

**PENGARUH METODE DEMONSTRASI DENGAN MEDIA
WAYANG KARTUN TERHADAP PENINGKATAN
KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA
(Penelitian pada Siswa Kelas II SDN 1 Plunjaran Wadaslintang Wonosobo)**

SKRIPSI



Oleh:

Mutangalimah

15.0305.0077

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**PENGARUH METODE DEMONSTRASI DENGAN MEDIA
WAYANG KARTUN TERHADAP PENINGKATAN
KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA
(Penelitian pada Siswa Kelas II SDN 1 Plunjaran Wadaslintang Wonosobo)**

SKRIPSI



Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:
Mutangalimah
15.0305.0077

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

PERSETUJUAN

PENGARUH METODE DEMONSTRASI DENGAN MEDIA WAYANG
KARTUN TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN
MENYIMAK CERITA

(Penelitian pada Siswa Kelas II SDN 1 Plunjaran Wadaslintang Wonosobo)



Telah diterima dan Disetujui Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh
Mutangalimah
15.0305.0077

Magelang, 25 Februari 2020

Dosen Pembimbing I

Sugiyadi, M.Pd., Kons.
NIK. 047506010

Dosen Pembimbing II

Dhuta Sukmarani, M. Si.
NIK. 138706114

PENGESAHAN

PENGARUH METODE DEMONSTRASI DENGAN MEDIA WAYANG
KARTUN TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN
MENYIMAK CERITA
(Penelitian pada Siswa Kelas II SDN 1 Plunjaran Wadaslintang Wonosobo)

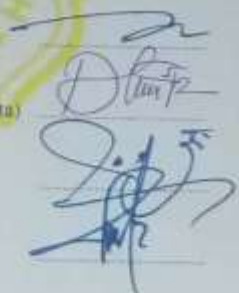
Oleh,
Mutangalmah
15.0305.0077

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka
Menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji
Hari Kamis
Tanggal 27 Februari 2020

Tim Penguji Skripsi

1. Sugiyadi, M.Pd., Kons. (Ketua/ Anggota)
2. Dhuta Sukmarani, M. Si (Sekretaris/ Anggota)
3. Dra. Indiaty, M. Pd. (Anggota)
4. Arif Wiyat Purnanto, M. Pd (Anggota)



Disahkan,
Dekan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M. Si., Kons.

NIP. 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Mutagalimah
NPM : 15.0305.0077
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Demonstrasi dengan Media Wayang Kartun terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita (Penelitian pada Siswa Kelas II SD N 1 Plunjaran Wadaslintang Wonosobo)

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 25 Februari 2020

Yang membuat pernyataan,


Mutagalimah

15.0305.0077

MOTTO

”Barangsiapa yang keluar untuk mencari ilmu maka ia berada di jalan Allah hingga ia pulang”. (HR. Tirmidzi)

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat” (Q.S Al- Mujadilah: 11)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan dan kuhadiahkan untuk:

1. Orangtuaku tercinta Bapak Ikhsanudin dan Ibu Sawiyem, serta kedua kakakku Siti Maemunah dan Istikhomah atas doa, kasih sayang, dan dukungan yang selalu diberikan untukku.
2. Suamiku tercinta Febri Handoko yang selalu memberikan dukungan dan mendengarkan keluh kesahku.
3. Almamaterku tercinta Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH METODE DEMONSTRASI DENGAN MEDIA WAYANG
KARTUN TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK
CERITA
(Penelitian pada Siswa Kelas II SDN 1 Plunjaran Wadaslintang Wonosobo)**

Mutangalimah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode demonstrasi dengan media wayang kartun terhadap peningkatan keterampilan menyimak cerita kelas II Sekolah Dasar Negeri 1 Plunjaran Wadaslintang Wonosobo.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 1 Plunjaran Wadaslintang Wonosobo. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling*. Metode pengambilan data yang digunakan adalah metode tes. Analisis data menggunakan teknik *statistic non parametric* yaitu uji *wilcoxon* dengan bantuan *SPSS 23.0 for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode demonstrasi dengan media wayang kartun berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan menyimak cerita. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji *Wilcoxon* dengan nilai *Z* sebesar -2,264 dan *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,024 < 0,05$. Berdasarkan analisis dan pembahasan terdapat perbedaan antara pengukuran awal dan pengukuran akhir dengan selisih rata-rata skor sebesar 4. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi dengan media wayang kartun berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 1 Plunjaran Wadaslintang Wonosobo.

Kata kunci: *metode demonstrasi, media wayang kartun, keterampilan menyimak cerita*

***THE INFLUENCE OF DEMONSTRATION METHOD WITH CARTOON PUPPET MEDIA TO IMPROVE IN LISTENING SKILLS TO THE STORY
(Research on Grade 2 Students of Plunjaran 1 Elementary School Wadaslintang Wonosobo)***

Mutangalimah

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the demonstration method with cartoon puppet media on the improving listening skills to the story of grade 2 students of Plunjaran 1 Elementary School Wadaslintang Wonosobo.

This research was experimental design. Research design used was one group pretest-posttest. Population in this research is all students of grade 2 on Plunjaran 1 Elementary School Wadaslintang Wonosobo. The sampling technique used in this research was total sampling. Method of collection was test. Data analysis used statistic nonparametric technique namely Wilcoxon test with SPSS 23.0 for windows.

The result shows that cartoon puppet media had a positive effect on improving students' listening skills. This is evidenced by the results of the Wilcoxon Denham test analysis of Z values of -2.264 and Asymp. Sig. (2-tailed) by 0.024 < 0.05. Based on the analysis and discussion there was a difference between the initial measurement and the final measurement with an average score difference of 4. Therefore it can be concluded that the demonstration method with cartoon puppet media influence the improvement of students' story listening skills in grade 2 Plunjaran 1 Elementary School Wadaslintang Wonosobo.

Keyword: demonstration method, cartoon puppet media, students' story listening skills

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. atas nikmat dan karunia-Nya yang telah menyertai langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Demonstrasi dengan Media Wayang Kartun terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita (Penelitian pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 1 Plunjaran Wadaslintang Wonosobo)”

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. Suliswiyadi M. Ag selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M. Si., Kons selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Ari Suryawan, M. Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Sugiyadi, M. Pd, Kons. dan Dhuta Sukmarani, M. Si selaku dosen pembimbing yang telah sabar memberikan bimbingan yang terbaik dari awal sampai akhir.
5. Kepala SD Negeri 1 Plunjaran Wadaslintang Wonosobo beserta seluruh guru dan siswa SD N 1 Plunjaran Wadaslintang Wonosobo yang telah membantu kelancaran selama penelitian.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulisan skripsi.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Namun penulis tetap terbuka menerima saran dan kritik yang membangun demi perbaikan lebih lanjut.

Magelang, 25 Februari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Halaman Penegas	ii
Halaman Persetujuan	iii
Halaman Pengesahan	iv
Halaman Pernyataan	v
Halaman Motto	vi
Halaman Persembahan	vii
Abstrak	viii
<i>Abstract</i>	ix
Kata Pengantar	x
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar	xiv
Daftar Lampiran	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
A. Metode Demonstrasi	5
1. Pengertian Metode Demonstrasi	5
2. Tujuan Metode Demonstrasi	6
3. Langkah-langkah Metode Demonstrasi	6
4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Demonstrasi	8
B. Keterampilan Menyimak Cerita	9
1. Pengertian Keterampilan Menyimak Cerita	9

2. Tujuan Keterampilan Menyimak Cerita	10
3. Manfaat Keterampilan Menyimak Cerita	11
4. Jenis-jenis Keterampilan Menyimak Cerita.....	12
5. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Menyimak Cerita	14
6. Cara Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita	16
C. Media Wayang Kartun	17
1. Pengertian Media Wayang Kartun.....	17
2. Tujuan Media Wayang Kartun.....	19
3. Manfaat Media Wayang Kartun.....	19
4. Cara Menggunakan Media Wayang Kartun	20
5. Kelebihan dan Kekurangan Media Wayang Kartun	21
6. Langkah-langkah Membuat Media Wayang Kartun.....	22
D. Hasil Penelitian yang Relevan	22
E. Kerangka Pemikiran.....	24
F. Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Desain Penelitian	25
B. Identifikasi Variabel Penelitian	25
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	26
D. Subjek Penelitian	26
E. Metode Pengumpulan Data	27
F. Instrumen Penelitian.....	28
G. Validitas dan Reliabilitas	28
H. Prosedur Penelitian.....	29
I. Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Hasil Penelitian	32
B. Pembahasan	38
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	41
A. Simpulan	41

B. Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest Design.....	25
Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas.....	29
Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen	34
Tabel 4. <i>Z Score</i>	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pemikiran.....	24
Gambar 2. Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat ijin penelitian	46
Lampiran 2. Surat pelaksanaan penelitian	47
Lampiran 3. Surat keterangan validasi instrumen.....	48
Lampiran 4. Silabus	51
Lampiran 5. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)	56
Lampiran 6. Kisi-kisi Materi Ajar	79
Lampiran 7. Materi ajar	82
Lampiran 8. Lembar kerja siswa (LKS).....	84
Lampiran 9. Kisi-kisi instrumen tes	112
Lampiran 10. Soal tes sebelum validasi.....	114
Lampiran 11. Soal tes sesudah validasi	125
Lampiran 12. Daftar nilai pretest dan posttest	145
Lampiran 13. Hasil uji validitas instrumen.....	146
Lampiran 14. Uji reliabilitas cronbach's alpha.....	152
Lampiran 15. Uji Wilcoxon	153
Lampiran 16. Dokumentasi.....	154
Lampiran 17. Soal pretest posttest yang dikerjakan siswa.....	155
Lampiran 18. Buku Bimbingan Penulisan Skripsi.....	299

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Metode demonstrasi yaitu suatu cara penyajian bahan pelajaran dan memperagakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang di pelajari, baik sebenarnya maupun tiruan, yang sering disertai dengan penjelasan lisan.

Metode demonstrasi merupakan cara pengajian materi pelajaran melalui tindakan atau peragaan yang di perjelas dengan ilustrasi, serta pernyataan secara oral (lisan) dan visual (pandang). Metode ini bersifat sederhana dalam pelaksanaannya, yaitu dengan menggunakan keterampilan fisik. Untuk pertama kalinya, metode ini digunakan oleh manusia gua, yaitu ketika mereka menambah kayu dalam rangka memperbesar api unggun, sementara anak-anak mereka memperhatikan kemudian menirukannya.

Keterampilan menyimak merupakan keterampilan dasar yang akan mempengaruhi perkembangan keterampilan berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak menjadi dasar bagi keterampilan berbahasa lain dan salah satu keterampilan pertama yang harus dipelajari oleh manusia. Keterampilan menyimak merupakan kegiatan yang paling awal dilakukan oleh manusia bila dilihat dari proses pemrolehan bahasa (Kundaru, dkk, 2012: 3). Kenyataan ini terjadi di segala sektor kehidupan, baik dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga, di sekolah, maupun di masyarakat, untuk itu diperlukan keterampilan menyimak sebagai sarana interaksi dan komunikasi, kemudian berbicara, di ikuti dengan membaca dan menulis.

Menyimak adalah suatu proses mendengarkan lambang-lambang bahasa lisan dengan sungguh-sungguh penuh perhatian, pemahaman, dan apresiasif, yang dapat disertai dengan pemahaman makna komunikasi yang disampaikan secara nonverbal (Solchan, dkk, 2014: 10.9). Pendapat Kamidjan didukung oleh Tarigan. Menurut Tarigan, menyimak adalah kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi

untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh si pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Kurikulum 2013 menguraikan tujuan pembelajaran yang sejalan dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia, yakni agar siswa terampil berbahasa. Keterampilan berbahasa dibedakan dari empat macam, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut berkaitan antara satu dan yang lain. Beberapa praktisi masih berpendapat sampai sekarang bahwa pembelajaran bahasa adalah sebuah proses yang berjalan linier/ lurus, yaitu diawali dengan menguasai bahasa lisan (menyimak dan berbicara) dan baru kemudian beralih ke bahasa tulis (membaca dan menulis).

Kegiatan menyimak merupakan kemampuan tahap awal yang harus dikuasai dalam keterampilan berbahasa, dikatakan demikian karena menyimak merupakan suatu cara yang dilakukan untuk memperoleh informasi yang disampaikan orang lain sehingga dapat diimplementasikan pada tahap berikutnya yaitu berbicara, membaca, dan menuliskannya kembali untuk disampaikan kepada orang lain. Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 1994: 28).

Berkaitan dengan keterampilan menyimak cerita di atas, sesuai hasil observasi penulis pada tanggal 14 Desember 2018 di SDN 1 Plunjaran dan yang beralamat di Desa Plunjaran Dusun Pesanggrahan Kecamatan Wadaslintang Kelas II yang berjumlah 6 siswa ternyata ada 3 siswa (50%) siswa yang terbukti memiliki masalah dengan keterampilan menyimak cerita rendah. Hal ini dibuktikan dengan siswa yang memiliki keterampilan menyimak cerita masih rendah. Masalah ini menjadi keprihatinan bagi guru dan orang tua karena akan mempengaruhi terhadap keberlangsungan belajar dan prestasi belajarnya.

Pada dasarnya di SDN 1 Plunjaran sudah diusahakan berbagai cara untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa, yaitu dengan pembelajaran yang inovatif. Mulai dari model dan teknik yang inovatif dengan cara yang berbeda, tetapi belum berhasil. Namun demikian usaha yang dilakukan tersebut belum maksimal dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa. Sehingga dengan demikian diperlukan usaha konkret untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa menggunakan media wayang kartun. Dengan media wayang kartun ini penulis yakin dapat membantu keterampilan menyimak cerita siswa.

Berdasarkan uraian di atas penulis bermaksud melakukan kajian secara ilmiah tentang Pengaruh Metode Demonstrasi dengan Media Wayang Kartun Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita yang akan dilakukan di SDN 1 Plunjaran Wadaslintang Wonosobo, dan yang inilah yang menjadi fokus dalam penelitian ini.

B. Identifikasi Masalah

Masalah-masalah yang dapat diidentifikasi di SDN 1 Plunjaran Wadaslintang Wonosobo adalah:

1. Guru tidak menggunakan media wayang kartun dalam pelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak cerita.
2. Metode yang guru gunakan masih konvensional dengan hanya membacakan isi cerita anak melalui buku cerita atau buku paket.
3. Guru masih kurang menyadari akan pentingnya membangkitkan minat dan perhatian siswa dalam menyimak cerita.
4. Keterampilan menyimak cerita siswa masih rendah.
5. Siswa mudah teralihkan perhatiannya pada hal lain selain materi pembelajaran dan asyik sendiri dengan temannya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi di SD Negeri 1 Plunjaran Wadaslintang Wonosobo maka penulis membatasi pada masalah keterampilan menyimak cerita siswa yang rendah, karena masalah dialami oleh 50% siswa dan merupakan hal yang perlu untuk dicarikan jalan keluarnya.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, apakah metode demonstrasi dengan media wayang kartun berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan menyimak cerita kelas II SDN 1 Plunjaran Wadaslintang Wonosobo?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh metode demonstrasi dengan media wayang kartun terhadap peningkatan keterampilan menyimak cerita kelas II SDN 1 Plunjaran Wadaslintang Wonosobo.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis, untuk menambah kasanah keilmuan/wawasan, pengetahuan tentang metode demonstrasi dengan media wayang kartun dan keterampilan menyimak cerita.
2. Manfaat Praktis, salah satu rujukan guru dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan menyimak cerita melalui metode demonstrasi dengan media wayang kartun.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Metode Demonstrasi

1. Pengertian Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi yaitu suatu cara penyajian bahan pelajaran dan memperagakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang di pelajari, baik sebenarnya maupun tiruan, yang sering disertai dengan penjelasan lisan.

Metode demonstrasi merupakan cara pengajian materi pelajaran melalui tindakan atau peragaan yang di perjelas dengan ilustrasi, serta pernyataan secara oral (lisan) dan visual (pandang). Metode ini bersifat sederhana dalam pelaksanaannya, yaitu dengan menggunakan keterampilan fisik. Untuk pertama kalinya, metode ini digunakan oleh manusia gua, yaitu ketika mereka menambah kayu dalam rangka memperbesar api unggun, sementara anak-anak mereka memperhatikan kemudian menirukannya.

Demonstrasi berarti pertunjukan atau peragaan. Dalam pembelajaran menggunakan metode demonstrasi dilakukan pertunjukan suatu proses, berkenaan dengan materi pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan baik oleh guru maupun orang luar yang diundang ke kelas. Proses yang didemonstrasikan di ambil dari obyek yang sebenarnya (Sumiati dan asra, 2009).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Demonstrasi dalam hubungannya dengan penyajian informasi dapat di artikan sebagai upaya peragaan tentang suatu cara melakukan sesuatu. Metode demonstrasi ini adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan kegiatan, baik secara langsung maupun melalui media pengajaran yang relevan dengan tujuan pokok bahasan yang sedang disajikan.

2. Tujuan Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi digunakan guru untuk memperagakan atau menunjukkan suatu proses yang harus dilakukan peserta didik dikarenakan materi yang disampaikan kurang dipahami mereka jika hanya dengan mendengarkan penjelasan dari guru. Prosedur atau tindakan-tindakan yang harus dilakukan peserta didik biasanya meliputi kegiatan proses mengajar sesuatu membandingkan suatu cara, dengan cara lain dan untuk melihat kebenaran dan pembuktian sesuatu.

Tujuan digunakan metode demonstrasi ini adalah

- a. Melatih peserta didik tentang suatu proses atau prosedur yang harus dimiliki atau dikuasai
- b. Mengkonkritkan informasi atau penjelasan yang bersifat abstrak
- c. Mengembangkan kemampuan pengamatan, pendengaran dan penglihatan peserta didik secara bersama-sama (Halimah, 2008: 77).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwasannya tujuan metode demonstrasi adalah untuk menyampaikan informasi atau menjelaskan pembelajaran secara lebih konkrit tidak lagi abstrak, sehingga pembelajaran tidak monoton yang hanya berpusat pada guru dan membuat siswa agar lebih cepat memahami materi yang disampaikan.

3. Langkah-langkah Metode Demonstrasi

Zainal Aqib (2013: 29) langkah-langkah metode demonstrasi sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan TPK (Tujuan Pembelajaran Khusus)
- b. Guru menyajikan gambaran sekilas materi yang akan disampaikan
- c. Siapkan alat atau bahan yang diperlukan
- d. Menunjuk salah seorang peserta didik untuk mengilustrasikan suatu kejadian yang telah direncanakan
- e. Semua peserta didik memperhatikan demonstrasi dan menganalisis
- f. Tiap peserta didik atau kelompok mengemukakan hasil analisisnya
- g. Guru membuat kesimpulan.

Roestiyah (2012: 84) langkah-langkah metode demonstrasi adalah sebagai berikut:

- a. Guru harus mampu menyusun rumusan tujuan intruksional, agar dapat memberi motivasi yang kuat untuk siswa untuk belajar.
- b. Pertimbangkan baik-baik apakah pilihan teknik anda mampu menjamin tercapainya tujuan yang anda rumuskan.
- c. Amatilah apakah jumlah siswa memberikan kesempatan untuk suatu demonstrasi yang berhasil.
- d. Apakah anda telah meneliti alat dan bahan mengenai jumlah kondisi dan tempatnya.
- e. Menentukan garis besar langkah-langkah yang akan dilakukan.
- f. Memperhatikan waktu yang cukup untuk demonstrasi, sehingga anda dapat memberi keterangan bila perlu, dan peserta didik bias bertanya.
- g. Selama demonstrasi berlangsung guru harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati dengan baik dan bertanya
- h. Mengadakan evaluasi.

Imas Kurniasih (2015: 87) langkah-langkah metode demonstrasi adalah sebagai berikut:

- a. Merumuskan tujuan yang baik dari sudut kecakapan atau kegiatan yang diharapkan dapat tercapai setelah metode demonstrasi berakhir.
- b. Menetapkan garis-garis besar langkah-langkah demonstrasi yang akan dilaksanakan.
- c. Memperhitungkan waktu yang dibutuhkan.
- d. Selama demonstrasi guru harus memastikan penyampaiannya menarik dan dapat di dengar jelas oleh siswa.
- e. Apakah semua media yang digunakan telah di tempatkan pada posisi yang baik, hingga semua siswa dapat melihat semua dengan jelas.
- f. Siswa disarankan membuat catatan yang dianggap perlu.
- g. Menerapkan rencana penelitian terhadap kemampuan anak didik.

4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Demonstrasi

Sebagai suatu metode pembelajaran demonstrasi memiliki beberapa kelebihan, di antaranya:

- a. Melalui metode pembelajaran demonstrasi terjadinya verbalisme akan dapat dihindari, sebab siswa disuruh langsung memperhatikan bahan pelajaran yang dijelaskan.
- b. Proses pembelajaran akan lebih menarik, sebab siswa tidak hanya mendengar, tetapi juga melihat peristiwa yang terjadi.
- c. Dengan mengamati secara langsung siswa akan memiliki kesempatan untuk membandingkan antara teori dan kenyataan.

Dengan demikian siswa akan lebih meyakini kebenaran materi pembelajaran. Disamping beberapa kelebihan, metode demonstrasi juga memiliki beberapa kelemahan, diantaranya:

- a. Metode demonstrasi memerlukan persiapan yang lebih matang, sebab tanpa persiapan yang memadai demonstrasi bisa gagal. Bahkan sering terjadi untuk menghasilkan pertunjukan suatu proses tertentu, guru harus beberapa kali mencobanya terlebih dahulu, sehingga dapat memakan waktu yang banyak.
- b. Demonstrasi memerlukan kemampuan peralatan, bahan-bahan dan tempat yang memadai yang berarti penggunaan metode ini memerlukan pembiayaan yang lebih mahal dibandingkan dengan ceramah.
- c. Demonstrasi memerlukan kemampuan dan keterampilan guru yang khusus, sehingga guru dituntut untuk bekerja lebih profesional. Disamping itu demonstrasi juga memerlukan kemauan dan motivasi guru yang bagus untuk keberhasilan proses pembelajaran siswa (Sanjaya, 2010: 152-153).

Setelah melihat dari sisi kelebihan dan kelemahan metode demonstrasi, maka dapat disimpulkan bahwasannya menggunakan metode demonstrasi juga tidak semuanya ada sisi kebaikannya tetapi juga ada sisi kelemahannya. Semua itu harus kita perhatikan tidak bisa menentukan hari

ini harus menggunakan metode demonstrasi, tetapi guru juga harus memperhatikan kondisi dan situasi dalam belajar.

B. Keterampilan Menyimak Cerita

1. Pengertian Keterampilan Menyimak Cerita

Keterampilan menyimak merupakan keterampilan dasar yang akan mempengaruhi perkembangan keterampilan berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak menjadi dasar bagi keterampilan berbahasa lain dan salah satu keterampilan pertama yang harus dipelajari oleh manusia. Keterampilan menyimak merupakan kegiatan yang paling awal dilakukan oleh manusia bila dilihat dari proses pemrolehan bahasa (Kundaru, dkk, 2012: 3). Kenyataan ini terjadi di segala sektor kehidupan, baik dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga, di sekolah, maupun di masyarakat, untuk itu diperlukan keterampilan menyimak sebagai sarana interaksi dan komunikasi, kemudian berbicara, di ikuti dengan membaca dan menulis.

Mulyati (2009:20) mengemukakan keterampilan adalah kecakapan atau kemampuan dan kecekatan. Pendapat tersebut juga selaras dengan (Poerwadarminta, 2002:1008) yang menyatakan, keterampilan adalah kecekatan, atau kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan baik dan cermat (dengan keahlian).

Tarigan (2008: 31) mengungkapkan menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk mendapatkan informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Sedangkan menurut (Abbas, 2006: 63) menyimak merupakan proses untuk mengorganisasikan apa yang didengar dan menempatkan pesan suara-suara yang didengar, ditangkap menjadi makna yang dapat diterima. Menurut Abidin (2012: 93) menyimak sebagai kegiatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh untuk memahami pesan yang terkandung dalam bahan simakan yang diperdengarkan secara lisan.

Cerita adalah sarana menyampaikan ide atau pesan melalui serangkaian penataan yang baik dengan tujuan agar pesan menjadi lebih mudah diterima dan memberikan dampak yang lebih luas dan banyak pada sasaran (Bachri, 2005: 17). Berbeda dengan pendapat di atas, Mustakim (2015: 12) mengemukakan bahwa cerita adalah gambaran tentang kejadian suatu tempat, kehidupan binatang sebagai perlambang kehidupan manusia, kehidupan manusia dalam masyarakat, dan cerita tentang yang hidup dalam masyarakat kapan dan dimana cerita itu terjadi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, keterampilan menyimak cerita adalah kecakapan seseorang untuk mendengarkan lambang-lambang lisan dengan sungguh-sungguh, penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, isi atau pesan dari cerita yang terdiri dari unsur-unsur pembangun cerita yang didengar sehingga menjadi makna yang dapat diterima oleh pendengar.

2. Tujuan Keterampilan Menyimak Cerita

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak lepas dari kegiatan menyimak. Bagi setiap orang menyimak memiliki tujuan yang berbeda-beda, tergantung pada apa yang dibutuhkan oleh penyimak.

Tarigan (2008: 60-61) menyebutkan tujuan menyimak itu beraneka ragam sesuai dengan yang dibutuhkan penyimak. Tujuan menyimak yaitu:

- a. memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran pembicara atau menyimak untuk belajar,
- b. menikmati keindahan audial, yaitu menyimak dengan menekankan pada penikmatan terhadap sesuatu yang diujarkan, diperdengarkan atau dipagelarkan (dalam bidang seni),
- c. menilai atau mengevaluasi apa yang disimak,
- d. mengapresiasi materi simakan, yaitu menyimak untuk menikmati serta menghargai apa yang disimak, misalnya pembacaan cerita, puisi, musik, dan lain-lain,
- e. mengkomunikasikan ide, gagasan, atau perasaannya,

- f. membedakan bunyi-bunyi,
- g. memecahkan masalah secara kreatif dan analisis, dan
- h. meyakinkan diri terhadap masalah atau pendapat yang diragukan atau menyimak secara persuasif.

Haryadi dan Zamzani (1996: 22) menyebutkan tujuan menyimak ada enam yaitu: (a) untuk mendapatkan fakta, (b) untuk menganalisis fakta, (c) untuk mengevaluasi fakta, (d) untuk mendapatkan inspirasi, (e) untuk mendapatkan hiburan, dan (f) untuk meningkatkan kemampuan berbicara.

Berdasarkan tujuan menyimak yang telah diujarkan di atas, dapat disimpulkan tujuan utama menyimak cerita dalam penelitian ini yaitu: a. memperoleh informasi, b. menangkap isi bahan simakan, c. mengapresiasi materi simakan, dan d. untuk mendapatkan hiburan.

3. Manfaat Keterampilan Menyimak Cerita

Setiawan dalam (Suratno, 2006: 16-18), manfaat keterampilan menyimak cerita sebagai berikut.

- a. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi kemampuan siswa, sebab menyimak memiliki nilai informatif, yaitu memberikan masukan-masukan tertentu yang menjadikan kita menjadi berpengalaman.
- b. Meningkatkan intelektualitas serta memperdalam penghayatan keilmuan dan khasanah ilmu kita.
- c. Memperkaya kosakata kita, menambah perbendaharaan ungkapan yang tepat, bermutu, dan puitis. Orang yang banyak menyimak, komunikasinya menjadi lebih lancar dan kata-kata yang digunakan lebih variatif.
- d. Memperluas wawasan, meningkatkan penghayatan hidup, serta membina sifat terbuka dan objektif.
- e. Meningkatkan kepekaan dan kepedulian sosial. Level menyimak kita dapat mengenal seluk beluk kehidupan dengan segala dimensinya. Dengan bahan-bahan semakin baik, dapat membuat kita dalam perenungan-perenungan nilai kehidupan sehingga tergugah semangat

kita untuk memecahkan problem yang ada, sesuai dengan kemampuan kita.

- f. Meningkatkan citra artistik, jika yang kita simak itu merupakan bahan simakan yang isinya halus dan bahasanya indah. Banyak menyimak dapat menumbuhkan sikap apresiatif, sikap menghargai karya atau pendapat orang lain dan kehidupan ini serta meningkatkan selera estetis kita.
- g. Menggugah kualitas dan semangat mencipta kita untuk menghasilkan ujaran-ujaran dan tulisan-tulisan yang berjati diri. Jika banyak menyimak kita akan mendapatkan ide-ide cemerlang dan pengalaman hidup yang berharga.

Berdasarkan manfaat keterampilan menyimak cerita di atas dan dilihat dari tujuannya, manfaat keterampilan menyimak cerita siswa dalam penelitian ini adalah menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi kemanusiaan, mengevaluasi agar dapat menilai materi simakan, meningkatkan dan menumbuhkan sikap apresiatif, serta mendapatkan hiburan melalui cerita siswa. Hal ini dikarenakan penelitian yang dilaksanakan adalah keterampilan menyimak cerita siswa. Sehingga cerita siswa yang termasuk karya sastra tersebut perlu diapresiasi dan diambil nilainya.

4. Jenis-jenis Keterampilan Menyimak Cerita

Pembelajaran bahasa terdapat kegiatan menyimak. Ada beberapa jenis menyimak. Tarigan (1991: 25) menyebutkan banyak landasan yang digunakan dalam mengklasifikasikan jenis menyimak antara lain berdasarkan:

- a. sumber suara
- b. taraf aktivitas penyimak
- c. taraf hasil simakan
- d. keterlibatan penyimak dan kemampuan khusus
- e. cara penyimakan bahan simakan
- f. tujuan menyimak

g. tujuan spesifik.

Akhadiah (1991:150) mengklasifikasikan jenis menyimak berdasarkan:

1. Menyimak berdasarkan taraf hasil simakan

Berdasarkan taraf hasil simakan adalah:

- a. menyimak tanpa mereaksi yaitu penyimak mendengarkan sesuatu namun tidak memberikan reaksi apa-apa,
- b. menyimak pasif yaitu penyimak mendengarkan sesuatu namun hanya memberikan sedikit reaksi,
- c. menyimak dangkal yaitu menyimak sebagian bahan saja dan bukan merupakan bagian yang penting,
- d. menyimak kritis yaitu penyimak mencoba menganalisis materi atau bahan yang disimak secara kritis, dan menyimak kreatif dan apresiatif yaitu penyimak memberikan reaksi lanjut terhadap hasil simakannya.

2. Menyimak berdasarkan cara menyimak

Berdasarkan cara menyimak dibagi menjadi: menyimak intensif dan menyimak ekstensif.

a. Menyimak intensif

Menyimak intensif memerlukan bimbingan dan arahan karena penyimak harus menyimak dengan penuh perhatian, ketekunan dan ketelitian. Jenis menyimak yang termasuk dalam menyimak intensif yaitu menyimak kritis, menyimak kreatif dan apresiatif.

b. Menyimak ekstensif

Menyimak ekstensif adalah kegiatan menyimak yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu ujaran, tidak memerlukan bimbingan langsung dari guru. Penyimak hanya menyimak garis-garis besarnya saja. Jenis menyimak ekstensif antara lain menyimak ekstensif, dan menyimak dangkal.

Henry Guntur Tarigan (2008: 38) mengklasifikasikan jenis menyimak berdasarkan tujuannya yaitu: menyimak ekstensif dan menyimak intensif.

1. Menyimak ekstensif

Menyimak ekstensif adalah kegiatan menyimak yang bersifat lebih umum dan lebih bebas, serta tidak memerlukan bimbingan langsung dari guru. Penyimak hanya memahami bahan simakan secara garis besarnya dan bagian-bagian yang penting saja. Menyimak ekstensif meliputi menyimak sosial, menyimak sekunder, menyimak estetik, dan menyimak pasif.

2. Menyimak intensif

Menyimak intensif adalah kegiatan menyimak yang dilakukan dengan penuh perhatian, serta perlu bimbing langsung dari guru. Hal ini dikarenakan penyimak harus memahami secara teliti, terperinci, dan mendalam yang ada dalam bahan simakan. Menyimak intensif mencakup menyimak kritis, menyimak konsentrasi, menyimak kreatif, menyimak eksploratif, menyimak introgatif, menyimak selektif.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan jenis menyimak yaitu menyimak intensif dan menyimak ekstensif. Dalam penelitian ini kegiatan menyimak cerita termasuk dalam jenis kegiatan menyimak intensif. Siswa perlu menyimak dengan penuh perhatian untuk memahami isi cerita, sehingga pemahaman siswa pada cerita dapat membantu siswa dalam kegiatan evaluasi yang diberikan guru pada akhir pembelajaran.

5. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Menyimak Cerita

Keberhasilan dalam menyimak terletak pada faktor-faktor yang memengaruhinya. Faktor-faktor yang memengaruhi menyimak yang bersifat positif dapat memberikan hasil yang baik dalam menyimak, namun faktor-faktor yang bersifat negatif akan berdampak pada hasil yang buruk dalam kegiatan menyimak.

Hunt mengungkapkan bahwa terdapat lima faktor yang memengaruhi menyimak, yaitu (a) sikap, (b) motivasi, (c) pribadi, (d) situasi kehidupan, dan (e) peranan masyarakat. Webb mengemukakan faktor-faktor yang memengaruhi menyimak sebagai berikut.

1. Pengalaman
2. Pembawaan
3. Sikap atau Pendirian
4. Situasi Kehidupan
5. Motivasi, Daya Penggerak, Prayojana
6. Perbedaan Jenis Kelamin atau Seks

Menurut Logan ada empat faktor yang dapat memengaruhi menyimak, yakni:

- a. faktor lingkungan, yang terdiri dari lingkungan fisik dan lingkungan sosial,
- b. faktor fisik,
- c. faktor psikologis, dan
- d. faktor pengalaman.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi menyimak dapat dikelompokkan berdasarkan faktor fisik, faktor psikologis, faktor pengalaman, faktor sikap, faktor motivasi, faktor jenis kelamin, dan faktor lingkungan (fisik dan sosial). Faktor fisik berarti kondisi fisik yang dimiliki oleh diri penyimak, misalnya kondisi indera pendengaran. Faktor psikologis penyimak misalnya sedih, sakit, atau gembira, juga akan berpengaruh terhadap hasil simakan. Faktor pengalaman bisa ditentukan oleh banyaknya frekuensi membaca, keluasan informasi. Faktor motivasi akan menentukan sikap penyimak dalam menyikapi apa yang disimaknya.

6. Cara Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita

Mc. Cabe dan Bender (2010: 6) ada beberapa langkah untuk meningkatkan keterampilan menyimak. Langkah-langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

Pertama, menerima keanehan sang pembicara. Penyimak rela atau mau menerima keanehan atau keganjilan yang terdapat pada penampilan pembicara.

Kedua, memperbaiki sikap. Penyimak tidak berpura-pura menyimak sementara pikirannya telah melayang ke mana-mana.

Ketiga, memperbaiki lingkungan. Pilihlah tempat yang memungkinkan untuk menyimak lebih baik, jangan memilih tempat duduk dekat pintu tempat para partisipan keluar masuk.

Keempat, meningkatkan pembuatan catatan. Dalam menyimak, sebaiknya apa yang disimak harus dicatat inti-intinya saja. Catatan yang baik dan bermutu tidak tergantung pada panjangnya catatan, tetapi pada ketepatan memilih butir-butir gagasan yang penting dalam kalimat.

Kelima, menyaring tujuan menyimak yang spesifik. Menetapkan tujuan khusus dalam menyimak akan membantu kita memusatkan perhatian pada kegiatan menyimak. Andaikata kita menyimak mempunyai tujuan menangkap garis besar argumen utama sang pembicara maka sebaiknya kita memusatkan perhatian ke arah yang dituju.

Keenam, memanfaatkan waktu secara bijaksana. Kecepatan dalam menyimak jauh lebih cepat daripada kecepatan berbicara. Oleh sebab itu, perlu direncanakan penggunaan waktu secara diferensial. Arahkanlah penyimak kepada sang pembicara dan ramalkanlah ide-idenya yang baru. Gunakanlah waktu semaksimal mungkin untuk menyimak pembicaraan yang sedang berlangsung. Ketujuh, menyimak secara rasional. Dalam menyimak harus disadari kadangkala kita mereaksi emosional, ini dapat mempengaruhi kegiatan menyimak. Oleh sebab itu, kita harus menahan emosi dengan cara memusatkan perhatian pada

pembicaraan yang sedang berlangsung, dan kedelapan, berlatih menyimak bahan-bahan yang sulit. Dalam menyimak biasakanlah berlatih menyimak bahan atau materi sulit yang diutarakan pembicara. Perluaslah wawasan dengan menerima tantangan karena dengan tantangan maka pengetahuan akan bertambah.

Syarifah (2009 : 12) menyimpulkan ada enam cara yang harus dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menyimak. Keenam cara tersebut antara lain: (1) bersikap positif. Penyimak harus beranggapan bahwa pembicara adalah orang penting dan bahan simakannya akan menambah pengetahuan kita, (2) bertindak responsif. Penyimak yang baik akan merespon terhadap pembicara sehingga terjadi kontak dan komunikasi yang baik antara penyimak dengan pembicara, (3) mencegah gangguan. Hindarkan atau abaikan setiap hal yang mengganggu di sekitar penyimak, (4) carilah tanda-tanda yang akan datang. Pembicara yang berpengalaman akan memberikan penekanan terhadap pokok pembicaraan, (5) nilailah bahan penunjang. Jika situasi menuntut penyimak untuk kritis, simaklah baik-baik secara cermat penjelasan atau keterangan logis dan contoh yang relevan, dan (6) carilah petunjuk nonverbal. Mimik, gaya, dan gerak pembicara merupakan bagian penting dari yang disampaikan.

C. Media Wayang Kartun

1. Pengertian Media Wayang Kartun

Kata wayang (bahasa Jawa), bervariasi dengan kata bayang, yang berarti bayangan, seperti halnya kata watu dan batu, yang berarti batu dan kata wuri dan buri, yang berarti belakang. Bunyi b dilambangkan dengan huruf b dan w pada kata yang pertama dengan yang kedua tidak mengakibatkan perubahan makna pada kedua kata tersebut (Sujanto, 1992: 5).

Wayang dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* diartikan sebagai boneka tiruan orang, terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya

yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional (Bali, Jawa, Sunda), biasanya dimainkan oleh dalang.

Wayang dalam bahasa Jawa, istilah “wayang” diartikan sebagai “bayang”, mengacu pada sebuah teater tutur yang menggunakan teknik bayangan dan efek cahaya dan diiringi oleh musik gamelan. Kata *wayang* juga sering mengacu pada boneka wayang itu sendiri (Seni Budaya, Macam Wayang Indonesia, 2016).

Sedangkan dalam pengertian luas wayang bisa mengandung makna gambar, boneka tiruan manusia yang terbuat dari kulit, kardus, seng, mungkin kaca-serat (*fibre-glass*), atau bahan dwimatra lainnya, dan dari kayu pipih maupun bulat corak tiga dimensi (Aftaryan, 2008).

Kartun (*cartoon* dalam bahasa Inggris) berasal dari bahasa Itali, *Cartone* yang berarti kertas. Menurut A. S. Homby dalam Mat Nor Husin (1988) kartun adalah lukisan tentang peristiwa-peristiwa harian yang digambarkan secara menyenangkan/menarik. T. Iskandar dalam buku yang sama pula mendefinisikan kartun sebagai sejenis lukisan yang mengisahkan hal sehari-hari secara berjenaka (Dewi, 2016:1). Kartun dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai gambar dengan penampilan yang lucu berkaitan dengan keadaan yang sedang berlaku (Depdiknas, 2007: 510).

Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat (Sudjana, dkk, 2010: 58). Dari beberapa pendapat tersebut mengenai pengertian wayang dapat dikatakan bahwa wayang merupakan bentuk benda tiruan orang ataupun hewan yang terbuat dari kulit, kayu, atau kardus dan diberi tangkai untuk menggerakkan yang biasa dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam sebuah pertunjukan drama tradisional. Sedangkan kartun merupakan bentuk gambar penampilan yang lucu, lukisan atau karikatur tentang orang, hewan atau lain-lain yang berkaitan dengan keadaan tertentu.

Berdasarkan pengertian di atas peneliti ingin memadukan kedua media tersebut yaitu media wayang dan kartun yang akan dikemas menjadi satu media pembelajaran yang menarik yaitu media pembelajaran wayang kartun. Media wayang kartun ini adalah media yang berupa wayang dari kardus yang dilapisi kertas atau karton namun berbentuk gambar tiruan tokoh kartun. Media wayang kartun adalah gambaran visual dari tokoh yang ada dalam cerita. Namun tokoh maupun karakternya dapat diciptakan oleh peneliti sendiri maupun mengikuti tokoh dan karakter yang sudah ada dalam cerita yang akan dibacakan oleh peneliti.

2. Tujuan Media Wayang Kartun

Tujuan media wayang kartun ini adalah:

- a. Memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Menjadikan siswa tambah semangat dalam pembelajaran dengan menggunakan media wayang kartun ini.
- c. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d. Proses pembelajaran lebih bervariasi karena menggunakan media wayang kartun ini.
- e. Siswa menjadi aktif dan senang dalam pembelajaran keterampilan menyimak cerita dengan adanya media wayang kartun ini.

3. Manfaat Media Wayang Kartun

Peran media dalam pembelajaran sangat penting terutama bagi siswa. Minat dan motivasi belajar siswa dapat ditumbuhkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah wayang kartun. Wayang kartun adalah alat peraga atau media pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi yang bisa di gerakkan dengan tangan dan berbentuk gambar atau kartun.

Penggunaan media yang dipilih dengan baik, seperti wayang kartun yang membantu mengembangkan analisis siswa dan membawanya ke konsep yang konkrit. Media wayang kartun sangat sesuai dengan fungsinya dan memberikan siswa pengalaman serta melibatkan siswa

langsung saat pembelajaran. Media wayang kartun yang bentuknya menyerupai tokoh dongeng memudahkan siswa dalam mengetahui watak para tokoh dan memahami peranan setiap tokoh dalam dongeng.

Selain itu mempermudah siswa dalam memahami isi materi yang telah disampaikan, sehingga penggunaan wayang kartun sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan tersebut antara lain mampu mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam suasana gembira, penggunaan wayang kartun yang sesuai langsung mengenai sasaran serta dapat mengembangkan suatu ide, media yang mudah dibuat, murah, praktis, bentuknya unik dan menarik, mengasah kreativitas guru dan mudah dalam penggunaannya (Wuriyani, dkk, 2013: 8).

4. Cara Menggunakan Media Wayang Kartun

Langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam memainkan media wayang kartun di depan kelas, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Siapkan media wayang kartun yang akan digunakan dalam menyampaikan materi di depan kelas.
- b. Sampaikan materi yang akan dipelajari dengan menggunakan media wayang kartun.
- c. Bagi siswa dalam beberapa kelompok.
- d. Siswa diminta menyimak dongeng anak bersama teman sebangku dan mengerjakan soal.
- e. Siswa melaporkan hasil kerjasama mereka dan bercerita menggunakan media “Wayang Kartun” tentang cerita yang di simak bersama teman sebangkunya.
- f. Guru bertanya tentang cerita yang di simak bersama kelompoknya.
- g. Siswa diberi waktu 5 menit untuk memikirkan jawaban tersebut.
- h. Siswa diminta untuk bekerjasama mendiskusikan jawaban yang sudah dipikirkan kepada teman sebangku selama 5 menit.
- i. Siswa menyampaikan hasil diskusi di depan kelas bersama pasangannya secara bergantian.

- j. Guru memberikan kesimpulan tentang jawaban yang sudah disampaikan oleh semua kelompok (pasangan).
- k. Dan yang terakhir buat kesimpulan tentang materi yang sudah dipelajari.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Wayang Kartun

Kelebihan media wayang kartun sebagai sebuah media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Siswa menjadi lebih terhibur dalam belajar di kelas.
- b. Media yang lebih menarik dan variatif menciptakan suasana kelas yang tidak membosankan.
- c. Dorongan untuk berpartisipasi aktif dalam mengekspresikan ide-ide dalam pernyataan lisan dengan memerankan tokoh masing-masing untuk berlatih berkomunikasi tanpa rasa takut dan malu.
- d. Penggunaan simbol yang sesuai langsung mengenai sasaran serta dapat mengembangkan suatu ide atau pesan peristiwa secara etis.
- e. Media yang sudah dibuat, murah dan praktis.
- f. Bentuknya unik dan menarik.
- g. Mudah penggunaannya.
- h. Mengasah kreativitas guru (Wuriyani, dkk, 2013: 8).

Kekurangan media wayang kartun dan solusi untuk mengurangi kekurangan tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Media wayang kartun rentan terhadap air. Oleh karena itu diusahakan untuk meletakkan media ini jauh dari jangkauan air. Untuk meniadakan kekurangan tersebut adalah dengan melaminating gambar-gambar yang terbuat dari kertas tersebut agar tidak mudah basah.
- b. Pada penelitian ini, media wayang kartun tidak dapat digunakan oleh semua siswa untuk berlatih di kelas karena keterbatasan waktu pelajaran, jumlah siswa di kelas, dan waktu penelitian. Untuk mengurangi kekurangan tersebut, penggunaan media ini harus dilakukan secara berkelanjutan oleh siswa di rumah atau dengan kata lain siswa dapat membuat media ini sendiri dan berlatih sendiri di

rumah agar memperoleh hasil yang maksimal. Selain itu, guru juga dapat menggunakan media wayang kartun ini sebagai media yang disesuaikan untuk melanjutkan pelajaran berikutnya (Sumariyanti, 2017: 3).

6. Langkah-langkah Membuat Media Wayang Kartun

Dalam pembuatan media wayang kartun ini lebih mudah tidak seperti pembuatan wayang pada umumnya yang dibuat dengan bahan-bahan tertentu dan dengan teknik tertentu pula. Bahan-bahan yang diperlukan dalam membuat media wayang adalah sebagai berikut : (1) karton, (2) kayu/ tusuk sate/ bambu, (3) lem/perekat, (4) pensil, (5) gunting, dan (6) double tape. Berikut cara membuat media wayang kartun:

- 1) Siapkan alat-alat.
- 2) Siapkan gambar tokoh-tokoh animasi atau kartun dari internet atau buatan sendiri untuk dicetak dalam ukuran yang diinginkan.
- 3) Gunting gambar dengan sisi yang berbeda.
- 4) Tempelkan gambar pada karton yang di sediakan.
- 5) Gunting karton menyerupai bentuk gambar.
- 6) Masukkan sebuah kayu/bambu di antara kedua gambar ditempelkan dengan lem atau double tape dan ikat kayu agar lebih kuat.

D. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Ratna Wulandari (2015) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Wayang Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas II B SD Negeri Kasongan Bantul Yogyakarta Tahun Pelajaran 2015”. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan nilai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yaitu 76,87 dan 87. Selain itu, penggunaan media wayang dalam pembelajaran menyimak cerita juga dapat membuat siswa tertarik dan antusias, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan serta konsentrasi siswa menjadi lebih tinggi dalam pembelajaran. Penggunaan media wayang juga mengkonkretkan pesan atau

isi cerita sehingga pesan atau isi cerita menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

2. Suci Kurniawati (2016) adalah berorientasi pada “Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak pada Siswa Kelas III MI Jam’iyyatul Khair Ciputat Timur”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media wayang kartun berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas III MI Jam’iyyatul Khair, Ciputat Timur Tahun Pelajaran 2015/2016. Hal tersebut dibuktikan dari hasil t-test dengan taraf signifikan 5% diperoleh $t_{hitung} (2,2657) > t_{tabel} (2,0017)$ dan nilai $sig (0,010) < 0,05$. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $sig. < 0,05$ menunjukkan keterampilan menyimak cerita anak kedua kelompok berbeda secara signifikan. Hal tersebut juga didukung dari perbedaan nilai rata-rata posttest hasil menyimak cerita anak. Kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan media wayang kartun memiliki nilai rata-rata sebesar 88,13, sedangkan kelompok kontrol yang tanpa menggunakan media wayang kartun memiliki nilai rata-rata sebesar 80,03. Selain itu, berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa bahwa penggunaan media wayang kartun dalam pembelajaran menyimak cerita anak dapat membuat siswa tertarik, antusias, serta dapat menjadikan kegiatan pembelajaran menyimak siswa tidak membosankan.

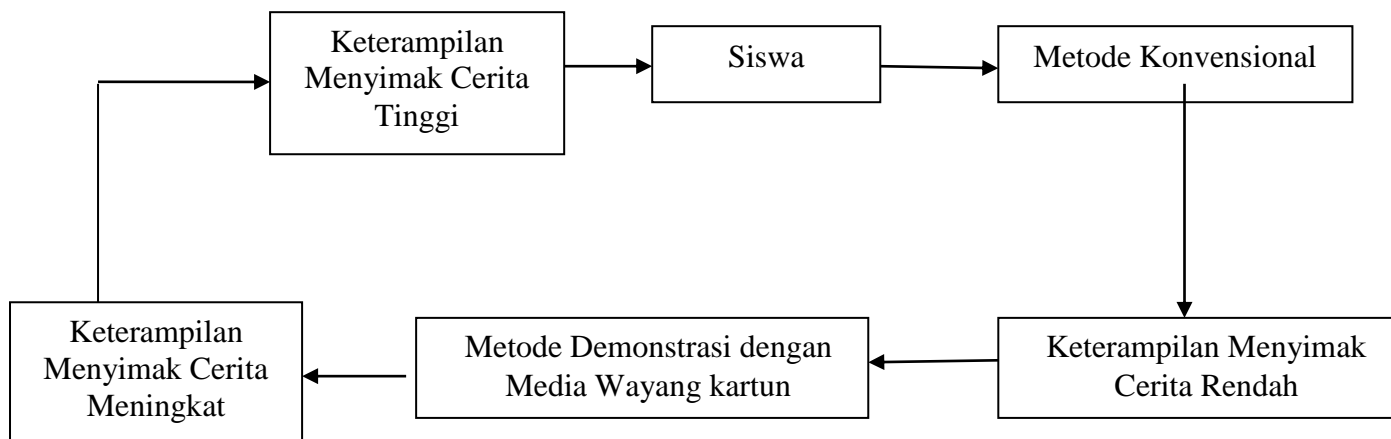
Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, pada penelitian ini memiliki kesamaan pada variabel penelitiannya yaitu:

- a) Pada penelitian yang pertama dan penelitian ini memiliki kesamaan pada kelas yang akan diteliti yaitu sama-sama menggunakan kelas II, namun media yang digunakan hampir mirip hanya saja penelitian ini menambahkan kata dalam media tersebut yaitu media wayang kartun, sedangkan pada penelitian yang pertama hanya menggunakan media wayang saja tanpa ada kartunnya dan subjek penelitiannya berbeda.

- b) Pada penelitian kedua dan penelitian ini memiliki kesamaan pada variabel penelitiannya yaitu sama-sama menggunakan media wayang kartun.

E. Kerangka Berpikir

Penggunaan metode dan media pembelajaran merupakan hal yang penting untuk mendukung keberhasilan suatu pembelajaran. Untuk membantu siswa memahami materi maka dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode dan media pembelajaran. Metode dan media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, tetapi kenyataannya dalam proses pembelajaran yang terjadi di kelas guru masih sering menggunakan metode konvensional dan menggunakan media pembelajaran yang tersedia disekolah seperti gambar dan lingkungan sekitar sehingga siswa merasa bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran sehingga keterampilan menyimak cerita rendah. Sehingga kerangka pemikirannya dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “metode demonstrasi dengan media wayang kartun berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan menyimak cerita kelas II SDN 1 Plunjaran Wadaslintang Wonosobo”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Rancangan penelitian menurut Sugiyono (2011: 75) memiliki pola yang digambarkan sebagai berikut:

Tabel
Desain Penelitian Pre-Experimental
One Group Pretest-Posttest Design

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 = *pretest* (tes awal) sebelum perlakuan diberikan

X = *Treatment* (perlakuan) dengan menggunakan media wayang kartun

O_2 = *posttest* (tes akhir) sesudah perlakuan diberikan

Metode dalam penelitian ini menggunakan *Numbered Head Together* (NHT), *Think Pairs Share* (TPS) dan *Student Team Achievement Division* (STAD). *Numbered Head Together* (NHT) atau penomoran berpikir bersama merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. *Think Pairs Share* (TPS) atau berpikir berpasangan berbagi merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. *Student Team Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu metode atau pendekatan dalam pembelajaran kooperatif yang sederhana dan baik untuk guru yang baru mulai menggunakan pendekatan kooperatif dalam kelas, STAD juga merupakan suatu metode pembelajaran kooperatif yang efektif.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas (*Variabel Independent*)

Variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau *variabel dependent* (variabel terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode demonstrasi dengan media wayang kartun.

2. Variabel Terikat (*Variabel Dependent*)

Variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menyimak cerita.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Metode Demonstrasi dengan Media Wayang Kartun

Metode demonstrasi dengan media wayang kartun adalah metode pembelajaran yang tidak membosankan karena pembelajaran menjadi meriah kemudian juga dapat meningkatkan keberanian dan keaktifan siswa. Sedangkan media wayang kartun ini adalah media yang berupa wayang dari kardus yang dilapisi kertas atau karton namun berbentuk gambar tiruan gambar tokoh kartun.

2. Keterampilan Menyimak Cerita

Keterampilan menyimak cerita adalah kecakapan seseorang untuk mendengarkan lambang-lambang lisan dengan sungguh-sungguh, penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, isi atau pesan dari cerita yang terdiri dari unsur-unsur pembangun cerita yang didengar sehingga menjadi makna yang dapat diterima.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015: 117).

Populasi bukan hanya satu orang, tetapi banyak obyek dan benda-benda alam yang lainnya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 1 Plunjaran Wadaslintang Wonosobo yang terdiri dari satu kelas dan berjumlah 6 siswa.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2010: 118). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 1 Plunjaran Wadaslintang Wonosobo yang berjumlah 6 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2010). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh (*total sampling*). Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Kelas II terdiri dari 6 siswa dan dijadikan sampel dalam penelitian ini.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang ditempuh oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi-informasi sebagai data. Pengumpulan data menurut Sugiyono (2010: 62) dapat dilakukan dengan berbagai *setting*, berbagai sumber dan berbagai cara dalam upaya mengumpulkan data. Pengumpulan data merupakan prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

Tes adalah suatu cara untuk mengumpulkan informasi tentang ketercapaian tujuan pendidikan atau tujuan pembelajaran. Bentuk tes yang dikembangkan adalah tes pilihan ganda (*multiple choice*). *Multiple choice* terdiri atas bagian keterangan (*stem*) dan bagian kemungkinan jawaban atau alternative (*options*). Kemungkinan jawaban (*options*) terdiri atas satu jawaban yang benar yaitu kunci jawaban dan beberapa pengecoh (*distractor*) (Arikunto, 2015: 185).

Tes digunakan untuk mengukur pengaruh metode demonstrasi dengan media wayang kartun terhadap peningkatan keterampilan menyimak cerita. (*Pretest*) diberikan pada awal kegiatan pembelajaran sebelum perlakuan diberikan, kemudian setelah perlakuan diberikan, maka akan diberikan (*posttest*). Keterampilan siswa digunakan untuk mengukur dan mengetahui pengaruh metode demonstrasi dengan media wayang kartun terhadap peningkatan keterampilan menyimak cerita.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data dengan cara pengukuran. Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Instrumen Tes

Soenardi Djiwandono (2011: 114) tes kemampuan menyimak digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta tes dalam memahami isi wacana yang dikomunikasikan secara lisan langsung oleh pembicara, atau sekedar rekaman audio atau video. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes tertulis bentuk tes pilihan ganda. Penggunaan tes pilihan ganda digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya isi dari cerita pada pembelajaran menyimak cerita. Soal tes menyimak cerita disesuaikan dengan indikator yang ingin dicapai.

G. Validitas dan Reliabilitas

Pengumpulan data dengan memberikan instrumen tes hasil keterampilan menyimak cerita dengan guru kelas II, namun sebaliknya instrumen yang dapat dilakukan untuk melakukan penelitian di uji coba untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen. Pengujian validitas harus dilakukan dengan para ahli yang benar-benar berkompeten di bidangnya. Berikut ini analisis instrumennya:

1. Validitas

Validitas adalah ukuran yang digunakan untuk mengukur kevalidan atau kesahihan suatu alat ukur atau instrumen. Tinggi rendahnya validitas

instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas (Suharsimi Arikunto, 2006: 168). Valid berarti tepat. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Makin baik validitas suatu instrumen makin baik instrumen itu untuk digunakan.

Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan expert judgement oleh seorang ahli. Pembuatan instrumen penelitian meliputi tahap perencanaan, penyusunan atau penulisan butir soal, penyuntingan, pengujicobaan, analisis hasil, dan proses revisi. Hasil validitas instrumen dengan expert judgement menyatakan bahwa instrumen yang dibuat apakah layak digunakan atau tidak.

2. Reliabilitas

Reliabilitas artinya dapat dipercaya. Keterpercayaan berhubungan dengan ketepatan dan konsistensi. Instrumen dikatakan dapat dipercaya atau reliable apabila memberikan hasil pengukuran yang relatif konsisten (Purwanto, 2007: 161). Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan berkali-kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2007: 173). Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program *SPSS* versi 23.00 *for windows*.

Tabel 2
Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,898	25

a. Data primer yang diolah (Lampiran 14)

H. Prosedur Penelitian

Penelitian yang dilakukan harus sesuai prosedur yang ada dan jadwal yang telah ditetapkan. Prosedur penelitian keaktifan harus sejjin dari pihak sekolah terlebih dahulu. Pada prosedur penelitian memiliki 4t tahapan penelitian. Berikut ini tahapan penelitian adalah sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan dalam menyiapkan Soal *Pretest Posttest*, RPP, Media, Metode, Lembar Kegiatan Siswa, dan lembar penilaian. Tahap persiapan ini dimulai dari soal *pretest posttest* terlebih dahulu, setelah itu melakukan validitas soal yang digunakan, kemudian penyiapan perangkat yang akan digunakan dalam eksperimen.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan yang digunakan pertama soal pretes terhadap kelas eksperimen, tahap selanjutnya pembelajaran konvensional, kemudian setelah selesai pembelajaran konvensional barulah diberikan tahap ketiga. Tahap ketiga yaitu pemberian treatment kepada kelas eksperimen, kemudian tahap treatment akan dilakukan selama 3 kali. Setelah tahap treatment selesai, akan mengerjakan soal *posttest* untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran siswa mengenai keterampilan menyimak cerita.

c. Tahap Analisis Data

Tahap analisis data yang dilakukan adalah pengumpulan data kuantitatif berdasarkan pengolahan dan analisis hasil *pretest* serta postes siswa terkait materi.

d. Tahap Pembuatan Kesimpulan

Tahap pembuatan kesimpulan adalah tahap pembuktian dari hipotesis yang ada yang telah dirumuskan.

Prosedur penelitian ini juga menggunakan *Numbered Head Together* (NHT), *Think Pairs Share* (TPS) dan *Student Team Achievement Division* (STAD). *Numbered Head Together* (NHT) atau penomoran berpikir bersama merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. *Think Pairs Share* (TPS) atau berpikir berpasangan berbagi merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. *Student Team Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu metode atau pendekatan dalam pembelajaran kooperatif yang sederhana dan baik untuk guru yang baru mulai menggunakan pendekatan kooperatif dalam

kelas, STAD juga merupakan suatu metode pembelajaran kooperatif yang efektif.

I. Analisis Data

Penelitian ini dilakukan untuk menguji pengaruh penggunaan media wayang kartun terhadap peningkatan keterampilan menyimak cerita siswa kelas II di SDN 1 Plunjaran Wadaslintang Wonosobo. Pengaruh penggunaan media wayang kartun ini dapat dilihat dari hasil penelitian berupa tes yang dilakukan selama penelitian. Penelitian ini memiliki data kuantitatif, sehingga analisis datanya menggunakan analisis statistik.

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain terkumpul. Analisis data disebut juga pengolahan data dan penafsiran data. Kegiatan ini adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu statistika nonparametris. Penggunaan statistika nonparametris ini dilakukan karena jumlah sampel yang kurang dari 30 yaitu sebanyak 6 siswa. Uji statistik yang digunakan yaitu *Wilcoxon*.

Uji ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan skor pengukuran awal (*pretest*) dan skor pengukuran akhir (*posttest*). Alasan menggunakan uji *wilcoxon* dalam penelitian ini diantaranya:

1. Jumlah sampel yang digunakan sedikit
2. Untuk mengetahui perbedaan yang sesungguhnya antara pasangan data yang diambil dari satu atau dua sampel yang saling terkait.

Dalam menganalisis data hasil penelitian, peneliti menggunakan bantuan komputer program *SPSS (Statistical Package for the Social Sciences)* versi 23.0 *for windows*.

Kriteria pengambilan keputusan menggunakan uji *wilcoxon* yaitu melalui 2 cara dengan membandingkan statistik hitung dengan statistik tabel berdasarkan angka Z. Bentuk pengujian hipotesis dirumuskan sebagai berikut.

H_a : Media wayang kartun berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan menyimak cerita siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 1 Plunjaran Wadaslintang Wonosobo.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media wayang kartun berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan menyimak cerita. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji *Wilcoxon* dengan nilai *Z* sebesar -2,264 dan *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,024 < 0,05$. Berdasarkan analisis dan pembahasan terdapat perbedaan antara pengukuran awal dan pengukuran akhir dengan selisih rata-rata skor sebesar 4. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa media wayang kartun berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 1 Plunjaran Wadaslintang Wonosobo.

B. Saran

Ada beberapa saran yang penulis kemukakan kiranya menjadi masukan guna meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Plunjaran Wadaslintang Wonosobo lebih baik lagi yaitu:

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala Sekolah hendaknya lebih memperhatikan kebutuhan siswa untuk mendukung proses pembelajaran dan mendukung para pendidik yang melakukan inovasi-inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media wayang kartun.

2. Bagi Guru

Diharapkan dalam proses pembelajaran, hendaknya menerapkan metode demonstrasi dengan media wayang kartun untuk mencapai kegiatan pembelajaran yang inovatif dalam rangka menciptakan suasana belajar yang efektif, menyenangkan dan mandiri kepada siswa. Sebagai guru juga harus meningkatkan kualitas diri dengan memberikan teladan dan bimbingan kepada siswa.

3. Bagi Siswa

Agar terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi dengan media wayang kartun serta dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita dengan bantuan media wayang kartun.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian mengenai metode demonstrasi dengan media wayang kartun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia atau mata pelajaran lain sebaiknya memvariasikan kegiatan pembelajaran yang serupa dengan inovatif dan menarik untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Dikti.
- Aftaryan. (2008). Wayang. <http://aftaryan.wordpress.com> .
- Agustini. *Artikel Utama Wayang, Kegunaan Cara Pembuatan dan cara Penggunaannya dalam BIPA*. Bali: IALF.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arikunto. (2015). *Manajemen penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- . (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bachri. (2005). *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-kanak, Teknik dan Prosedurnya*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Belindomag. (2016). *Seni Budaya, Macam Wayang Indonesia*. <http://belindomag.nl/id.com> Diakses 28 Maret 2016, pukul 20.00 .
- Bender. (2010). *Cara Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita*. Bandung: Angkasa.
- Depdiknas. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dewi. (2016). Kartun. <http://file.upi.edu.FIP / Kartun.pdf> Di akses 15 Januari 2016, Pukul 19.30 .
- Djiwandono. (2011). *Tes Bahasa: Pegangan bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: Indeks.
- Halimah. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Cita Pustaka Media Perintis.
- Haryadi dan Zamzani. (1996). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Dirljen Pendidikan Tinggi.
- Agustini. *Artikel Utama Wayang, Kegunaan Cara Pembuatan dan cara Penggunaannya dalam BIPA*. Bali: IALF.

- Kundaru, dkk. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Kurniasih. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena.
- Kurniawati. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas III MI Jam'iyatul Khair Ciputat Timur.
- Mustakim. (2015). *Peranan Cerita dalam Pembentukan Perkembangan Anak TK*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Mulyati. (2009). *Bahasa Indonesia 1*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- . (2011). *Bahasa Indonesia*. Banten: Universitas Terbuka.
- Poerwadarminta. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Purwanto. (2007). *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Roestiyah. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Solchan, dkk. (2014). *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Banten: Universitas Terbuka Press.
- Subarti Akhadiah. (1991). *Bahasa Indonesia 1*. Jakarta: Depdikbud.
- Sudjana, dkk. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- . (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- . (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujamto. (1992). *Wayang dan Budaya Jawa*. Semarang: Dahra Prize.

- Sumariyanti. (2017). Penggunaan Media Wayang pada Pembelajaran *Tematik* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar . *Jurnal.untan.ac.id* , 3.
- Sumiati dan asra. (2009). Metode pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suratno. (2006). *Peningkatan Menyimak Berita melalui Media Audio Visual dengan Pendekatan Kontekstual Komponen Inquiri pada Siswa Kelas VIIA SMP N 1 Tarub Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2005/2006*. Skripsi Unnes , 16-18.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syarifah. (2009). *Cara Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita*. Bandung: Refika Aditama.
- Tarigan. (2008). Menyimak sebagai suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- . (2008). Menyimak sebagai suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- . (1994). Menyimak sebagai suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Djago;. (1991). *Pendidikan Bahasa Indonesia 1*. Jakarta: Depdikbud.
- Trianto. (2010). *Pengantar Penelitian Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Wulandari. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas II B SD Negeri Kasongan Bantul Yogyakarta.
- Wuriyani, dkk. (2013). *Penggunaan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng*. *Jurnal Didaktika Dwija Indria* , 1 (8).
- Yunus Abidin. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Zainal Aqib. (2013). *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.