



PENGARUH FILM KARTUN TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD N 104202 BANDAR SETIA

Fransiska Yunita Litau¹ Edizal Hatmi², Halimatussakdiah³, Albert Pauli Sirait⁴, Masta Marselina Sembiring⁵

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan

Email: fransiskalitau@gmail.com, hatmi1976@unimed.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3062>

Article info:

Submitted: 12/05/25

Accepted: 18/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan film kartun terhadap kemampuan menyimak pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 104202 Bandar Setia. Metode penelitian yang digunakan adalah metode quasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen digunakan media pembelajaran berupa film kartun, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan menggunakan media konvensional berupa buku cerita. Jumlah siswa dalam penelitian ini adalah 37 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sebagai sampel karena jumlahnya relatif kecil dan memungkinkan untuk diteliti secara menyeluruh. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes berbentuk soal essay, baik pada saat *pretest* maupun *posttest*, untuk mengukur kemampuan menyimak siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Uji prasyarat data dilakukan menggunakan uji *independent sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 117,33 dan kelas kontrol sebesar 53,62. Setelah diberi perlakuan, nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 173,33, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 80,58. Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 8,28 dan t_{tabel} sebesar 2,03. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan film kartun terhadap keterampilan menyimak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN 104202 Bandar Setia.

Kata Kunci: Film Kartun, Bahasa Indonesia, Keterampilan Menyimak

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wadah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki untuk kehidupan dimasa yang akan datang. UU No.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki konsep spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia serta



keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat bangsa dan negara. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan sangatlah penting dalam kehidupan manusia dan pembelajarannya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan terutama dalam pendidikan nasional. Menurut (Dewi dan Sudina, 2020, h.2) bahasa indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam kedudukannya sebagai bahasa negara dan bahasa nasional. Dalam proses pembelajaran, mata pelajaran bahasa indonesia membantu peserta didik dalam mengembangkan berbagai aspek keterampilan berbahasa seperti menulis, membaca dan berbicara.

Keterampilan berbahasa yang penting bagi siswa saat proses belajar di sekolah salah satunya adalah keterampilan menyimak. Salah satu kemampuan berbahasa yang penting bagi siswa saat proses belajar mengajar di sekolah adalah kemampuan menyimak (Safitri, dkk, 2024, h.100). Keterampilan menyimak adalah suatu aktivitas untuk mendengarkan dengan penuh perhatian dan pemahaman. Menurut Sukma dan Saifudin (2021) menyatakan bahwa “keterampilan menyimak adalah kegiatan mendengarkan secara aktif dan kreatif untuk memperoleh isi dan menangkap informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang disampaikan secara lisan”.

Keterampilan menyimak memiliki berbagai peran dalam pembelajaran bahasa indonesia dan kehidupan sehari-hari. Menyimak berfungsi untuk membantu memahami pesan yang disampaikan secara lisan, menjadi landasan dalam pengembangan keterampilan berbahasa seperti membaca, menulis dan berbicara, serta membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, menyimak juga menambah kosakata dan membangun keterampilan komunikatif secara efektif. Menurut Sabarti fungsi menyimak menjadi dasar belajar bahasa anak, menunjang kemampuan berbahasa lainnya (membaca, berbicara dan menulis) alat komunikasi verbal lisan, dan saran mendapatkan informasi dan pengetahuan (Girsang, dkk, 2019, h. 261).

Keterampilan menyimak merupakan dasar utama bagi pengembangan keterampilan berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang kompleks dibanding keterampilan berbahasa lainnya (Ernawati dan rasna, 2020, h, 105). Oleh karena itu, meningkatkan kemampuan menyimak menjadi salah satu aspek penting yang harus diperhatikan serta diajarkan sejak dini dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan keterampilan menyimak yang baik, siswa akan lebih mudah memahami berbagai mata pelajaran dan dapat berkomunikasi secara lebih efektif karena mampu merespons dengan tepat. Sebaliknya, jika siswa memiliki keterampilan menyimak yang lemah, hal ini dapat berdampak pada penguasaan keterampilan berbahasa lainnya. Oleh sebab itu, keterampilan menyimak memiliki keterkaitan erat dengan keterampilan berbicara, membaca, dan menulis, sehingga tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran bahasa.

Mengingat keterampilan menyimak sangat penting terdapat beberapa fakta bahwa saat ini keterampilan menyimak masih sering kurang mendapat perhatian. Hal ini dilihat dari siswa menyimak yang belum optimal, kemampuan menyimak dalam mengungkapkan makna yang tepat dan benar masih tergolong rendah. Kedua, penggunaan media pembelajaran yang konvensional ketiga, kurang efektifnya pembelajaran di sekolah yang menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran (Ernawati dan risna, 2020, h.106).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 104202 Bandar Setia diperoleh informasi bahwa guru masih menggunakan media yang kurang tepat. Dengan penggunaan media yang kurang tepat, siswa akan kesulitan dalam memahami isi cerita. Selain



itu penggunaan media yang kurang tepat membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang fokus saat belajar yang pada akhirnya membuat minat belajar siswa menjadi rendah. Dampak lainnya adalah rendahnya kemampuan menyimak siswa, yang terlihat dari ketidakmampuan peserta didik menjawab pertanyaan guru terkait isi cerita yang disampaikan. Selain itu, hasil ujian tengah semester ganjil siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan.

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yang telah ditetapkan untuk mata pelajaran bahasa indonesia adalah 70. Berikut ini hasil ujian tengah semester ganjil di kelas V SDN 104202 Bandar Setia dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Data Nilai UTS Kelas V SDN 104202 Bandar Setia T.A 2024/2025

Kelas	KKTP	Jumlah Siswa	Jumlah Ketuntasan	Persentase	Keterangan
V-A	70	20	15	75%	Belum Tuntas
			5	25%	Tuntas
V-B	70	17	12	70,59%	Belum Tuntas
			5	29,41%	Tuntas

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil ulangan semester sebagai hasil belajar siswa kelas V SDN 104202 Bandar Setia masih rendah. Dimana nilai kelas V-A pada ulangan tengah semester hanya 5 siswa yang memenuhi nilai KKTP (25%) dan 15 (75%) tidak memenuhi nilai KKTP. Sedangkan kelas V-C hanya 5 siswa yang memenuhi nilai KKTP (29,41%) dan siswa yang belum tuntas 12(70,59%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak siswa perlu ditingkatkan.

Penggunaan media yang kurang tepat membuat minat belajar siswa rendah dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dapat berperan besar dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa (Risfi & Darmawan, 2024. h.84). Tentunya hal ini tidak sejalan dengan perkembangan teknologi digital dimana anak-anak dihadapkan pada sesuatu dalam bentuk digital baik itu dilingkungan rumah ataupun disekolah. Integrasi teknologi aplikasi interaktif ke dalam kehidupan anak-anak di rumah dan sekolah (Anggraini dan Manik, 2023, h.173). Di era digital saat ini, teknologi semakin canggih dan banyak dimanfaatkan karena teknologi sangat membantu terutama dalam dunia pendidikan. Teknologi banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan sebagai sarana dan prasarana interaksi antara pendidik dan peserta didik (Anggraini dan Manik, 2023, h. 173).

Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran yang digunakan sudah seharusnya menjadi lebih bervariasi. Media yang dapat digunakan berupa aplikasi, audio-visual berupa film ataupun animasi. Dengan permasalahan yang ada di atas, maka perlu adanya solusi untuk mengatasi persoalan tersebut. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran adalah alat, sumber atau bahan yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk mendukung dan mempermudah kegiatan belajar. Alat bantu berupa media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media mampu membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi konkret. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media film kartun. Anak-anak pada umumnya sudah akrab dengan film kartun karena sering



menontonnya sebagai hiburan sehari-hari yang ditayangkan di TV atau perangkat digital seperti ponsel

Film kartun adalah sebuah sinema yang menampilkan gambar bergerak dengan karakter yang menarik, alur cerita sederhana dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami serta bertujuan untuk menghibur. Film kartun dapat menarik perhatian siswa karena terdapat kombinasi antara gambar dan suara yang dapat membantu siswa memahami makna dan percakapan yang diucapkan. Alur cerita yang menarik juga dapat memotivasi siswa untuk lebih fokus dan aktif mendengarkan sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Film kartun memiliki keunggulan tersendiri karena berisikan visual yang menarik dan cerita yang menghibur sehingga dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang lebih menyeluruh dengan lebih baik. Dengan penggunaan animasi, pembelajaran dapat disajikan secara interaktif dan menarik, sehingga membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran mereka (Melati dkk, 2023, h.733).

Penelitian ini mendeskripsikan pengaruh penggunaan media film kartun dalam pembelajaran menyimak. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Film Kartun Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 104202 Bandar Setia T.A 2024/2025”.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen dengan design *posttest only control design*. Quasi eksperimen adalah penelitian yang mempunyai kelas kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2018, h.114). Jenis desain penelitian ini adalah nonequivalent control group design. Menurut (Sugiyono, 2018, h.116) nonequivalent control group design adalah kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara random. Kelompok eksperimen akan diberikan test berupa *pretest* dan *posttest*. Tujuan diberikannya tes adalah untuk melihat pemahaman peserta didik. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel Sugiyono (2018, h. 124). Dalam penelitian ini, sampel terdiri dari dua kelompok terdiri dari kelas eksperimen dengan 17 siswa dan kelas kontrol dengan 20 siswa

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Hasil Penelitian *Pretest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Penelitian ini diawali dengan pelaksanaan *pretest*, yaitu tes yang diberikan sebelum proses pembelajaran dimulai. Tujuan dari *pretest* ini adalah untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Penelitian melibatkan dua kelompok, yakni kelompok yang diberi perlakuan (kelas eksperimen) dan kelompok yang tidak diberi perlakuan (kelas kontrol). Kelas kontrol merupakan kelompok yang mengikuti pembelajaran tanpa media khusus, sedangkan kelas eksperimen mendapatkan perlakuan menggunakan media film kartun. *Pretest* diberikan kepada kedua kelompok sebelum pelaksanaan perlakuan yang berbeda. Hasil kemampuan menyimak siswa berdasarkan analisis deskriptif data *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 3.1 dan 3.2 berikut ini.

**Tabel 3.1 Daftar Nilai Pretest Kelas eksperimen**

NO	Nama Siswa	<i>Pretest</i>
1	C1	52
2	C2	55
3	C3	56
4	C4	57
5	C5	58
6	C6	58
7	C7	59
8	C8	60
9	C9	60
10	C10	61
11	C11	62
12	C12	62
13	C13	63
14	C14	64
15	C15	65
16	C16	66
17	C17	67
18	C18	68
19	C19	69
20	C20	70
	Jumlah	1232
	Mean	117,3333333
	Standar deviasi	4,92469609
	Varians	24,25263158
	Max	70
	Min	52
	N	20
	Kelas	5,293398986
	Range	18
	Panjang	3,400461603
	Modus	58

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dari pemberian 5 butir soal essay kepada 20 siswa, nilai *pretest* tertinggi yang diperoleh adalah 70, sedangkan nilai terendah adalah 52. Nilai rata-rata yang dicapai siswa adalah 117,33 dengan standar deviasi sebesar 4,92. Selain itu, nilai yang paling sering muncul (modus) adalah 58. Untuk melihat distribusi nilai secara lebih rinci, dapat merujuk pada tabel frekuensi berikut

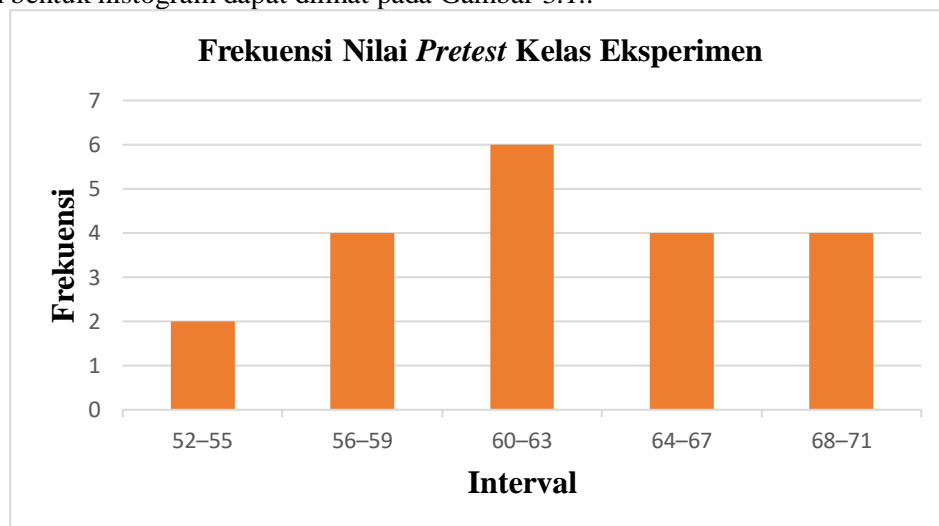
Tabel 3.2 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen

No	Kelas Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
----	-------------	---------------	----------------



1	52–55	2	10.00%
2	56–59	4	20.00%
3	60–63	6	30.00%
4	64–67	4	20.00%
5	68–71	4	20.00%
	Total	20	100.00%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi nilai *pretest* di kelas eksperimen, diketahui bahwa interval nilai dengan jumlah responden terbanyak adalah 60–63, dengan total sebanyak 6 siswa. Data tersebut dalam bentuk histogram dapat dilihat pada Gambar 3.1..



Gambar 3.1 Diagram Hasil *Pretest* Kelas Ekperimen

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dan grafik yang disajikan, diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai pada interval 52–55 sebanyak 2 orang, interval 56–59 sebanyak 4 orang, interval 60–63 sebanyak 6 orang, interval 64–67 sebanyak 4 orang, dan interval 68–71 sebanyak 4 orang. Adapun hasil penelitian pada kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa berada pada 53,82.

Tabel 3.3 Tabel Pretest Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Pretest
1	A1	44
2	A2	48
3	A3	50
4	A4	55



5	A5	60
6	A6	62
7	A7	59
8	A8	53
9	A9	57
10	A10	51
11	A11	49
12	A12	45
13	A13	61
14	A14	63
15	A15	58
16	A16	46
17	A17	54
	Jumlah Nilai	915
	Mean	53,82352941
	Standar Deviasi	6,187035782
	Varians	38,27941176
	Max	63
	Min	44

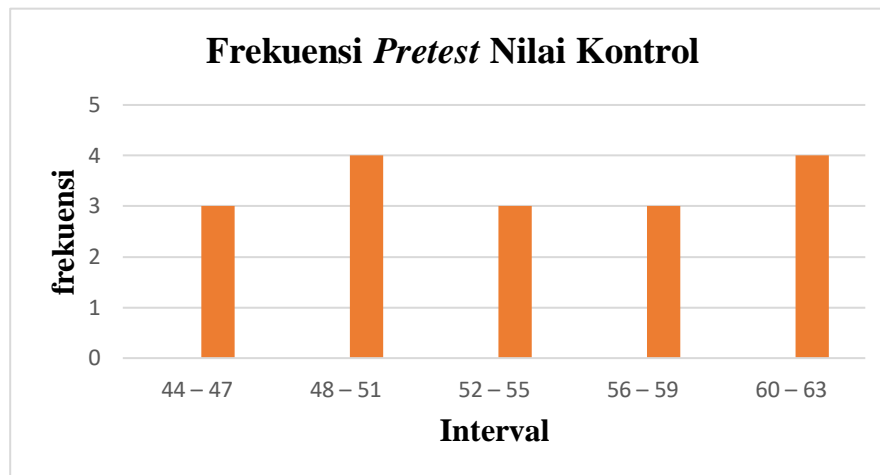
Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dari pemberian 5 soal essay kepada 20 siswa, nilai *pretest* tertinggi yang diperoleh adalah 63, sedangkan nilai terendah adalah 44. Rata-rata nilai yang dicapai siswa adalah 53,8 dengan standar deviasi sebesar 6,19. Pada data ini tidak ditemukan modus karena tidak ada nilai yang muncul lebih dari satu kali. Adapun nilai varians yang diperoleh adalah 38,28. Untuk informasi yang lebih rinci, dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi di bawah ini

Tabel 3.4 Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol

No	Kelas	Frekuensi (F)	Persentase (%)
1.	44 – 47	3	17.65%
2.	48 – 51	4	23.53%
3.	52 – 55	3	17.65%
4.	56 – 59	3	17.65%
5.	60 – 63	4	23.53%
	Total	17	100%



Berdasarkan tabel distribusi frekuensi nilai *pretest* siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat bahwa frekuensi responden paling banyak terdapat pada interval dengan rentang nilai 48-51 yaitu sebanyak 4 responden dan 60-63 sebanyak 4 responden. Apabila disajikan dalam bentuk histogram dapat dilihat dalam gambar 3.2 dibawah ini



Gambar 3.2 Diagram Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram di atas, terlihat bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai *Pretest* pada rentang 44–47 sebanyak 3 orang, pada rentang 48–51 sebanyak 4 orang, kemudian pada rentang 52–55 terdapat 3 orang siswa, rentang 56–59 sebanyak 3 orang, dan pada rentang nilai 60–63 sebanyak 4 orang siswa.

Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh dari kedua kelas tersebut, diperoleh hasil nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 173,3333, sedangkan pada kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan diperoleh rata-rata sebesar 117,33. Adapun perolehan rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 3.5 dibawah ini

Tabel 3.5 *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Posttest
1	C1	83
2	C2	85
3	C3	90
4	C4	93
5	C5	88
6	C6	91
7	C7	95
8	C8	96
9	C9	89
10	C10	94
11	C11	87
12	C12	90



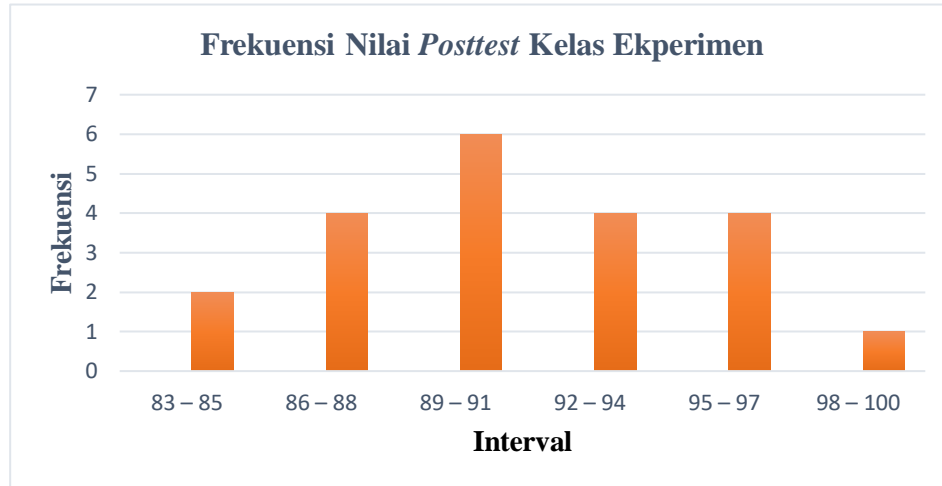
13	C13	92
14	C14	96
15	C15	86
16	C16	95
17	C17	98
18	C18	91
19	C19	93
20	C20	88
	Jumlah	1820
	Mean	173,3333333
	Standar Deviasi	4,065257162
	Varians	16,52631579
	Max	98
	Min	83
	modus	90

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa dari pembagian 5 soal essay kepada 20 siswa diperoleh nilai tertinggi sebesar 98 dan yang terendah adalah 83. Dimana rata-rata yang diperoleh adalah 173,33 dengan standar deviasi 4,0652571 dan varians sebesar 16,5263. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel frekuensi dibawah ini

Tabel 3.6 Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Kelas	Frekuensi	Persentase
1	83 – 85	2	10.00%
2	86 – 88	4	20.00%
3	89 – 91	6	30.00%
4	92 – 94	4	20.00%
5	95 – 97	4	20.00%
6	98 – 100	1	5.00%
	Total	20	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi *posttest* nilai siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat bahwa frekuensi responden paling banyak terdapat pada interval dengan rentang nilai 89-91 yaitu sebanyak 6 responden Apabila disajikan dalam bentuk histogram dapat dilihat dalam gambar 4.2 dibawah ini

**Gambar 3.3 Diagram Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen**

Berdasarkan digram diatas dapat dilihat bahwa siswa yang memperoleh rentang nilai 83-85 sebanyak 2 orang, rentang nilai 86-88 sebanyak 4 orang, rentang nilai 89-91 sebanyak 6 orang, rentang nilai 92-94 sebanyak 4 orang dan rentang nilai 95-97 sebanyak 4 orang dan rentang nilai 98-100 sebanyak 1 orang. Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh dari kelas kontrol, diperoleh hasil nilai rata-rata 80,58824. Hasil *posttest* pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 3.7

Tabel 3.7 Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Posttest
1	A1	77
2	A2	78
3	A3	80
4	A4	83
5	A5	84
6	A6	85
7	A7	81
8	A8	79
9	A9	82
10	A10	78
11	A11	77
12	A12	75
13	A13	84
14	A14	85
15	A15	86
16	A16	76
17	A17	80



	Jumlah Nilai	1370
	Mean	80,58824
	Standar Deviasi	3,483153
	Varians	12,13235
	Max	86
	Min	75
	Modus	77

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa dari pembagian 5 soal essay kepada 17 siswa diperoleh nilai tertinggi sebesar 86 dan yang terendah adalah 75. Dimana rata-rata yang diperoleh adalah 80,58824 dengan standar deviasi 3,4831 dan variansnya adalah 12,13235. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini

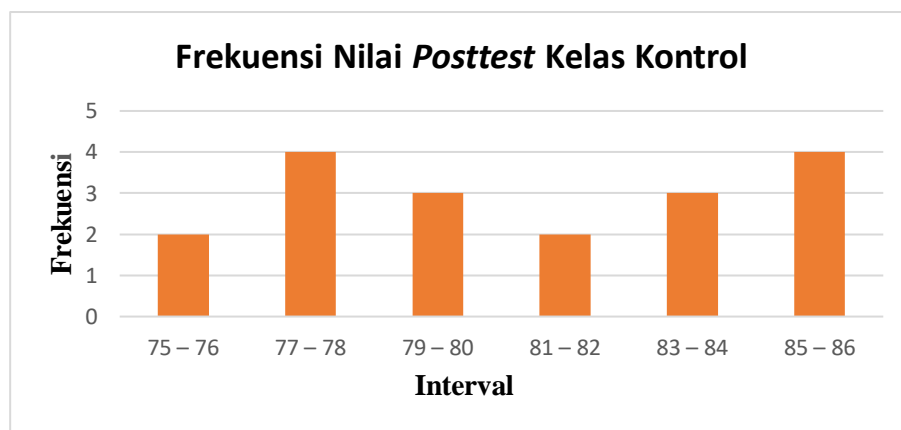
Tabel 3.8 Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Kontrol

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	75 – 76	2	10.00%
2.	77 – 78	4	20.00%
3.	79 – 80	3	15.00%



4.	81 – 82	2	10.00%
5.	83 – 84	3	15.00%
6.	85 – 86	4	20.00%
	Total	20	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi *posttest* nilai siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat bahwa frekuensi responden paling banyak terdapat pada interval dengan rentang nilai 77-78 dan 85-86 yaitu sebanyak 4 responden Apabila disajikan dalam bentuk diagram dapat dilihat dalam gambar 4.2 dibawah ini



Gambar 3.4 Diagram Hasil Posttest Kelas Kontrol

Berdasarkan digram diatas dapat dilihat bahwa siswa yang memperoleh rentang nilai 75-76 sebanyak 2 orang, rentang nilai 77-78 sebanyak 4 orang, rentang nilai 79-80 sebanyak 3 orang, rentang nilai 81-82 sebanyak 2 orang, rentang nilai 83-84 sebanyak 3 orang dan rentang nilai 85-86 sebanyak 4 orang.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 104202 Bandar Setia dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film kartun terhadap keterampilan menyimak peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi unsur intrinsik cerita fiksi. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas V-B sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan media film kartun, dan kelas V-C sebagai kelas kontrol yang menggunakan media konvensional berupa buku cerita.

Sebelum pembelajaran dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi instrumen berupa soal essay sebanyak lima butir yang telah divalidasi oleh dosen ahli. Tujuan validasi ini adalah untuk memastikan kelayakan soal dalam mengukur keterampilan menyimak peserta didik. Selanjutnya, pretest dilakukan pada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menyimak sebelum diberi perlakuan.

Pada kelas eksperimen yaitu kelas V-B menggunakan film kartun sebagai media selama proses pembelajaran. Film kartun ditayangkan selama 10 menit dan siswa diminta untuk menyimak film tersebut. Setelah peserta didik menonton film kartun, mereka diminta untuk menceritakan kembali apa



yang telah disimak dari cerita yang ditayangkan. Peserta didik mampu menceritakan kembali apa yang telah ia simak.

Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 117,33, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol hanya 53,82. Setelah pelaksanaan pembelajaran, kedua kelas diberikan *posttest*. Hasil menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media film kartun mengalami peningkatan signifikan dengan nilai rata-rata *posttest* sebesar 173,33, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 80,58. Perbedaan hasil ini secara jelas menunjukkan bahwa penggunaan media film kartun dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa.

Media film kartun bekerja secara efektif karena bersifat audio-visual, yang menyampaikan cerita melalui gambar bergerak dan suara. Penyajian visual mempermudah siswa dalam mengenali tokoh dan karakteristiknya, mengidentifikasi latar cerita, serta mengikuti alur cerita dengan lebih jelas. Selain itu, pesan-pesan moral yang disampaikan melalui cerita film kartun yang ditayangkan lebih mudah ditangkap siswa karena dikemas secara menarik, sesuai dengan tingkat perkembangan dan daya tangkap oleh peserta didik. Keterlibatan emosional siswa dalam menyimak cerita juga lebih tinggi karena sifat film kartun yang komunikatif, ekspresif, dan menghibur.

Dalam materi unsur intrinsik cerita fiksi, yang mencakup tokoh, latar, alur, tema, dan amanat, film kartun mempermudah pemahaman siswa terhadap masing-masing unsur tersebut. Visualisasi tokoh dan karakter membuat siswa cepat mengenali peran dan sifat tokoh, latar tempat dan waktu dapat diamati dengan jelas melalui gambar, dan alur cerita disampaikan secara runtut dan mudah diikuti. Selain itu, tema dan amanat dari cerita lebih mudah dipahami karena disampaikan melalui adegan-adegan yang konkret dan dekat dengan kehidupan siswa.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Siswa terlihat tenang dan semangat dalam pembelajaran. Perhatian peserta didik lebih terfokus, dan siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran. Pada saat guru memberikan pertanyaan atau meminta siswa menjawab dan bertanya siswa terkait cerita film kartun yang ditayangkan, siswa aktif dalam melakukan kegiatan tersebut. Artinya pembelajaran berlangsung terjadi dua arah atau terjadi interaksi timbal balik antara guru dan siswa. Selain itu, siswa tidak hanya sekadar menyimak, tetapi juga menganalisis isi cerita, menjawab pertanyaan yang diberikan, serta menyampaikan kembali cerita yang telah mereka pahami. Beberapa siswa mencatat isi cerita saat menyimak, menunjukkan adanya upaya mandiri untuk memahami dan mengingat informasi yang diterima.

Pada kelas kontrol yaitu kelas V-C menggunakan buku cerita sebagai media pembelajaran. Peserta didik membaca teks cerita selama 20 menit. Setelah Peserta didik membaca, peserta didik diberikan kesempatan untuk menceritakan kembali apa yang telah dibaca. Dalam hal ini peserta didik kesulitan dalam menceritakan kembali apa yang telah disimak melalui cerita tersebut. Pada saat menceritakan kembali isi cerita tersebut, siswa menceritakan dengan alur yang tidak tepat, kurang tepat dalam menyebutkan nama tokoh, latar tempat dan waktu yang tidak sesuai dengan ceritanya. Bahkan ada yang merasa tidak yakin dengan apa yang telah disampaikan, karena siswa terkadang bertanya dengan kawan sebangkunya dan juga kepada pengajar pada saat siswa diminta untuk menceritakan kembali isi cerita.

Selain itu, keaktifan siswa kurang dalam menjawab pertanyaan pengajar. Terdapat beberapa siswa tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pengajar. Fokus siswa pecah atau terbagi dua selama proses pembelajaran. Terdapat siswa yang membaca sambil bercerita dan berdiskusi dengan kawan sebangkunya. Hal ini menyebabkan siswa selama proses pembelajaran kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil *pretest* yang diperoleh dari nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen 117,33 sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol 53,823. Setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media film kartun dan kelas kontrol menggunakan media konvensional berupa teks cerita maka kedua sampel diberikan *posttest*. Hasil rata-rata *posttest* pada



kelas eksperimen sebesar 173,33 dan rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 80,58. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan hasil, bahwa penggunaan film kartun dapat membantu pemahaman siswa dalam memahami suatu cerita daripada dengan penggunaan teks cerita.

Teknik pengujian hipotesis menggunakan uji-t. Akan tetapi sebelum dilakukan uji hipotesis hal yang pertama dilakukan adalah uji prasyarat dengan menggunakan uji normalitas yang bertujuan untuk mengetahui data dari kedua sampel berdistribusi normal atau tidak. Langkah kedua adalah uji homogenitas yang bertujuan untuk melihat kesamaan varians atau homogenitas kedua sampel. Perhitungan uji normalitas diperoleh dari uji shapiro wilk dengan bantuan SPSS 26, dengan ketentuan sebaran data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai sig. > 0,05 (5%) maka H_0 diterima. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada pretest kelas eksperimen yaitu 0,964 dan normalitas nilai posttest pada kelas eksperimen yaitu 0,944. Untuk uji normalitas pada *pretest* kelas kontrol diperoleh 0,449 dan *posttest* kelas kontrol diperoleh 0,405. Artinya nilai signifikan > 0,05, hal ini membuktikan data hasil kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

Untuk perhitungan uji homogenitas pada sampel kelas kontrol dan eksperimen diperoleh hasil *pretest* uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar $F_{hitung}=1,5783$ dan $F_{tabel}=2,2879$ dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh sebesar $F_{hitung}=1,139$ dan $F_{tabel}=2,2879$ sehingga dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang berarti data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen mempunyai sampel yang homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas langkah selanjutnya adalah uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *independent t-test* dengan taraf signifikan 0,05. Pada uji hipotesis ini diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,28 > 2,03$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan film kartun terhadap kemampuan menyimak pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh bahwa penggunaan film kartun pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menyimak. Hal ini dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, aktif, dan fokus pada saat pembelajaran menggunakan media film kartun. Hal ini menunjukkan bahwa film kartun memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menyimak pada pembelajaran bahasa Indonesia meningkatkan keterampilan menyimak pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD N 104202 Bandar Setia

4. SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengolahan data yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan film kartun memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa, khususnya dalam memahami unsur intrinsik cerita fiksi. Film kartun sebagai media audio-visual mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih fokus dan aktif dalam kegiatan menyimak. Visualisasi tokoh, latar, dan alur cerita yang ditampilkan dalam film kartun memudahkan siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerita seperti tokoh dan penokohan, latar, alur, tema, serta amanat. Dengan demikian, film kartun bukan hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan menyimak siswa secara menyeluruh. Selain itu bisa dilihat dari hasil uji hipotesis penelitian dengan uji t dengan ketentuan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka dengan ini diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,28 > 2,03$ yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga



dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh film kartun terhadap keterampilan menyimak pada pembelajaran bahasa indonesia siswa kelas V SD N 104202 Bandar Setia

5. DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, dkk. 2023. Dampak Menonton Serial Film Kartun Kesukaan Terhadap Prilaku Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, E 12 (1), 2023, 72-80
- Alisnaini, A. F., Syahira, F., Ariyani, V., Syahrial, S., & Noviyanti, S. (2022). Penerapan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Berbasis Teks Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 387-393.
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 8–18.
- Asdam, Muhammad, (2019). *Pembelajarann Keterampilan Berbahasa*. Makassar:Lipa
- Asdar. 2018. *Motode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Azkiya Publishing
- Astutiningsih, E. E. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Fabel Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 2(3), 371-383
- Ernawati, N. L. S., & Rasna, I. W. (2020). Menumbuhkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 103-112.
- Evya, E., Asdar, A., & Bakri, M. (2024). Keefektifan Model Pembelajaran Savi Berbantuan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas IV SDN Pagandongan. *Bosowa Journal of Education*, 5(1), 55-59.
- Fani, R. S., & Cunandar, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Di Kelas II SD Negeri 1 Ciporang. *Cendekiawan*, 6(2), 166-173.
- Fitriani, L., & Nurjamaludin, M. (2020). Efektivitas Model Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Cerita Fiksi: Efektivitas Model Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Cerita Fiksi. *Bale Aksara*, 1(1), 31-42.
- Girsang, M. L., Ridlo, M. R., & Utari, A. (2019). Penggunaan metode bercerita untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini kelompok B di TK Mawar Indah Kecamatan Medan Petisah. *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Humaniora*, 2(2), 258-269.
- Gusnetti, K. C., & Amanda.(2022). *Bahan Ajar Keterampilan Menyimak*. padang: LPPM Universitas Bung Hatta
- Habibah, A., & Syihabuddin, S. (2020). Evaluasi Ketrampilan Menyimak Dengan Memanfaatkan Permainan Berbisik Berantai Dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Evaluasi Ketrampilan Menyimak Dengan Memanfaatkan Permainan Berbisik Berantai Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ittihad: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*, 12(2), 97-106.



- Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.(2017). *Buku Siswa Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Muttoharoh, L., Tiana, H., & Muhtarom, M. (2022). Pengaruh Film Kartun Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia Dini di RA Al-Islami Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 9498-9509.
- Ngura, A. V., Pali, A., & Kala, G. S. M. (2024). Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Peserta Didik Kelas Iv Sdi Danga Kecamatan Aesesa Kabupaten Nagekeo. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 4(3), 209-222.
- Nugroho, S. H., & Ruliana, P. (2021). Kartun sebagai media komunikasi visual materi ajar di dunia pendidikan. *CARAKA: Indonesia Journal of Communication*, 2(2), 57-64.
- Nurdiyantoro, Burhan. (2017). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Patonah, D., Wijaya, W. M., & Rosalin, E. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Gambar Kartun Pada Pembelajaran Untuk Meningkatkan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 19(1), 37-45
- Popiyanti, Z., & Lian, B. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Kartun Terhadap Kemampuan Menyimak Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tanjung Kerang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6160-6171.
- Rahma, A., Aprilia, P. D., Nuari, P. A., Rahmadian, R., Fatmawati, R. F., & Lestari, S. A. (2022). Aspek kemampuan menyimak anak usia dini. *Jurnal Paud Emas*, 1(2), 18-27
- Rahman, A., Naldi, W., Arifin, A., & Mujahid, F. (2021). Analisis UU Sistem Pendidikan Nasional Np 20 Tahun 2003 dan Implikasinya terhadap Pelaksanaan Pendidikan di Indonesia. *Analisis Uu Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Dan Implikasinya Terhadap Pelaksanaan Pendidikan Di Indonesia*, 4(1), 98-107.
- Rukayah, R., Amin, M., & Safitri, A. H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Film Kartun Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Fiksi Siswa. *Global Journal Education And Learning (Gjel)*, 1(2), 99-105.
- Sabila, L., Marhayani, D. A., & Kariadi, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Film Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 5831-5841.
- Salam, R., Djaga, S., Sahabuddin, E., & Pasila, Y. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Film Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd Inpres Mariso I Kota Makassar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 12(2), 290-298
- Sara, S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Memahami Isi Cerita Fiksi Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Dan Media Visual Kelas IV SD Negeri 8 Kutablang. *Jupendas (Jurnal Pendidikan Dasar)*, 10 (1), 30-36.
- Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Pendidikan(Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Sukma, Hanifa & Saifudin, (2021). *Keterampilan Menyimak Dan Berbicara: Teori Dan Praktek*. Yoyakarta:K-Media