

- a. Ranah Kognitif adalah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif.
- 1) Pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali atau mengenali yang telah dipelajari mulai dari fakta sampai teori.
 - 2) Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.
 - 3) Penerapan adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan ide-ide umum, tata cara maupun prinsip dalam situasi yang baru dan kongkret.
 - 4) Analisis adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan menurut bagian-bagian strukturnya agar mudah dimengerti.
 - 5) Sintesis merupakan suatu proses berpikir yang memadukan bagian-bagian secara logis, sehingga menjadi suatu pola yang berstruktur pola baru.
 - 6) Evaluasi merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan suatu terhadap suatu situasi.

- b. Ranah Afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai.
- 1) Menerima adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah , situasi, gejala dan lain-lain.
 - 2) Menanggapi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.
 - 3) Menilai atau menghargai memberikan nilai atau penghargaan terhadap suatu kegiatan atau obyek, sehingga apabila kegiatan tersebut tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan.
 - 4) Mengatur adalah mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai yang baru, yang membawa kepada perbaikan umum.
 - 5) Karakterisasi yakni keterpaduan sistem nilai yang dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.
- c. Ranah Psikomotor adalah ranah berkaitan dengan ketrampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.
- 1) Presepsi yaitu menafsirkan rangsangan, peka terhadap rangsangan, dan mendeskriminasikan.
 - 2) Kesiapan yaitu berhubungan dengan melakukan konsentrasi dan menyiapkan diri secara fisik.

- 3) Peniruan/Gerakan terbimbing yaitu dasar permulaan dari penguasaan keterampilan, peniruan contoh.
- 4) Gerakan Mekanis yaitu berketerampilan dan pengulangan kembali urutan fenomena sebagai bagian dari usaha sadar yang berpegang pada pola..
- 5) Gerakan Respon kompleks yaitu berketerampilan secara luwes, supel, lancar, gesit, dan lincah.
- 6) Penyesuaian Pola Gerakan yaitu penyempurnaan keterampilan, menyesuaikan diri, melakukan gerakan variasi, meskipun pengembangan berikutnya masih memungkinkan untuk diubah.¹⁷

B. Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Pengertian mata pelajaran bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Termasuk dalam mata pelajaran umum yang wajib ada sebuah instansi sekolah dasar.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan untuk peserta didik. Ilmu bahasa merupakan ilmu yang spesifik. Kespesifikannya adalah ilmu bahasa berurusan dengan bahasa sebagai bahasa.

¹⁷ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Rajagrafindo: 2009) hlm, 9.

Bahasa itulah yang menjadi ontology/hakikat yang dikaji oleh ilmu bahasa. Dengan demikian ilmu bahasa adalah ilmu yang mencari hakikat bahasa.¹⁸

2. Tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia

Tujuan mempelajari bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Serta diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi siswa terhadap hasil karya sastra Indonesia.

3. Ruang Lingkup pembelajaran bahasa Indonesia

Sesuai dengan kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP), pembelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra meliputi 4 aspek:

- a. Mendengarkan (menyimak)
- b. Berbicara
- c. Membaca
- d. Menulis

Kemampuan bersastra untuk sekolah dasar bersifat apresiatif. Karena dengan sastra dapat menanamkan rasa peka terhadap kehidupan, mengajarkan siswa bagaimana menghargai orang lain, mengerti hidup, dan belajar bagaimana menghadapi berbagai persoalan¹⁹.

¹⁸ Trimastoyo Jati Kesuma, *Pengantar (Metode) Penelitian Bahasa*, (Yogyakarta : Carasvatibook :2007), hlm. 8 .

¹⁹ Zulela, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya : 2012), hlm. 4.

6. Pengertian Kartun

Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang di desain untuk mempengaruhi opini masyarakat²⁸.

Sedangkan untuk pengertian film kartun sendiri adalah film animasi yang dibuat dengan memotret lukisan atau gambar. Gambar film disusun dalam serial flash yang sangat cepat, yakni berupa lembaran gambar yang membentuk cerita dan saling terkait lengkap dengan karakter tokoh yang di bangun²⁹.

7. Memilih Kartun

- a. Pemakaiannya sesuai dengan tingkat pengalaman

Kartun hendaknya dapat dimengerti oleh para siswa pada saat kartun tersebut digunakan.

- b. Kesederhanaan

Memperkirakan arti kartun dapat dimengerti. Berarti ada perwatakn fisik yang diinginkan dari kartun-kartun yang baik yakni adalah kesederhanaan.

- c. Lambang yang jelas

Kartun yang efektif adalah kejelasan dari pengertian –pengertian simbolis³⁰.

²⁸ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung , CV. Sinar Baru Bandung : 1997), hlm 58.

²⁹ A. Muhli Junaidi, *Bermain dan belajar bersama upin & ipin*, (Jogjakarta, DIVA Press :2010), hlm 17.

³⁰Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung , CV. Sinar Baru Bandung : 1997), hlm 59.

