
PENGGUNAAN STRATEGI *CONCEPT CARTOON* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS SDN BENCONGAN 1 KABUPATEN TANGERANG

Asih Rosnaningsih¹,
PGSD FKIP UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH TANGERANG
asihrosna@gmail.com

Dwi Nur Faridah²,
PGSD FKIP UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH TANGERANG
dwinurfarah02@gmail.com

Nuri Fitriyani
PGSD FKIP UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH TANGERANG
nurifitriyani00@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana keberhasilan penggunaan Strategi Concept Cartoon terhadap Hasil belajar Bahasa Inggris di SDN Bencongan I Kabupaten Tangerang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Nonequivalent Control Group Design. Desain ini menggunakan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapat perlakuan menggunakan Strategi Concept Cartoon sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok pengendali yaitu kelas yang tidak mendapat perlakuan. Hasil penelitian diambil dari data pretest dan posttest terhadap data hasil belajar menunjukkan siswa sudah banyak yang memiliki hasil belajar yang baik dilihat dari hasil belajar mereka dalam kelompok. Strategi Concept Cartoon ini dapat merangsang kreatifitas siswa dalam bentuk visual sehingga dapat menghasilkan pemahaman materi yang lebih mendalam sehingga hasil belajar menjadi maksimal.

Kata kunci:

Strategi pembelajaran, Concept Cartoon, Hasil Belajar,

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional, sehingga dalam pendidikan di Indonesia kemampuan berbahasa Inggris merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh pesertadidik sejak awal. Dalam hal ini, pembelajaran bahasa Inggris diarahkan pada empat (4) keterampilan di dalam bahasa Inggris antara lain: kemampuan mendengar (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan kemampuan menulis (*writing*).

Untuk mencapai hasil belajar Bahasa Inggris dengan memperhatikan empat aspek keterampilan di atas, guru hendaknya menggunakan strategi pembelajaran untuk mempermudah siswa melatih kemampuan berbicaranya.

Namun kenyataan di lapangan tempat penulis observasi tidak sesuai, berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan pihak wali kelas di SDN Bencongan I Kelas 3 SD menunjukkan bahwa rendahnya keterampilan berbicara (*speaking*) dapat mempengaruhi hasil belajar siswa terdapat beberapa siswa yang nilainya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah, yakni 70. Hal ini selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa. Siswa mengatakan hal yang senada, bahwa dalam pembelajaran berbicara menggunakan bahasa Inggris siswa bingung dalam pengucapan dan merangkai kata menjadi sebuah kalimat yang tepat.

Hasil wawancara diperkuat dengan hasil uji pra-tindakan terhadap hasil belajar Bahasa Inggris. Data menunjukkan masih banyaknya siswa yang belum terampil, dilihat dari hasil belajar diskusi dalam kelompok banyaknya siswa yang masih kesulitan memahami materi. Hal ini semakin membuktikan bahwa sebagian besar siswa keterampilan berbicara siswa masih rendah. Guru sudah menerapkan inovasi pembelajaran namun kurang maksimal, sementara antusias siswa dalam

mengikuti pembelajaran kurang menyeluruh. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat menjadi solusi dari permasalahan di atas adalah strategi pembelajaran *Concept Cartoon*. Naylor pada tahun 1990 memperkenalkan *Concept Cartoon* sebagai suatu cara mengajar untuk menantang siswa memikirkan suatu masalah tertentu, yaitu berupa gambar-gambar sederhana dengan atau tanpa tulisan yang menyampaikan makna dan dapat merangsang berbagai respon.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini berusaha untuk melihat: "Apakah Penggunaan Strategi Pembelajaran *Concept Cartoon* Dapat Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas III Di Sd Negeri Bencongan IV?"

Tujuan Dari Dilakukannya Penelitian Ini Adalah Untuk mengetahui penggunaan Strategi *Concept Cartoon* terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas III Di SD Negeri Bencongan I.

2. LANDASAN TEORI

Hasil Belajar Bahasa Inggris

Menurut Nawawi dalam K. Brahim yang menyatakan bahwa "hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu" (Susanto, 2013, hal. 5). Berdasarkan teori tersebut hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang diperoleh melalui tes.

Sudjana (2015), "hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seperti telah dijelaskan di muka, tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor" (hal. 3). Dengan demikian dari teori tersebut dapat diketahui bahwa

hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa yang mencakup bidang kognitif, afektif dan Psikomotor.

Suprijono (2015) "hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja" (hal. 7). Berdasarkan teori tersebut hasil belajar adalah perubahan tingkah laku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek saja. Dari beberapa pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang yang dihasilkan dari proses belajar yaitu perubahan pola pikir, sikap dan keterampilan yang lebih baik dalam tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah.

Model Pembelajaran *Concept Cartoon*

Naylor (2013) menambahkan bahwa penggunaan *Concept Cartoon*, yang didasarkan pada penggunaan poster atau gambar dapat digunakan sebagai cara alternative menyampaikan ide secara ilmiah dan berterima.

Naylor pada tahun 1990 memperkenalkan *Concept Cartoon* sebagai suatu cara mengajar untuk menantang siswa memikirkan suatu masalah tertentu, yaitu berupa gambar-gambar sederhana dengan atau tanpa tulisan yang menyampaikan makna dan dapat merangsang berbagai respon. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran *Concept Cartoon* merupakan model pembelajaran yang menggunakan poster atau gambar dengan cara menyediakan kartun yang menyampaikan fitur penting seperti adanya karakter, gambar, situasi dan space kosong dalam isi cerita yang akan diisi ujaran yang siswa pikirkan.

Penggunaan strategi *Concept Cartoon* ini diharapkan membuat siswa tertarik sehingga materi pembelajaran dapat dengan mudah siswa mempersentasikan percakapan dalam kartun secara benar di depan kelas.

Langkah-langkah Strategi *Concept Cartoon*

Menurut Ratminingsih (2017:126) langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam strategi *Concept Cartoon* yaitu:

- 1) guru menyediakan kartun yang menyampaikan fitur penting seperti adanya karakter, gambar, situasi dan space kosong dalam isi cerita yang akan diisi ujaran yang siswa pikirkan.
- 2) setelah kartun dipersiapkan, guru dapat menggunakan strategi ini dalam kegiatan inti pembelajaran.
- 3) siswa diminta untuk bekerja secara berkelompok, dan setiap kelompok dapat mengambil karakter, dan memberikan pandangan dengan mengisi lingkaran kosong dengan kalimat yang diucapkan, selanjutnya menyampaikan kepada seluruh kelas.
- 4) guru selanjutnya membuka diskusi dan siswa diminta memberikan argumen terkait engan kartun.
- 5) Siswa mempersentasikan percakapan dalam kartun secara oral di depan kelas.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran *Concept Cartoon* adalah dimana seorang guru menyediakan kartun yang menyampaikan fitur penting seperti adanya karakter, gambar, situasi dan space kosong dalam isi cerita yang akan diisi ujaran yang siswa pikirkan. Apabila jawabanya tepat sesuai dengan gambar, maka kelompok tersebut mendapatkan hadiah.

3. METODE PENELITIAN

Sugiyono (2015) berpendapat bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (h.107). Objek pada metode penelitian ini adalah Penggunaan Strategi *Concept Cartoon* (X) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris (Y). Penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini menggunakan 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapat

perlakuan menggunakan Strategi *Concept Cartoon* sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok pengendali yaitu kelas yang tidak mendapat perlakuan. Adapun desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.

Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/ subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/ sifat yang dimiliki oleh subjek atau obyek itu (Sugiyono, 2015, h.117). Sehubungan dengan definisi di atas, maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah Siswa kelas III SDN Bencongan 1 Kabupaten Tangerang yang berjumlah 54 siswa yang terdiri dari kelas III A 27 siswa dan kelas III B 27 siswa.

Sampel Penelitian

Sugiyono (2015) mengatakan “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” (h.118). Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Bencongan 1 Kabupaten Tangerang yang berjumlah 54 siswa, kelas III A berjumlah 27 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas III B berjumlah 27 siswa sebagai eksperimen, dimana kelas III B sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan Strategi *Concept Cartoon*.

Tabel 3.1
Sampel Penelitian

Kelas	L	P	Jumlah Siswa	Keterangan
III A	13	14	27	Kelas Kontrol
III B	15	12	27	Kelas Eksperimen

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data tidak lain adalah suatu cara pengambilan data untuk keperluan penelitian. Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Sesuai dengan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes objektif. Tes adalah suatu cara mengumpulkan data dengan memberikan tes kepada obyek yang diteliti. Arikunto (2013) mengemukakan bahwa “tes adalah alat ukur atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan” (h.67). Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Tes disusun peneliti dalam bentuk tes uraian pendek, hal ini untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis Pretest:

Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris diantara kelas Kontrol dan Kelas experiment.

H1 : Terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris diantara kelas Kontrol dan Kelas experiment.

Hipotesis Posttest:

Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris diantara kelas Kontrol dan Kelas experiment setelah diberikan strategi *Concept Cartoon*.

H1 : Terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris diantara kelas Kontrol dan Kelas experiment setelah diberikan strategi *Concept Cartoon*.

4. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SDN Bencongan 1 yang berjumlah 54 siswa. Berdasarkan Tabel 1, setelah soal diuji cobakan, kemudian hasilnya dihitung dan dianalisis secara deskriptif yaitu dalam table sebagai berikut:

Tabel 3.2
Data analisis Deskriptif

Result	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
pretest_control	27	40	50	90	72.22	1.855	9.641	92.949
posttest_control	27	35	55	90	79.63	1.905	9.896	97.934
pretest_experiment	27	40	60	100	77.04	1.735	9.015	81.268
posttest_experiment	27	30	70	100	87.59	1.542	8.011	64.174
Valid N (listwise)	27							

Dari table diatas, dapat diketahui bahwa terdapat dua jenis test berpasangan (pair) yaitu pretes dan posttest pada kelas control dimana nilai rata-rata pretest control yaitu 72,22 < nilai posttest kelas control yaitu 79,63. Terdapat perbedaan nilai rata-rata yang tidak signifikan. Sementara pada kelas eksperimen, nilai rata-rata pretest yaitu 77,04 < nilai posttest kelas eksperimen yaitu 87,59. Secara garis besar nilai rata-rata kelas eksperimen yang diberi strategi *Concept Cartoon* lebih besar dari pada kelas kontrol yang hanya diberi pembelajaran dengan cara konvensional oleh guru di kelas.

Hasil dari data penelitian kemudian diuji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas menggunakan analisis data dari SPSS versio 20 dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan empat jenis hasil uji normalitas dengan hasil sig-2 tailed pretest control (0,702), posttest control (0,335), pretest eksperimen (0,587) dan posttest

experiment (0,389). Semua hasil uji normalitas $> \text{sig } \alpha$ 0,05 yang dapat disimpulkan bahwa data berada didalam kategori normal. Setelah itu, data Kembali dianalisis tingkat homogenitasnya antar dua kelompok dengan menggunakan uji Levene Test statistic dengan hasil dengan hasil sig-2 tailed kelas control (0,335) dan kelas eksperimen (0,108) $> \text{sig } \alpha$ 0,05 yang dapat disimpulkan bahwa data berada didalam kategori homogen. Penggunaan Strategi *Concept Cartoon* terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris telah dinyatakan memenuhi syarat normal dan homogen. Sehingga dapat dilakukan pengujian hipotesis terhadap hasil belajar Bahasa Inggris. Selanjutnya tes terhadap digunakan dalam penelitian *pretest* dan *posttest*. Secara deskriptif data *pretest* dan *posttest* tentang kemampuan berpikir kritis dapat ditunjukkan pada table dibawah ini:

Tabel 3.3
Uji Hipotesis

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	pretest_control								
	posttest	7.407	6.985	1.344	10.171	4.644	5.510	26	.000
Pair 2	control_pretest_experiment								
	posttest_experiment	10.556	5.430	1.045	12.704	8.407	10.101	26	.000

Berdasarkan hasil uji pretest dan posttest pada kelas control diketahui bahwa t-hitung = -5,510 $> \text{sig } \alpha$ 0,05 (atau 2,007) maka dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima atau terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris diantara kelas Kontrol dan Kelas experiment. Sedangkan untuk uji posttest diketahui bahwa t-hitung = -10,101 $> \text{sig } \alpha$ 0,05 (atau 2,007) maka dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima atau terdapat perbedaan hasil

belajar Bahasa Inggris diantara kelas Kontrol dan Kelas experiment setelah diberikan strategi *Concept Cartoon*. Kedua hipotesis H₁ terbukti bahwa penggunaan strategi *Concept Cartoon* dianggap dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa Kelas III SDN Bencongan 1 Kabupaten Tangerang.

Penyebab dari berhasilnya penggunaan strategi *Concept Cartoon* ini adalah karena dalam strategi ini guru dapat melatih siswa dalam mempresentasikan ide pemikiran mereka kedalam bentuk visual dengan gambar kartun yang sederhana dalam situasi pembelajaran yang dirancang oleh guru yang tentu saja dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih baik dan lebih mengerti terhadap materi yang diajarkan. Sehingga pada akhirnya hasil belajar mereka menjadi maksimal.

Kesimpulan

Dari data yang didapat maka dapat disimpulkan terdapat efektivitas penggunaan strategi *Concept Cartoon* terhadap Hasil belajar Bahasa Inggris yang diperoleh oleh murid kelas III SDN Bencongan 1 Kabupaten Tangerang. Hal ini sesuai dengan hasil dari kedua uji hipotesis pretest dan posttest yang lebih besar dari taraf signifikan (α 0,05) menyebabkan H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dapat disimpulkan penggunaan strategi *Concept Cartoon* ini adalah sangat berguna dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa dan guru diharapkan dapat mencari contoh gambar (cartoon) yang dapat melatih keterampilan siswa khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Kadir. (2016). *Statistika Terapan Konep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Riadi, E. (2015). *Metode Statistika Parametrik dan Nonparametrik*. Tangerang: Pustaka Mandiri.
- Roestiyah. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sagala, S. (2013). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R& D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, S. N. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Rosnaningsih, Asih dan Muttaqien, Nurul dan Puspita Retno Dayu. (2019). *English for Children*. Tangerang : Banguntapan Bantul DI Yogyakarta
- Naylor, S. (2013). *Teaching, Learning and assessment in Science using Concept Cartoons*. Diakses pada 12 agustus 2018 dari https://www.researchgate.net/publication/234735301_Teaching_and_Learning_in_Science_Using_Concept_Cartoons
- Ratminingsih, N.M. (2017). *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Depok : Rajawali Press
- Lestari , Arie Kharisma (2009). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas IV SDN Bantarbolang Kabupaten Pemalang*. Tegal : Universitas Negeri Semarang