

PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL GERAK KARTUN
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI TOKOH CERITA ANAK
BAHASA INDONESIA KELAS III MI NOOR MUSHOLLA SURABAYA

Febby Dwi Kusuma Putri
STAI Lukman Al Hakim Surabaya
Febbyputri.FP@gmail.com

Abstrak

Latar belakang diadakan penelitian ini karena ditemukannya hasil belajar yang rendah pada materi tokoh cerita anak pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III MI Noor Musholla. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa materi tokoh cerita anak mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media audio visual gerak kelas 3 MI Noor Musholla Surabaya tahun 2019. Penerapan media audio visual gerak diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif penelitian tindakan kelas (PTK), dengan hasil observasi siswa pada siklus 1 65,7% dan pada siklus ke 2 meningkat menjadi 93,7%. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa siklus 1 70% meningkat menjadi 96,6% pada siklus 2. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang terdiri dari observasi, wawancara, dokumentasi dan tes tulis dan nontes berupa unjuk kerja. Hasil data yang didapat selama penelitian kemudian dianalisis menggunakan nilai rata-rata dan prosentase ketuntasan belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media audio visual gerak mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi cerita anak di MI Noor Musholla Surabaya

Kata kunci: Hasil Belajar, Media Audio Visual Gerak, Bahasa Indonesia

Abstract

The background for this research was carried out because low learning outcomes were found in the material for children's story characters in Indonesian language lessons for class III MI Noor Musholla students. This research aims to determine student learning outcomes regarding children's story characters in the Indonesian language subject using motion audio-visual media for class 3 MI Noor Musholla Surabaya in 2019. The application of motion audio-visual media is expected to improve student learning outcomes. This type of research uses a descriptive qualitative classroom action research (PTK) approach, with student observation results in the 1st cycle being 65.7% and in the 2nd cycle increasing to 93.7%. Meanwhile, the completeness of student learning outcomes in cycle 1 was 70%, increasing to 96.6% in cycle 2. This research used data collection techniques consisting of observation, interviews, documentation and written and non-tests in the form of performance. The results of the data obtained during the research were then analyzed using the average value and percentage of learning completeness. So it can be concluded that the application of motion audio-visual media is able to improve Indonesian language learning outcomes for children's story material at MI Noor Musholla Surabaya

Keywords: Learning Outcomes, Motion Audio Visual Media, Indonesian

A. Pendahuluan

Dalam proses pembelajaran, bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, social dan emosional siswa. Merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Belajar bahasa adalah belajar bagaimana cara berkomunikasi. Maka dari itu, tujuan utama pembelajara Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan hasil belajar serta kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Salah satu materi pembelajaran yang ada pada tingkat sekolah dasar adalah materi tokoh cerita anak. Materi ini mempelajari bagaimana memahami komunikasi berbahasa diri sendiri dan orang lain. Sehingga pada materi ini ada beberapa aspek yang harus diperhatikan seperti tehnik bercerita, yang terdiri dari meyakinkan hati, mendapatkan sumber cerita, dan memberi kesan yang kuat.¹

Pembelajaran membutuhkan sebuah proses yang disadari yang cenderung bersifat permanen dan mengubah perilaku. Pada proses tersebut terjadi pengingatan informasi yang kemudian disimpan dalam memori. Selanjutnya, keterampilan tersebut diwujudkan secara praktis pada keaktifan siswa dalam merespon dan bereaksi terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi pada diri siswa ataupun lingkungannya. Sedangkan hasil dari pembelajaran tersebut adalah pola-pola perbuatan, nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Karena perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja².

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada materi tokoh cerita anak, banyak hal-hal yang harus disesuaikan dengan teori belajar mengajar. Diantaranya, turunnya prestasi siswa yang dibuktikan dengan nilai mata pelajaran yang berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

¹ Tim Pena Cendekia, *Panduan Mendongeng Untuk guru TK/TPA dan Sederajat* (Solo:Gazzamedia)
²

Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantara salah satunya adalah kurang adanya pemanfaatan media pembelajaran.

Media adalah salah satu faktor yang sangat penting dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar, untuk menunjang prestasi siswa pada materi tokoh cerita anak.

Pembelajaran yang baik dengan memperhatikan tujuan, karakteristik siswa, materi yang diajarkan, dan sumber belajar yang tersedia. Kenyataannya masih banyak ditemui proses pembelajaran yang kurang berkualitas, tidak efisien dan kurang mempunyai daya tarik, bahkan cenderung membosankan, sehingga hasil belajar siswa kurang.

Tingkat kognitif siswa berbeda, gaya belajar siswapun berbeda dan bahkan tingkat hasil belajar yang dimiliki oleh siswa juga berbeda. Karena adanya perbedaan tersebut adanya media audio visual gerak kartun sangat di butuhkan untuk menyelaraskan proses pembelajaran. Oleh karena itu seharusnya yang dilakukan guru ketika melihat realita seperti itu maka tindakan yang cocok adalah menggunakan sesuatu yang seimbang dengan pengetahuan dan kemampuan siswa secara mayoritas.

Dalam proses belajar mengajar RPP yang digunakan dalam pembelajaran juga diseleraskan dengan materi yang berkaitan, sehingga proses pembelajaran dapat tersusun dengan sistematis. Selain itu guru juga ikut berperan penting dalam pengajaran dan penyampaian materi, akan tetapi menurut hasil observasi yang terjadi di lapangan. Faktor yang berkaitan dengan metode pengajaran dan buku teks sebenarnya bukanlah sebab kurangnya hasil belajar siswa akan tetapi yang paling utama penyebab terjadinya penurunan hasil belajar siswa adalah kurang adanya pemanfaatan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran.

Pemilihan media pengajaran ditentukan apakah media yang akan digunakan sesuai atau cocok dengan karakteristik materi yang akan disajikan dan dapat menarik perhatian siswa. Bilamana hal tersebut dapat terpenuhi maka tugas selanjutnya adalah meneliti lebih cermat apakah media yang akan digunakan

tersebut dapat terjangkau oleh biaya dan dana yang ada dan apakah tidak ada alternatif media lain yang sekiranya lebih mudah didapat disekitar lingkungan sekolah.

Media Audiovisual Gerak adalah media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film dan suara dan *video-cassete*.³ Sehingga tujuan serta indikator pembelajaran akan terpenuhi.

Film kartun adalah film animasi yang dibuat dengan memotret lukisan atau gambar. Gambar film disusun dalam serial *flash* yang sangat cepat, yakni berupa lembaran gambar yang membentuk cerita dan saling terkait lengkap dengan karakter tokoh yang dibangun.⁴

Penerapan media audio visual gerak kartun, dapat membuat belajar siswa lebih menyenangkan karena disamping menonton video kartun mereka juga bisa belajar, secara tidak langsung siswa juga dapat memahami tokoh-tokoh yang ada dalam video tersebut. Karakter yang baik yang dapat di aplikasikan dan di contoh kehidupan sehari-hari. Sebaliknya karakter yang tidak baik sehingga tidak boleh ditiru. Selain itu dengan adanya media video kartun, anak juga bisa mengambil hikmah atau pesan moral dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan uraian serta penjelasan di atas maka peneliti tertarik dan merasa perlu melakukan penelitian tersebut dengan judul Penerapan Media Audio Visual Gerak kartun meningkatkan hasil belajar materi tokoh cerita anak pelajaran Bahasa Indonesia kelas III MI Noor Musholla Surabaya.

B. Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang artinya penelitian didesain untuk membantu guru mengetahui apa yang terjadi di kelas. Subyek penelitian ini adalah kelas 3 dengan

³ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein, *Srategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT.RINEKA CIPTA)

⁴ A. Muhli Junaidi, *Bermain Dan Belajar Bersama Upin & Ipin*, (Jogjakarta : DIVA Press)

jumlah 30 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan, mata pelajaran yang menjadi focus penelitian adalah Bahasa Indonesia dengan materi tokoh cerita anak. Dalam pelaksanaannya PTK menggunakan dua siklus., prosedur yang digunakan untuk *action research* terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Hubungan keempat komponen itu dipandang sebagai satu siklus. Hanya saja, sesudah satu siklus selesai diimplementasikan khususnya sesudah ada refleksi, kemudian diikuti dengan adanya perencanaan ulang yang dilaksanakan dalam bentuk siklusbaru⁵

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan supaya mudah difahami oleh diri sendiri dan orang lain.⁶

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, pengumpulan data terdiri dari Observasi. Dimana observasi dilakukan untuk mengumpulkan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, kemudian wawancara yang digunakan untuk memperoleh informasi sebagai verifikasi dari data observasi. Kemudian dilanjutkan dengan dokumentasi yang digunakan untuk merekam peristiwa penting selama proses pembelajaran, yang terakhir adalah tes sebagai prosedur sistematis bagi pengukuran sebuah contoh perilaku. Analisis data pada penelitian ini akan diolah secara kuantitatif dan kualitatif.⁷

1. Hasil belajar siswa diperoleh dari beberapa butir soal tes dan dapat diambil rata-rata prestasi dengan rumus :

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

⁵ Samsu sumadaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Graha Ilmu)

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : CV. Alfabeta)

⁷ Kunandar, *Langkah Muda Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta : PT. Grafindo Perkasa)

$$\frac{\quad}{\Sigma N}$$

X = nilai rata-rata siswa

Σx = jumlah semua nilai siswa

ΣN = jumlah siswa

2. Data hasil observasi dapat di analisa dengan menggunakan teknik prosentase dengan rumus :

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

Keterangan :

P : Prosentase yang akan dicari

n : jumlah seluruh skor perolehan yang diperoleh

N : jumlah item pengamatan dikalikan skor yang semestinya

3. Menentukan ketuntasan belajar

Prosentase data kuantitatif dapat dihitung dengan cara menjumlahkan data siswa yang lulus di bagi jumlah siswa dikalikan 100 dengan menggunakan rumus :

$$\text{Prosentase ketuntasan} = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

Hasil penelitian yang telah diperoleh tersebut diklasifikasikan kedalam bentuk penyekoran nilai siswa dengan menggunakan kriteria standar penilaian sebagai berikut :

| Nilai | Kriteria |
|--------|---------------|
| 91-100 | Sangat Baik |
| 81-90 | Baik |
| 71-80 | Cukup Baik |
| 51-70 | Kurang |
| 0-50 | Sangat Kurang |

Tabel. 1 Klasifikasi Penyekoran Nilai

Dalam penelitian ini untuk menemukan hasil belajar dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siklus 1 dan juga siklus 2. Rata-rata hasil nilai siswa diperoleh dari lembar kerja siswa dan guru yang disiapkan disetiap siklus pada tes akhir, dari rumus diatas merupakan langkah peneliti untuk memperoleh hasil analisis data

C. Hasil dan Pembahasan

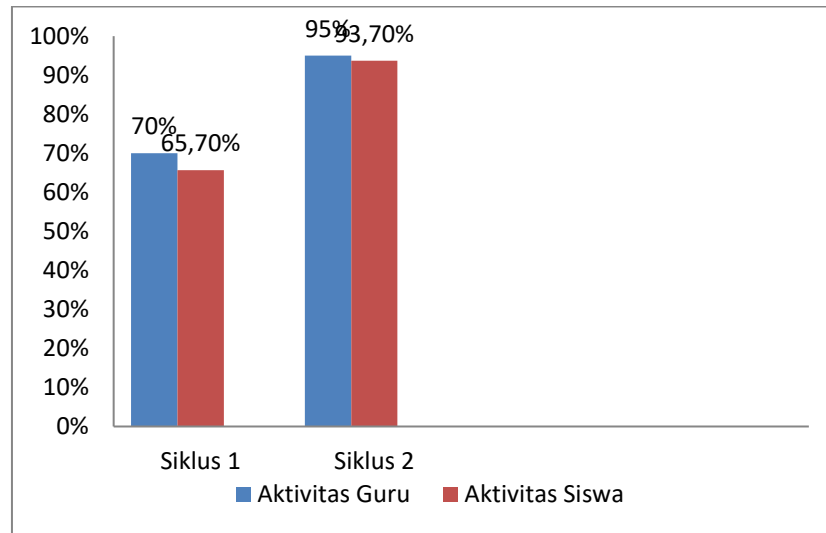
Peneliti akan memaparkan hasil penelitian tindakan kelas yang berkaitan dengan penerapan media audio visual gerak kartun dalam rangka meningkatkan hasil belajar materi tokoh cerita anak pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas III. Penelitian ini terlaksana dengan baik dan sesuai dengan tahapan penelitian. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara dan penilaian. Selain dari observasi, data juga diperoleh dari wawancara kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk mendapatkan gambaran hasil belajar siswa sebelum penerapan media audio visual gerak kartun.

Setelah mengetahui data-data yang tersebut diatas, peneliti melaksanakan penelitian sesuai dengan perencanaan seperti membuat RPP sesuai dengan judul penelitian lalu dikembangkan sesuai dengan hasil yang didapat ketika pra siklus sehingga peneliti dapat menentukan media yang sesuai dengan perencanaan yang sudah dibuat.

Penyajian data peneliti mengelompokkan tahapan penilaian menjadi 3 kelompok, yaitu : pra siklus, siklus pertama dan siklus kedua. Berdasarkan analisis data yang diperoleh oleh peneliti hasil aktivitas siswa dan guru pada siklus 1, dan

siklus 2 dapat diketahui perbandingan kondisi siswa berdasarkan kriteria yang sudah disusun dalam instrument dari siklus 1, dan siklus 2 dalam bentuk diagram sebagai berikut:

Gambar 1. Histograf Hasil Persentase aktifitas guru dan siswa

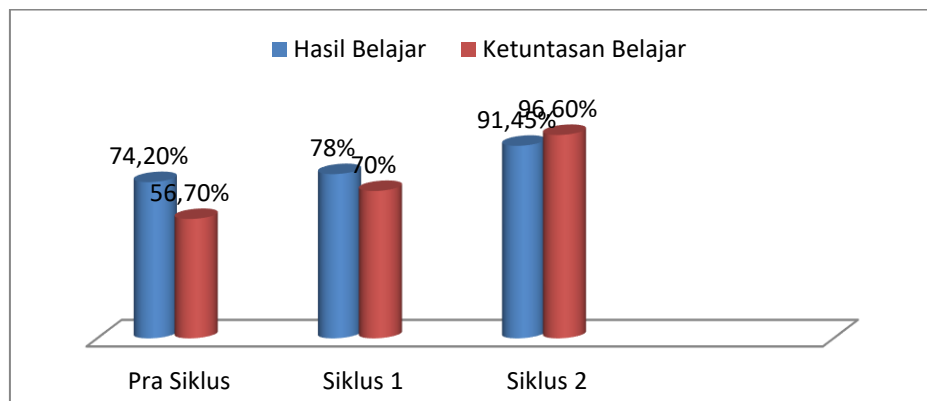


Berdasarkan diagram diatas diperoleh hasil perbandingan prosentase aktifitas guru dan siswa mengalami peningkatan dari pembelajaran sebelumnya. Mengapa dimulai di siklus pertama ? karena pada pra siklus peneliti membiarkan hasil asli yang diperoleh dari guru mata pelajaran dengan wawancara. Sehingga perlakuan /treatment dilakukan di siklus pertama. Maka didapatkan hasil peningkatan dari siklus pertama ke siklus kedua. Pada siklus pertama aktifitas guru adalah 70% kemudian mengalami peningkatan di siklus kedua yaitu 95%. Aktifitas siswa pada siklus pertama yaitu 65,7% meningkat menjadi 93,7%. Dari pengamatan aktifitas guru dan siswa di siklus pertama dan kedua menunjukkan bahwa peran aktif guru dan siswa sangat diperlukan sehingga factor penghambat yang menjadi masalah dapat diselesaikan dengan kerjasama dalam penguasaan materi ketika pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar menurut Abdurrahman adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses

dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.⁸ Adapun hasil belajar dan ketuntasan belajar yang diperoleh dari peneliti merupakan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita anak kelas III melalui media audio visual gerak . Perolehan data nilai hasil belajar didapatkan dari pra siklus, siklus pertama dan siklus kedua dapat dilihat pada grafik berikut :

Tabel 2. Histogram Hasil belajar dan Ketuntasan Belajar siswa



Gambar 2. Histogram Ketuntasan Hasil Belajar dan Ketuntasan Belajar Siswa

Berdasarkan histogram, diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pra siklus 74,2% kemudian mengalami peningkatan pada siklus pertama setelah menerapkan media pembelajaran audio visual gerak. Pada siklus pertama hasil belajar siswa menunjukkan angka 78% ,namun pada siklus pertama membutuhkan perbaikan sehingga dilakukanlah siklus kedua dan meningkat menjadi 91,45%. Pada proses pembelajaran siklus pertama ke siklus kedua peneliti mengganti judul video yang akan digunakan, tujuannya agar hasil

⁸ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta : Multi Pressindo)

belajar yang maksimal bisa didapatkan selain itu mengganti judul video dapat mengurangi tingkat kebosanan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

Masih pada penjelasan histograf 2, dijelaskan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus menunjukkan di angka 56,7%, meningkatkan menjadi 70% setelah mendapatkan penerapan media audio visual gerak kartun. Namun dikarenakan hasil ketuntasan belajar di siklus pertama kurang, maka dilakukanlah silus kedua yang mendapatkan hasil 96,6%.

Selama proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat sangat antusias dan bersemangat dalam belajar. Hal ini dikarenakan, selama proses pembelajaran tersebut menggunakan media audio visual gerak kartun. Media ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena selama proses pembelajaran siswa berperan aktif dan terfokus pada video yang diputar dengan tema yang sesuai umur mereka. Dari pemutaran video tersebut, mempengaruhi hasil belajar mereka. Karena penerimaan materi sangat mudah dipahami dan diingat. Sehingga Media audio visual gerak kartun dapat meningkatkan hasil belajar materi cerita anak di kelas III MI Noor Musholla Surabaya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembelahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual gerak kartun materi tokoh cerita anak kelas III MI Noor Musholla dapat dilaksanakan dengan baik. Hal ini di buktikan dari hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran yang ditunjukkan dengan jumlah prosentase sebesar 70% pada siklus I dan meningkat 95% pada siklus II. Ketercapaian tersebut ditunjang dengan aktivitas belajar siswa yang meningkat dengan hasil prosentase 65,7 pada siklus I dan 93,7% pada siklus II.
2. Penerapan media audio visual gerak kartun dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia MI Noor Musholla surabaya. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa dimulai pada kegiatan pra siklus yang mencapai rata-rata hasil

belajar 74,2 menjadi 78 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 91,45 pada siklus II. Demikian pula prosentase ketuntasan belajar pada kegiatan pra siklus 56,7% menjadi 70% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 96,6% pada siklus II.

Daftar pustaka

- Tim Pena Cendekia. 2016. *Panduan Mendongeng Untuk guru TK/TPA dan Sederajat*. Solo: Gazzamedia.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zein. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Muhli, A. Junaidi. 2015. *Bermain dan belajar bersama upin & ipin*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Jihad, Asep dan Dr. Abdul Haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Kunandar. 2017. *Langkah Muda Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : PT. Grafindo Persada.
- Sumadayo, Samsu. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Thobroni, Muhammad dan Arif Mustofa. 2013. *Belajar dan pembelajaran pengembangan wacana*.
Jogjakarta: AR- RUZZ MEDIA.