

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL COOPERATIVE LEARNING BERBANTU
MEDIA FILM KARTUN TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA
SEKOLAH DASAR**

¹Sekarningsih, ²Awan Setiawan, ³Gilang Mas Ramadhan

^{1,2,3} STKIP Bina Mutiara Sukabumi

Sekarningsih590@gmail.com

Abstract

This research aims to determine the effect of using a cooperative learning model assisted by cartoon film media on the listening skills of elementary school students. This research method uses a quantitative method with a pre-experimental research type, using a one group pretest-posttest design. The research population and sample is class V, 27 students. The results of the research show that there is an influence of the cooperative learning model assisted by cartoon film media on the listening skills of elementary school students. The results of learning research using conventional methods obtained a pretest score with an average (mean) of 58.25 and a posttest score obtained with an average (mean) of 76.18. Based on the normality test results on the pre test value with sig. = 0.456 and the post test value with sig. = 0.287 is greater than 0.05, so the data is normally distributed. Based on the homogeneity test with a sig value. $0.823 > 0.05$ then the data is declared homogeneous. Based on the results of the t-test calculation where the value of $t_{\text{(calculate)}} < t_{\text{(table)}}$, namely $t_{\text{(calculate)}} = -9.659$ and the value of $t_{\text{(table)}} = 1.706$, it is known that the value of Sig. (-2 tailed) = 0.000. Due to the value of Sig. (2-Tailed) = $0.000 < 0.05$, so it can be stated that H_0 is rejected and H_1 is accepted. So it can be concluded that by using the cooperative learning model assisted by cartoon film media, elementary school students' listening skills have a positive influence.

Keywords : Cooperative learning model, cartoon film media, listening skills

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model cooperative learning berbantu media film kartun terhadap keterampilan menyimak siswa Sekolah Dasar. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen, dengan menggunakan rancangan desain one group pretest-posttest design. Populasi dan Sampel penelitian yaitu kelas V sebanyak 27 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh model cooperative learning berbantu media film kartun terhadap keterampilan menyimak siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional diperoleh nilai pretest dengan rata-rata (mean) adalah 58,25 dan diperoleh nilai posttest dengan rata-rata (mean) adalah 76,18. Berdasarkan hasil uji normalitas pada nilai pre test dengan sig. = 0,456 dan nilai post test dengan sig. = 0,287 lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Berdasarkan uji homogenitas dengan nilai sig. $0,823 > 0,05$ maka data dinyatakan homogen. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t

dimana nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} = -9.659$ dan nilai $t_{tabel} = 1.706$ diketahui nilai Sig.(-2 tailed) = 0.000 Dikarenakan nilai Sig. (2-Tailed) = 0,000 < 0,05, maka dengan demikian dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan Model cooperative learning berbantu media film kartun, keterampilan menyimak Siswa Sekolah Dasar terdapat pengaruh positif.

Kata Kunci : Model Cooperative learning, Media film kartun, Keterampilan menyimak

PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pembelajaran merupakan tugas dan tanggung jawab utama seorang guru yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman kepada siswa dalam rangka mencapai tujuan dan fungsi pendidikan. Secara etimologi, pendidikan dapat dirumuskan sebagai tuntunan pertumbuhan manusia sejak lahir hingga tercapai kedewasaan jasmani dan rohani dalam interaksi dengan alam dan lingkungan masyarakat melalui tiga aspek yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor.

Pendidikan dasar merupakan pembentukan awal atau tahap dasar dalam upaya meningkatkan mutu sumber daya manusia (SDM) sebagai generasi penerus bangsa. Proses pembelajaran di kelas menjadi tumpuan diperolehnya lulusan yang tidak hanya mampu menguasai pengetahuan, namun juga diharapkan memiliki sikap dan keterampilan yang memadai salah satunya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia adalah salah satu dari sekian banyak mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia secara umum adalah mengembangkan keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa, baik untuk kemampuan menyimak, berbicara, mendengarkan, maupun menulis. Keterampilan berbahasa menjadi kompetensi penting bagi peserta didik dalam kehidupan salah satunya adalah keterampilan menyimak.

Menurut Slamet (2014) menyimak berperan sebagai landasan belajar bahasa, penunjang keterampilan berbicara, membaca, menulis dan memperlancar komunikasi lisan serta menambah informasi. Keterampilan menyimak seseorang turut menentukan keberhasilan keterampilan yang lain. Terampil menyimak berarti memahami suatu pesan yang disengaja yang disampaikan secara lisan.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian di lapangan yang dilakukan peneliti pada saat melaksanakan proses kegiatan pembelajaran di SD Negeri Bojongkoneng, Kecamatan Bantargadung, Kabupaten Sukabum. Diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada

kerampilan menyimak cerita belum berjalan secara optimal yang dilakukan guru di kelas V pada saat mengajar dengan pembelajaran yang masih dominan mendengarkan penjelasan guru di kelas, mencatat atau meringkas pembelajaran yang hanya menggunakan buku guru dan buku siswa.

Hal ini dapat dilihat dari setiap pembelajaran, guru masih 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 pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita secara langsung. Selain itu, belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Hal lainnya adalah materi-materi dan tugas yang diberikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung kurang menarik karena masih terpaku pada buku pegangan.

Salah satu usaha agar proses pembelajaran berjalan secara efektif adalah penggunaan model dan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Karena fungsi model dan media pembelajaran dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keberhasilan dalam menerima informasi. Model dan Media pembelajaran juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik pada proses belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran yang efektif adalah model cooperative learning dengan alat bantu media pembelajaran yang efektif adalah media pembelajaran film kartun.

Model pembelajaran cooperative learning merupakan salah satu model pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran dan memiliki karakteristik tersendiri serta berbeda dengan model pembelajaran lain. Melalui model pembelajaran cooperative learning peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan sesama peserta didik melalui tindakan diskusi. Model pembelajaran cooperative learning memiliki langkah-langkah pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran tersebut adalah: 1) menyampaikan tujuan dan motivasi siswa, 2) menyajikan/menyampaikan informasi, 3) mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar, 4) membimbing kelompok bekerja dan belajar, 5) evaluasi, 6) memberikan penghargaan (Trianto, 2018:66-67).

Penelitian yang dilakukan oleh Smith (2018) dalam jurnal "The Impact of Cooperative Learning on Student Achievement" menunjukkan bahwa penggunaan model

cooperative learning dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan model ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Tidak hanya menggunakan model guru juga disarankan untuk menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu sarana dan prasarana untuk menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran serta menunjang pendidikan dan pelatihan tentunya perlu mendapat perhatian sendiri. Keberadaan media tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Sedangkan manfaat media dalam kegiatan pembelajaran terutama untuk tingkatan SD/MI sangat penting. Sebab pada masa ini siswa masih berfikir konkret belum mampu berfikir abstrak. Kurang mampunya guru menjelaskan sesuatu bahan ajar dapat diwakili dengan adanya peranan media. Nilai praktis media terlihat dari manfaat bagi siswa dan guru dalam proses belajar mengajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media film kartun.

Penelitian yang dilakukan oleh Johnson (2017) dalam jurnal "The Effectiveness of Using Cartoon Videos in Teaching English Vocabulary" menunjukkan bahwa penggunaan media film kartun dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak dan sulit dipahami. Film kartun mampu menggambarkan situasi atau cerita dengan visual yang menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Secara umum film sangat baik dalam menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, film kartun diharapkan dapat membangkitkan minat dan konsentrasi siswa dalam menyimak cerita. Pemilihan media film kartun juga harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik diperbolehkan bahan kartun yang menarik minat siswa dan disesuaikan dengan keterampilan bahasa serta kecerdasan siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai efektivitas penggunaan model cooperative learning berbantu media pembelajaran film kartun terhadap keterampilan menyimak dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Model Cooperative Learning Berbantu Media Film Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar".

LANDASAN TEORI

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Jadi, dapat disimpulkan keterampilan adalah keterampilan anak dalam melakukan berbagai aktivitas dalam usahanya untuk menyelesaikan tugas. Beberapa Komponen-Komponen Keterampilan Berbahasa Menurut Tarigan (2018: 1) adalah: 1) Keterampilan Menyimak (Listening skills). 2) Keterampilan Berbicara (Speaking Skills). 3) Keterampilan Membaca (Reading Skills). 4) Keterampilan Menulis (Writing Skills)

Menurut Slamet (2014) menyimak berperan sebagai landasan belajar bahasa, penunjang keterampilan berbicara, membaca, menulis dan memperlancar komunikasi lisan serta menambah informasi. Keterampilan 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. Menurut Tarigan (2018:1), Mendengar diartikan sebagai menangkap bunyi (suara) dengan telinga, mendengarkan berarti mendengarkan sesuatu dengan sungguh-sungguh. Sedangkan menyimak berarti mendengarkan (memperhatikan) baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang. Menyimak memiliki kesulitan lebih tinggi dari pada mendengarkan, sehingga dalam menyimak diperlukan konsentrasi agar penyimak mampu menerima apa yang didengar dengan baik. Sedangkan menurut Keltner menyimpulkan bahwa menyimak merupakan sebuah proses pengalihan rangsangan secara konstan.

Indikator keberhasilan dalam keterampilan menyimak cerita ini meliputi: 1) Keterampilan dalam memahami ide pokok. 2) Keterampilan dalam memahami maksud tersirat dan tersurat. 3) Keterampilan dalam menceritakan kembali. 4) Keterampilan dalam menjawab pertanyaan.

Tujuan menyimak menurut Tarigan (2018:60-61) : (1) menyimak untuk belajar, (2) menyimak untuk menikmati, (3) menyimak untuk mengevaluasi, (4) menyimak untuk mengapresiasi, (5) menyimak untuk mengomunikasikan ide-ide, (6) menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi, (7) menyimak untuk memecahkan masalah, (8) menyimak untuk meyakinkan dirinya.

Pendapat yang dikemukakan oleh rahayu (2015:2), Bahasa Indonesia berarti media komunikasi yang utama yang digunakan masyarakat Indonesia. Jadi nama lain dari Bahasa Indonesia yaitu bahasa ibu. Bahasa Indonesia berarti bahasa persatuan dan kesatuan di

negara indonesia. Bahasa Indonesia mempunyai karakter khusus karena berawal dari tradisi etnik local yang dimodifikasi dan di adopsi menjadi bahasa persatuan yang berfungsi sebagai perekat keberagaman etnik. Bahasa Indonesia berfungsi bersifat fleksibel dan terdapat beberapa dialek. Seperti bahasa daerah Jawa, Betawi, Sulawesi Selatan, Papua dan lain-lain. Tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu untuk dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi peserta didik dalam menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Istarani (2017:1) mendefinisikan model pembelajaran adalah “seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar”. Adapun Soekamto, dkk (dalam Trianto 2018:22) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah “kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan fungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar.”

Menurut Eggen and Kauchak (dalam Trianto 2018:58) Model pembelajaran cooperative learning merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut Ivan Sibero (2019:7), “Film kartun adalah bentuk dari gambar animasi 2 Dimensi atau 3 Dimensi (2D) (3D). Kata Animasi diartikan untuk memberikan hidup sebuah objek dengan cara menggerakkan objek gambar dengan waktu tertentu. Sedangkan menurut Candra, Animasi adalah sebuah rangkaian gambar atau obyek yang bergerak dan seolah-olah hidup. Animasi tidak hanya digunakan untuk hiburan saja, animasi dapat juga digunakan untuk media-media pendidikan, informasi, dan media pengetahuan lainnya”.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Menurut Sinambela (2020) penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menggunakan angka-angka dalam memproses data untuk menghasilkan informasi yang terstruktur. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian Pre-experimental Design. dengan jenis one group pre test-post

test design. Menurut sugiyono, (2015: hlm 10) metode “One Group Pretest-posttest Design merupakan desain penelitian dengan adanya pretest sebelum diberikan perlakuan (treatmen), dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan (treatment)”. Desain ini melakukan dua kali pengukuran terhadap keterampilan siswa dengan Penggunaan Model Cooperative Learning berbantu Media Film Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Murid Kelas V SD Negeri Bojongkoneng, Kecamatan Bantargadung, Kabupaten Sukabumi.

Pada penelitian ini terdiri atas dua variable yaitu: Variabel Bebas (variabel X) 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 Model Cooperative Learning berbantu Media Film Kartun. Variabel Terikat (variabel Y) 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 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Tempat dan waktu Penelitian yaitu Penelitian ini di lakukan di kelas V SD Negeri Bojongkoneng kecamatan Bantargadung Kabupaten Sukabumi, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Waktu Penelitian yaitu 2 bulan pada bulan April dan Mei.

Populasi dan Sampel Penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Bojongkoneng tahun ajaran 2023/2024 dimana terdiri dari 11 orang laki-laki dan 16 orang perempuan. Sampel dalam penelitian ini terdiri atas semua jumlah populasi yaitu kelas V dengan jumlah 27 siswa.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan menyimak dengan jenis pre test dan post test. Penelitian dengan metode tes digunakan untuk memperoleh data tentang peningkatan keterampilan menyimak yang diterapkan pada pre test dan post test. Selain menggunakan tes, peneliti juga menggunakan lembar angket siswa. Lembar angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan model cooperative learning berbantu media film kartun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Teknik pengumpulan data ini perlu menggunakan strategi atau metode yang tepat dalam pemilihannya perlu teknik dan alat pengumpulan data yang bersifat relevan. Apabila data yang didapat relevan maka memungkinkannya data yang objektif. Tes merupakan

rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan bertujuan untuk mendapatkan jawaban yang akhirnya akan di jadikan sebagai dasar pembuktian skor angka. Tes mempunyai beberapa persyaratan yaitu uji validitas dan realibilitas. Dengan ini peneliti menggunakan pegumpulan data secara tes tertulis, angket dan dokumentasi.

Pada penelitian ini digunakan teknik analisis deskriptif dan teknik analisis inferensial. Analisis Data Statistik Deskriptif Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah Rata-rata (Mean) dan Persentase (%) nilai rata-rata. Adapun tehnik analisis data statistik inferensial diperoleh melalui uji normalitas dan uji homogenitas dengan bantuan program IBM SPSS Version 26. Kriteria pengujian jika nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Selanjutnya dilakukan Uji hipotesis pada penelitian ini perlu diuji karena membuktikan kebenaran dari hipotesis atau dugaan sementara yang telah dirumuskan sebelumnya. jika data sudah dinyatakan berdistribusi normal, maka peneliti dalam melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji statistic parametric metode independent sample T Test melalui bantuan program SPSS Version 26. Setelah uji hipotesis dilakukan Uji N-Gain yaitu bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan (treatment) tertentu dalam penelitian one group pretest-posttest design maupun penelitian yang menggunakan kelompok kontrol. Uji N-Gain dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai pretest dan nilai posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif untuk menyatakan distribusi frekuensi skor siswa dan pengolahan statistik inferensial sebagai pengujian hipotesis. Berikut hasil penelitian atas data yang di peroleh dari tahap pengumpulan data yang telah dilakukan.

Analisis statistik deskriptif data pretest

Analisis data statistik deskriptif pretest dilakukan sebelum menggunakan model cooperative learning berbantu media film kartun dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1.573$ sedangkan nilai dari N sendiri adalah 27. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-

rata (mean) adalah 58,25.

Diperoleh data distribusi dan presentase seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Distribusi data pretest

NO.	KATEGORI	INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE
1.	Sangat Tinggi	91 – 100	0	0%
2.	Tinggi	81– 90	1	03,70%
3.	Sedang	70 – 80	5	18,54%
4.	Rendah	41-69	16	59,25%
5.	Sangat Rendah	0≤40	5	18,51%
JUMLAH			27	100%

Analisis statistik deskriptif data posttest

Selama penelitian berlangsung, terjadi perubahan terhadap hasil belajar murid kelas V SD Negeri Bojongkoneng, Kecamatan Bantargadung, Kabupaten Sukabumi. setelah diberikan perlakuan. Dari data hasil post-test, diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 2.057$ dan nilai dari N sendiri adalah 27. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (mean) adalah 76,18. Diperoleh data distribusi dan presentase seperti pada tabel berikut:

Tabel 2. Distribusi data post test

NO.	KATEGORI	INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE
1.	Sangat Tinggi	91 – 100	5	18,51%
2.	Tinggi	81– 90	3	11,11%
3.	Sedang	70 – 80	10	37,05%
4.	Rendah	41-69	9	33,33%
5.	Sangat Rendah	0≤40	0	0%
JUMLAH			27	100%

Berdasarkan hasil analisis data tes yang dilakukan peneliti mengenai penggunaan model cooperative learning berbantu media film kartun terdapat perbandingan nilai pretest dan posttes.

Analisis Data Statistik Inferensial

Analisis data statistik deskriptif dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji-t dan uji N-gain.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statis tic	Df	Sig.	Statis tic	Df	Sig.
Pretest keterampilan menyimak	,132	27	,200 [*]	,964	27	,456

Posttest keterampilan menyimak	,153	27	,106	,955	27	,287
--------------------------------	------	----	------	------	----	------

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan Tabel 3 uji normalitas di atas menunjukkan nilai pretest memperoleh nilai Shapiro-Wilk (SW) = 0.964 dengan Signifikansi (Sig.) $0.456 > 0.05$ maka dapat diartikan data pretest berdistribusi normal. Untuk nilai posttest memperoleh nilai Shapiro-Wilk (SW) = 0.955 dengan Signifikansi (Sig.) $0,287 > 0.05$ maka dapat diartikan data posttest berdistribusi normal sehingga H_0 diterima dan H_1 di tolak.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keterampilan menyimak	Based on Mean	,048	1	52	,827

Dari Tabel 4. dinyatakan Uji homogenitas di atas menunjukkan bahwa nilai Signifikasi (Sig.) Based on Mean memperoleh nilai $0.827 > 0.05$ maka dapat diartikan data tersebut bersifat homogen sehingga H_0 di terima dan H_1 ditolak.

Tabel 5. Hasil uji t-test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pre test - post test	-17.92593	9.64336	1.85586	-21.74071	-14.11114	-9.659	26	.000

Dari hasil output uji t test diatas diketahui nilai Sig.(-2 tailed) = 0.000 Dikarenakan nilai Sig. (2-Tired) = $0,000 < 0,05$, maka dengan demikian dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	27	33.00	86.00	58.2593	14.08379
Posttest	27	53.00	100.00	76.1852	12.93486
NGain	27	52.15	98.06	74.4192	12.09235
Valid N (listwise)	27				

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain skor diatas menunjukan bahwa rata-rata skor N-Gain adalah 74,41 nilai ini berada kategori tinggi. Adapun nilai rata-rata pretest adalah 58,25 dan nilai rata-rata posttest adalah 76, 18. Maka disimpulkan ada peningkatan penggunaan model cooperative learning berbantu media film kartun terhadap keterampilan menyimak siswa Sekolah Dasar.

Penelitian ini digunakan alat pengumpul angket yang terdiri dari 10 pertanyaan. Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana respon serta sikap siswa terhadap model cooperative learning berbantu media film kartun pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pertanyaan pada angket ini dibagi menjadi 4 aspek, yakni pertanyaan mengenai Ketertarikan siswa dalam penggunaan media pembelajaran disusun pada item 1, 2, 3. perasaan siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia dan penggunaan media yang disusun pada item 4, 5 dan 6. Berikut diagram hasil angket siswa.



Gambar 1. Diagram Data Hasil Angket

Berdasarkan hasil perbandingan skor pretest dan posttest siswa yaitu skor aspek ketertarikan siswa senilai 76% menjadi 90%, aspek perasaan siswa senilai 60% menjadi 86%, aspek hasil belajar siswa senilai 75% menjadi 83% dan aspek keterlibatan siswa senilai 70% menjadi 81%. Jadi skor tertinggi yaitu ada pada aspek perasaan siswa. Hal tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran cooperative learning berbantu media film kartun tepat untuk digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga dapat mempengaruhi peningkatan keterampilan menyimak siswa.

Pembahasan hasil penelitian ini, dilatar belakangi oleh rendahnya keterampilan menyimak siswa Sekolah Dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Hal ini ditemukan di kelas V SD Negeri Bojongkoneng rendahnya keterampilan menyimak, siswa merasa tidak mampu untuk menjelaskan ide yang dimiliki dan permasalahan yang diberikan saat

pembelajaran berlangsung, Keterampilan dalam memahami ide pokok, memahami maksud tersirat dan tersurat, menceritakan kembali, dan menjawab pertanyaan.

Penelitian ini telah dilakukan selama 4 kali pertemuan. Pertemuan ke 1 dan ke 2 adalah pemberian pretest, pertemuan ke 3 adalah pemberian treatment, pertemuan ke 4 adalah pemberian posttest. Proses pembelajaran dilakukan dengan pemberian treatment berupa penggunaan model cooperative learning berbantu media film kartun pada kelas V SD Negeri Bojongkoneng.

Hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model cooperative learning dapat berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V SD Negeri Bojongkoneng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini sejalan dengan Pembelajaran kooperatif menurut Eggen and Kauchak (dalam Trianto 2018:58) merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan memuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya dengan menggunakan model cooperative learning ini nilai siswa mengalami peningkatan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penggunaan media film kartun sangat berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa karena dengan menggunakan film kartun siswa lebih bersemangat dan antusias dalam pembelajaran, hal ini dapat dilihat pada nilai pre test dan post test siswa dengan adanya perbandingan nilai rata-rata. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Hamka (2018) berpendapat bahwa Media Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantar antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Berdasarkan hasil analisis data statistik deskriptif pada hasil pre test yang telah dihitung dengan rumus rata-rata (mean) di peroleh nilai 58,25. Sedangkan hasil post test diperoleh nilai 76,18. Adapun perbandingan tes hasil belajar pretest dan posttest. Sedangkan berdasarkan Analisis Data Statistik Inferensial peneliti melakukan beberapa pengujian yaitu Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji - t. Uji Normalitas menunjukkan bahwa nilai yang

dihasilkan pada nilai pretest dengan sig. = 0,456 dan nilai posttest dengan sig = 0,287 dapat dikatakan bahwa nilai pretest dengan sig. 0,456 dan nilai posttest dengan sig = 0,287 lebih besar dari pada 0,05 maka dapat dikatakan data berdistribusi normal. Dan berdasarkan uji homogenitas menunjukan bahwa nilai Signifikasi (Sig.) Based on Mean memperoleh nilai $0.827 > 0.05$ maka dapat diartikan data tersebut bersifat homogen. Selanjutnya yaitu uji t test diketahui nilai Sig.(-2 tailed) = 0.000 Dikarenakan nilai Sig. (2-Tailed) = 0,000 < 0,05, maka dengan demikian dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil skor antara pre-test dan post-test.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Cooperative Learning berbantu Media Film Kartun berpengaruh positif terhadap keterampilan menyimak siswa Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil perhitungan Uji N-Gain skor menunjukan bahwa nilai rata-ratanya adalah 74,41 nilai ini berada kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan yang signifikan dari hasil skor antara pre-test dan post-test keterampilan menyimak siswa Sekolah Dasar dengan menggunakan model cooperative learning berbantu media film kartun terhadap keterampilan menyimak siswa sekolah dasar.

Berdasarkan angket hasil respon siswa terhadap model cooperative learning berbantu media film kartun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan. Adapun perbandingan skor pretest dan posttest angket siswa yaitu skor aspek ketertarikan siswa senilai 76% menjadi 90%, aspek perasaan siswa senilai 60% menjadi 86%, aspek hasil belajar siswa senilai 75% menjadi 83% dan aspek keterlibatan siswa senilai 70% menjadi 81%. Jadi skor tertinggi yaitu ada pada aspek perasaan siswa.

Dalam hal ini siswa tidak hanya belajar tetapi juga mendapatkan kesenangan dalam pembelajaran tersebut dan Hal ini sejalan dengan Mulyati (2017:2.21) mengatakan tujuan menyimak ada tiga, yaitu: (1) memahami pesan, (2) mendengarkan secara kritis, dan (3) mendengarkan untuk kesenangan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model cooperative learning berbantu media film kartun berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V

di SD Negeri Bojongkoneng peneliti menggunakan jenis penelitian pre-eksperimental design dengan jenis one group pretest-posttest design. dapat dilihat nilai rata-rata pada nilai post test yaitu 76,18 lebih besar dari pada nilai pre test yaitu 58,25. Rata-rata Hasil penelitian nilai post test dengan menggunakan model cooperative learning berbantu media film kartun nilai rata-ratanya 76,18. Sedangkan nilai pre test dengan menggunakan model konvensional nilai rata-rata 58,25. Berdasarkan hasil uji normalitas pada nilai pre test dengan $\text{sig.} = 0,456$ dan nilai post test dengan $\text{sig.} = 0,287$ lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Berdasarkan uji homogenitas dengan nilai $\text{sig.} 0,823 > 0,05$ maka data dinyatakan homogen. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t dimana nilai $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ yaitu $t_{\text{hitung}} = -9.659$ dan nilai $t_{\text{tabel}} = 1.706$ diketahui nilai $\text{Sig.}(-2 \text{ tailed}) = 0.000$ Dikarenakan nilai $\text{Sig.} (2\text{-Tailed}) = 0,000 < 0,05$, maka dengan demikian dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan, terdapat pengaruh model cooperative learning berbantu media film kartun terhadap keterampilan menyimak siswa sekolah dasar kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Bojongkoneng.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan hasil perhitungan Uji N-Gain skor menunjukkan bahwa nilai rata-ratanya adalah 74,41 nilai ini berada kategori tinggi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dari hasil skor antara pre-test dan post-test keterampilan menyimak siswa Sekolah Dasar dengan menggunakan model cooperative learning berbantu media film kartun terhadap keterampilan menyimak siswa Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan angket respon siswa terhadap penggunaan model cooperative learning berbantu media film kartun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan. Saran dalam penelitian ini yaitu: Bagi Siswa, Siswa disarankan agar dapat meningkatkan keterampilan menyimak berdasarkan materi yang sudah diberikan oleh pihak sekolah maupun sumber belajar lainnya seperti buku, dan sebagainya, sehingga hasil belajar dapat dicapai dengan maksimal. Bagi Guru, Guru diharapkan mampu melanjutkan penggunaan media film kartun dan mampu memvariasikan media audio visual lainnya dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak sesuai dengan kondisi peserta didik. Bagi Sekolah, Pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi dan mendukung pengembangan model dan media pembelajaran, mengingat pentingnya dan bergunanya model dan media dalam proses belajar mengajar

karena dapat membantu peserta didik dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Bagi Peneliti Selanjutnya, Penelitian ini dapat digunakan bagi peneliti selanjutnya dan sebagai bahan referensi untuk melanjutkan penelitian. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran dimasa-masa selanjutnya bisa lebih inovatif dan berkembang sesuai dengan kemajuan zaman yang semakin modern.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Eggen, dkk dalam Trianto. (2018 :58). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif–Progresif. Jakarta: Kharisma Putra Grafika
- Hamka. 2018. Media Pembelajaran Inklusi. Sidoarjo: Nizamial Learning Center.
- Istarani.(2017:1) Model Pembelajaran Inovatif. Medan: Media Persada
- Ivan C Sibero (2019). Berkreasi dengan Animasi. Bandung: MediaKom
- KBBI, K. B. B. I. (2022). Kata Keterampilan di Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).
- Slamet. (2014). Pembelajaran Keterampilan BerBahasa Indonesia. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Soekamto, dkk dalam Trianto (2018:22) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2018). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif. Jakarta: Kharisma Putra Grafika

Jurnal:

- Johnson. (2017). "The Effectiveness of Using Cartoon Videos in Teaching English Vocabulary" TESOL Quarterly, 30(4), 287-299
- Rahayu A.P. (2015). Menumbuhkan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam pendidikan dan pengajaran. Jurnal paradigma, 2 (1), 11.
- Smith. (2018). "The Impact of Cooperative Learning on Student Achievement" Journal of Educational Psychology, 45(2), 123-135
- Sinambela, L. P. (2020). Penelitian Kuantitatif. PRISMAKOM (Jurnal Pengembangan Manajemen, Bisnis, Keuangan, Dan Perbankan). Vol 17. No 1. Hal 21-36.