. (2019). *metode penelitian survei*. LP3ES.
- Hakim, R. Al, Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *E- Jurnal Pendidikan*, 4(4), 263–268.
- Hidayah, N. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi*.

Penerbit Garudhawaca.

- Kurniawan, H. (2015). *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia*. Prenamedia Group.
- Lesmana, A. (2019). *Hubungan Kecerdasan Logis matematis Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Matematika SMP School of Universitas*. 8(1), 9–23.
- Nafi'ah, S. A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*. Ar-Ruzz Media.
- Ngalimun. (2018). *Strategi pembelajaran dilengkapi dengan 65 model pembelajaran*. Parama Ilmu.
- Oktavia, A. D., & Jupri, A. R. (2022). *Penggunaan Media Film Animasi Kartun Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Studi Tentang Keterampilan Menyimak Siswa*. 8(3), 846–852. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2664>
- Pratiwi, R. W. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 09(08), 2969–2982.
- Randa, N. L., & Anshor, A. S. (2022). *Pengaruh Media Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Dan Membaca Pada Kelas V SD Negeri 101933 Perbaungan*. *Jurnal Pusat Studi Pendidikan ...*, 2, 87–97. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jies/article/view/436%0Ahttps://pusdikra-publishing.com/index.php/jies/article/download/436/377>
- Rindawati, T., Thamrin, L., & Lusi. (2022). *Penggunaan Media Audio Visual Film Kartun Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Sd Lkia*. , 9(1), . *Jurnal Tunas Bangsa*, 9(1), 1–10.
- Sadiman, S. A. (2018). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, R. P., & Dahnia, I. (2021). *Competence analysis of students on the soul of nationalism in the era of the industrial revolution 4 . 0 in harapan mulia private elementary school*. *Indonesai Journal of Education, Social Sciences and Research*, 2(2), 31–44.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Alfabeta.
- Sumantri, M. S. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Rajawali Pers.

- Supardi. (2017). *Statistik Penelitian Pendidikan*. PT.Raja Grafindo Persada.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah dasar*. Prenamedia Group.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam media pembelajaran*. CV Solusi Distributor.
- Wibowo, E. W. (2020). *Korelasi antara motivasi belajar dengan prestasi belajar*. 4(1), 114–124.

LAMPIRAN

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan pendidikan	: SDN 106865 Bandar Pamah
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas / Semester	: III (Tiga) / 1
Tahun Pelajaran	: 2022-2023
Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

1. Memahami penjelasan tentang petunjuk dan cerita anak yang dilisankan

B. Kompetensi Dasar

- 1.1. Mengomentari tokoh-tokoh anak yang disajikan secara lisan

C. Indikator

- 1.1.1. Menyebutkan tokoh-tokoh dalam cerita
- 1.1.2. Menjelaskan watak tokoh
- 1.1.3. Menuliskan latar/setting dalam cerita
- 1.1.4. Menyebutkan tema cerita
- 1.1.5. Menyebutkan pesan atau amanat cerita
- 1.1.6. Menanggapi isi cerita

D. Materi Pembelajaran

Menyimak cerita dan unsur-unsur cerita

E. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh dalam cerita
- Siswa dapat menjelaskan watak tokoh dalam cerita
- Siswa dapat menuliskan latar/setting cerita dengan tepat
- Siswa dapat menyebutkan tema dalam cerita
- Siswa dapat menyebutkan pesan atau amanat dengan tepat
- Siswa dapat menanggapi isi cerita dengan benar

F. Metode /Media

- Bercerita

- Ceramah
- Tanya jawab
- Penugasan

G. Media Pembelajaran

- Media = Film Kartun

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Metode	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam kepada siswa 2. Guru menyiapkan siswa untuk berdoa dan mengecek kehadiran siswa 3. Guru menyiapkan para siswa agar menyiapkan diri menerima pelajaran dan memberikan apersepsi kepada siswa 		15 menit
Kegiatan inti <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membacakan cerita yang berjudul “Semut dan Merpati” 2. Siswa menyimak cerita yang disampaikan guru 3. Siswa menyimak kembali penjelasan dari guru mengenai isi cerita yang dibacakan guru 4. Siswa dan guru melakukan tanya jawab untuk mengetahui sejauhmana pemahaman siswa tentang isi cerita 5. Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai isi cerita yang dibacakan oleh guru 6. Siswa di minta mengerjakan tes objektif berupa pilihan ganda yang terkait dengan isi cerita yang telah disimak 7. Guru mengkonfirmasi hasil kerja siswa 8. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal yang belum di mengerti 9. Guru memberikan penguatan 10. Guru menekankan hal-hal yang belum diketahui siswa 		60 Menit
Kegiatan Penutup <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah di pelajari hari ini dengan bimbingan guru 2. Guru memberi motivasi kepada dan siswa agar giat belajar 3. Guru melakukan penilaian 4. Guru dan siswa menutup pelajaran dengan membaca Hamdallah 		15 menit

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan pendidikan : SDN 106865 Bandar Pamah

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / Semester : III (Tiga) / 1

Tahun Pelajaran : 2022-2023

Alokasi Waktu : 3 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

1. Memahami penjelasan tentang petunjuk dan cerita anak yang dilisankan

B. Kompetensi Dasar

- 1.1. Mengomentari tokoh-tokoh anak yang disajikan secara lisan

C. Indikator

- 1.1.1. Menyebutkan tokoh-tokoh dalam cerita
- 1.1.2. Menjelaskan watak tokoh
- 1.1.3. Menuliskan latar/setting dalam cerita
- 1.1.4. Menyebutkan tema cerita
- 1.1.5. Menyebutkan pesan atau amanat cerita
- 1.1.6. Menanggapi isi cerita

D. Materi Pembelajaran

Menyimak cerita dan unsur-unsur cerita

E. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh dalam cerita
- Siswa dapat menjelaskan watak tokoh dalam cerita
- Siswa dapat menuliskan latar/setting cerita dengan tepat
- Siswa dapat menyebutkan tema dalam cerita
- Siswa dapat menyebutkan pesan atau amanat dengan tepat
- Siswa dapat menanggapi isi cerita dengan benar

F. Metode /Media

- Bercerita

- Ceramah
- Tanya jawab
- Penugasan

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Metode	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam kepada siswa 2. Guru menyiapkan siswa untuk berdoa dan mengecek kehadiran siswa 3. Guru menyiapkan para siswa agar menyiapkan diri menerima pelajaran dan memberikan apersepsi kepada siswa 		15 menit
<p>Kegiatan inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menjelaskan tentang unsur 5. istrinstik yang terdapat dalam cerita. 6. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang unsur instrinstik cerita yaitu tokoh/penokohan, setting/alur, tempat , dan suasana. 7. Guru menayangkan cerita film kartun yang berjudul “Kancil, Srigala dan bayangan” dengan menggunakan proyektor. 8. Siswa menyimak cerita yang di tayangkan guru 9. Siswa menyimak kembali penjelasan dari guru tentang cerita dan unsur instrinstik yang terdapat dalam cerita Kancil, Srigala dan Bayangan. 10. Siswa dan guru melakukan tanya jawab untuk mengetahui sejauhmana pemahaman siswa tentang isi cerita 11. Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai isi cerita yang dibacakan oleh guru 12. Siswa di minta mengerjakan tes objektif berupa pilihan ganda yang terkait dengan isi cerita yang telah disimak 13. Guru mengkonfirmasi hasil kerja siswa 14. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal yang belum di mengerti 15. Guru memberikan penguatan 16. Guru menekankan hal-hal yang belum diketahui siswa 		60 Menit

Kegiatan Penutup 17. Siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah di pelajari hari ini dengan bimbingan guru 18. Guru memberi motivasi kepada dan siswa agar giat belajar 19. Guru melakukan penilaian 20. Guru dan siswa menutup pelajaran dengan membaca Hamdallah		15 menit
---	--	-------------

Bacalah teks fabel berikut. Tentukan rangkaian isi peristiwa dalam teks fabel

Semut dan Merpati

Pada suatu ketika di musim panas, ada gerombolan semut yang berjalan dan membawa makanan di atas kepala mereka. Pemimpin mereka memberikan aba-aba ketika harus melangkah dan berbelok. Semut tersebut selalu mengikuti petunjuk sang pemimpin hingga tibalah mereka di sarangnya. Sesudah meletakkan hasil bawaan, mereka berpisah untuk menjalankan tugas lain. Ada salah satu semut yang masih muda. Ia penasaran dengan dunia yang ada di luar sarangnya. Ia pun akhirnya izin kepada pemimpin untuk pergi melihat dunia luar. Pemimpin pun menjawab,

“Anakku, apabila engkau hendak pergi untuk jalan-jalan, boleh saja. Namun engkau harus hati-hati karena di luar sarang ini dunia amat luas dan juga kejam”

Pesan pemimpin tersebut. Sesudah menyiapkan bekal, semutpun pamit kepada pemimpin, “Pak pemimpin, aku akan pergi sekarang juga”.

Pemimpin menjawab, “Hati-hati di jalan dan cepatlah pulang”. Semut muda pun berjalan menelusuri lembah. Ia memanjat pohon dan juga rerumputan berkali-kali. Ia berjalan dengan tak kenal lelah. Ia pun melihat mata air jernih dan mendatanginya untuk minum.

Ketika dekat dengan mata air tersebut, ia bingung karena letak mata airnya lebih tinggi dibandingkan tanah tempat ia berpijak. Ia pun naik ke atas batang rumput. Saat hampir berhasil, ia terpeleset dan jatuh ke dalam mata air. Ketika ia sedang kesulitan bangun, ada seekor merpati yang hendak menyelamatkannya. Merpati tersebut mengambil daun di pohon sampai jatuh di dekat semut muda. Dengan susah payah, semut muda segera naik ke atas daun. Ia pun mengucapkan terima kasih kepada burung merpati.

“Hai burung merpati, terima kasih karena engkau telah menyelamatkanku” Kata semut muda. Merpati pun menjawab, “Iya sama-sama semut. Apa yang sedang engkau lakukan di sini?” “Aku tengah jalan-jalan untuk melihat dunia di luar sarang semutku” Jawab semut.

Ketika mereka sedang bercakap-cakap, tiba-tiba ada bahaya yang tengah mengintai. Ada seorang pemburu yang hendak menembak merpati. Merpati pun langsung bergegas terbang dan meninggalkan semut sendirian. Menyaksikan kejadian itu, akhirnya semutpun berlari kearah pemburu dan menggigit kakinya. Pemburu tersebut merintih kesakitan.

Merpati berkata, “Terima kasih semut karena engkau sudah menyelamatkanku”. “Sama-sama burung merpati, engkau tadi juga menyelamatkan nyawaku” jawab semut. Akhirnya mereka pun mulai berteman baik sejak saat itu.

Soal Pilihan Berganda Pretest

Jawablah Pertanyaan di bawah ini sesuai dengan isi cerita yang telah dibaca!!

1. Berapa jumlah tokoh yang ada pada cerita “Semut dan Merpati”?
 - a. 4
 - b. 3
 - c. 6
2. Tokoh dalam cerita “Semut dan Merpati”,? Kecuali
 - a. Semut, Merpati dan Pemburu
 - b. Semut, Merpati dan Serigala
 - c. Merpati, Pemburu dan Serigala
3. Pada saat kapan gerombolan semut berjalan membawa makanan ?
 - a. Musim hujan
 - b. Musim panas
 - c. Musim dingin
4. Dalam cerita “Semut dan Merpati”, semut bertemu dengan merpati di....
 - a. Danau
 - b. Lembah
 - c. Mata Air
5. Apa yang dilakukan semut kepada pemburu untuk menyelamatkan merpati?
 - a. Diam saja
 - b. Menggigit tangan pemburu
 - c. Menggigit kaki pemburu
6. Kenapa Semut muda ingin keluar dari sarangnya?
 - a. Bermain-main
 - b. Ingin melihat dunia luar
 - c. Mencari makanan
7. Jika kita mempunyai teman yang kesusahan kita harus..?
 - a. Menjauhinya
 - b. Meninggalkannya
 - c. Menolongnya
8. Amanat yang disampaikan dalam cerita “Semut dan Merpati”?
 - a. Saling menghormati
 - b. Saling tolong-menolong
 - c. Saling membenci

Soal Posttest

Simaklah film kartun berikut secara cermat;



Link Youtube : [Kancil Tales - serigala dan bayangan - YouTube](#)

Lembar Soal Posttest

Jawablah Pertanyaan di bawah ini sesuai dengan isi cerita yang telah dibaca!!

1. Berapa jumlah tokoh yang ada pada cerita “serigala dan bayangan”,?
 - a. 4
 - b. 3
 - c. 6
2. Tokoh dalam cerita “serigala dan bayangan”,? Kecuali
 - a. Kelinci, Tupai, serigala dan Harimau
 - b. Kelinci, Tupai, Harimau dan Kancil
 - c. Tupai, Harimau, Kanci dan Serigala
3. Dalam cerita “Serigala dan Bayangan” dimana Kelinci dan Tupai bertemu serigala ?
 - a. Di danau
 - b. Di sungai
 - c. Di hutan
4. Dalam cerita “serigala dan bayangan” serigala menemui harimau di...
 - a. Pinggir tebing
 - b. Lembah
 - c. Sungai
5. Dalam cerita “Serigala dan Bayangan” alasan serigala menemui harimau adalah?
 - a. Karena serigala melihat bayangannya besar
 - b. Karena serigala melihat bayangannya kecil
 - c. Karena serigala melihat bayangannya di sungai
6. Dalam cerita “Serigala dan Bayangan” bagaimana sikap harimau ketika serigala menemuinya?
 - a. Harimau menasehati serigala
 - b. Harimau memarahi serigala
 - c. Harimau diam saja

7. Amanat yang disampaikan dalam cerita “Serigala dan Bayangan” adalah..?
 - a. Tidak boleh licik
 - b. Tidak boleh sombong
 - c. Tidak boleh berbuat baik
8. Dampak dari sifat sombong, kecuali.....
 - a. Disukai teman
 - b. Merugikan diri sendiri
 - c. Tidak disukai teman

Jawaban Soal Pretest dan Posttest

Jawaban Pretest	Jawaban Postest
1. B	1. A
2. A	2. A
3. B	3. C
4. C	4. A
5. C	5. A
6. B	6. C
7. C	7. B
8. B	8. A

S8	Pearson Correlation	0.544*	0.484*	0.130	0.604**	0.544*	0.016	-0.149	1	0.782*
	Sig. (2-tailed)	0.016	0.036	0.595	0.006	0.016	0.947	0.544		0.000
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19
TOTAL	Pearson Correlation	0.484*	0.480*	0.480*	0.565*	0.484*	0.461*	0.061	0.782**	1
	Sig. (2-tailed)	0.036	0.038	0.038	0.012	0.036	0.047	0.804	0.000	
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil Uji Reliabilitas Data

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.670	8

Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest* Keterampilan Menyimak Siswa

Kode Siswa	Nomor Soal								Total	%
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8		
1	10	10	0	10	10	0	0	10	50	62,5
2	10	0	0	10	0	10	10	0	40	50
3	0	10	10	0	0	10	0	10	40	50
4	10	10	0	0	10	10	10	0	50	62,5
5	0	0	10	10	10	0	10	0	40	50
6	0	0	10	0	0	10	10	10	40	50
7	10	10	0	0	10	10	10	0	50	62,5
8	10	10	0	0	0	0	10	10	40	50
9	0	10	0	10	10	10	10	0	50	62,5
10	0	0	10	10	10	10	0	0	40	50
11	10	0	10	0	10	10	0	0	40	50
12	0	0	0	0	10	10	10	10	40	50
13	10	0	10	0	10	0	10	10	50	62,5
14	10	10	0	0	0	0	10	10	40	50
15	10	10	10	10	10	0	0	10	60	75
16	10	10	10	10	10	0	0	0	50	62,5
17	10	0	10	10	0	10	10	0	50	62,5
18	0	10	10	0	10		0	0	30	37,5
19	10	0	10	10	0	10	0	10	50	62,5
Rata-Rata										55,92

Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest* Keterampilan Menyimak Siswa

Kode Siswa	Nomor soal								Total	%
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8		
1	10	10	10	10	10	10	10	10	80	100
2	10	10	0	10	10	0	10	10	60	75
3	10	10	10	10	10	10	0	10	70	87,50
4	10	0	10	0	10	10	10	10	60	75
5	10	10	10	10	10	10	10	10	80	100
6	10	0	10	10	10	10	10	10	70	87,50
7	10	10	10	10	10	10	10	10	80	100
8	10	10	0	10	10	0	10	10	60	75
9	0	10	10	0	0	10	10	0	40	50
10	10	10	10	10	10	10	10	10	80	100
11	10	10	10	10	10	10	10	10	80	100
12	10	10	10	10	10	0	0	10	60	75
13	10	0	0	10	10	0	10	0	40	50
14	10	10	0	10	10	0	10	10	60	75
15	10	10	10	10	10	10	10	10	80	100
16	10	10	10	10	10	10	10	10	80	100
17	10	0	10	0	10	10	10	0	50	62,50
18	10	10	10	10	10	10	10	10	80	100
19	10	10	10	10	10	0	10	10	70	87,50

Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Menyimak Siswa

<i>No</i>	<i>Siswa</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Abiyyu Hanifan	50	80
2	Arlan Mauliya Q. P	40	60
3	Aury Khalida Nazla	40	70
4	Ayunda Lestari	50	60
5	Dimas Suati Habibi	40	80
6	Dia Bima Pangestu	40	70
7	Fadilla Salsabila	50	80
8	Ghajwan Dewa Putra	40	60
9	Gilang Ramdhansyah	50	40
10	Handrian Ramadhan	40	80
11	Iqbal Munahar	40	80
12	M. Arif	40	60
13	M. Hilmi Syuhada	50	40
14	Rafli Al-Ghifari	40	60
15	Roid Rusydi	60	80
16	Sirajuddin	50	80
17	Stevan Yaseya	50	50
18	Vani Julian	30	80
19	Uzair Nazri	50	70
	Rata-Rata	44,74	67,37
	Varians	48,538	187,135
	Deviasi	6,9669	13,6797

Dokumentasi Penelitian di Kelas



abiyu hanifan
kelas 3

$$B: 4 \times 12,5 = 50$$

Soal Pretes

Bacalah teks fabel berikut. Tentukan rangkaian isi peristiwa dalam teks fabel!

Semut dan Merpati

Pada suatu ketika di musim panas, ada gerombolan semut yang berjalan dan membawa makanan di atas kepala mereka. Pemimpin mereka memberikan aba-aba ketika harus melangkah dan berbelok. Semut tersebut selalu mengikuti petunjuk sang pemimpin hingga tibalah mereka di sarangnya. Sesudah meletakkan hasil bawaan, mereka berpisah untuk menjalankan tugas lain. Ada salah satu semut yang masih muda. Ia penasaran dengan dunia yang ada di luar sarangnya. Ia pun akhirnya izin kepada pemimpin untuk pergi melihat dunia luar. Pemimpin pun menjawab,

"Anakku, apabila engkau hendak pergi untuk jalan-jalan, boleh saja. Namun engkau harus hati-hati karena di luar sarang ini dunia amat luas dan juga kejam".

Pesan pemimpin tersebut. Sesudah menyiapkan bekal, semutpun pamit kepada pemimpin, "Pak pemimpin, aku akan pergi sekarang juga".

Pemimpin menjawab, "Hati-hati di jalan dan cepatah pulang". Semut muda pun berjalan menelusuri lembah. Ia memanjat pohon dan juga rerumputan berkali-kali. Ia berjalan dengan tak kenal lelah. Ia pun melihat mata air jernih dan mendatangnya untuk minum.

Ketika dekat dengan mata air tersebut, ia bingung karena letak mata airnya lebih tinggi dibandingkan tanah tempat ia berpijak. Ia pun naik ke atas batang rumput. Saat hampir berhasil, ia terpeleket dan jatuh ke dalam mata air. Ketika ia sedang kesulitan bangun, ada seekor merpati yang hendak menyelamatkannya. Merpati tersebut mengambil daun di pohon sampai jatuh di dekat semut muda. Dengan susah payah, semut muda segera naik ke atas daun. Ia pun mengucapkan terima kasih kepada burung merpati.

"Hai burung merpati, terima kasih karena engkau telah menyelamatkanku!" Kata semut muda. Merpati pun menjawab, "Iya sama-sama semut. Apa yang sedang engkau lakukan di sini?" "Aku tengah jalan-jalan untuk melihat dunia di luar sarang semutku" jawab semut.

Ketika mereka sedang bercakap-cakap, tiba-tiba ada bahaya yang tengah mengintai. Ada seorang pemburu yang hendak menembak merpati. Merpati pun langsung bergegas terbang dan meninggalkan semut sendirian. Menyaksikan kejadian itu, akhirnya semutpun berlari kearah pemburu dan menggigit kakinya. Pemburu tersebut merintih kesakitan.

Merpati berkata, "Terima kasih semut karena engkau sudah menyelamatkanku". "Sama-sama burung merpati, engkau tadi juga menyelamatkan nyawaku" jawab semut. Akhirnya mereka pun mulai berteman baik sejak saat itu.

Soal Pilihan Berganda Pretes

Jawablah Pertanyaan di bawah ini sesuai dengan isi cerita yang telah dibaca!

- Berapa jumlah tokoh yang ada pada cerita "Semut dan Merpati"?
 a. 4
 b. 3
 c. 6
- Tokoh dalam cerita "Semut dan Merpati"? Kecuali
 a. Semut, Merpati dan Pemburu
 b. Semut, Merpati dan Serigala
 c. Merpati, Pemburu dan Serigala
- Pada saat kapan gerombolan semut berjalan membawa makanan?
 a. Musim hujan
 b. Musim panas
 c. Musim dingin
- Dalam cerita "Semut dan Merpati", semut bertemu dengan merpati di ...
 a. Danau
 b. Lembah
 c. Mata Air
- Apa yang dilakukan semut kepada pemburu untuk menyelamatkan merpati?
 a. Diam saja
 b. Menggigit tangan pemburu
 c. Menggigit kaki pemburu
- Kenapa Semut muda ingin keluar dari sarangnya?
 a. Bermain-main
 b. Ingin melihat dunia luar
 c. Mencari makanan
- Jika kita mempunyai teman yang kesusahan kita harus ?
 a. Menjauhinya
 b. Meninggalkannya
 c. Menolongnya
- Amanat yang disampaikan dalam cerita "Semut dan Merpati"?
 a. Saling menghormati
 b. Saling tolong-menolong
 c. Saling membenci

Dimas suari habibi
Kelas 3

Soal Postes

Sebuah film kartun berikut secara umum,



Link Youtube: [KunilTala-serigala-dan-bayangan](https://www.youtube.com/watch?v=KunilTala-serigala-dan-bayangan) Youtube

Lembar Soal Postes

Jawablah Pertanyaan di bawah ini sesuai dengan isi cerita yang telah dibaca!

- Berapa jumlah tokoh yang ada pada cerita "Srigala dan Bayangan"?
 a. 4
 b. 3
 c. 6
- Tokoh dalam cerita "Srigala dan Bayangan" Kewali
 a. Kelinci, Tupai, Srigala dan Harimau
 b. Kelinci, Tupai, Harimau dan Kancil
 c. Tupai, Harimau, Kancil dan Srigala
- Dalam cerita "Srigala dan Bayangan" dimana Kelinci dan Tupai bertemu Srigala?
 a. Di darat
 b. Di sungai
 c. Di hutan
- Dalam cerita "Srigala dan Bayangan" srigala menemu harimau di
 a. Pinggir tebing
 b. Lembah
 c. Sungai
- Dalam cerita "Srigala dan Bayangan" alasan srigala menemu harimau adalah?
 a. Karena srigala melihat bayangannya besar
 b. Karena srigala melihat bayangannya kecil
 c. Karena srigala melihat bayangannya di sungai
- Dalam cerita "Srigala dan Bayangan" bagaimana sikap harimau ketika srigala menemukannya?
 a. Harimau menasihati srigala
 b. Harimau memarahi srigala
 c. Harimau diam saja

7. Amas yang disampaikan dalam cerita "Srigala dan Bayangan" adalah!

-
- a. Tidak boleh licik
-
-
- b. Tidak boleh sembrong
-
-
- c. Tidak boleh berbuat baik
-
-
- d. Dangkal dan sifat sembrong, licik
-
-
- e. Disukai teman
-
-
- f. Mengatakan diri sendiri
-
-
- g. Tidak disukai teman
-
-
- h. Tidak disukai teman

B = 6

$$13.3 \times 6 = 79.8$$



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#)

Nomor : 3002/11.3-AU/UMSU-02/F/2024 Medan, 18 Rabi'ul Akhir 1446 H
 Lamp : --- 21 Oktober 2024 M
 Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD 106865 Bandar Pamah
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Rizki Dede Rahayu
 N P M : 1802090053
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Film Kartun terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas III SD 106865 Bandar Panah

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamu'alaikum



****Pertinggal****





**PEMERINTAHAN KABUPATEN SERDANG BEDAGAI
KOORDINATOR WILAYAH BIDANG PENDIDIKAN
KECAMATAN DOLOK MASHIHL
SD NEGERI NO. 106865 BANDAR PAMAH**

Alamat: Dusun II Bandar Pamah – Kec. Dolok Masihul Kode Pos. 20991

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

N a m a : **TIANUR SIMAMORA, S.Pd**
N I P : 19640703 198404 2 001
Pangkat/Gol : Pembina IV/a
Jabatan : Kepala SD Negeri No. 106865 Bandar Pamah
Unit Kerja : SD Negeri No. 106865 Bandar Pamah
 Kecamatan Dolok Masihul Kabupaten Serdang Bedagai

Dengan ini menerangkan bahwa nama yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian dan pengembangan di SD Negeri No. 106865 Bandar Pamah, Kec Dolok Masihul Kab Serdang Bedagai, terhitung dari 23 Oktober 2024 samapai 26 Oktober 2024 pada pembelajaran Tematik

N a m a : **RIZKI DEDE RAHAYU**
N P M : 1802090053
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara

Demikian surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Bandar Pamah, 26 Oktober 2024





FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3588 / IL3-AU//UMSU-02/ F/2023
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Rizki Dede Rahayu
N P M : 1802090053
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Media Film Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas 3 SD 106865 Bandar Pamah

Pembimbing : Dr. Irfan Dahnia, M.Pd

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **27 Oktober 2024**

Medan, 12 Rabi'ul Akhir 1445 H
27 Oktober 2023 M



Wassalam
Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

FORM K 2

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : RIZKI DEDE RAHAYU
 NPM : 1802090053
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"PENGARUH MEDIA FILM KARTUN TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA KELAS 3 SD 106865 BANDAR PAMAH"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :
 Dosen Pembimbing : IRFAN DAHNIAL S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 25 Oktober 2023

Hormat Pemohon,

RIZKI DEDE RAHAYU

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FORM K 1

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : RIZKI DEDE RAHAYU

N P M : 1802090053

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 121,0

IPK : 3,31

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Film Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas 3 SD 106865 Bandar Pamah	27/10/2023
	Penerapan Ice Breaking Dan Media Poster Terhadap Kreativitas Siswa Kelas 5 SD Negeri 106865 Bandar Pamah	
	Pengaruh Metode Pembelajaran Steam Terhadap Kreativitas Peserta Didik Di Kelas 4 SD 106865 Bandar Pamah	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 25 Oktober 2023

Hormat Pemohon,

RIZKI DEDE RAHAYU



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Rizki Dede Rahayu
NPM : 1802090053
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Film Kartun terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas III SD 106865 Bandar Pamah.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
06 Februari 2022	1. Tata tulis ikut panduan 2. Penambahan referensi pada Materi	
07 September 2022	1. Revisi rumusan masalah dan instrumen Penelitian. 2. Membuat RPP	
09 September 2022	Revisi / Perbaiki daftar pustaka	
01 November 2022	Penambahan tabel waktu penelitian	
04 Januari 2023	Perbaikan pada anak point	
04 April 2023	ACC proposal	

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, 4 April 2023

Dosen Pembimbing

Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-I bagi:

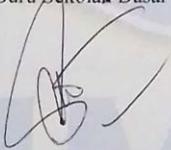
Nama : Rizki Dede Rahayu
 NPM : 1802090053
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Film Kartun terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas III SD 106865 Bandar Pamah.

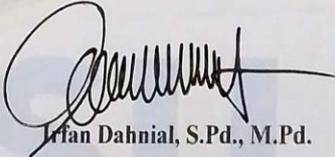
Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing


 Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.


 Irfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd.

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Rizki Dede Rahayu

NPM : 1802090053

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Tempat/Tanggal Lahir : Lubuk Pakam/10 April 2000

Alamat : Dusun III Desa Kelapa Bajohom

Email : rizkidederayahuuu123@gmail.com

Nama Ayah : Suheri

Nama Ibu : Nuraidah Sipayung, S.Pd

Pendidikan Formal

1. SD N 106194 Karang Tengah tamat tahun : 2012
2. SMP N 1 Serba Jadi tamat tahun : 2015
3. SMK AKP Galang tamat tahun : 2018