

Penerapan Media Film Kartun pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Swasta Patria Al-Ittihadiyah Percut Sei Tuan Deli Serdang

Elza Zairima

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
Korespondensi penulis: elzazairima05@gmail.com

Rustam Rustam

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Lailatun Nur Kamalia Siregar

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Alamat: Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang,
Sumatera Utara 20371

Abstract. *This study aims to determine how the application of cartoon film media in Class V students of Indonesian language subjects at Patria Al Ittihadiyah Private Elementary School Percut Sei Tuan Deli Serdang and the obstacles that occur in the implementation of Indonesian language learning by using cartoon film media in class V students of Patria Al-Ittihadiyah Private Elementary School Percut. This research is a type of qualitative research and uses a descriptive qualitative approach method. Data obtained through several sources, namely observation, interviews, and documentation data supporting visual learning media, the availability of textbooks and the activeness of Al-Ittihadiyah Private Elementary School teachers in participating in trainings related to learning media. The application of cartoon film media in Indonesian language subjects in class V has been running quite well by using a projector as an auxiliary tool. However, there are several obstacles that hinder the learning process using this media, including: first, the lack of technicians who can operate projectors and make powerpoints to become learning media, second, there are still many teachers in this elementary school who do not understand the technology that has developed rapidly in this digital era. Thus, the Principal has an initiative to add an operator who can provide direction to teachers in this elementary school so that they can use learning media for students. Because with this learning media, it is more inviting for students during lesson hours.*

Keywords: *Application, Cartoon Film Media, Indonesian*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media film kartun pada siswa Kelas V mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Swasta Patria Al Ittihadiyah Percut Sei Tuan Deli Serdang dan kendala yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media film kartun pada siswa kelas V SD Swasta Patria Al-Ittihadiyah Percut. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dan menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif. Data yang diperoleh melalui beberapa sumber yakni observasi, wawancara, dan data dokumentasi pendukung media pembelajaran visual, ketersediaan buku pelajaran dan keaktifan guru-guru SD Swasta Al-Ittihadiyah dalam mengikuti pelatihan-pelatihan terkait media pembelajaran. Penerapan media film kartun pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V ini sudah berjalan dengan cukup baik dengan menggunakan proyektor sebagai alat pembantu. Namun demikian, ada beberapa kendala yang menjadi faktor penghambat terjadinya proses pembelajaran menggunakan media ini, diantaranya yaitu: pertama kurangnya teknisi yang bisa mengoperasikan proyektor dan membuat powerpoint untuk menjadi media pembelajaran, yang kedua masih banyaknya guru di SD ini yang kurang paham mengenai teknologi yang sudah berkembang pesat di era digital ini. Dengan demikian, Kepala Sekolah memiliki inisiatif untuk menambah operator yang bisa memberikan arahan kepada guru-guru yang ada di SD ini supaya bisa menggunakan media pembelajaran kepada para siswa. Karena dengan adanya media pembelajaran ini, lebih mengundang semangat siswa pada saat jam Pelajaran berlangsung.

Kata kunci: Penerapan, Media Film Kartun, Bahasa Indonesia

LATAR BELAKANG

Bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi utama untuk mempersatukan seluruh bangsa. Dalam kamus besar bahasa Indonesia pengertian bahasa secara umum didefinisikan sebagai lambang, dan juga pengertian bahasa menurut istilah adalah alat komunikasi berupa sistem lambang yang dihasilkan oleh ucapan pada manusia secara lisan (Suleman & Islamiyah, 2018).

Bahasa Indonesia adalah bahasa yang paling penting dikawasan Republik Indonesia. Hal ini ditunjukkan oleh antar lain Ikrar Sumpah Pemuda 1928 yang berbunyi “Kami putra putri Indonesia menjunjung Bahasa Persatuan Bahasa Indonesia”. Bahasa Indonesia adalah bahasa negara yang digunakan dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Meski demikian, hanya sebagian kecil dari penduduk Indonesia yang benar-benar menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pokok karena dalam komunikasi sehari-hari masyarakat sering menggunakan bahasa daerah masing-masing (Mamonto, 2023).

Disekolah dasar, bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari dari kelas satu hingga kelas enam. Pembelajaran disekolah dasar dapat dibagi menjadi pembelajaran kelas rendah dan kelas tinggi. Salah satu faktor yang mempengaruhi aktivitas siswa disekolah dasar adalah bagaimana bahasa Indonesia tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran lainnya, yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan juga sikap.

Bidang studi bahasa Indonesia adalah suatu program yang dikembangkan dalam keterampilan bahasa dan sikap positif terhadap bahasa Indonesia. (Sofia Agustina, 2017). Dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa Indonesia kita sebagai pendidik juga dapat menggunakan media pembelajaran berupa media film kartun sebagai bahan ajar dalam mengembangkan keterampilan bahasa Indonesia yang terdapat dalam empat aspek keterampilan yang meliputi, menyimak, berbicara, membaca dan menulis. (Akbar et al., 2021).

Media dalam pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dimana media adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang terencana dengan baik yang ditetapkan oleh pendidik. (Setiawan, 2022). Pembelajaran melalui media film kartun diperlukan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Indonesia karena pembelajaran itu bisa dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Dapat dilihat bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar di kelas sangatlah bermanfaat. Media pembelajaran dapat membantu dalam mencapai tujuan aplikasi pembelajaran di kelas (Akbar et al., 2021).

Faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SD Swasta Patria Al-Ittihadiyah Percut adalah faktor pendidik dan siswa. Pendidik cenderung memfokuskan membaca materi cerita dan pendidik tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Sehingga berkurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 30 Januari 2023 dengan wali kelas, hasil belajar siswa kelas V SD Swasta Patria Al-Ittihadiyah Percut dalam penggunaan media film kartun pada mata pelajaran bahasa Indonesia belum maksimal. Dari 35 siswa hanya 20% (6 siswa) yang berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) bahasa Indonesia yang telah ditetapkan yaitu 70. Diketahui selama proses belajar mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia guru hanya menjelaskan materi tanpa menggunakan media.

Diharapkan film kartun akan meningkatkan minat dan semangat siswa untuk belajar bahasa Indonesia. Untuk menyelesaikan masalah yang ditemukan, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Penggunaan Media Film Kartun Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Swasta Patria Al-Ittihadiyah Percut”.

KAJIAN TEORITIS

Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang paling penting untuk mempersatukan seluruh bangsa. Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi Republik Indonesia sebagaimana yang disebutkan dalam undang-undang Dasar RI 1945, Pasal 36. Oleh sebab itu, bahasa Indonesia merupakan alat untuk mengungkapkan diri, baik secara lisan maupun tulisan dari segi rasa, cipta secara efektif dan logis. Bahasa Indonesia juga digunakan sebagai alat pengembangan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan dan teknologi. Bahasa Indonesia merupakan alat yang digunakan sebagai bahasa media massa untuk menunjang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Khair, 2018)

Bahasa Indonesia tentu saja memiliki karakter khusus karena sudah dari tradisi etnik lokal yang dimodifikasi menjadi yang berfungsi sebagai perekat keberagaman etnik. Bahasa memainkan peranan yang penting dalam hidup dan kehidupan. Bahasa juga memiliki pengaruh yang luar biasa dalam kehidupan ini. Dengan bahasa, kita dapat kita dapat berkomunikasi dalam menyampaikan pesan dan memperoleh informasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang digunakan oleh seluruh rakyat Indonesia untuk menyampaikan dan mendapatkan informasi. Bahasa Indonesia juga salah satu mata pelajaran utama dalam dunia pendidikan.

Bahasa Indonesia mempunyai ciri-ciri umum dan juga kaidah-kaidah pokok tertentu yang membedakannya dengan bahasa lainnya yang ada di dunia. Ciri-ciri umum dan kaidah-kaidah tersebut adalah sebagai berikut: 1. Bahasa Indonesia tidak mengenal perubahan bentuk kata untuk menyatakan jenis kelamin. 2. Bahasa Indonesia mempergunakan kata keterangan kata tertentu untuk menunjukkan jamak. Artinya bahasa Indonesia tidak mengenal perubahan bentuk kata untuk menyatakan jamak. Sistem inilah yang membedakan bahasa Indonesia dengan bahasa asing lainnya. 3. Bahasa Indonesia tidak mengenal perubahan bentuk kata untuk menyatakan waktu. 4. Susunan kelompok kata dan kalimat dalam bahasa Indonesia biasanya hukum **D-M** (hukum diterangkan-menerangkan). 5. Lafal bahasa Indonesia baku ialah lafal yang tidak dipengaruhi oleh lafal asing maupun lafal daerah. (kusmawati, 2019).

(Fadly, 2021) menjelaskan bahwa bahasa Indonesia berfungsi sebagai jati diri bangsa, kebanggaan nasional, sarana pemersatu berbagai suku bangsa, serta sarana komunikasi antar daerah dan antar budaya daerah. Sementara itu, bahasa Indonesia sebagai bahasa negara berfungsi sebagai bahasa resmi kenegaraan, pengantar pendidikan, komunikasi tingkat nasional, pengembangan kebudayaan nasional, transaksi dan dokumentasi niaga, serta sarana pengembangan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan bahasa media massa.

Keterampilan berbahasa meliputi empat aspek keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Seorang dapat dikatakan terampil berbahasa dengan baik, apabila orang itu menguasai empat aspek itu dengan sama baiknya. Artinya, dia itu terampil menyimak, terampil berbicara, terampil membaca, dan terampil menulis.

Menurut Hamka, 2018 bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Media pembelajaran juga merupakan komponen instruksional yang terdiri dari pesan, orang dan peralatan atau benda. Seiring perkembangan zaman, pengetahuan dan teknologi, maka media pembelajaran juga mengalami perkembangan dan kemajuan. Ini berarti media pembelajaran memiliki banyak jenisnya seiring dengan perkembangan dan kemajuan pengetahuan dan teknologi tersebut (Hasan et al., 2021). Sehingga media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang di desain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda hasil, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia dan web. peralatan tersebut harus dirancang dan

dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu atau perantara berupa berupa bahan ajar seperti visual, audio, audio-visual yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran dapat dimanfaatkan tidak hanya bagi pelajar yang menikmati materi dengan menggunakan berbagai media tetapi juga untuk pengajar yang dapat mengurangi beban dalam menjelaskan materi (Yulianto & Nugraheni, 2021). Audio-visual merupakan salah satu jenis dari media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Hude, D., Febrianti, N. A., & Cece. (2019) menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu: fungsi komunikatif, fungsi motivasi, fungsi kebermanaknaan, fungsi penyamaan, dan fungsi individualitas.

Media animasi bisa juga disebut dengan media film. Film merupakan alat komunikasi pembelajaran yang efektif karena segala sesuatu yang dapat diterima melalui indera penglihatan dan pendengaran lebih mudah diterima dan diingat daripada hanya membaca dan mendengar (Rindawati et al., 2022). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan film kartun sebagai media pembelajaran karena perkembangan film kartun sangat menarik perhatian peserta didik, serta film kartun juga merupakan teknik dalam pembuatan karya audio-visual yang berdasarkan waktu dalam gambar.

Maka dapat diketahui bahwa film animasi adalah sebuah gambar yang diproyeksikan sehingga terlihat seolah-olah gambar itu hidup. Media film merupakan media yang melibatkan peran audio serta visual pemirsanya. Media tersebut memiliki alur cerita serta tokoh-tokoh pemeran film tersebut.

Film kartun adalah sebuah karya film yang diolah dari gambar yang Digambar dengan tangan kemudian menjadi sebuah gambar bergerak, hal tersebut disampaikan oleh opini P.A. Muntazier. Berikut ini adalah beberapa jenis film kartun, antara lain: Film Kartun 2 Dimensi, Film Kartun 3 Dimensi dan Film Kartun Kombinasi (Yusri & Ritmi, 2018). Kelebihan film kartun menurut Efendi adalah mampu mendatangkan sebuah kesan untuk pendidik maupun peserta didik, sehingga mudah untuk diingat.

Dilihat dari kedudukannya Bahasa Indonesia memiliki fungsi yaitu sebagai Bahasa nasional, Bahasa Indonesia berfungsi yakni sebagai lambang kebanggaan kebangsaan, lambang identitas nasional, alat pemersatu, serta alat komunikasi antar daerah dan antar kebudayaan.

Kendala adalah halangan ataupun rintangan yang membatasi, yang menghalangi atau mencegah pencapaian sasaran. Ferdinandus siki (2019) menyatakan kendala Pembeajaran

Bahasa dan Sastra Indonesia yang paling utama berkaitan dengan karakter siswa. Masing – masing siswa tentu memiliki karakter yang berbeda – beda, karakter itu disebabkan adanya perbedaan latar belakang dari masing – masing siswa, seperti lingkungan social, budaya, gaya belajar, keadaan ekonomi dan lain sebagainya. Perbedaan inilah yang harus guru hadapi, bagaimana cara guru dalam membuat strategi pembelajaran agar semua siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik dan dapat menyerap ilmu dengan maksimal.

Sebagai pertimbangan oleh penulis, berikut beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan terhadap penelitian yang akan peneliti lakukan. Berikut penelitian dahulu yang dapat dipaparkan: 1. Jurnal Besicedu (2022) Volume 6 No 5 Tahun 2022 yang di tulis oleh Sarah Annisya, Irwan Baadilla yang berjudul *Analisis Nilai Karakter Media Animasi Fabel dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar*. (Annisya & Baadilla, 2022). 2. Jurnal Prima Edukasia (2014) Volume 2 Nomor 2 Tahun 2014 yang ditulis oleh Yuniarti Widi Astuti, Ali Mustadi. Dengan judul: *Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD*. 1. Jurnal Tunas Bangsa (2022) Volume 9 Nomor 1 Tahun 2022 yang ditulis oleh Try Randawati, dkk. Dengan judul: *Penggunaan Media Audio Visual Film Kartun Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa SD LKIA*.

Dari penelitian dahulu yang telah dipaparkan diatas maka dapat dipastikan bahwa terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti, bahwasannya adalah penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian yang berbeda-beda, juga letak perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terdapat pada lokasi yang berbeda dan dalam bidang yang dikajiannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini peneliti menggunakan jenis pendekatan deskriptif. penelitian kali ini dilakukan pada siswa kelas V di SD Patria Al-Ittihadiyah Percut yang berlokasi penelitian di SD Swasta Patria Al-Ittihadiyah Percut yang beralamat di Jl. M Yusuf Jintan Dusun X Desa Percut, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kab Deli Serdang, Prov Sumatera Utara Pada bagian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang utama yaitu: Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Analisis data kualitatif model interaktif dari Miles dan Huberman yang terdiri dari: (a) reduksi data, (b) penyajian data, dan (c) kesimpulan (Jaya, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam memberikan pengajaran kepada siswa, sudah pasti seorang guru harus memiliki bahan ajarnya masing-masing. Dalam hal ini Guru di SD Swasta Patria Al-Ittihadiyah Percut mempersiapkan Modul sebagai bahan ajar mereka dalam mengampu mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Pada SD Swasta patria Al Ittihadiyah Percut, mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V diajarkan oleh guru mereka menggunakan sebuah media yang sering disebut media animasi atau film kartun.

Media film kartun dipilih sebagai alternatif untuk menyelesaikan masalah di kelas V dalam pembelajaran menyimak cerita dengan alasan film kartun mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Salah satu keunggulan yang dimiliki film kartun yaitu kaya dengan ekspresi warna disertai penggambaran karakter yang unik, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah diingat. Selain itu secara umum film sangat baik dalam menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan dalam Bahasa Indonesia. Dengan demikian, film kartun diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

Berdasarkan hasil observasi dari pengamatan peneliti, tahapan-tahapan penerapan media film kartun pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Swasta Patria Al-Ittihadiyah Percut yang dipersiapkan oleh guru yaitu sebagai berikut:

Penerapan media film kartun pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Swasta Patria Al-Ittihadiyah Percut ada empat tahapan yang dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia yaitu:

1. **Tahap Persiapan**, yaitu persiapan guru dalam mempersiapkan modul ajar, bahan-bahan mengajar lainnya seperti kertas, mempersiapkan peralatan, media film kartun dan infokus.
2. **Tahap Pembukaan**, guru membuka sesi belajar mengajar diawali dengan mengajak para siswa membaca doa sebelum memulai pembelajaran.
3. **Tahap Kegiatan Inti**, pada tahap ini semua kegiatan pembelajaran dilangsungkan, guru menjelaskan kepada siswa tentang media film kartun lalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimak dan memberikan tanggapan serta memberikan kesempatan untuk maju kedepan dan merespon secara aktif tentang media film kartun yang sedang ditayangkan.
4. **Tahap Penutup dan Evaluasi**, pada tahap terakhir ini guru mengakhiri pembelajaran dan mengevaluasi hasil belajar siswa pada hari itu serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesan dan pesan saat belajar menggunakan media film kartun atau animasi.

Peran guru dalam penggunaan media film kartun pada pembelajaran sangat mempengaruhi tingkat penalaran serta pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Guna membangkitkan minat belajar siswa serta menghidupkan suasana belajar kelas menjadi aktif dan lebih semangat dapat dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru wali kelas V Ibu SR sebagai berikut:

“Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kita menggunakan media pembelajaran seperti poster, kosa kata dan terutama menggunakan media film kartun. Media film kartun yang kita gunakan bisa saja dibuat sendiri menggunakan video animasi dan kadang kala kita ambil dari youtube. Dalam menggunakan media ini, kami membutuhkan waktu satu hingga dua jam dalam melakukan persiapan agar anak-anak dapat memahami media film kartun yang akan dijelaskan nantinya. Yang pertama kita lakukan adalah menjelaskan kepada siswa tentang Pelajaran Bahasa Indonesia lalu memperlihatkan film kartun sebagai objek dari pembelajaran pada saat itu”.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 02 Desember 2023 kegiatan belajar berlangsung mulai dari pukul 07.30-14.00. Dalam melakukan pembelajaran di kelas, masih banyak siswa yang belum mengerti menggunakan media pembelajaran yang dijelaskan oleh gurunya. Terlebih lagi mata Pelajaran Bahasa Indonesia ini sangat sulit untuk dipahami jika tidak disimak sebaik mungkin. Maka dari itu, guru sebisa mungkin membuat media pembelajaran dengan menggunakan film kartun agar siswa tidak bosan saat belajar di dalam kelas dan lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru di depan kelas.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti, guru Bahasa Indonesia juga mengatakan bahwa Pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan film kartun ini sangat penting karena mereka lebih paham dan lebih bersemangat. Beliau juga mengatakan ingin meningkatkan kualitas media film kartun pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia ini. Selain itu, guru Bahasa Indonesia tersebut juga berharap masih banyak lagi film-film kartun yang bisa menginspirasi dan memotivasi semangat belajar anak kelas V pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Ada juga beberapa hal yang disampaikan oleh guru mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang ada di SD Swasta Patria Al- Ittihadiyah mengenai media film kartun ini bahwasanya ada perbedaan pemahaman yang didapatkan oleh siswa yang diajarkan dengan media film kartun dan yang tidak diajarkan dengan media tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dapat dikatakan bahwa media film kartun lebih berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak dari pada media gambar atau poster. Melalui media film kartun ini, siswa dapat lebih mengerti penjelasan yang

disampaikan oleh gurunya. Perkembangan yang terjadi kepada anak yang belajar menggunakan media film kartun ini jauh lebih pesat daripada Pelajaran-pelajaran yang diajarkan sebelumnya.

Ide-ide untuk membuat media pembelajaran menggunakan media film kartun ini muncul dari alah seorang guru Bahasa Indonesia yang sudah mengajar selama 15 tahun lamanya di SD Swasta Patria Al-Ittihadiyah ini. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Ibu NR beliau mengatakan:

“Pembelajaran menggunakan media film kartun ini sebenarnya sudah lama kita rencanakan, tetapi mengingat keadaan fasilitas yang belum memungkinkan maka dari itu baru terjadi sekarang dan sudah kita realisasikan selama 5 tahun belakangan. Melalui media ini, kami melihat semangat belajar para siswa semakin meningkat dan minat mereka untuk mengetahui media ini semakin meluas. Untuk saat ini, fasilitas yang kita adakan sudah cukup memadai dan kita gunakan sebagaimana mestinya. Untuk memulai pembelajaran dengan menggunakan media film kartun ini kita membutuhkan waktu 1-2 jam dalam mempersiapkan bahan ajar yang akan kita tampilkan di layar”.



Gambar 1. Guru sedang menjelaskan menggunakan media pembelajaran dengan film kartun

Berdasarkan temuan penelitian lain di lapangan, peneliti menemukan bahwa aspek kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan hubungannya dengan kemampuan berpikir kritis mengalami peningkatan yang cukup signifikan, termasuk kriteria yang sangat baik. Kriteria ketercapaian aspek kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran adalah bahwa materi sesuai dengan indikator pembelajaran, tidak menyimpang, dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

Karena ilustrasi animasi tidak sesuai untuk anak sekolah dasar, kritik menunjukkan bahwa materi tidak dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, ilustrasi animasi harus diperbaiki dan disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa tingkat SD. Selain itu, ilustrasi animasi harus lebih realistis sehingga mereka dapat membantu siswa lebih baik dalam berpikir kritis.



Gambar 2. guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk maju kedepan

Pada kegiatan ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan bagaimana maksud dari gambar animasi atau film kartun yang ditampilkan untuk menguji keberanian dan pemahaman mereka tentang media animasi yang sedang ditampilkan. Kesempatan ini sangat berguna untuk siswa karena Sebagian besar dari mereka sangat senang dengan adanya media pembelajaran seperti ini.

Menurut pandangan para guru yang ada di SD Swasta Patria Al-Ittihadiyah ini, siswa yang diajarkan dengan menggunakan media film kartun ini akan lebih cepat memahami pelajaran karena kemampuan mereka diasah menggunakan media tersebut. Maka dari itu pihak sekolah berusaha semaksimal mungkin agar semua siswa bisa mengikuti model pembelajaran seperti ini tidak hanya yang duduk di kelas V saja, bahkan mulai dari kelas I sampai kelas VI.

Film kartun atau animasi yang digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran tidak jauh-jauh dari film kartun yang sering ditonton oleh anak-anak. Pengambilan film ini sebagai media berdasarkan survei yang dilakukan para guru terhadap orangtua siswa terhadap hobi yang sering dilakukan siswa saat di rumah. Dari hasil survei tersebut didapat informasi bahwa 90% siswa SD Swasta Patria Al-Ittihadiyah yang duduk di kelas V masih suka menonton film kartun atau video-video animasi.

Pengaruh hasil belajar siswa diakibatkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah langkah-langkah media pembelajaran yang berbeda. Media film kartun ini lebih membuat siswa semangat dalam belajar dan membuat suasana kelas tidak membosankan. Media film kartun ini juga membuat siswa belajar untuk bekerja sama dalam menyelesaikan soal dikelompoknya masing-masing. Penyebab nilai atau rata-rata siswa kelas yang menggunakan media film kartun lebih tinggi dibandingkan dengan siswa kelas yang tidak menggunakan media film kartun, pada kelas yang menggunakan dengan siswa media film animasi siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru itu lebih terarah atau lebih mudah dipahami karena siswa bisa bertanya kepada teman sekelompoknya dan bekerja sama dengan teman kelompoknya masing-masing.

Selain itu, pada saat setelah dilakukannya kegiatan diskusi siswa diminta untuk mempresentasikan serta mempraktekkan secara langsung sehingga hal tersebut dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang sedang dipelajari karena mereka mengalami sendiri, kelas yang tidak menggunakan media film kartun mereka cenderung menjawab soal dengan semuanya saja dikarenakan kurang mengerti dengan pelajaran pada hari tersebut dan karena mereka tidak mempraktekkan kegiatan tersebut pada saat mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Hal tersebut menjelaskan bahwa dengan penerapan media film animasi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran masalah-masalah sosial di lingkungan setempat telah merealisasikan tercapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam melaksanakan pembelajaran di setiap sekolah, tentunya pasti ada masing-masing kendala yang dihadapi terutama dalam bidang pemahaman mahasiswa yang kurang, teknologi yang ada belum memadai dan masih banyak hal lain yang menjadi penghambat proses pembelajaran. Sama halnya dengan SD Swasta Patria Al-Ittihadiyah juga memiliki kendala dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Faktor-faktor penghambat tersebut didapat peneliti dari wawancara dengan Ibu SR yang menjadi salah seorang guru di kelas V dan mengampu mata Pelajaran Bahasa Indonesia, dari hasil wawancara tersebut beliau memaparkan penjelasan sebagai berikut:

“Jika kita menggunakan media pembelajaran, tidak semua guru bisa menggunakan media tersebut apalagi mengarahkan mesin proyektor dalam pengaplikasian media film kartun ini. Tetapi dengan demikian, Saya tetap berencana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media ini agar seluruh siswa yang ada di SD ini dapat memahami system pembelajaran yang lebih canggih dan tidak membosankan. Kami sebagai guru disini berharap agar fasilitas yang ada di sekolah ini lebih memadai demi meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan pemahaman yang lebih efektif dan efisien kepada siswa. Selain itu kami juga berharap masih banyak lagi film-film kartun atau animasi yang bersifat mendidik dan bagus untuk dijadikan bahan ajar kepada para siswa.”



Gambar 3. guru sedang menggunakan mesin proyektor

Selain itu ada juga beberapa Kendala-Kendala Selama Proses Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Pada pelaksanaan pembelajaran di kelas V SD Swasta Patria Al-Ittihadiyah mengidentifikasi unsur cerita dengan menggunakan media film kartun, terdapat beberapa kendala yang terjadi, antara lain:

1. Siswa kurang konsentrasi dan fokus dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan guru dan menyimak film
2. Perhatian siswa pada saat menyimak cerita kurang serius, hal ini disebabkan karena siswa melihat kejadian lucu yang ada di film.
3. Awal pembelajaran siswa terlihat tidak berminat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas mengenai penerapan media film kartun pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Swasta Patria Al-Ittihadiyah Percut seperti yang terdapat di dalam Jurnal Harison Surbakti dan Juwita Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2018 dengan judul: “ Penerapan Metode Pembelajaran 4 M Dan Media Animasi Film kartun Dalam Pembelajaran Dongeng SD Negeri 101958 Desa Kuala Lama Kec.Pantai Cermin Kab.Serdang Bedagai” tentang metode tahapan pembelajaran.. (Harison Surbakti & Juwita 2018)

Melalui proses penerapan tersebut maka bisa dilihat kendala apa saja yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Swasta Patria Al-Ittihadiyah Percut.

Hambatan yang dialami guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia antara lain:

- 1) Guru kurang mampu menggunakan fasilitas penunjang pembelajaran berbasis IT untuk pembelajaran bahasa Indonesia;
- 2) Masih adanya anggapan dari guru bahwa pembelajaran bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang mudah;
- 3) Guru lebih cenderung fokus pada mata pelajaran lain.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, mengenai Penerapan Penggunaan Media Film Kartun Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, adapun kesimpulan dari skripsi ini sebagai berikut:

Penggunaan media film kartun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Patria Al Ittihadiyah ini sangat membawa dampak yang positif terhadap keberlangsungan belajar siswa. Minat mereka dalam belajar meningkat secara signifikan karena adanya media film kartun ini. Tingkat pengetahuan belajar siswa juga semakin berkembang dan wawasan mereka semakin luas sehingga para guru dan kepala sekolah sangat senang dengan perubahan minat belajar siswa yang semakin membaik ini. Penerapan media film kartun ini diterapkan agar minat belajar siswa tidak menurun dan terus meningkat.

Kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan media film kartun yaitu para guru banyak yang belum bisa menggunakan proyektor dalam proses pembelajaran, sehingga mereka sulit untuk menjelaskan kepada para siswa. Tidak semua guru bisa menggunakan media ini. Terlebih lagi banyak guru yang tidak bisa menggunakan powerpoint sebagai media pembelajaran karena kurangnya pengetahuan tentang teknologi yang semakin modern ini. Selain itu saat menggunakan proyektor cahaya dari lampu juga terkadang tidak jelas saat ditampilkan sehingga membuat guru kesusahan dalam menggunakan proyektor

DAFTAR REFERENSI

- Akbar, W. W., Pandiangan, G. L. D., & ... (2021). Penggunaan Video Kartun Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Era Digital. ... *Merdeka Belajar*.
- Alfi Khoiruman, Muhammad, 2021, Analisis Hambatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar, Volume 9 Nomor 2.
- Ali, Muhammad. 2020. Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (BASASTRA) Di Sekolah Dasar. *PERNIK Jurnal Paud* 3(1): 35-44.
- Annisya, S., & Baadilla, I. (2022). Analisis Nilai Karakter melalui Media Animasi Fabel dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7888–7895. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3648>
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Demillah, A. (2019). Peran Film Animasi Nussa dan Rara Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Ajaran Islam Pada Pelajar SD. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 106–115. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v3i2.3349>
- Fadly, A. (2021). *BAHASA INDONESIA AKADEMIS* (Arifin (red.); Pertama). Syiah Kuala University Press.

- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran. I Tahta Media Group.*
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (F. Husaini (red.)). ANAK HEBAT INDONESIA.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>
- kusmawati, T. I. (2019). *Bahasa Indonesia (Pertama)*. PERDANA PUBLISHING.
- Mamonto, S. (2023). Sejarah Perkembangan Bahasa Melayu Menjadi Bahasa Indonesia. *Journal on Education*, 5(3), 6465–6470. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1429>
- Rindawati, T., Thamrin, L., & Lusi, L. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Film Kartun Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Sd Lkia. *Jurnal Tunas Bangsa*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v9i1.1722>
- Setiawan, U. (2022). Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar). I *Widina Bhakti Persada Bandung*.
- Sofia Agustina, E. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks: Representasi Kurikulum 2013. *Aksara Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 18(1), 84–99.
- Suleman, J., & Islamiyah, E. P. N. (2018). Dampak Penggunaan Bahasa Gaul Di Kalangan Remaja Terhadap Bahasa Indonesia. *Senasaba*, 3, 153–158.
- Yulianto, D., & Nugraheni, A. S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.51454/decode.v1i1.5>
- Yusri, L. D., & Ritmi, T. (2018). Pemerolehan Bahasa Kanak-Kanak Akibat Pengaruh Film Kartun: Suatu Tinjauan Psikolinguistik. *Journal Polingua: Scientific Journal of Linguistic Literatura and Education*, 2(2), 59–63. <https://doi.org/10.30630/polingua.v2i2.2>