

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Standar kompetensi pembelajaran bahasa Indonesia pada aspek kemampuan berbahasa dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 meliputi aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan aspek keterampilan tersebut menjadi faktor pendukung dalam menyampaikan pikiran, gagasan, dan pendapat, baik secara lisan maupun tertulis sesuai dengan konteks komunikasi yang harus dikuasai oleh pemakai bahasa. Keempat aspek kemampuan berbahasa tersebut pada dasarnya saling berkaitan yang dimulai kegiatan menyimak, berbicara, membaca, dan pada akhirnya mampu menulis. Kegiatan terakhir inilah yang dianggap sulit oleh sebagian siswa karena membutuhkan daya ingat dan imajinasi untuk menciptakan ide, konsep, dan gagasan sehingga terciptalah sebuah tulisan.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa:

Kemampuan menulis peserta didik pada tingkat satuan pendidikan dasar khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia diharapkan agar peserta didik mampu mengungkapkan pikiran, perasaan dan menuliskan informasi dalam bentuk karangan sederhana, petunjuk, surat, pengumuman dialog, formulir, teks, pidato, laporan, ringkasan, paraphrase, serta berbagai karya sastra untuk anak berbentuk cerita, puisi dan pantun.

Salah satu kompetensi dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah menulis karangan. Karangan diklasifikasikan dalam berbagai jenis, salah satunya yaitu menulis cerita (narasi). Menurut Kurniawan (2015) cerita merupakan tulisan berbentuk karangan yang menyajikan serangkaian peristiwa atau kejadian menurut urutan terjadinya (kronologis), dengan maksud memberi makna rentetan kejadian, sehingga pembaca dapat memetik hikmah dari cerita itu.

Salah satu bagian dari sastra anak adalah cerita anak. Setyaningrum (2014) mengemukakan bahwa terdapat dua makna yang tersirat dalam cerita anak yaitu pertama, cerita anak adalah karangan yang ditulis oleh remaja maupun orang dewasa yang isi dan bahasanya mencerminkan kehidupan anak-anak. Kedua, cerita anak adalah sastra yang ditulis oleh pengarang yang usianya masih tergolong anak-anak yang isi dan bahasanya mencerminkan corak kehidupan dan kepribadian anak. Sasaran dari penulisan cerita anak adalah anak-anak, sehingga cerita tersebut disesuaikan dengan perkembangan anak.

Kompleksitas menulis cerita terletak pada adanya tuntutan kemampuan untuk mengungkapkan ide atau gagasan dengan jelas, mengorganisasikan ide secara runtut dan logis serta adanya tuntutan untuk menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah penulisan. Namun, dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar utamanya di kelas III, siswa belum sepenuhnya memiliki kemampuan menulis cerita yang baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara prapenelitian yang telah dilakukan pada tanggal 21 Januari 2016 di kelas III SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu

Kabupaten Gowa, menunjukkan bahwa tingkat pencapaian KKM pada mata pelajaran bahasa Indonesia masih rendah khususnya dalam materi menulis cerita. Hal ini disebabkan karena siswa mengalami beberapa kesulitan yaitu kesulitan menyusun kalimat yang disebabkan oleh ketidakmampuan siswa mengungkapkan ide atau pemikirannya kedalam bentuk tulisan. Siswa mengalami kesulitan dalam menentukan objek penulisan yang nantinya akan dijadikan bahan dalam karangan cerita. Aktivitas siswa yang kurang saat guru menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran menulis cerita diduga menyebabkan siswa bosan sehingga hasil karya yang dihasilkan tidak maksimal. Hal ini disebabkan oleh tingkat motivasi siswa untuk ikut terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran masih lemah. Salah satu penyebab siswa tidak termotivasi karena tidak adanya media yang digunakan oleh guru untuk menarik perhatian siswa untuk lebih fokus memahami apa yang sedang dipelajari.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara siswa dengan guru. Media pembelajaran berperan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Pesan yang diterima oleh siswa akan diproses berdasarkan perkembangan kognitif yang dimilikinya. Jean Piaget (Faidi, 2013: 133) mengelompokkan tahapan perkembangan kecerdasan akal atau perkembangan kognitif manusia sebagai berikut:

Perkembangan kecerdasan akal atau perkembangan kognitif manusia berlangsung dalam empat tahap, yakni sensoris-motor (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), konkret-operasional (7-11 tahun), dan formal-operasional (11 tahun ke atas).

Siswa yang berada pada tingkatan kelas III masih berada pada tahap konkret-operasional sehingga mereka membutuhkan benda konkret berupa alat peraga atau gambar-gambar sederhana yang bisa memudahkan siswa untuk belajar. Salah satu alat yang mendukung tahap perkembangan kognitif anak yang masih berada pada tahap berpikir konkret ialah menggunakan media visual berupa gambar dalam pembelajaran.

Menurut Faidi (2013) proses pembelajaran akan lebih efektif apabila guru menyampaikan berbagai materi pembelajaran menggunakan gambar sebab siswa lebih mudah memahami berbagai gagasan yang ditangkap melalui gambar. Rohani (Musfiqon, 2012) menjelaskan bahwa gambar merupakan reproduksi bentuk yang asli ke dalam bentuk dua dimensi. Media gambar ini berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, dimana pesan dituangkan melalui lambang atau simbol komunikasi visual. Dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis cerita, salah satu media gambar yang digunakan untuk mengaktifkan siswa difokuskan pada media gambar seri.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Eni Maryulin dengan judul penelitiannya yaitu penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pada pelajaran bahasa indonesia siswa kelas III Mi Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung. Penelitian yang dilakukan Eni Maryulin ini menunjukkan peningkatan kemampuan menulis cerita jika dibandingkan dengan sebelumnya, sehingga penelitian ini dapat dikatakan berhasil dalam menggunakan media gambar seri pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berikut ini adalah

perbandingan rata-rata nilai yang dicapai siswa pada saat sebelum di berikan tindakan (pretest) dan setelah diadakan tindakan pada siklus II. Rata-tara nilai pada siklus I yaitu 74,53 dan meningkat pada siklus II menjadi 80,03.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Ginanjar Lestari dengan judul penelitian upaya meningkatkan kemampuan mengarang siswa melalui media gambar seri di kelas III SD Negeri Suren tahun 2013/2014. Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa penggunaan media gambar mampu meningkatkan kemampuan mengarang siswa yang dilihat dari hasil penelitian pada siklus I meningkat menjadi 68,07 dari 60,12 dan pada siklus II nilai rata-rata kemampuan menulis karangan narasi 60,12 meningkat menjadi 77,11.

Selain kedua penelitian diatas, penelitian yang dilakukan oleh Alvi Laila Khadarsih dengan judul upaya meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi dengan media gambar seri pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas IV Mi Al Ihsan Medari Sleman Yogyakarta juga mengungkapkan bahwa media gambar dapat meningkatkan keterampilan menulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan pada keterampilan menulis karangan narasi siswa. Peningkatan dapat dilihat dari naiknya nilai rata-rata siswa dari 65,2 pada pratindakan menjadi 82,3 pada siklus II atau naik 17,1 (26,22%).

Alasan peneliti memilih SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa sebagai tempat penelitian karena sekolah tersebut berada di daerah yang tidak jauh dari kota sehingga mudah dijangkau meskipun menggunakan kendaraan umum. Sedangkan alasan peneliti memilih kelas III sebagai subjek penelitian adalah karena

dari beberapa kelas yang telah diobservasi pada saat kegiatan prapenelitian, di kelas inilah ditemukan beberapa masalah yang dianggap perlu untuk ditemukan jawaban permasalahannya. Salah satu masalah tersebut adalah permasalahan kemampuan menulis siswa utamanya kemampuan menulis karangan yaitu cerita anak.

Kemampuan menulis cerita anak merupakan kemampuan untuk mengorganisasikan ide atau gagasan untuk dituangkan kedalam sebuah tulisan yang berisi tentang suatu cerita atau rentetan suatu kronologi atau kejadian yang pernah dialami oleh anak. Kemampuan ini harus dimiliki oleh siswa sebab kemampuan tersebut menjadi salah satu modal untuk menguasai kemampuan berbahasa lainnya yang tentunya mampu membantu siswa untuk mengungkapkan maksud dan tujuannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, perlu adanya upaya untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa yang dimulai sejak mereka mengenal kemampuan menulis lanjutan di kelas III.

Sebagai alternatif dari permasalahan tersebut, peneliti menggunakan media gambar seri dalam pembelajaran. Dengan alasan bahwa media ini diduga mampu memberikan implus-implus rangsangan kepada siswa untuk membantu siswa mengorganisasikan ide atau gagasannya untuk dituangkan kedalam sebuah tulisan. Selain itu, media gambar seri merupakan kumpulan beberapa gambar yang saling berhubungan makna antara gambar satu dengan yang lainnya. Gambar-gambar tersebut membentuk suatu cerita apabila gambar-gambar dipadukan dan diurutkan secara sistematis sehingga menjadi urutan cerita atau karangan yang bermakna dan memiliki arti.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar seri dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan judul dalam penelitian ini: Pengaruh Penggunaan Media Gambar Seri terhadap Kemampuan Menulis Cerita Anak pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan media gambar seri terhadap kemampuan menulis cerita anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar seri terhadap kemampuan menulis cerita anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti seperti berikut:

## **1. Manfaat Teoretis**

- a. Bagi akademis, proses penelitian ini dapat memberi sumbangan pemikiran bagi para guru dan lembaga pendidikan pada umumnya tentang media pembelajaran.
- b. Bagi peneliti, peneliti mengembangkan wawasan dalam perkembangan proses belajar mengajar.
- c. Bagi peneliti lain, proses dan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian, rujukan, atau pembanding bagi penelitian yang sedang atau yang akan dilakukan.

## **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Peneliti

Penelitian diharapkan mampu memberikan tambahan referensi mengenai pengaruh penggunaan media gambar seri terhadap kemampuan menulis cerita anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III. Selain itu sebagai media latihan penulisan karya ilmiah selanjutnya bagi peneliti.

- b. Bagi Guru

Mendapatkan gambaran tentang peningkatan kemampuan menulis cerita anak melalui penggunaan media gambar seri, selain itu guru juga dapat menerapkan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai dengan maksimal.



c. Bagi Siswa

Penggunaan media gambar seri ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

#### **A. Tinjauan Pustaka**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kegiatan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang menggabungkan beberapa unsur pembelajaran termasuk penggunaan media pembelajaran. Arsyad (2014: 3) menyatakan bahwa “kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan media sering kita temukan sebagai istilah dalam bidang komunikasi maupun transportasi yang memiliki arti alat untuk berkomunikasi/alat untuk transportasi dalam dunia pendidikan dan pengajaran, biasa disebut media pendidikan.

Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2012: 58) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya”. Gerlach dan Ely (Sanjaya, 2012: 59) memandang bahwa “media pembelajaran bukan hanya berupa alat dan bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan”. Sependapat dengan Gerlach, Gagne’ dan Briggs (Arsyad, 2014: 4) juga menyatakan bahwa “media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik

digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran dan dapat merangsang siswa untuk belajar”.

Dengan demikian, dapat disimpulkan secara lebih sederhana bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk menyalurkan pesan atau informasi dari guru kesiswa atau sebaliknya. Penggunaan media pembelajaran akan memungkinkan terjadinya proses belajar pada diri siswa dan dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran.

#### **b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Segala sesuatu pasti memiliki fungsi dan manfaat, begitu pula dengan media pembelajaran. Angkowo dan Kosasih (Musfiqon, 2012 : 27) berpendapat bahwa ”salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang ikut mempengaruhi situasi, kondisi, dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan didesain oleh guru”. Selain itu media dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu bersifat verbal (dalam bentuk kata tertulis dan kata lisan belaka). Memanfaatkan media secara tepat dan bervariasi akan dapat mengurangi sikap pasif siswa. Pemakaian media dalam proses pembelajaran akan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis bagi siswa.

Musfiqon (2012) memberikan kesimpulan bahwa suatu media pembelajaran dapat berfungsi untuk :

- 1) Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran;

- 2) Meningkatkan gairah belajar siswa;
- 3) Meningkatkan minat dan motivasi belajar;
- 4) Menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan;
- 5) Mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam;
- 6) Mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran; dan
- 7) Meningkatkan kualitas pembelajaran

Sanjaya (2012) mengemukakan secara khusus manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu;
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu;
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Sudjana dan Rivai (2011) memberikan beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa, diantaranya ialah:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; dan

- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dilihat bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi dan manfaat sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari suatu sistem pembelajaran. Melalui media, siswa dapat terstimulus dan termotivasi dalam belajar, pembelajaran dapat lebih efisien baik dari segi dana maupun segi waktu.

### **c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar, akan tetapi berperan sebagai desainer pembelajaran yang dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan jenis media dan sumber belajar yang efektif dan efisien. Sadiman dan kawan-kawan (2012) mengemukakan beberapa jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media grafis merupakan media berupa pesan yang disampaikan dengan simbol-simbol komunikasi visual dimana bersangkutan dengan indera penglihatan. Beberapa contoh media grafis ialah gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik (garis, batang dan lingkaran), kartun, poster, peta dan globe, papan flanel/*flannel* board, dan papan bulletin;
- 2) Media audio berkaitan dengan indera pendengaran dimana pesan yang disampaikan dalam bentuk verbal maupun non verbal. Ada beberapa jenis media

yang dapat dikelompokkan kedalam media audio, antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa;

- 3) Media proyeksi diam memiliki persamaan dengan media grafis yaitu menggunakan indera penglihatan namun perbedaan keduanya terletak pada pesan dalam media proyeksi diam harus disambungkan terlebih dahulu dengan proyektor. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), *overhead proyektor*, proyektor opaque, *tachitoscope*, *microprojection* dengan microfilm.

Sudjana dan Rivai (2011) mengemukakan beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Media grafis seperti gambar media grafik atau biasa disebut media dua dimensi yang mempunyai ukuran panjang dan lebar;
- 2) Media tiga dimensi yaitu model padat (solide model, model susun, diorama dan lain-lain);
- 3) Model film seperti OHP dan lain-lain.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dilihat bahwa ada beberapa jenis-jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, mulai dari media grafis hingga media proyeksi. Namun, tidak semua jenis media efektif digunakan dalam pembelajaran. Sebagai desainer pembelajaran sewajarnya untuk memilih dan menggunakan jenis media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Demi mencapai tujuan pembelajaran dalam materi menulis karangan

digunakan media grafis yaitu gambar. Media ini dipilih sebab mampu memberikan rangsangan terhadap otak untuk berfikir dan memunculkan ide/gagasan.

#### **d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Tidak semua media pembelajaran bisa diterapkan pada setiap mata pelajaran yang disampaikan, hal tersebut memerlukan penyesuaian dengan mata pelajaran yang akan disampaikan. Media pembelajaran memiliki keanekaragaman, dan karena keanekaragaman media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda. Dalam penggunaan media pembelajaran hendaknya guru melakukan proses pemilihan media yang dianggap sesuai untuk digunakan pada materi yang diajarkan.

Menurut Sudjana dan Rivai (2011) dalam menggunakan media pembelajaran ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru agar kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Pertama, guru perlu memiliki pemahaman tentang media pembelajaran (media apa yang akan digunakan, apa manfaat dari media tersebut, apakah media tersebut dapat berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan menindak lanjuti penggunaan media tersebut). Kedua, guru harus terampil membuat media yang sederhana. Dan ketiga, guru harus memiliki pengetahuan serta keterampilan dalam menilai keefektifan suatu media karena tidak semua media dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan bila hal ini terjadi maka guru sebaiknya

melakukan usaha lain diluar media. Misalnya model, metode atau mungkin strategi pembelajaran yang harus diperbaiki atau bahkan diubah.

Sen (Yaumi, 2013) memberikan empat petunjuk yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yakni:

- 1) Memerhatikan tujuan penggunaan media;
- 2) Menentukan domain mana yang perlu diarahkan (kognitif, afektif atau psikomotor);
- 3) Mempertimbangkan berbagai faktor yang memengaruhi pemilihan media;
- 4) Menyeleksi media pembelajaran yang sesuai.

Penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektifitas dan efesiensi pembelajaran. Media pembelajaran yang diterapkan dalam suatu pengajaran dikatakan efektif bila menghasilkan hal yang sesuai dengan yang diharapkan atau dengan kata lain tujuannya telah tercapai. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa baik media grafis, media audio, media proyeksi yang akan digunakan untuk pembelajaran harus tepat sasaran, sesuai dengan materi, dan tujuan yang akan dicapai serta efektif dan efesien.

## **2. Media Gambar**

Gambar merupakan media grafis yang merupakan hasil lukisan yang menggambarkan orang, tempat dan benda dalam berbagai variasi. Media gambar (visual) adalah sarana atau media yang berbentuk poster, lukisan, foto, karikatur dan sebagainya yang fungsinya untuk mendukung pembelajaran secara visual. Media



jenis visual ini paling banyak digunakan guru dalam pembelajaran, terutama visual sederhana dan nonproyeksi. Media ini cukup efektif dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Selain mudah didapatkan media gambar lebih mengakomodir kebanyakan modalitas belajar peserta didik. Sebab anak banyak belajar dari apa yang mereka lihat.

Penggunaan media gambar haruslah mampu memberikan gagasan dari elemen-elemen yang akan ditampilkan. Elemen-elemen tersebut ditata sedemikian rupa agar penerima pesan dapat mengerti maksud dari pesan tersebut. Selain itu, media tersebut juga harus dapat dibaca dan terang serta yang paling penting adalah dapat menarik perhatian penerima pesan. Olehnya itu, dibutuhkan penguasaan prinsip-prinsip penggunaannya agar tujuan pembelajaran yaitu pesan yang ada pada media tersebut dapat sampai pada pengorganisasian pemikiran siswa.

Salah satu media visual yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran adalah penggunaan media gambar atau foto. Rohani (Musfiqon, 2012: 73) menjelaskan bahwa “media gambar adalah media yang merupakan reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi, yang berupa foto atau lukisan”. Arsyad (2012) menambahkan tujuan utama penampilan berbagai jenis gambar ini adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa. Musfiqon (2012) menjelaskan beberapa kelebihan media gambar/foto sebagai berikut:

- a. Sifatnya konkret; gambar/foto lebih realistik menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata;

- b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas, dan siswa tidak selamanya dapat dibawa ke objek/ peristiwa tersebut;
- c. Media gambar/foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita;
- d. Foto dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, media gambar juga memiliki keterbatasan-keterbatasan. Sanjaya (2012) menjelaskan beberapa keterbatasan-keterbatasan penggunaan media gambar/foto dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a. Foto dan gambar merupakan media visual yang hanya mengendalikan indra penglihatan, oleh sebab itu media ini tidak bisa memberikan informasi yang mendalam tentang sesuatu hal, serta hanya dapat digunakan oleh orang-orang yang memiliki indra penglihatan yang normal dan sehat.
- b. Tidak seluruh bahan pelajaran dapat disajikan dengan media ini. Bahan pelajaran yang mengenai proses yang mengandung gerakan-gerakan tertentu kurang efektif disajikan melalui gambar dan foto.

Suatu media dapat berfungsi dengan baik jika pesan yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sadiman (Musfiqon, 2012) mengatakan bahwa agar gambar tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran, ada beberapa syarat yang harus diperhatikan yaitu :

- a. Otentik, yaitu harus secara jujur melukiskan sesuatu seperti saat kita melihat benda tertentu;

- b. Sederhana, yaitu komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok;
- c. Ukuran relatif, gambar/foto dapat memperbesar atau memperkecil objek/benda sebenarnya;
- d. Gambar/foto sebaiknya mengandung suatu perbuatan yang dapat menunjukkan suatu keadaan;
- e. Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Olehnya itu terkadang karya siswa sendiri lebih baik meskipun dari segi mutunya masih kurang;
- f. Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus, sebab dari segi seni hanya media yang memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

Media gambar yang telah memenuhi persyaratan diatas, sudah dapat digunakan dalam pembelajaran. Namun, akan lebih mudah digunakan jika jenis gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Usman (Musfiqon, 2012) mengemukakan ada beberapa jenis media gambar/foto yaitu :

- a. Foto dokumentasi, yaitu gambar yang mempunyai nilai sejarah bagi individu maupun masyarakat;
- b. Foto aktual, yaitu gambar yang menjelaskan sesuatu kejadian yang meliputi berbagai aspek kehidupan, misalnya: angin putih beliung, banir, dan sebagainya.
- c. Foto pemandangan, yaitu gambaran yang melukiskan pemandangan sesuatu daerah/lokasi.

- d. Foto iklan/reklame, yaitu gambar yang digunakan untuk mempengaruhi orang atau masyarakat konsumen;
- e. Foto simbolis, yaitu gambar yang menggunakan bentuk simbol atau tanda yang mengungkap pesan tertentu dan dapat mengungkap kehidupan manusia yang mendalam serta gagasan-gagasan atau ide-ide anak didik.

Media gambar sangat efektif digunakan jika penggunaannya sesuai dengan tujuan pembelajaran sebab mampu untuk merangsang pemikiran siswa untuk berimajinasi. Hasil dari imajinasinya dapat menimbulkan gagasan atau ide-ide yang dapat dituliskan pada sebuah kalimat. Ide-ide tersebut jika diteruskan dan dikembangkan akan menjadi sebuah karangan cerita.

### **3. Media Gambar Seri**

#### **a. Pengertian Media Gambar Seri**

Media gambar seri termasuk ke dalam media yang berbentuk visual. Hal itu sesuai dengan pengklasifikasian media menurut Arief S. Sadiman et al (1996: 82) yaitu “media yang termasuk media visual yakni pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual (yang menyangkut indera penglihatan)”. Media grafis meliputi: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta/globe, papan flannel, papan bulletin.

Media ini juga disebut dengan *flow chart* atau gambar susun. Media gambar seri dapat dibuat dari kertas manila lebar yang berisi beberapa buah gambar atau dibuat dari kertas biasa yang berisi beberapa buah gambar kemudian dibagikan

kepada siswa. Gambar tersebut berhubungan satu sama lain sehingga merupakan rangkaian cerita. Setiap gambar diberi nomor urut sesuai dengan jalan cerita. Media ini sangat sesuai untuk melatih keterampilan menulis terutama menulis karangan.

Dalam Kamus Bahasa Indonesia (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2008), gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya. Sedangkan seri adalah rangkaian yang berturut-turut. Jadi gambar seri adalah rangkaian tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya yang berturut-turut.

Arsyad (2009: 119) mengungkapkan bahwa “gambar seri adalah gambar yang merupakan rangkaian kegiatan atau cerita yang disajikan secara berurutan. Siswa berlatih mendeskripsikan setiap gambar, yang nanti hasil deskripsi setiap gambar apabila dirangkai akan menjadi suatu karangan yang utuh”. Noor, A.Y (Arsyad, 2009: 118) menyatakan bahwa “gambar berseri adalah sejumlah gambar di mana antara gambar yang satu dengan gambar yang lain saling berkaitan antara satu dengan yang lain”. Artinya, ketika menceritakan kejadian dalam gambar seri seseorang harus memperhatikan urutan kejadian dalam gambar tersebut, dan cara menceritakannya harus runtut sesuai dengan gambar. Jadi yang dimaksud dengan gambar seri adalah kumpulan gambar yang berbeda antara yang satu dengan yang lain tetapi saling berurutan dan berkaitan satu sama lain.

**b. Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar Seri**

Media pembelajaran, salah satunya media gambar seri sangat membantu guru dalam mencapai tujuan intruksional, karena gambar seri termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran. Salah satu kelebihan media gambar seri yaitu mampu memunculkan daya imajinasi dan kreativitas siswa dalam mengembangkan ide yang dimilikinya berdasarkan rangkaian gambar seri yang digunakan, sedangkan kelemahan media gambar seri yaitu hanya mengandalkan indera visual semata. Kelebihan dan kelemahan media gambar secara umum yaitu:

Kelebihan media gambar diantaranya:

- 1) Sifatnya konkrit, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, sehingga media gambar dapat dibawa ke dalam kelas.
- 3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahfahaman
- 5) Harganya murah dan mudah didapat serta mudah digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

Kelemahan media gambar diantaranya:

- 1) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.

- 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Media gambar mempunyai ukuran yang sangat terbatas untuk kelompok besar.
- 4) Untuk memperbesar gambar memerlukan proses dan biaya yang cukup besar
- 5) Pada umumnya hanya 2 dimensi yang nampak pada gambar
- 6) Tanggapan bisa berbeda dari gambar yang sama.

**c. Syarat memilih Media Gambar Seri**

Memperhatikan kecocokan media yang akan digunakan dari sudut kemampuan media untuk menyampaikan komunikasi yang diinginkan merupakan salah satu pertimbangan dalam memilih media pembelajaran. Supaya media gambar seri mencapai tujuan yang maksimal sebagai alat visual, maka gambar itu harus dipilih menurut syarat-syarat tertentu. Syarat-syarat tersebut adalah:

- 1) Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
- 2) Gambar harus autentik, artinya menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat dalam keadaan sebenarnya.
- 3) Sederhana, sehingga tampak poin-poin pokoknya.
- 4) Gambar mengandung unsur artistik, yang meliputi komposisi, pewarnaan, teknik.
- 5) Gambar sebaiknya mengandung unsur gerak atau perbuatan, gambar yang tidak menunjukkan objek dalam keadaan diam tetapi memperlihatkan aktivitas tertentu.

- 6) Memudahkan pencapaian tujuan tidak harus bagus, sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

**d. Manfaat Media Gambar Seri**

Menurut John M. Lanon (Eny Maryulin, 2012) mengemukakan bahwa media pelajaran, khususnya alat-alat pandang, seperti gambar seri dapat:

- 1) Menarik minat siswa
- 2) Meningkatkan pengertian siswa
- 3) Memberikan data yang kuat/terpercaya
- 4) Memadatkan informasi
- 5) Memudahkan menafsirkan data.

Manfaat yang diperoleh dari media gambar seri dalam hubungannya dengan kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Mudah dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, karena praktis tanpa memerlukan perlengkapan apa-apa.
- 2) Harganya relatif lebih murah dari pada jenis-jenis media pengajaran lainnya, dan cara memperolehnya pun mudah sekali tanpa memerlukan biaya, dengan memanfaatkan kalender bekas, majalah, surat kabar, dan bahan-bahan grafis lainnya.
- 3) Gambar bisa dipergunakan dalam banyak hal, untuk berbagai jenjang pengajaran dan berbagai disiplin ilmu.



- 4) Gambar dapat menerjemahkan konsep atau gagasan yang abstrak menjadi lebih realistik.

Guru yang kreatif mampu menghasilkan berbagai bentuk gambar seri yang menarik dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sesuai materi yang sedang dipelajari, tetapi juga dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti: majalah, surat kabar, internet, dan sebagainya.

#### **e. Langkah- langkah Penggunaan Media Gambar Seri**

Media akan memberikan manfaat yang baik jika penggunaannya sesuai dengan langkah-langkah yang runtut. Menurut Dess (Wardani, 2012) kegiatan selama penggunaan media gambar seri dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Interaksi dengan media gambar seri;
- 2) Tanya jawab tentang gambar seri;
- 3) Penjelasan materi;
- 4) Menulis cerita atau deskripsi berdasarkan media gambar seri;
- 5) Membacakan hasil tulisan; dan
- 6) Refleksi.

Dengan diterapkannya tiap langkah penggunaan media gambar secara baik maka siswa akan dilibatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu siswa juga akan belajar dalam suasana yang menyenangkan sehingga siswa tidak akan mudah merasa jenuh selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan upaya

tersebut maka diharapkan hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan sesuai dengan indikator pencapaian penelitian.

#### **4. Hakikat Menulis**

##### **a. Pengertian menulis**

Dalam Kamus Bahasa Indonesia (2008) menulis berarti membuat huruf atau angka dengan pena (pensil, kapur, dan sebagainya). Menulis juga dapat diartikan melahirkan pikiran atau perasaan seperti mengarang dan membuat surat. Menulis adalah membuat huruf sebagai bentuk dari hadirnya pikiran atau perasaan yang sedang dialami. Salam (2009: 39) mengemukakan bahwa “Menulis berarti menurunkan atau menuliskan lambang-lambang grafik suatu bahasa yang dipahami seseorang, agar orang lain dapat membaca dan memahami makna yang dikandung lambang-lambang grafik tersebut”. Akhadiah (1998: 2) mengartikan “menulis berarti mengorganisasikan secara sistematis serta mengungkapkannya secara tersurat”. Tarigan (1986: 3) juga mengatakan bahwa “menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan mengungkapkan pikiran-pikiran yang dituangkan dalam sebuah tulisan yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain tanpa adanya tatap muka.

Menurut Tarigan (1986: 3) “menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif”. Sehingga membutuhkan pengalaman, waktu, kesempatan, latihan,

keterampilan-keterampilan khusus, dan pengajar langsung menjadi seorang penulis. Menulis sangat menuntut gagasan-gagasan yang logis yang akan diekspresikan dengan jelas yang pada akhirnya harus ditata secara menarik. Menulis bukanlah kegiatan yang mudah sebab untuk mendapatkan hasil yang baik harus melalui latihan dan praktek yang banyak dan teratur.

**b. Manfaat menulis**

Menulis sebagai suatu kegiatan melukiskan gagasan-gagasan atau ide memberikan manfaat yang sangat banyak. Seorang ahli, Dr. Pennebaker (Komaidi, 2011) menyebutkan beberapa manfaat aktifitas menulis yaitu :

- 1) Menulis menjernihkan pikiran, sebab dengan menulis seseorang dilatih untuk memetakan persoalan yang rumit agar dapat menemukan penyelesaian dari masalah tersebut dengan pikiran yang tenang dan jernih;
- 2) Menulis mengatasi trauma, sebab dengan menulis seseorang berusaha melupakan dan menyederhanakan bahkan melihat dengan sudut pandang kelucuannya sehingga dapat melihat hidup secara lebih luas dan tidak picik, selain itu dengan menulis penderita trauma akan merasakan suasana hati yang lebih baik, pandangan yang positif dan kesehatan fisik yang lebih baik;
- 3) Menulis membantu mendapatkan dan mengingat informasi baru;
- 4) Menulis membantu memecahkan masalah;

- 5) Menulis-bebas membantu kita saat terpaksa harus menulis. Maksudnya dengan menulis bebas yang biasa dilakukan, seseorang akan terlatih dalam kondisi apapun terutama saat terpepet.

Dalam proses pembelajaran, menulis memberikan banyak manfaat kepada siswa. Menulis dapat menimbulkan rasa ingin tahu dan melatih kepekaan dalam melihat realitas disekitar. Dengan rasa ingin tahu itulah mendorong untuk mencari referensi seperti buku, majalah, koran, jurnal, dan sejenis untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang apa yang akan ditulis. Saat aktifitas menulis, siswa akan terlatih untuk menyusun pemikiran dan argument secara runtut, sistematis, dan logis. Secara psikologis, menulis dapat mengurangi ketegangan dan stress sebab siswa dapat menumpahkan segala perasaan yang dirasakannya lewat sebuah tulisan. Selain itu, menulis dapat memberikan kepuasan batin kepada penulis saat hasil karya tulisannya diterbitkan pada salah satu perusahaan penerbit.

### **c. Tujuan Menulis**

Setiap jenis tulisan mengandung tujuan tertentu. Menurut Tarigan (1986) ada beberapa tujuan menulis diantaranya:

- 1) Untuk memberitahukan suatu informasi;
- 2) Untuk meyakinkan atau mendesak;
- 3) Untuk menghibur atau menyenangkan;
- 4) Untuk mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat.

Tujuan menulis dibatasi oleh respon atau jawaban yang diharapkan oleh penulis akan diperoleh dari pembacanya. Berdasarkan batasan ini dapatlah dikatakan bahwa:

- 1) Tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengajar disebut wacana informatif.
- 2) Tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan atau mendesak disebut wacana persuasive.
- 3) Tulisan yang bertujuan untuk menghibur atau menyenangkan atau yang mengandung tujuan estetik disebut tulisan literer.
- 4) Tulisan yang mengespresikan perasaan dan emosi yang kuat atau berapi api disebut wacana ekspresif.

Berdasarkan hal tersebut, D'Angelo (Tarigan, 1986) menjelaskan bahwa dalam kenyataannya, pengungkapan suatu tujuan dalam sebuah tulisan tidak dapat secara ketat, melainkan sering bersinggungan dengan tujuan-tujuan yang lain. Akan tetapi, biasanya dapat diusahakan ada satu tujuan yang dominan dalam sebuah tulisan yang memberi nama keseluruhan tulisan atau karangan tersebut.

Sehubungan dengan tujuan penulisan suatu tulisan, maka Hugo Hartig (Tarigan, 1986) merangkumnya sebagai berikut:

- 1) *Assignment purpose* (tujuan penugasan)

Tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri (misalnya para siswa yang diberi tugas merangkum buku).

2) *Altruistic purpose* (tujuan altruistik)

Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan keduakaan para pembaca, menghargai perasaan dan penalarannya, ingin membuat hidup pembaca jadi lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu. Seseorang tidak akan menulis secara tepatguna kalau dia percaya, baik secara sadar maupun tidak sadar bahwa pembaca atau penikmat karyanya itu adalah “lawan” atau “musuh”. Tujuan altruistik adalah kunci keterbacaan sesuatu tulisan.

3) *Persuasive purpose* (tujuan persuasif)

Tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.

4) *Informational purpose* (tujuan informasi, tujuan penerangan)

Tujuan yang bertujuan memberikan informasi atau keterangan/penerangan kepada para pembaca.

5) *Self-expressive purpose* (tujuan pernyataan diri)

Tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.

6) *Creative purpose* (tujuan kreatif)

Tujuan ini erat berhubungan dengan tujuan pernyataan diri. Tetapi “keinginan kreatif” disini melebihi pernyataan diri, dan melibatkan dirinya dengan keinginan mencapai norma artistik, atau seni yang ideal, seni idaman. Tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian.

7) *Problem-solving purpose* (tujuan pemecahan masalah)

Dalam tulisan seperti ini sang penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi. Sang penulis ingin menjelaskan, menjernihkan serta menjelajahi serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh para pembaca.

Tujuan menulis ada banyak, sehingga sebelum kegiatan menulis dilakukan penulis perlu menentukan tujuan penulisan terlebih dahulu. Hal ini dilakukan agar informasi yang ada pada tulisan dapat tersalurkan dengan jelas kepada pembaca. Sebab menulis tanpa tujuan tidak akan menggambarkan apapun.

**d. Tahapan-Tahapan Menulis**

Menulis sebagai suatu proses tentunya menulis memerlukan proses, yaitu proses penulisan. Akhadijah (1996 : 2) menjelaskan bahwa:

Ada beberapa tahapan dalam menulis yakni, tahap prapenulisan, tahap penulisan, dan tahap revisi...dalam tahap prapenulisan ditentukan hal-hal pokok yang akan mengarahkan penulis dalam seluruh kegiatan penulisan itu. Dalam tahap penulisan dilakukan apa yang telah ditentukan itu yaitu mengembangkan gagasan dalam kalimat-kalimat, paragraf, bab atau bagian, sehingga selesailah buran (*draft*) yang pertama. Dalam tahap revisi yang dilakukan ialah membaca dan menilai kembali apa yang sudah ditulis, memperbaiki, mengubah, bahkan jika perlu memperluas tulisan tadi.

Menulis diawali dengan tahap prapenulisan, pada tahap ini penulis melakukan persiapan atau perencanaan menulis dan mencakup beberapa langkah kegiatan. Langkah awal yang ditempuh adalah menentukan topiknya. Topik dapat diperoleh dari berbagai sumber, pengalaman, pengamatan terhadap lingkungan, pendapat diri

sendiri maupun orang lain, dapat pula berasal dari hasil imajinasi atau khayalan penulis. Setelah menentukan topik, langkah selanjutnya adalah membatasi topik. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi kesalahan dalam pemilihan judul serta untuk menentukan tujuan penulisan. Langkah berikutnya adalah menentukan bahan atau materi penulisan. Langkah terakhir dari tahap prapenulisan ini dan yang paling penting adalah menyusun kerangka.

Menulis pada tahap penulisan membahas setiap butir topik yang ada dalam kerangka yang disusun. Akhaidah (1998: 5) mengemukakan bahwa “dalam pengembangan gagasan dalam suatu karangan yang utuh diperlukan bahasa”. Bahasa yang dimaksud disini adalah kata-kata yang akan mendukung gagasan. Seperti yang dikatakan Wijayanti dan kawan-kawan (2015: 67) bahwa “penulis seyogianya menyampaikan gagasan atau pikirannya dalam kalimat yang tersusun secara efektif”. Kalimat – kalimat yang digunakan harus singkat yaitu hanya menggunakan unsur-unsur yang penting, padat yang berarti sarat informasi dan tidak banyak pengulangan gagasan, lengkap yang bermakna kelengkapan struktur kalimat dan kelengkapan gagasan agar dapat menyampaikan informasi secara tepat. Kalimat- kalimat inilah yang dirangkai menjadi sebuah paragraf yang utuh dan dengan memperhatikan ejaan yang berlaku serta penggunaan tanda baca yang tepat.

Tahap terakhir dalam kegiatan menulis adalah tahap revisi. Pada tahap ini dilakukan revisi, perbaikan, pengurangan, atau terkadang perluasan. Revisi dilakukan secara menyeluruh baik mengenai logika, sistematika, ejaan, tanda baca, pilihan kata, kalimat, paragraf, pengetikan, catatan kaki dan daftar pustaka, dan sebagainya.



**e. Kemampuan Menulis**

Kemampuan (*ability*) berarti kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Robbin (Lestari : 2014) menjelaskan bahwa kemampuan merupakan bawaan kesanggupan sejak lahir atau merupakan hasil dari latihan yang digunakan untuk melakukan suatu pekerjaan. Kemampuan tersebut meliputi kemampuan fisik dan kemampuan intelektual. Kemampuan fisik berkaitan dengan stamina dan karakteristik tubuh, sedangkan kemampuan intelektual berkaitan dengan aktivitas mental.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan atau kecakapan seorang individu dalam menguasai suatu keahlian dan digunakan untuk mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Kemampuan menulis merupakan kesanggupan seseorang untuk mengungkapkan ide / gagasan yang ada dipikiran yang dituangkan kedalam sebuah tulisan dengan memperhatikan aspek-aspek dalam menulis.

Kemampuan menulis dapat dinilai dengan berbagai jenis penilain. Salah satunya adalah penilaian atau model penilaian yang dipergunakan pada program ESL (*English a Second Language*). Penilaian dengan model ini lebih rinci dan teliti dalam memberikan skor sehingga dapat dipertanggungjawabkan.

**Tabel 2.1 Penilaian Kemampuan Menulis Program ESL**

No.	Deskripsi Aspek Penilaian
1.	Isi karangan <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="391 1759 1382 1829">a. Sangat Baik : Kesesuaian isi karangan dengan tema yang bermakna, menarik dan tepat = 5</li> <li data-bbox="391 1829 1382 1869">b. Baik : kesesuaian isi karangan dengan tema karangan yang bermakna,</li> </ol>

- 
- menarik tetapi kurang tepat = 4
  - c. cukup : kesesuaian isi karangan dengan tema yang bermakna tetapi kurang menarik dan kurang tepat = 3
  - d. Kurang : kesesuaian isi karangan dengan tema kurang bermakna, kurang menarik dan kurang tepat. = 2
  - e. Sangat Kurang : Karangan tidak sesuai dengan tema tidak bermakna, tidak menarik dan tidak tepat = 1

---

## 2. Organisasi karangan

- a. Sangat Baik: Paragraph tersusun rapi, dan alur karangan mudah di mengerti = 5
- b. Baik :Paragraph tersusun rapi, dan alur karangan cukup mudah dimengerti = 4
- c. Cukup : paragraph cukup tersusun rapi, tetapi alur karangan kurang dapat dimengerti = 3
- d. Kurang : penyusunan paragraph kurang rapi dan alur karangan tidak dimengerti = 2
- e. Sangat Kurang: penyusunan Paragraph tidak rapi dan alur karangan tidak dimengerti = 1

---

## 3. Penggunaan bahasa

- a. Sangat Baik : Kalimat benar, cermat dan penggunaan bahasa yang benar = 5
- b. Baik : Kalimat benar, cermat, tetapi penggunaan bahasa yang cukup tepat = 4
- c. Cukup : kalimat benar, cermat, tetapi dalam penggunaan bahasa kurang tepat= 3
- d. Kurang : kalimat kurang benar, kurang cermat, dan penggunaan bahasa yang tidak tepat= 2
- e. Sangat Kurang : Kalimat tidak benar, tidak cermat, dan penggunaan bahasa yang tidak tepat = 1

---

## 4. Pilihan kata

- a. Sangat Baik : Penggunaan kata jelas dan tepat = 5
  - b. Baik : Penggunaan Kata jelas tetapi kurang tepat = 4
  - c. Cukup : Penggunaan kata cukup jelas tetapi kurang tepat = 3
  - d. Kurang : Banyak kata yang tidak jelas dan tidak tepat penggunaannya = 2
  - e. Sangat Kurang: Semua penggunaan kata tidak jelas dan tidak tepat = 1
-

---

5. Penggunaan ejaan dan tanda baca

- a. Sangat Baik : Semua penggunaan ejaan dan tanda baca benar = 5
- b. Baik : Terdapat kesalahan pada penggunaan ejaan dan tanda baca = 4
- c. Cukup : terdapat beberapa kesalahan pada penggunaan ejaan dan tanda baca = 3
- d. Kurang : terdapat banyak Kesalahan ejaan dan tanda baca = 2
- e. Sangat Kurang : Penggunaan ejaan dan tanda baca semua salah = 1

---

(Burhan Nurgiyantoro, 2001: 307-308).

**5. Cerita Anak**

Karangan diklasifikasikan dalam beberapa jenis, salah satunya yaitu menulis cerita atau biasa disebut dengan narasi. Cerita adalah tuturan yang menerangkan tentang kejadian/peristiwa tentang suatu hal, yang dapat berupa perbuatan, pengalaman atau penderitaan orang. Cerita merupakan tulisan berbentuk karangan yang menyajikan serangkaian peristiwa atau kejadian menurut urutan terjadinya (kronologis), dengan maksud memberi makna rentetan kejadian, sehingga pembaca dapat memetik hikmah dari cerita itu.

Menulis cerita bagi anak-anak substansinya adalah mengisahkan rangkaian peristiwa yang telah dialami atau difantaskan oleh anak. Dalam hal ini Kurniawan (2015) menjelaskan bahwa cerita anak adalah cerita yang ditulis dengan menggunakan sudut pandang anak, yaitu menempatkan anak sebagai penulis dan pembaca sehingga cerita yang dibangun harus sesuai dengan karakteristik pengetahuan siswa.

Cerita anak adalah rangkaian peristiwa yang dipadukan dengan peristiwa lain sehingga menjalin kisah cerita. Jalinan kisah cerita tersebut akan dituangkan dalam sebuah tulisan. Dalam tulisan cerita tersebut terdapat beberapa unsur yang harus diperhatikan agar tulisan itu dapat menjadi utuh. Kurniawan (2015) menjelaskan beberapa unsur yang harus ada dalam sebuah cerita yang sesuai dengan sudut pandang perkembangan anak yaitu :

1) Tokoh

Tokoh merupakan pelaku-pelaku yang ada dalam cerita yang wujudnya berupa: tokoh utama, yaitu tokoh yang menjadi pusat penceritaan, baik protagonis ataupun antagonis; dan tokoh pembantu yaitu tokoh yang keberadaannya melengkapi dan membantu tokoh utama. Tokoh yang sesuai dengan sudut pandang anak adalah tokoh dalam cerita yang perwatakan, sikap, dan pengetahuannya sesuai dengan pengetahuan anak. Tokoh ini bersifat, berperilaku, berpengetahuan, dan bersikap sesuai dengan dunia anak-anak, yaitu selalu bersikap dan bertindak dengan persoalan yang sering dihadapi anak-anak. Tokoh ini bisa berwujud anak, orang dewasa, ataupun binatang dan benda-benda.

2) Latar

Latar dalam cerita anak menyangkut tentang tempat dan waktu terjadinya peristiwa yang dialami dan sedang terjadi pada tokoh. Latar yang sesuai dengan sudut pandang anak adalah latar sebagai tempat dan waktu terjadinya peristiwa yang sering dialami anak-anak. Tempat dan waktu yang sering melingkupi dan dialami anak-anak adalah tempat seperti rumah, sekolah, dan tempat bermain, sedangkan waktunya

adalah pagi, siang, atau malam tapi belum larut. Inilah tempat dan waktu dimana anak-anak sering beraktivitas. Namun, dengan karakteristik imajinatif anak, cerita anak terutama fantasi, juga bisa menghadirkan waktu dan latar imajinatif yang tidak ada dalam kehidupan nyata, tetapi tempat dan waktu itu masih bisa dijangkau oleh pemahaman dan pengetahuan anak.

### 3) Alur

Alur adalah rangkaian kejadian atau peristiwa yang terjadi dalam cerita. Alur ini bersifat sebab akibat dan menjalin hubungan dan satu kesatuan yang terpadu sehingga membentuk cerita yang utuh. Alur yang sesuai dengan sudut pandang anak adalah alur yang sederhana, tidak rumit, dan kompleks sehingga mudah dipahami anak. Alur yang sesuai dengan sudut pandang anak berwujud alur maju, yaitu alur yang bercerita dari awal sampai akhir. Namun bisa juga berwujud alur sorot balik sederhana yaitu, alur yang bercerita dari akhir ke-awal yang bersifat datar dan sederhana. Tidak kompleks dan rumit seperti alur cerita untuk orang dewasa.

### 4) Tema

Tema merupakan pokok permasalahan yang dihadapi tokoh dalam cerita. Tema yang sesuai dengan sudut pandang anak adalah tema cerita yang bersumber dari kehidupan dan dialami anak-anak. Tema-tema yang sesuai dengan dunia anak, misalnya meliputi persahabatan, pertemanan, kerajinan, kesanggupan, kerja keras, kebaikan, kekompakkan, dan sebagainya. Hal-hal itulah yang sering dialami anak dalam pergaulan, dan tema cerita anak menyangkut persoalan-persoalan dalam cerita yang dalam kehidupan sehari-hari juga dialami oleh anak-anak.

#### 5) Bahasa

Bahasa adalah sarana yang digunakan untuk mendeskripsikan cerita. Bahasa dalam cerita anak berwujud dalam satu kata, kalimat, wacana, dan tanda baca. Bahasa cerita yang sesuai dengan sudut pandang anak adalah penggunaan kata, kalimat, wacana, dan tanda baca dalam cerita yang sesuai dengan pengetahuan anak sehingga saat membaca cerita anak bisa memahami isi cerita.

#### 6) Pesan

Pesan ini terkait dengan hal-hal yang ingin disampaikan penulis pada pembaca melalui cerita anak. Disini berkaitan dengan nilai-nilai moral. Pesan yang sesuai dengan sudut pandang anak adalah pesan yang berupa nilai-nilai moral yang sesuai dengan kehidupan sosial anak. Nilai moral ini berkaitan dengan nilai kepatuhan, kebaikan, kejujuran, setia kawan, kerja keras, ibadah, dan sebagainya yang merupakan nilai moral yang dibutuhkan anak untuk berkembang selanjutnya.

Maryulin (2012) mengemukakan beberapa manfaat dalam menulis sebuah cerita yaitu;

- 1) Lebih mengenali kemampuan dan potensi yang ada dalam diri masing-masing individu.
- 2) Mampu mengembangkan berbagai gagasan secara tertulis.
- 3) Memaksa kita lebih banyak menyerap, mencari serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang ditulis.
- 4) Tugas menulis mengenai suatu topik mendorong kita belajar secara aktif dalam menemukan sekaligus memecahkan masalah.

- 5) Kegiatan menulis yang terencana akan membiasakan kita berpikir serta berbahasa secara tertib.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran menulis cerita harus disesuaikan dengan perkembangan siswa. Hal ini dikarenakan agar siswa lebih mudah mengembangkan kemampuan menulisnya melalui pengungkapan gagasan-gagasan yang sesuai dengan sudut pandang mereka. Dengan mengungkapkan apa yang ada dipikirkannya, siswa diharapkan lebih senang mengembangkan kemampuan menulisnya.

## **6. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia tumbuh dan berkembang dari bahasa melayu yang sejak dahulu sudah dipakai sebagai bahasa perantara (*lingua franca*), bukan saja di kepulauan Nusantara, melainkan juga hampir di seluruh Asia Tenggara. Junus (2011) menjelaskan bahwa pada tanggal 28 Oktober 1928, para pemuda kita mengikrarkan Sumpah Pemuda. Melalui di ikrarkannya Sumpah Pemuda, maka resmilah bahasa melayu menjadi Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah bahasa bangsa Indonesia, artinya bahwa bahasa itu digunakan oleh orang yang tergolong dalam kelompok bangsa Indonesia.

Bahasa adalah suatu sistem lambang bunyi ujaran untuk berkomunikasi oleh masyarakat yang digunakan untuk bekerjasama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Bahasa adalah ungkapan dari perasaan dan fikiran seseorang, meskipun masih

pada fase intelektual pra operasional, ternyata sudah bisa juga berpikir logis dan berpikir abstrak apabila ada bantuan yang khusus sesuai potensi yang ada padanya.

Sebagai sebuah sistem, maka bahasa terbentuk oleh suatu aturan, kaidah atau pola-pola tertentu, baik dalam bidang tata bunyi, tata bentuk kata maupun tata kalimat. Seandainya kaidah atau pola ini dilanggar maka komunikasi menjadi terganggu. Melalui bahasa, seseorang dapat menyampaikan pikiran, pengalaman, gagasan, pendapat, perasaan, keinginan, harapan kepada sesama manusia, dengan bahasa itu pula orang dapat mewarisi dan mewariskan, menerima dan menyampaikan segala pengalaman dan pengetahuan lahir batin.

Menurut Anderson (Tarigan,1986) mengemukakan adanya delapan prinsip dasar bahasa, yaitu:

- a. Bahasa adalah suatu system.
- b. Bahasa adalah vokal (bunyi ujaran).
- c. Bahasa tersusun dari lambang-lambang arbitrer, maksudnya tidak ada ketentuan atau lambang bunyi dengan benda atau konsep yang dilambangkannya. Namun walaupun lambang-lambang bahasa bersifat arbitrer, tetapi bila terjadi penyimpangan terhadap penggunaan lambang, pasti akan terjadi kemacetan komunikasi.
- d. Setiap bahasa bersifat unik, khas.
- e. Bahasa dibangun dari kebiasaan-kebiasaan.
- f. Bahasa adalah alat komunikasi atau sarana pergaulan sesama insan manusia.
- g. Bahasa berhubungan erat dengan budaya tempatnya berada.



h. Bahasa selalu berubah-ubah.

Dasar utama perkembangan bahasa adalah melalui pengalaman-pengalaman berkomunikasi yang kaya. Pengalaman-pengalaman yang kaya itu akan menunjang faktor-faktor bahasa yang lain yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Mendengarkan dan membaca termasuk keterampilan berbahasa yang menerima atau reseptif, sedangkan berbicara dan menulis merupakan keterampilan yang ekspresif.

**a. Fungsi Bahasa Indonesia**

Fungsi utama bahasa adalah sebagai alat untuk bekerjasama atau berkomunikasi di dalam kehidupan bermasyarakat. Untuk berkomunikasi sebenarnya dapat juga digunakan cara lain, misalnya isyarat, lambang-lambang gambar atau kode-kode tertentu lainnya, akan tetapi dengan bahasa, komunikasi dapat berlangsung lebih baik dan lebih sempurna.

Bahasa Indonesia sendiri, yang mempunyai kedudukan sebagai bahasa nasional dan bahasa resmi negara ditengah-tengah berbagai macam bahasa daerah, mempunyai fungsi sebagai berikut:

1) Alat untuk menjalankan administrasi Negara

Segala kegiatan administrasi kenegaraan, seperti surat-menyurat dinas, rapat-rapat dinas, pendidikan dan sebagainya harus diselenggarakan dalam bahasa Indonesia.

2) Alat pemersatu berbagai suku bangsa di Indonesia

Komunikasi diantara anggota suku bangsa yang berbeda kurang mungkin dilakukan dalam salah satu bahasa daerah dari anggota suku bangsa itu. Komunikasi lebih mungkin dilakukan dalam bahasa Indonesia. Karena komunikasi antar suku ini dilakukan dalam bahasa Indonesia, maka akan terciptalah perasaan satu bangsa diantara anggota suku-suku bangsa itu.

3) Media untuk menampung kebudayaan nasional

Kebudayaan daerah dapat ditampung dengan media bahasa daerah, tetapi kebudayaan nasional Indonesia dapat dan harus bisa ditampung dengan media bahasa Indonesia.

**b. Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Tujuan utama pembelajaran bahasa Indonesia adalah meningkatkan keterampilan siswa dalam bahasa Indonesia. Pengetahuan bahasa diajarkan untuk menunjukkan siswa terampil berbahasa, yakni terampil menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan berbahasa hanya bisa dikuasai dengan latihan yang terus menerus dan sistematis, yakni harus sering belajar dan berlatih. Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah program untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa dan sikap positif terhadap bahasa, yang mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Guru bahasa harus memahami benar-benar bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa ialah agar para siswa terampil berbahasa, dengan kata lain, agar para siswa

mempunyai kompetensi bahasa yang baik. Apabila seseorang mempunyai kompetensi bahasa yang baik, maka diharapkan dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan baik dan lancar, baik secara lisan maupun maupun secara tertulis. Para siswa diharapkan menjadi penyimak dan pembicara yang baik, menjadi pembaca yang komprehensif serta penulis yang terampil dalam kehidupan sehari-hari.

Demi mencapai tujuan tersebut, maka para guru bahasa berupaya mengajar dan mendidik diri sendiri terlebih dahulu untuk menggunakan bahasa dengan baik dan benar, agar dapat menjadi contoh teladan bagi para siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka secara timbal balik perkembangan bahasa mampu mempengaruhi kehidupan intelektual siswa, yang kemudian akan menambah perbendaharaan dan kemampuan berbahasa.

Faidi (2013:103) mengemukakan bahwa “Pengajaran mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan siswa memiliki kemampuan berbahasa ibu yang baik dan benar”. Baik dan benar yang dimaksud disini tidak hanya sebagai bahasa yang sesuai dengan standar kebahasaan atau sesuai dengan EYD. Akan tetapi, lebih jauh lagi, siswa diajak untuk memahami satu individu dengan individu lain.

Secara umum, pengajaran mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan;
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara;

- 3) Memahami bahasa Indonesia serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan;
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial;
- 5) Meningkatkan dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; serta
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Adapun ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek –aspek mendengarkan, berbicara/bercerita, membaca, dan menulis.

#### **7. Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Anak pada Pelajaran Bahasa Indonesia**

Dua unsur yang sangat penting dalam suatu proses belajar mengajar adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Media pembelajaran termasuk alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan

rangsangan kegiatan belajar. Berdasarkan hal tersebut jelaslah bahwa media merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Gambar seri atau gambar berurutan tidak hanya memberikan materi dasar pada sebuah karangan siswa, tetapi juga mampu menstimulasi daya imajinasi siswa. gambar seri bisa menstimulasi pendeskripsian benda, orang, tempat dan proses suatu kegiatan tertentu, misalnya penulisan instruksi, klasifikasi, perbandingan dan narasi.

Gambar seri dapat menuntun urutan kejadian atau kronologi cerita, sehingga siswa dapat terusik imajinasinya untuk menuangkan idenya dalam tulisan (karangan) tersebut sesuai dengan gambar. Media gambar seri mampu memperjelas pemahaman, karena dengan melihat gambar seri siswa dapat memahami hubungan antar konsep dalam proses menulis berdasarkan gambar seri tersebut. Penggunaan media gambar seri dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis cerita adalah sebagai berikut: Guru menunjukkan serangkaian gambar seri yang acak kepada siswa, selanjutnya siswa secara bergantian mengurutkan gambar seri sesuai urutan yang tepat. Setelah siswa selesai mengurutkan gambar, guru menanyakan alasan yang logis dari urutan gambar tersebut, kemudian guru menanamkan konsep. Selanjutnya siswa menulis cerita berdasarkan urutan gambar seri dengan memperhatikan pilihan kata, struktur kalimat dan ejaan yang tepat. Setelah selesai menulis, seluruh siswa mengoreksi hasil pekerjaan masing-masing. Terakhir adalah merevisi hasil tulisan berdasarkan masukan teman dan guru.

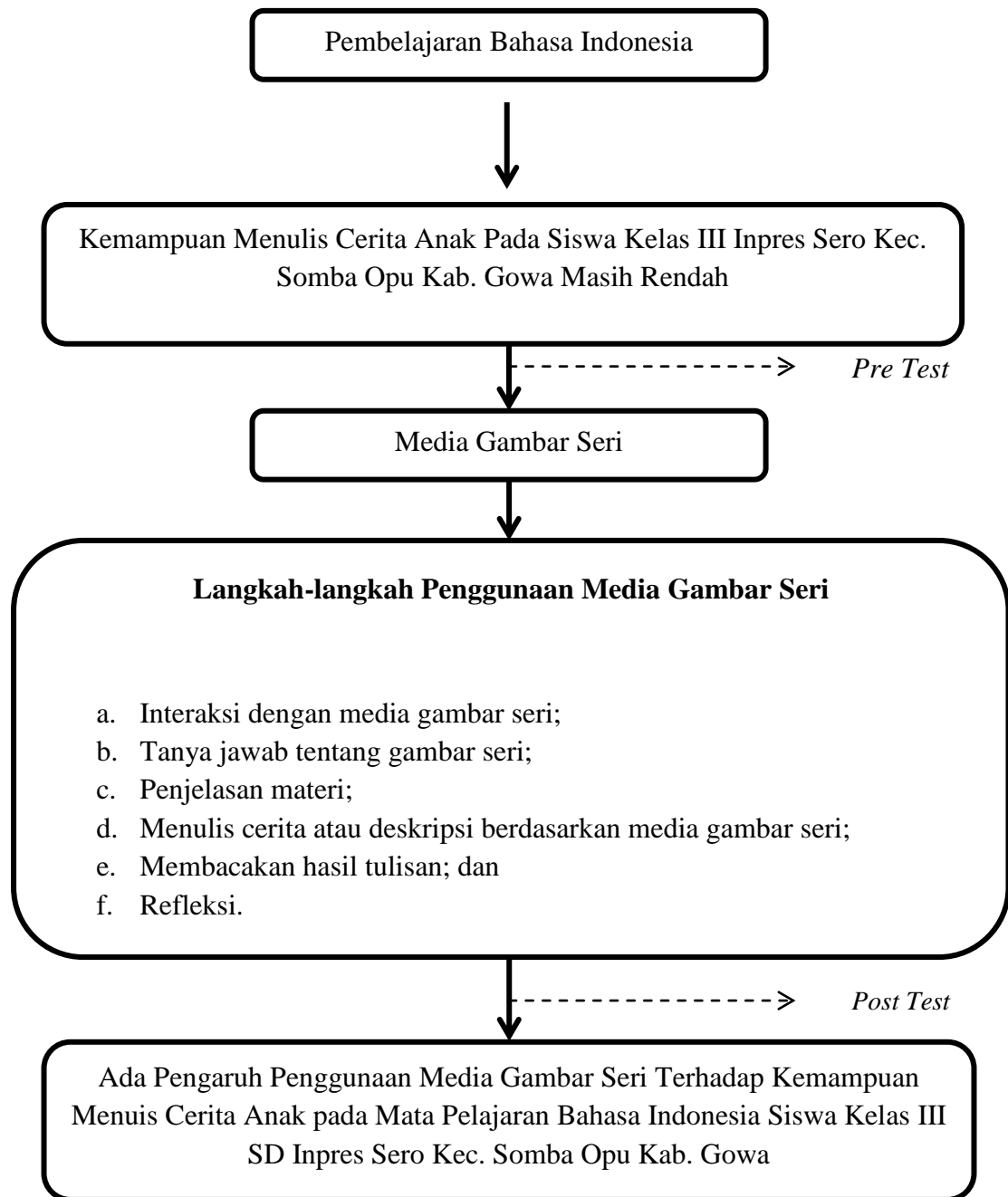
Hakekat media gambar seri dalam penelitian ini adalah bahwa dalam pembelajaran menulis cerita anak kelas III SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa dengan menggunakan media gambar seri bertujuan untuk mengembangkan gagasan yang diungkapkan dalam bentuk karangan cerita. Proses pembelajaran yang seperti ini mengutamakan kreatifitas siswa, sehingga mampu mengajak siswa untuk lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Alasan digunakan media gambar seri adalah agar media gambar tersebut dapat menuntun urutan kejadian atau kronologi cerita, sehingga peserta didik dapat terusik imajinasinya untuk menuangkan idenya dalam tulisan (karangan) tersebut sesuai dengan gambar. Sehingga siswa menjadi lebih mudah dan termotivasi dalam kegiatan menulis, yang dapat memberikan pengaruh positif pada kemampuan menulis cerita siswa.

## **B. Kerangka Pikir**

Pada kondisi awal pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Inpres Sewo Kec. Somba Opu Kab. Gowa, materi menulis cerita belum mendapatkan hasil yang memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari nilai menulis siswa yang sebagian besar masih di bawah KKM. Hal ini salah satunya disebabkan karena guru belum memaksimalkan penggunaan media yang menunjang kreativitas siswa dalam menulis, sehingga siswa kurang berminat dan tidak termotivasi bahkan merasa bosan karena kurang aktif dalam pembelajaran yang menyebabkan siswa masih kesulitan untuk menuangkan ide-ide serta imajinasinya ke dalam sebuah tulisan.

Pembelajaran yang semacam ini apabila dilaksanakan secara terus menerus akan membuat kemampuan siswa tidak berkembang, bahkan menurun. Berdasarkan observasi diatas, peneliti merasa perlu untuk mengadakan penelitian untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menulis cerita anak dengan menggunakan media pembelajaran baru yang relevan. Penggunaan media gambar seri diharapkan mampu menjadi media yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut, melalui kerjasama yang baik antara peneliti, guru dan siswa. Berdasarkan hal tersebut di atas, maka pada kondisi akhir akan diperoleh kesimpulan data, bahwa penggunaan media gambar seri berpengaruh terhadap kemampuan menulis cerita anak. Secara skematis kerangka berfikir peneliti dapat digambarkan seperti gambar dibawah ini:



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**



### **C. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang, kajian pustaka, maupun kerangka pikir, maka hipotesis pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media gambar seri terhadap kemampuan menuis cerita anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

##### **1. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Emzir (2010) penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.

Pendekatan kuantitatif ini digunakan untuk mengetahui apakah ada atau tidak ada pengaruh terhadap kemampuan menulis cerita anak pada siswa yang diajar dengan menggunakan media gambar seri dibandingkan dengan siswa yang tidak diberi perlakuan dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media gambar seri.

##### **2. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Sukardi (2003: 179) mengemukakan bahwa “Penelitian eksperimen dilakukan oleh peneliti dengan tujuan mengatur situasi di mana pengaruh beberapa variabel terhadap satu atau variabel terikat dapat diidentifikasi”. Penelitian Eksperimen digunakan karena memiliki teknis pelaksanaan yang cukup simpel yaitu melihat apa yang terjadi pada kelompok setelah diberikan suatu perlakuan baik itu di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol, dan

apakah ada atau tidak perbedaan hasil belajar antara kelas yang diberikan perlakuan dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan.

## **B. Variabel dan Desain Penelitian**

### **1. Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2013:38) “Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Pada Penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Gambar Seri terhadap Kemampuan Menulis Cerita Anak pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Inpres Sero kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa peneliti menggunakan dua variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen.

Lebih lanjut Sugiyono (2013:39) menjelaskan tentang variabel Independen dan variabel dependen, yaitu sebagai berikut:

- a. *Variabel Independen*, variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus, prediktor, autecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)
- b. *Variabel dependen*: sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan media gambar seri (X) sedangkan variabel dependen dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis cerita anak (Y).

## 2. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan strategi yang dilakukan dalam melakukan prosedur dan langkah-langkah penelitian. Sejalan dengan itu menurut Sukardi (2003:183) “Secara luas, desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian”.

Desain penelitian dalam penelitian ini adalah jenis *Quasi Experimental Design* bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok (kelas) yang masing-masing tidak dipilih secara random. Desain penelitian ini, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diberikan *pretest*, kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) melalui pembelajaran dengan menggunakan media gambar seri sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan (*treatment*) tanpa menggunakan media gambar seri dengan kata lain melalui pembelajaran konvensional, setelah itu kedua kelompok diberikan *posttest*. Hasil *pretest* dan hasil *posttest* siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kemudian dibandingkan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media gambar terhadap kemampuan menulis cerita anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SD Inpres Sero.

Menurut Sugiyono (2015) rumus yang digunakan dalam desain *quasi experimental design* tipe *nonequivalent control group design* yaitu :

$$\frac{O_1 \quad X \quad O_2}{O_3 \quad O_4}$$

**Gambar 3.1. Rumus dalam desain penelitian**

Keterangan :

$O_1$  = Nilai *pretest* (sebelum diberikan *treatment*) pada kelompok eksperimen

$O_2$  = Nilai *posttest* (setelah diberikan *treatment*) pada kelompok eksperimen

$O_3$  = Nilai *pretest* (sebelum diberikan *treatment*) pada kelompok kontrol

$O_4$  = nilai *posttest* (tanpa diberikan *treatment*) pada kelompok kontrol

$X$  = *Treatment* yang diberikan

### **C. Defenisi Operasional**

#### **1. Media Gambar Seri**

Media gambar seri adalah suatu alat pembelajaran berupa kumpulan gambar yang saling berhubungan satu sama lain yang sengaja dirancang oleh guru untuk merangsang imajinasi siswa untuk melahirkan gagasan atau ide, Gambar-gambar tersebut membentuk suatu cerita apabila gambar-gambar dipadukan dan diurutkan secara sistematis sehingga menjadi urutan cerita atau karangan yang bermakna dan memiliki arti.

#### **2. Kemampuan Menulis Cerita Anak**

Kemampuan menulis yang dimaksud adalah kesanggupan siswa untuk menulis sebuah cerita anak yang diukur setelah siswa diberikan perlakuan. Kemampuan

menulis siswa ini menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi menulis cerita anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang diperoleh dari hasil pemberian tes menulis cerita anak.

#### **D. Populasi dan Sampel**

##### **1. Populasi**

Sugiyono (2013:215) mengemukakan bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Selanjutnya lebih rinci dijelaskan oleh Sukmadinata (2008:118) yang mengatakan bahwa “populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan”. Jadi, populasi berhubungan dengan data, bukan manusianya. Kalau setiap manusia memberikan suatu data, maka banyaknya atau ukuran populasi sama dengan banyaknya manusia. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

##### **2. Sampel**

Tiro (2011:4) mengemukakan bahwa “sampel adalah sejumlah anggota yang dipilih/diambil dari suatu populasi”. Jadi, dapat dikatakan bahwa sampel merupakan bagian dari suatu populasi.

Sampel pada penelitian ini hanya mengambil dua kelompok sampel yaitu sebagai kelas eksperimen dan sebagai kelas kontrol. Pemilihan sampel dalam

penelitian ini dilakukan tidak secara random namun dengan menggunakan teknik *sampling purposive*. Sugiyono (2013:218-219) menjelaskan bahwa “*Sampling purposive* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu”.

Adapun yang terpilih menjadi kelompok sampel dalam penelitian ini adalah kelas III A sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas III B sebagai kelas kontrol. Adapun rincian kelompok sampel penelitian dari masing-masing kelas yaitu, kelas III A berjumlah 28 Orang siswa yang terdiri dari 15 orang anak laki-laki dan 13 orang anak perempuan. Sedangkan kelas III B terdiri dari 29 orang siswa dengan rincian 14 orang anak laki-laki dan 15 orang anak perempuan dengan pertimbangan bahwa kedua kelas tersebut masih kurang maksimal dalam mengoptimalkan dirinya dalam proses pembelajaran yang juga turut mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu, kedua kelas tersebut juga memiliki taraf kemampuan kognitif yang hampir sama.

Berikut adalah tabel jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian yaitu :

**Tabel 3.1. Jumlah Sampel**

Kelas	Jumlah Siswa		Total
	Laki – Laki	Perempuan	
III A	15	13	28
III B	14	15	29
	Jumlah		<b>57</b>

Sumber : Admin SD Inpres Sero

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Pada pelaksanaannya, peneliti akan terlibat langsung dalam mengumpulkan data, mengolah serta menarik kesimpulan dari data yang diperoleh. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan 2 teknik pengumpulan data, yaitu:

### **1. Tes**

Tes digunakan untuk mengetahui dan mengumpulkan data tentang kemampuan menulis siswa. Tes dalam penelitian ini akan diberikan sebelum perlakuan (*pre test*) dan setelah perlakuan (*post test*) pada kelas eksperimen serta pemberian *pre test* dan *post test* pada kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan.

### **2. Observasi**

Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung apa yang menjadi sasaran pengamatan, dalam hal ini yang akan diamati adalah penggunaan media gambar seri. Dalam penelitian ini, guru wali kelas bertindak sebagai observer. Observasi dilakukan selama proses tindakan berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan.

## **F. Teknik Analisis Data**

Data uji yang diperoleh dari hasil penelitian ini akan dianalisis dengan dua analisis teknik analisis statistika, yaitu:

### **1. Analisis Statistika Deskriptif**

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh tingkat kemampuan menulis cerita anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SD Inpres



Sero Kec. Somba Opu Kab. Gowa sebelum dan sesudah penggunaan media gambar seri. Untuk kepentingan tersebut, maka dilakukan perhitungan rata-rata tentang hasil belajar siswa berdasarkan tes.

Safari (2003) mengemukakan bahwa data hasil belajar dibentuk dalam lima kategori, berikut disajikan dalam bentuk tabel.

**Tabel 3.2. Pedoman Pengkategorian Aktivitas Belajar Siswa dan Aktivitas Mengajar Guru**

<b>Aktivitas (%)</b>	<b>Kategori</b>
85 – 100	Sangat Baik (SB)
70 – 84	Baik (B)
55 – 69	Cukup (C)
40 – 54	Kurang (K)
0 – 39	Sangat Kurang (SK)

(Safari, 2003)

## **2. Analisis Statistika Inferensial**

Sugiyono (2015: 209) mengemukakan bahwa “statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisa data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi”. Pada analisis statistika inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian, sebelum pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan Uji Prasyarat Data. Pada Uji Prasyarat Data dilakukan Uji Normalitas Data dan Uji Homogenitas Data. Sedangkan pada Uji Hipotesis dilakukan pengujian sesuai dengan jenis data yang ditemukan.

**a. Uji Normalitas Data**

Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Normality Test* yang bertujuan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal. Hipotesis yang diuji sebagai berikut :

$H_0$  : Populasi berdistribusi normal

$H_1$  : Populasi tidak berdistribusi normal

Data hasil menulis cerita anak pada siswa yang diperoleh dikatakan berdistribusi normal, jika menerima  $H_0$  yaitu nilai peluang  $P\text{-Value} \geq \alpha$ .

**b. Uji Homogenitas Data**

Pengujian homogenitas dalam penelitian ini menggunakan *Levene's Test For Equality of Variances*. Firmansyah (2014) mengemukakan bahwa pengujian ini bertujuan untuk mengetahui kedua populasi homogen :

$H_0$  : Variansi kedua populasi Homogen

$H_1$  : Variansi kedua populasi tidak Homogen

Data hasil menulis cerita anak pada siswa yang diperoleh dikatakan mempunyai variansi yang homogen jika  $H_0$  yaitu nilai peluang  $P\text{-Value} \geq \alpha$ .

**c. Uji Hipotesis**

Uji hipotesis data bertujuan untuk menguji kebenaran dari suatu pernyataan dalam bentuk data-data statistik dan dari hasil uji hipotesis ini kemudian dapat disimpulkan apakah kebenaran tersebut dapat diterima atau ditolak. Penelitian ini menggunakan desain *quasi experimental design* dengan desain *nonequivalen control*

*group design*, maka dilakukan *independent sampel t-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan arata-rata antara dua sampel yang tidak berhubungan.

Penulis menggunakan Uji-t untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah diajukan, dengan hipotesis bahwa terdapat pengaruh penggunaan media gambar seri terhadap kemampuan menulis cerita anak pada mata peajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menggunakan dua kelas kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas III A sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 28 siswa yang selanjutnya akan diberikan perlakuan dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media gambar seri dan kelas III B sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 29 orang siswa yang diajar dengan tidak menggunakan media gambar seri. Selanjutnya untuk mengetahui pengetahuan awal mengenai materi yang akan dipelajari pada kedua kelas peneliti memberikan *pretest*. Kemudian setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media gambar seri, dan perlakuan pada kelas kontrol dengan menerapkan pembelajaran tanpa menghadirkan media gambar seri dalam prosesnya. Selanjutnya diberikan *post-test* pada kedua kelas untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar /hasil menulis cerita anak pada kedua kelas. *Post-test* ini merupakan tes akhir untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan dan untuk mengetahui apakah dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media gambar seri memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menulis cerita anak yang berdampak pada hasil belajar di kelas eksperimen.

## A. Hasil Penelitian

Melalui penelitian ini diperoleh sejumlah data yang meliputi : 1) skor *pre-test* untuk kelas eksperimen dan kontrol, 2) gambaran penggunaan media gambar seri dalam pembelajaran dan 3) skor *post-test* hasil belajar / hasil menulis cerita anak pada siswa untuk kelas eksperimen dan kontrol.

Melalui penelitian ini, ingin diketahui sejauh mana pengaruh penggunaan media gambar seri terhadap kemampuan menulis cerita anak pada siswa. Pengaruh tersebut diketahui dengan membandingkan pencapaian hasil belajar/hasil menulis cerita anak pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah diberi perlakuan yang berbeda. Kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan tercermin dari hasil *pre-test*, dan kemampuan siswa sesudah diberi perlakuan tercermin dari hasil *post-test*. Sedangkan untuk melihat seberapa jauh pengaruh perlakuan dapat dilihat dari selisih perbedaan hasil belajar/hasil menulis cerita anak pada siswa pada masing-masing kelas.

### 1. Gambaran kemampuan menulis cerita sebelum (*Pre-test*) diberikan perlakuan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media gambar seri

Data hasil menulis awal (*pre-test*) yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol bertujuan untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar/hasil menulis cerita anak pada siswa di masing-masing kelas. Adapun hasil data yang diperoleh berdasarkan data kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan *software SPSS 20* disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.1. Deskripsi Statistik Data Awal (*Pre-test*)**

<b>Kelas</b>	<b>N</b>	<b>Min</b>	<b>Max</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>	<b>Variance</b>
<b>Eksperimen</b>	28	20	76	50,5714	14,53330	211,217
<b>Kontrol</b>	29	20	72	45,7931	16,82129	282,956

Berdasarkan Tabel 4.1. tersebut, terlihat bahwa rata-rata skor data awal kelas eksperimen adalah 50,5714 dengan skor maksimum 76 dan skor minimumnya 20. Sedangkan rata-rata skor data awal kelas kontrol adalah 45, 7931 dengan skor maksimum 72 dan skor minimumnya 20. Selanjutnya dari Tabel 4.1. terlihat pula varians yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 211,217 dan yang diperoleh kelas kontrol sebesar 282,956 dengan standar deviasi yang diperoleh masing-masing kelas tersebut adalah 14,53330 dan 16,82129. Dengan demikian, rata-rata kemampuan menulis cerita anak pada kedua kelas masih berada pada kategori kurang.

## **2. Gambaran penerapan pembelajaran dengan menggunakan media gambar seri**

Penggunaan media gambar seri dapat memberikan kontribusi positif bagi siswa khususnya pada siswa kelas eksperimen di SD Inpres Sero. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi yang dilakukan pada siswa oleh peneliti dan pada guru oleh wali kelas sewaktu melakukan penelitian di sekolah tersebut. Hasil observasi menunjukkan siswa menjadi lebih baik dalam belajar. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.2. Aspek yang Diobservasi (Siswa)**

<b>Aspek Yang Diobservasi</b>	<b>Presentse (%)</b>	
	<b>Pertemuan I</b>	<b>Pertemuan II</b>
1. Siswa berinteraksi dengan gambar-gambar kegiatan yang ditampilkan oleh guru	<b>85,71%</b>	<b>96,42%</b>
2. Siswa aktif secara bergantian mengurutkan gambar menjadi urutan yang logis	<b>78,57%</b>	<b>92,85%</b>
3. Siswa mampu memberikan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut	<b>46,42%</b>	<b>75%</b>
4. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru tentang cara menulis cerita anak melalui gambar	<b>71,42%</b>	<b>92,85%</b>
5. Siswa menulis cerita berdasarkan urutan gambar	<b>82,14%</b>	<b>89,28%</b>
6. Siswa membacakan hasil tulisan didepan teman-temannya	<b>46,42%</b>	<b>75%</b>
7. Siswa melakukan refleksi	<b>75 %</b>	<b>92,85%</b>

Berdasarkan tabel 4.2. terlihat peningkatan aktivitas belajar siswa pada setiap aspek pertemuan. Pada pertemuan I, aspek yang pertama berada pada kategori Sangat Baik (SB), aspek yang kedua berada pada kategori Baik (B), aspek yang ketiga berada pada kategori Cukup (C), pada aspek yang keempat berada pada kategori

baik (B), aspek kelima berada pada kategori Baik (B), aspek keenam berada pada kategori cukup (C) dan aspek ketujuh berada pada kategori Baik (B). Pertemuan II, aspek yang pertama berada pada kategori Sangat Baik (SB), aspek yang kedua berada pada kategori Sangat Baik (SB), aspek yang ketiga berada pada kategori Baik (B), aspek yang keempat berada pada kategori Sangat Baik (B), aspek yang kelima berada pada kategori Sangat Baik (SB), aspek keenam berada pada kategori Baik (SB), dan aspek yang tujuh berada pada kategori Sangat Baik (SB).

**Tabel 4.3. Aspek yang Diobservasi (Guru)**

Aspek Yang Diobservasi	Presentse (%)	
	Pertemuan I	Pertemuan II
Kegiatan guru (peneliti) selama menjalankan proses pembelajaran	<b>83%</b>	<b>94%</b>

Berdasarkan tabel 4.3. terlihat peningkatan aktivitas mengajar guru pada setiap pertemuan. Pada pertemuan I aktivitas mengajar guru berada pada kategori Baik (Baik). Pertemuan II berada pada kategori Sangat Baik (SB).

Berdasarkan Tabel 4.2. dan 4.3. tersebut terlihat ada peningkatan persentase pada setiap aspek disetiap pertemuan baik itu dari siswa maupun guru yang dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar seri dalam pembelajaran perlu dilakukan atau diberikan kepada siswa karena dapat memberikan manfaat yang positif terhadap situasi pembelajaran.



### 3. Gambaran hasil belajar siswa sesudah (*Post-test*) diberikan perlakuan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media gambar seri

Data hasil belajar *post-test* yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol bertujuan untuk mengetahui kondisi akhir hasil belajar/ hasil menulis cerita anak pada siswa dan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media gambar seri. Adapun hasil data yang diperoleh berdasarkan data akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan *software SPSS 20* disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.4. Deskripsi Statistik Data Akhir (*Post-Test*)**

<b>Kelas</b>	<b>N</b>	<b>Min</b>	<b>Max</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>	<b>Variance</b>
<b>Eksperimen</b>	28	60	96	78,8571	9,60599	92,275
<b>Kontrol</b>	29	52	88	70,4828	9,40600	88,473

Berdasarkan Tabel 4.4. tersebut, terlihat bahwa rata-rata skor data *post-test* kelas eksperimen adalah 78,8571 dengan skor maksimum 96 dan skor minimumnya 60. Sedangkan rata-rata skor data *post-test* kelas kontrol adalah 70,4828 dengan skor maksimum 88 dan skor minimumnya 52. Selanjutnya terlihat pula varians yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 92,275 dan yang diperoleh kelas kontrol sebesar 88,473 dengan standar deviasi yang diperoleh masing-masing kelas tersebut adalah 9,60599 dan 9,40600. Dengan demikian, rata-rata kemampuan menulis cerita anak pada kedua kelas berada pada kategori baik. Sesuai dengan hasil yang didapatkan pada Tabel maka selanjutnya akan di uji normalitas dan homogenitas varians dari data tersebut sebelum dilakukan uji hipotesis.

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap hasil belajar masing-masing kelompok dengan tujuan untuk mengetahui populasi data berdistribusi normal atau tidak. Seluruh perhitungannya dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer dengan program *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 20 dengan uji *Kolmogorov Smirnov Normality test*. Kriteria pengujian yaitu  $H_0$  diterima jika nilai peluang  $P\text{-Value} \geq \alpha$

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan *Kolmogorov Smirnov Normality test* diperoleh:

**Tabel 4.5 Uji Normalitas *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
$\alpha (0,05)$		$\alpha (0,05)$	
<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
$0,200 \geq 0,05$	$0,082 \geq 0,05$	$0,200 \geq 0,05$	$0,093 \geq 0,05$
$P\text{-Value} \geq \alpha$	$P\text{-Value} \geq \alpha$	$P\text{-Value} \geq \alpha$	$P\text{-Value} \geq \alpha$

Sumber: SPSS versi 20

Tabel di atas menunjukkan bahwa data hasil *pre test* dan *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas pada keempat data tersebut diperoleh nilai lebih dari 0,05. Setelah memperoleh hasil uji normalitas sebaran data, selanjutnya dilakukan uji statistik parametris. Statistik

parametris menuntut terpenuhinya banyak asumsi diantaranya data harus berdistribusi normal.

#### **b. Uji Homogenitas Data**

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis itu memenuhi kekonstantaan varians (Homogen). Data yang akan diuji homogenitasnya adalah hasil *pre test* kelas eksperimen dan kontrol serta hasil *post test* kelas eksperimen dan kontrol. Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS versi 20 menggunakan *Levene's Test For Equality of Variances*. Data dikatakan homogen apabila nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Berikut data hasil uji homogenitas *pre test* kelas eksperimen dan kontrol maupun *post test* kelas eksperimen dan kontrol:

**Tabel 4.6 Uji homogenitas Pre Test Post Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

<b>Data</b>	<b>Sig.</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	0,450	$0,450 > 0,05 = \text{homogen}$
<i>Post Test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	0,712	$0,712 > 0,05 = \text{homogen}$

Sumber: SPSS 20

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kedua sampel homogen karena nilai *pre test* dan *post test* pada masing-masing kelas yang diperoleh lebih besar dari taraf signifikansi (0,05). Jadi pengujian homogenitas data terpenuhi dan selanjutnya dilakukan uji hipotesis.

### c. Uji Hipotesis Data

Uji-t hipotesis ini menggunakan *independent sample t-test*. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil menulis *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Analisis ini menggunakan bantuan SPSS versi 20 dan data dikatakan signifikan apabila nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 0,05.

#### 1) *Independent Sample t-Test Pre Test* pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

*Independent sample t-test* digunakan untuk menguji dua sampel data yang tidak saling berhubungan. Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil *pre test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 20 dan data dikatakan signifikan apabila nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 0,05. Berikut ini adalah hasil *Independent Sample t-Test* nilai *pre test* kelas eksperimen dan *pre test* kelas kontrol:

**Tabel 4.7 *Independent Sample T-Test Pre Test* pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Data	t hitung	df	Sig. (2-tailed)	Ket.
<i>Pre Test</i> pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	1,146	55	0,257	Tidak signifikan

Sumber: SPSS versi 20

Berdasarkan tabel di atas, terlihat nilai *Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 0,05, diketahui bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil menulis cerita anak antara kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberikan perlakuan. Jika nilai t hitung sebesar 1,146 dibandingkan dengan nilai t tabel dengan nilai  $\alpha = 5\%$  dan  $df = 55$ ,

diperoleh nilai t tabel sebesar 2,021. Maka t hitung memiliki nilai lebih kecil dari t tabel ( $1,146 < 2,021$ ). Jika t hitung  $<$  t tabel maka dapat disimpulkan bahwa tidak berbeda secara signifikan.

## 2) *Independent Sample t-Test Post Test* pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

*Independent sample t-test* digunakan untuk menguji dua sampel data yang tidak saling berhubungan. Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 20 dan data dikatakan signifikan apabila nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 0,05. Berikut ini adalah hasil *Independent Sample t-Test* nilai *post test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:

**Tabel 4. 8 *Independent Sample T-Test Post Test* pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Data	t hitung	Df	Sig. (2-tailed)	Ket.
<i>Post Test</i> pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	3,325	55	0,002	Signifikan

Sumber: SPSS versi 20

Berdasarkan tabel di atas, terlihat nilai *Sig.(2-tailed)* lebih kecil dari 0,05, diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol setelah diberikan perlakuan. Jika nilai t hitung sebesar 3,325 dibandingkan dengan nilai t tabel dengan nilai  $\alpha = 5\%$  dan  $df = 55$ , diperoleh nilai t tabel sebesar 2,021. Maka t hitung memiliki nilai lebih besar dari t tabel ( $3,325 >$

2,021). Jika  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan.

Dengan demikian, melalui hasil analisis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media gambar seri terhadap kemampuan menulis cerita anak pada siswa kelas III SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya menyatakan bahwa apakah ada pengaruh penggunaan media gambar seri terhadap kemampuan menulis cerita anak pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas III SD Inpres Sero. Setelah diadakan penelitian ditemukan ada pengaruh penggunaan media gambar seri terhadap kemampuan menulis cerita anak pada siswa yang dapat dilihat dari perbedaan rata-rata hasil menulis cerita anak pada siswa yang diajar dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media gambar seri yang ternyata lebih baik dibandingkan dengan hasil menulis cerita anak pada siswa yang diajar dengan tidak menerapkan pembelajaran menggunakan media gambar seri.

Pada kegiatan pembelajaran kelas kontrol, siswa diajar dengan tidak menerapkan pembelajaran menggunakan media gambar seri, guru akan berperan lebih aktif dengan cara menjelaskan materi pembelajaran dan selanjutnya siswa akan mencatat dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru sehingga suasana pembelajaran yang tercipta cenderung monoton dan kurang dapat memotivasi siswa

dengan baik, dan mengakibatkan kegiatan pembelajaran cenderung membosankan dan siswa menjadi pasif.

Berbeda dengan pembelajaran yang terjadi pada kelas kontrol, pada kelas eksperimen yakni kelas yang diajar dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media gambar seri, guru hanya sebagai fasilitator dan siswa yang lebih banyak berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan awal peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar siswa mengetahui mengapa mereka belajar dan apa yang akan dipelajari sehingga siswa akan terarah, termotivasi, dan terpusat perhatiannya dalam belajar. Pada kegiatan inti, peneliti menggunakan media gambar seri yang dapat mengarahkan siswa untuk belajar menulis cerita secara terampil, sehingga siswa dapat terusik imajinasinya untuk menuangkan idenya dalam tulisan (karangan) sesuai dengan gambar.

Penggunaan media gambar seri dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis cerita adalah sebagai berikut: Guru menunjukkan serangkaian gambar seri yang acak kepada siswa, selanjutnya siswa secara bergantian mengurutkan gambar seri sesuai urutan yang tepat. Setelah siswa selesai mengurutkan gambar, guru menanyakan alasan yang logis dari urutan gambar tersebut, kemudian guru menanamkan konsep. Selanjutnya siswa menulis cerita berdasarkan urutan gambar seri dengan memperhatikan pilihan kata, struktur kalimat dan ejaan yang tepat. Setelah selesai menulis, seluruh siswa mengoreksi hasil pekerjaan masing-masing. Terakhir adalah merevisi hasil tulisan berdasarkan masukan teman dan guru.

Dari hasil tindakan pada kelas eksperimen, ada beberapa temuan yang diperoleh peneliti dari hasil menulis cerita siswa. Temuan tersebut berupa kekurangan-kekurangan atau kesalahan-kesalahan yang masih dilakukan oleh siswa pada penulisan cerita. Kesalahan tersebut antara lain, kelengkapan isi cerita. Kelengkapan isi cerita yang dimaksud adalah judul, pilihan kata dan penggunaan kalimat. Sebagian siswa tidak memperhatikan bagian-bagian tersebut dalam penulisan cerita anak. Kekeliruan siswa lebih banyak terjadi pada pilihan kata dan penggunaan kalimat. Unsur lain yaitu penggunaan ejaan, sebagian siswa masih menggunakan ejaan sehari-hari. Perlakuan diberikan sebanyak dua pertemuan.

Sebelum memberikan perlakuan, terlebih dahulu diberikan *pre test* pada masing-masing kelas untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Berdasarkan hasil uji statistik hasil *pre test* diketahui bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang tidak jauh berbeda. Hal ini dibuktikan dari hasil rata-rata nilai *pre test* kelas eksperimen yaitu sebesar 50,5714 dan kelas kontrol sebesar 45,7931 yang tidak jauh berbeda dengan kelas eksperimen. Setelah itu, dilakukan pengajaran pada kelas eksperimen menggunakan media gambar seri dan setelah itu diberikan *post test* untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan analisis deskriptif yang dilakukan diketahui bahwa hasil *pre test* menulis kelas eksperimen berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata siswa sebesar 50,5714 dengan jumlah siswa yang tuntas 2 dari 28 siswa; sedangkan hasil *post test* menulis kelas eksperimen berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata 78,8571 dengan



jumlah siswa yang tuntas 24 siswa dan hanya 4 siswa yang belum tuntas dari 28 siswa. Dari hasil ini peneliti menanggapi bahwa perlakuan yang diberikan sudah baik meskipun belum 100% yang tuntas sebab kondisi siswa tidak bisa dipaksakan dan mengingat bahwa kemampuan menulis bukanlah kemampuan yang mudah untuk dikuasai sebab kemampuan ini membutuhkan latihan yang terus menerus dan cukup lama. Dalam penelitian ini terdapat empat siswa yang tidak tuntas yaitu NPA, DEA, RZF dan INL. Faktor penyebab ketidak tuntas keempat siswa tersebut adalah masalah kerapian tulisan, penggunaan EYD dan struktur kalimat. Selain itu keempat siswa tersebut menurut wali kelas termasuk siswa yang mengalami masalah dalam kerapian dalam menulis. Keempat siswa tersebut dalam pengamatan penulis juga termasuk siswa yang kurang aktif dalam aktifitas belajar mengajar. Oleh sebab itu, pembelajaran menulis cerita harus terus dilakukan sebab kemampuan menulis lahir dari proses latihan terus menerus dengan menghadirkan media di dalam pembelajaran.

Berbeda dengan kelas kontrol, setelah diberikan pengajaran tanpa menggunakan media gambar seri selanjutnya diberikan *post test* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah pengajaran. Hasil yang diperoleh dari analisis deskriptif yang telah dilakukan yaitu hasil *pre test* kelas kontrol berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata sebesar 45,7931; sedangkan hasil *post test* kelas kontrol berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 70,4828. Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil menulis menggunakan media

gambar seri dengan hasil menulis tanpa menggunakan media gambar seri pada materi menulis cerita anak pada siswa kelas III SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media gambar seri. Hasil penelitian ini membuktikan pendapat Kurniawan (2014: 63) yang mengemukakan bahwa “penggunaan media gambar untuk melatih anak menentukan pokok pikiran yang mungkin akan menjadi karangan-karangan”, juga Tarigan (1986: 210) mengemukakan bahwa “mengarang melalui gambar seri berarti melatih dan mempertajam daya imajinasi siswa sehingga hasil karangannya bagus dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia”.

Keberhasilan peningkatan kemampuan mengarang siswa III di SD Inpres Sero ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar seri dapat membantu siswa dalam mengembangkan imajinasi siswa dalam mengarang. Hal ini dikarenakan dengan adanya gambar seri siswa dapat menarik isi kesimpulan dari gambar tersebut, kemudian dapat menguraikan dalam bentuk tulisan. Baugh (dalam Sulaiman 1998: 30) mengemukakan tentang perbandingan peranan tiap alat indera. Semua pengalaman belajar yang dimiliki seseorang dapat dipresentasikan yaitu : 90 % diperoleh melalui indera lihat, 5 % melalui indera dengar, dan 5 % melalui indera lain. Pengalaman belajar manusia sebanyak 75 % diperoleh melalui indera lihat, 15% melalui indera dengar dan selebihnya indera lain. Bertolak dari yang dikemukakan

oleh para ahli di atas mengenai pengalaman belajar lebih banyak diperoleh melalui indera lihat, maka dalam proses belajar mengajar diupayakan penggunaan media visual sebagai alat bantu penyampaian materi pelajaran salah satunya adalah penggunaan media gambar seri.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media gambar seri terhadap kemampuan menulis cerita anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Hal ini dibuktikan dengan ditemukannya hasil perhitungan uji T dengan menggunakan SPSS 20 dengan nilai *sig* (*2-tailed*) 0,002 yang lebih kecil dari taraf signifikansi sebesar 0,05.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan dan upaya peningkatan kemampuan menulis cerita anak, maka penulis menyarankan:

1. Pembelajaran dengan menggunakan media gambar seri hendaknya dapat diaplikasikan oleh guru dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
2. Sebaiknya penelitian ini dikembangkan lebih lanjut pada materi, mata pelajaran, pada tingkatan kelas yang berbeda serta populasi yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiyah, Sri Hapsari.dkk.1998. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, & Rahardjito. 2006. *Media pendidikan (Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Depok : PT. Rajagrafindo Persada.
- 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Emzir. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif: Cetakan Ke-IV*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Faidi, Ahmad. 2013. *Tutorial Mengajar Untuk Melejitkan Otak Kanan dan Otak Kiri*. Yogyakarta: Diva Press.
- Firmansyah. 2014. Komparasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dengan Tipe Numbered Heads Together Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD YPS Singkole Kecamatan Nuha Kabupaten Luwu Timur. *Skripsi*. Makassar FIP UNM
- Junus,A. Muhammad & Junus,A. Fatimah.2011. *Keterampilan Berbahasa Tulis*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Khadarsih, Alvi Laila. 2012. Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi dengan Media Gambar Seri Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV MI Al Ihsan Medari Sleman Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Komaidi, didik. 2011. *Panduan Lengkap Menulis Kreatif Teori dan Praktek*. Jogyakara: Sabda Media.
- Kurniawan, Heru.2014. *Pembelajaran Menulis Kreatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- 2015. *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia*. Jakarta : Prenadamedia Group.

- Lestari, Ginanjar. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengarang Siswa Melalui Media Gambar Seri di Kelas III SD Negeri Suren. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Maryulin, Eni. 2012. Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung. *Skripsi*. Tulungagung: STAIN Tulungagung.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta : BPFE yogyakarta
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2006 Tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sadiman, Arif, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, & Pemanfaatan*. Depok: Rajawali Persada
- Safari. 2003. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat tenaga kependidikan.
- Salam. 2009. *Pendidikan Menulis Kreatif*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyaningrum. Siska Putri. 2014. Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Anak pada Siswa Kelas III SDN 1 Gagaksipat Boyolali. *Skripsi*. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret.
- Sudjana. Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)*. Yogyakarta: Bumi Aksara.

- Sukmadinata, Nana Syaoudih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulaiman. (1998). *Media Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali. Supandi.
- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tiro, Muhammad Arif. 2011. *Dasar-dasar Statistika*. Makassar: Andira Publisher.
- Wardani, A.C. Kusuma. 2012. Penerapan Media Gambar Seri dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas II SDN 2 Karang Sari. *Skripsi*. Kebumen: PGSD FKIP UNS
- Wijayanti, Sri Hapsari, dkk. 2015. *Bahasa Indonesia Penulisan dan Penyajian Karya Ilmiah*. Depok: PT Rajagraindo Persada.
- Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.