PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR ANIMASI PADA SISWA KELAS III SDS ISLAM AL-FALAH BUKITTINGGI

SKRIPSI

OLEH

RINA PERMATA SARI
NIM : 93702

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2012

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR ANIMASI PADA SISWA KELAS III SDS ISLAM AL-FALAH BUKITTINGGI

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH

RINA PERMATA SARI
NIM : 93702

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2012

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Judul	**:**	**Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Dengan Menggunakan Media Gambar Animasi Pada Siswa Kelas III SDS Islam Al-Falah Bukittinggi**
Nama	**:**	**Rina Permata Sari**
NIM	**:**	**93702**
Jurusan	**:**	**Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
Fakultas	**:**	**Ilmu Pendidikan UNP**

Padang, Januari 2012

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dr. Taufina Taufik, M.Pd.	**Dra. Dernawati**
NIP. 19620504 198803 2 002	**NIP.19560810 198610 2 001**

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Drs. Syafri Ahmad, M.Pd.
NIP. 19591212 1987 10 1001

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendididkan
Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Dengan Menggunakan Media Gambar Animasi Pada Siswa Kelas III SDS Islam Al-Falah Bukittinggi

Nama : Rina Permata Sari

NIM : 93702

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan UNP

Padang, Januari 2012

Tim Penguji:

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Taufina Taufik, M.Pd	(.....)
2. Sekretaris	: Dra. Dernawati	(.....)
3. Penguji I	: Dra. Darnis Arief, M.Pd	(.....)
4. Penguji II	: Dra. Ritawati Mahyuddin, M.Pd	(.....)
5. Penguji III	: Dra. Mayarnimar	(.....)

ABSTRAK

Rina Permata Sari, 2012. Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Dengan Menggunakan Media Gambar Animasi Pada Siswa Kelas III SDS Islam Al-Falah Bukittinggi

Penelitian ini berawal dari kenyataan di lapangan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sering menerapkan pembelajaran secara konvensional dan menimbulkan kejenuhan pada diri siswa sehingga berdampak negatif pada keterampilan menulis siswa,diantaranya menulis narasi. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar menulis narasi siswa adalah dengan menggunakan media gambar animasi. Media gambar animasi dapat membantu siswa mengembangkan ide/gagasan yang kreatif dan juga dapat membuka skemata siswa terhadap apa yang diamati. Berdasarkan gambar animasi yang diamati oleh siswa, dibuat kerangka karangan, kemudian mengembangkannya menjadi karangan utuh. Pembelajaran menulis narasi di Sekolah Dasar bertujuan agar siswa mampu menulis sebuah cerita sesuai urutan kejadiannya, sehingga mampu meningkatkan nilai siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada aspek menulis.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Prosedur penelitian ini terdiri dari studi pendahuluan, prencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Data penelitian berupa pengamatan, catatan lapangan dan dokumentasi.

Hasil penelitian siklus I menunjukan hasil menulis narasi siswa tahap pramenulis dengan rata-rata perolehan nilai 72% sedangkan pada siklus II 80%. Pada tahap saat menulis, menulis narasi siswa pada siklus I di peroleh rata-rata nilai siswa 68% dan siklus II 80%. Nilai yang di peroleh siswa saat pascamenulis siklus I dengan rata-rata 70% dan siklus II 79%. Rata-rata hasil keseluruhan nilai menulis narasi siswa dengan menggunakan media gambar animasi pada siklus I adalah 70,75%, sedangkan pada siklus II adalah 78%. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas III SDS Islam Al-Falah Bukittinggi, penggunaan media gambar animasi terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa. Peningkatan keterampilan menulis narasi ini dapat dilihat dari perolehan nilai siswa selama proses pembelajaran yang telah memuaskan dan mencapai KKM sekolah yaitu 70%.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan pada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya kepada penulis, sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian tindakan kelas dan menyusunnya menjadi sebuah skripsi. Salawat dan salam penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah merombak peradaban manusia dari peradaban jahiliyah hingga menjadi manusia yang berilmu dan berakhlak. Sebagai manusia biasa, penulis tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas dan menyusunnya menjadi sebuah skripsi. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Masnila Devi, S. Pd, M. Pd selaku sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Dr. Taufina Taufik, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Dra. Dernawati selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Dra. Darnis Arief, M.Pd selaku penguji I yang telah memberikan kritik dan saran dalam penulisan ini.

6. Ibu Dra. Ritawati Mahyuddin, M.Pd selaku penguji II yang telah memberikan kritik dan saran dalam penulisan ini.
7. Ibu Dra. Mayarnimar selaku penguji III yang telah memberikan kritik dan saran dalam penulisan ini.
8. Bapak dan Ibu staf pengajar pada jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
9. Seluruh pengelola dan karyawan PGSD FIP UNP yang telah memberikan keringanan kepada penulis dalam peminjaman dan pemakaian alat-alat yang berhubungan dengan pendidikan penulis.
10. Kepala sekolah dan staf pengajar serta tata usaha SDS Islam Al-Falah Bukittinggi yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian tindakan kelas dalam rangka meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas III SDS Islam Al-Falah Bukittinggi dengan menggunakan media gambar animasi.
11. Ayah dan ibu tercinta yang telah memberikan dorongan baik moril maupun materil demi kelanjutan pendidikan penulis.
12. Suami dan anak yang tercinta penulis yang telah menjadi motivator bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan penulis.
13. Adik-adik penulis yang telah menjadi motivator bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan penulis.
14. Kepada rekan-rekan yang telah memberikan semangat dan bantuan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.

Penulis telah berusaha sebaik mungkin dalam penyusunan dan melaksanakan penelitian tindakan kelas ini. Namun sebagai manusia yang tidak luput dari kesalahan, penulis mohon maaf seandainya dalam skripsi ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan. Di samping itu penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan bagi penulis sendiri. Amin Ya Rabbal'alamin.

Bukittinggi , 2012

Penulis

BAB I
PENDAHULUAN

Pada bab ini, secara berurut akan penulis paparkan hah-hal tentang: (1) latar belakang masalah, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, (4) manfaat penelitian. Paparan tersebut adalah sebagai berikut:

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di Sekolah Dasar (SD). Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dan merupakan penunjang untuk mempelajari mata pelajaran atau bidang lain. Dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (2006:317) dijelaskan pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar siswa memiliki kemampuan untuk:

> 1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, 2) menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, 3) memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, 4) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan sosial dan emosional, 5) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan 6) menghargai dan mengembangkan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara tulisan maupun secara lisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra manusia Indonesia.

Agar tujuan tersebut dapat diwujudkan, salah satu cara yang harus ditempuh adalah mengajarkan bahasa Indonesia dengan baik dan benar kepada siswa SD.

Ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan dalam berbahasa yang meliputi: mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain, tetapi hanya dapat dibedakan. Keterampilan yang satu bergantung pada keterampilan yang lainnya. Seseorang dapat berbicara karena ia mampu menyimak, atau terampil membaca dan menulis. Demikian pula seorang terampil menulis, jika ia terampil menyimak, berbicara dan membaca.

Di SD menulis hendaklah benar-benar mendapat perhatian karena pembelajaran menulis merupakan salah satu komponen yang ikut menentukan dalam mencapai tujuan pembelajaran bahasa Indonesia. Kemampuan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat dan perasaan kepada pihak lain melalui bahasa tertulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung oleh ketepatan bahasa yang digunakan. Adapun komponen yang harus diperhatikan adalah kosakata, konteks dan penggunaan ejaan. Hal ini dijelaskan oleh Muchlisoh (1994:233) bahwasanya, “Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca

lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu".

Puji (2004:5.17) mengatakan bahwa, "Menulis karangan hendaklah memperhatikan kosakata, ejaan, tanda baca, struktur kalimat dan paragraf secara efektif. Menulis juga erat kaitannya dengan proses berfikir". Saleh (2006:127) mengungkapkan bahwa "Menulis sebagai proses berfikir berarti bahwa sebelum atau saat menuangkan gagasan berdasarkan pengetahuan pengalaman yang dimiliki secara tertulis".

Selanjutnya, menulis menuntut kemampuan menggabungkan sejumlah kata menjadi kalimat yang baik dan benar menurut tata bahasa sehingga menjadi wacana yang tersusun menurut penalaran yang tepat. Mengembangkan kata menjadi kalimat dan kalimat menjadi paragraf, hendaklah mudah dilakukan siswa. Agar siswa mampu melakukan menulis maka guru hendaklah berupaya menyediakan model, atau media yang dapat membuka pikiran siswa melahirkan kalimat. Dengan adanya media diharapkan siswa dapat mengeluarkan idenya melalui tulisan. Untuk itu, kegiatan pembelajaran menulis perlu ditata dengan baik agar siswa SD terbiasa menulis.

Narasi adalah salah satu jenis menulis yang merupakan bentuk percakapan atau tulisan yang bertujuan menyampaikan atau menceritakan rangkaian peristiwa atau pengalaman manusia bedasarkan perkembangan dari waktu ke waktu. Menulis narasi berarti menulis seperangkat peristiwa atau pengalaman tentang diri sendiri, tentang orang lain, atau

tentang diri sendiri dan orang lain pada suatu saat atau suatu kurun waktu tertentu.

Berdasarkan pengamatan penulis di kelas III SDS Islam Al- Falah Bukittinggi, siswa mengalami kesulitan dalam menulis. Siswa kurang mampu melahirkan kalimat yang sesuai dengan ejaan yang benar. Siswa kurang mampu menggabungkan kata dalam kalimat akibatnya kalimat siswa tidak tersusun dengan baik. Antara kalimat dengan kalimat tidak menyatu dalam paragraf. Apalagi dalam hal ejaan, siswa kurang mampu menggunakan tanda baca seperti kalimat tanya menggunakan tanda tanya, kalimat perintah atau seru menggunakan tanda seru dan pada akhir kalimat menggunakan titik, pada satu paragraf tidak ditemukan tanda titik atau koma, apalagi tanda-tanda bacaan yang lainnya seperti tanda tanya atau tanda seru.

Peneliti mengamati juga dalam pembelajaran menulis narasi siswa mengalami kesulitan melahirkan ide-ide nya secara tertulis. Siswa tidak mampu menuliskan suatu peristiwa, atau menuliskan seorang tokoh. Jika siswa diminta untuk menuliskan orang yang disayanginya hanya beberapa orang siswa yang mampu, lebih separuh siswa tidak mampu menceritakannya. Hal ini juga terlihat dari nilai rata-rata bahasa Indonesia yang didapatkan siswa hanya 65, padahal KKM yang harus dicapai adalah 70.

Kurangnya kemampuan siswa dalam menulis narasi disebabkan karena guru kurang mampu merangsang siswa dalam melahirkan kalimat.

Guru kurang mampu membelajarkan siswa dalam menulis narasi, selain itu guru belum menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik untuk merangsang siswa dalam melahirkan kalimat. Metoda yang digunakan guru, kurang menarik dalam pembelajaran menulis.

Pemilihan media yang tepat, penting dalam pembelajaran. Media yang dibuat hendaklah dapat mengaktifkan segala potensi siswa baik dari segi pendengaran, penglihatan maupun kemampuan. Azhar (2010:8) menjelaskan bahwa, "Proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat indranya". Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indra. Semakin banyak alat indra yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Menurut Aunurrahman, (2009:5) "Secara pedagogis arah pendidikan terkait dengan pengembangan pendekatan dan metodologi proses pendidikan dan pembelajaran yang memanfaatkan berbagai sumber belajar (*multi learning resources*)". Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan telah mengubah paradigma pendidikan yang menempatkan guru sebagai fasilitator dan agen pembelajaran di mana siswa dapat memiliki akses yang seluas-luasnya terhadap berbagai media untuk kepentingan pendidikan.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis akan mencoba menggunakan media gambar animasi dalam pembelajaran menulis narasi di kelas III SD. Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Animasi juga memiliki daya tarik estetika sehingga tampilan yang menarik dan *eye-catching* akan memotivasi pengguna untuk terlibat di dalam proses pembelajaran. Gambar animasi memiliki kemampuan untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian.

Menulis narasi dengan menggunakan media gambar animasi, siswa akan diberikan gambar dan tulisan yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Gambar animasi juga dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik atas materi yang diberikan. Gambar animasi memungkinkan siswa menggunakan lebih banyak indra mereka, sehingga informasi yang masuk ke dalam memorinya lebih tahan lama dan mudah untuk diingat saat informasi itu diperlukan, dengan sendirinya dapat meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi siswa bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional.

Pengelolaan pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar dengan menggunakan gambar animasi akan memberikan pengalaman belajar yang sangat kaya bagi siswa dalam rangka menumbuhkembangkan

keragaman potensi yang dimiliki setiap siswa. Tumbuh dan kembangnya potensi siswa secara optimal sejak usia dini akan sangat menentukan kualitas pengalaman dan hasil belajar mereka pada jenjang berikutnya. Berdasarkan pendapat di atas, penulis mencoba meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa dengan menggunakan media gambar animasi melalui penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Dengan Menggunakan Media Gambar Animasi Pada Siswa Kelas III SDS Islam Al-Falah Bukittinggi".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis kemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam PTK ini adalah "Bagaimana peningkatan keterampilan menulis narasi dengan menggunakan media gambar animasi pada siswa kelas III SDS Islam Al-Falah Bukittinggi?".

Secara khusus rumusan masalahnya antara lain:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan menulis narasi dengan menggunakan media gambar animasi pada tahap prapenulisan siswa kelas III SDS Islam Al-Falah Bukittinggi?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan menulis narasi dengan menggunakan media gambar animasi pada tahap penulisan siswa kelas III SDS Islam Al-Falah Bukittinggi?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan menulis narasi dengan menggunakan media gambar animasi pada tahap pascapenulisan siswa kelas III SDS Islam Al-Falah Bukittinggi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang penulis kemukakan di atas, maka tujuan PTK ini adalah "Untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi menggunakan media gambar animasi pada siswa kelas III SDS Islam Al-Falah Bukittinggi?".

Secara khusus tujuan penelitiannya antara lain:

1. Peningkatan keterampilan menulis narasi dengan menggunakan media gambar animasi, pada tahap prapenulisan di kelas III SDS Islam Al-Falah Bukittinggi.
2. Peningkatan keterampilan menulis narasi dengan menggunakan media gambar animasi, pada tahap penulisan di kelas III SDS Islam Al-Falah Bukittinggi.
3. Peningkatan keterampilan menulis narasi dengan menggunakan media gambar animasi, pada tahap pascapenulisan di kelas III SDS Islam Al-Falah Bukittinggi.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

   Mendeskripsikan peningkatan keterampilan menulis narasi dengan menggunakan media gambar animasi pada siswa kelas III SDS Islam Al-Falah Bukittinggi dan juga untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar strata satu (S1) di program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

2. Bagi Guru

   Dapat dijadikan sebagai salah satu masukan dalam melaksanakan proses pembelajaran menulis narasi melalui penggunaan media gambar animasi

3. Bagi Siswa

   Dapat menumbuhkan minat dan perhatian serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis narasi melalui media gambar animasi

4. Bagi Sekolah

   Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kemampuan guru dan siswa dalam pembelajaran menulis narasi dengan menggunakan media gambar animasi agar pembelajaran berlangsung dengan menarik dan menyenangkan khususnya di kelas III SD.

BAB II
KAJIAN TEORI

Pada bab ini, secara berurut akan penulis paparkan hal-hal tentang: (1) hakikat menulis, (2) hakikat narasi, (3) hakikat media , (4) pembelajaran menulis narasi dengan menggunakan media gambar animasi, (5) kerangka teori, dan (6) penilaian menulis narasi dengan menggunakan media gambar animasi. Berikut ini akan dipaparkan masing-masingnya.

A. Hakikat Menulis

1. Pengertian Menulis

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menurut Tarigan (dalam Novi, 2008:115) “Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa gambar itu”. Dengan menulis dapat terjadi komunikasi antara penulis dan pembaca. Selanjutnya Rusyana (dalam Isah, 2007:97) mengungkapkan bahwa, “Menulis adalah mengutarakan sesuatu secara tertulis dengan menggunakan bahasa terpilih dan tersusun”. Hal ini mencerminkan bahwa menulis merupakan suatu proses.

Murray (dalam Saleh, 2006:127) mengatakan bahwa, “Menulis adalah proses berfikir yang berkesinambungan, mulai dari mencoba, dan sampai dengan mengulas kembali”. Menulis sebagai proses berfikir

berarti bahwa sebelum atau saat setelah menuangkan gagasan dan perasan secara tertulis diperlukan keterlibatan proses berfikir.

Atar (2007:8) mengatakan, "Menulis atau mengarang pada hakikatnya merupakan pemindahan pikiran atau perasaan ke dalam bentuk lambang-lambang bahasa". Menulis sebagai keterampilan adalah kemampuan seseorang dalam mengemukakan gagasan pikirannya kepada orang atau pihak lain dengan menggunakan media tulisan (Rina, 2010:2)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan sebuah proses kreatif dalam menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk bahasa tulis dengan tujuan tertentu.

2. Tujuan Menulis

Adapun tujuan menulis menurut Rachmad (dalam Wywid, 2009:3) adalah "1) menginformasikan segala sesuatu, 2) membujuk, 3) mendidik, dan 4) menghibur". Senada dengan itu Fauzan (2009:1) mengemukakan bahwa, "Tujuan menulis adalah untuk 1) memberi informasi , 2) menjelaskan tulisan yang menganalisis/menguraikan mengapa suatu peristiwa, 3) mengarahkan tulisan, 4) membujuk/meyakinkan orang, dan 5) meringkaskan/membuat suatu rangkuman dari suatu karya".

Hugo (dalam Muchlisoh, 1994:255-256) memaparkan tujuan yang ingin dicapai penulis dalam membuat suatu tulisan adalah "untuk 1) memenuhi tugas, 2) menghibur pembaca, 3) membujuk pembaca

agar mengikuti kemamuan penulis, 4) memberikan informasi, 5) memperkenalkan diri pada pembaca, 6) mengembangkan kreativitas, dan 7) memberikan penjelasan kepada pembaca tentang bagaimana cara memecahkan suatu masalah".

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis adalah memberikan informasi kepada pembaca, baik itu sebuah peristiwa, masalah, berita, dan pernyataan yang tujuannya untuk menghibur pembaca.

3. Jenis-jenis Menulis

Suparno dan Mohammad (2008:1.11-1.13) memaparkan tentang macam-macam karangan yaitu :

> 1) Deskripsi, adalah sejenis karangan melukiskan atau menggambarkan suatu objek atau keadaan berdasarkan kesan-kesan dari pengamatan, pengalamanan, dan perasaan penulis sehingga pembaca seolah-olah melihat, merasakan sendiri apa yang dialami penulisnya. 2) Narasi, merupakan sejenis karangan yang menceritakan proses kejadian suatu peristiwa untuk memberi gambaran yang sejelas-jelasnya kepada pembaca tentang fase, langkah, urutan, atau rangkaian terjadinya suatu hal. 3) Eksposisi, adalah sejenis karangan yang menerangkan/ menguraikan sesuatu yang sifatnya dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta pandangan pembacanya. 4) Argumentasi, merupakan suatu karangan yang bertujuan meyakinkan pembacanya tentang suatu kebenaran yang disampaikan oleh penulis. 5) Persuasi, adalah karangan yang bersifat membujuk/mempengarui pendapat dan sikap dari pembaca mengenai suatu hal yang disampaikan oleh penulisnya.

Menurut Atar (2007:32) secara umum jenis-jenis menulis yaitu "(1) narasi, (2) eksposisi, (3), deskripsi, (4) argumentasi".

Menurut Novi (2008:113), "Jenis-jenis karangan adalah deskripsi (pelukisan), narasi (penceritaan), eksposisi (pemaparan), argumentasi (pembahasan), dan persuasi".

Berdasarkan bentuk-bentuk karangan yang telah dipaparkan oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tulisan dapat dibedakan menjadi lima yaitu 1) narasi, 2) deskripsi, 3) argumentasi, 4) eksposisi, dan 5) persuasi. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, peneliti lebih memfokuskan kepada menulis narasi.

B. Hakikat Narasi

1. Pengertian Narasi

Narasi merupakan suatu bentuk pengembangan tulisan yang bersifat menceritakan sesuatu berdasarkan perkembangan dari waktu ke waktu. Narasi mementingkan urutan pada urutan peristiwa, kejadian atau masalah. Kekuatan tulisan ini terletak pada urutan cerita berdasarkan waktu dan cara-cara bercerita yang diatur melalui alur (plot). (Isah dan Iyos, 2007:99).

Atar (2007:29) mengatakan narasi adalah "Bentuk percakapan atau tulisan yang bertujuan menyampaikan atau menceritakan rangkaian peristiwa atau pengalaman manusia berdasarkan perkembangan dari waktu ke waktu". Kemudian Novi (2008:125) menambahkan bahwa "narasi berasal dari bahasa Inggris *naration* yang artinya cerita. *Narative* artinya yang menceritakan kejadian atau kronologis atau dengan maksud memberi arti kepada

seluruh atau serentetan kejadian, sehingga pembaca dapat memetik hikmah dari cerita itu".

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa narasi adalah suatu karangan yang biasanya dihubung-hubungkan dengan cerita atau tulisan yang bertujuan menyampaikan atau menceritakan rangkaian peristiwa atau pengalaman manusia yang telah terjadi.

2. Ciri-ciri Narasi

Sewaktu menulis karangan narasi ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Novi (2008:127) menjelaskan bahwa, "Ciri-ciri karangan narasi adalah 1) menonjolkan unsur perbuatan atau tindakan, 2) dirangkai dalam urutan waktu, 3) berusaha menjawab pertanyaan apa yang terjadi, 4) ada konflik".

Selanjutnya Saleh (2006:140) menjelaskan bahwa, "Ciri-ciri narasi adalah suatu cerita yang dibangun oleh sebuah alur cerita seperti: 1) kejadian atau peristiwa yang disampaikan benar-benar terjadi, 2) dapat berupa semata-mata imajinasi atau gabungan keduanya, 3) berdasarkan konflik karena tanpa konflik biasanya narasi tidak menarik, 4) memiliki nilai estetika dan 5) meningkatkan susunan secara kronologis".

Selanjutnya Atar (2007:53) menyatakan bahwa ciri-ciri tulisan narasi itu adalah sebagai berikut:

> 1)Tulisan itu berisi cerita tentang kehidupan manusia, 2) peristiwa kehidupan manusia yang diceritakan itu boleh merupakan kehidupan nyata, imajinasi dan boleh gabungan keduanya, 3) cerita itu memiliki nilai keindahan, baik keindahan

> isinya maupun penyajiannya, 4) di dalam peristiwa itu ada konflik, yaitu pertentangan kepentingan, kemelut, atau kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Tanpa ada konflik, cerita tidak akan menarik.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa narasi memiliki ciri-ciri yaitu berisi suatu cerita, menekankan susunan kronologis atau dari waktu ke waktu dan memiliki konflik.

3. Jenis-jenis Narasi

Atar (2007:54) menjelaskan bahwa, "Karangan narasi dapat dibagi atas dua jenis yaitu narasi artistik dan narasi ekspositorik". Narasi artistik adalah narasi yang berbentuk karya sastra yang enak dibaca, seperti karya novel atau cerita pendek. Narasi ekspositorik adalah narasi yang menceritakan tentang kehidupan seseorang yang penuh dengan suka dan duka.

Selanjutnya Novi (2008:135) menambahkan bahwa, "Jenis narasi ada dua jenis yaitu narasi informatif dan narasi artistik". Narasi informatif sering disebut narasi ekspositorik yang pada dasarnya berkecendrungan sebagai bentuk eksposisi yang cenderung menginformasikan peristiwa dengan bahasa yang lugas dan konfliknya tidak terlalu kelihatan. Sesungguhnya narasi artistiklah yang murni sebagai tulisan narasi. Jenis ini biasanya digunakan pada cerita pendek dan novel.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa jenis narasi ada dua yaitu narasi ekspositorik dan artistik. Jenis narasi yang akan

digunakan untuk menulis narasi pada pembelajaran di sekolah dasar adalah termasuk jenis narasi artistik.

4. Manfaat Narasi

Berbicara tentang manfaat menulis narasi tidak terlepas dari manfaat bahasa karena menulis narasi memerlukan bahasa. Isah dan Iyos (2007:101) mengatakan bahwa, "Fungsi bahasa adalah 1) fungsi individual yaitu untuk melahirkan perasaan, pikiran atau kemauan kepada orang lain dalam rangka kepentingan pribadi atau umum, 2) fungsi masyarakat yaitu untuk berkomunikasi dan mewujudkan sifat kontrol sosial, mewujudkan kerjasama antar manusia".

Selanjutnya Syarif (dalam Subana dan Sunarti, 2001:102) menjelaskan bahwa, "Manfaat menulis narasi adalah: 1) untuk menyatakan ekspresi diri, 2) sebagai alat untuk komunikasi, 3) sebagai alat untuk mengadakan integrasi dan adaptasi sosial, 4) sebagai alat untuk mengadakan kontrol sosial". Sejalan dengan itu Isah dan Iyos (2007:101) menambahkan bahwa manfaat menulis narasi adalah sebagai berikut:

> 1) Mengetahui kemampuan dan potensi diri serta pengetahuan tentang topik yang dipilih, 2) bernalar dalam rangka mengembangkan gagasan yang ada dalam pikiran, 3) lebih banyak menyerap, mencari, serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang dipilh, 4) mengorganisasikan gagasan secara sistematik serta mengungkapkannya dalam bentuk karangan, 5) menjadi peninjau dan penilai gagasan lebih obyektif, dan 6) untuk hiburan bagi pembacanya.

Dari beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat menulis narasi adalah sebagai penyampaian informasi bagi

penulis dan melatih diri dalam mengembangkan gagasan ke dalam bentuk karangan dan juga sebagai hiburan bagi pembacanya.

5. Langkah-langkah Menulis Narasi

Menulis sebagai suatu proses merupakan keterampilan mekanis yang dapat dipahami dan dipelajari. Menulis sebagai suatu proses mengandung makna bahwa menulis terdiri dari tahapan-tahapan. Menurut Tompkins (dalam Novi, 2008:119), "Tahapan-tahapan dalam menulis adalah pramenulis, penyusunan dan pemaparan konsep, perbaikan, penyuntingan, dan penerbitan". Selanjutnya Cox (dalam Farida, 2009:123) mengemukakan bahwa, "Proses menulis melalui lima tahap yaitu 1) pramenulis, 2) naskah isi, 3) revisi, 4) mengedit, dan 5) mempublikasikan".

Senada dengan pendapat di atas Anne (2010:1-2) mengemukakan "Langkah-langkah dalam proses menulis adalah 1) pramenulis, 2) menulis, 3) mengubah, 4) mengedit, dan 5) menyajikan tulisan". Pendapat lain dari Suparno yang mengemukakan bahwa tahap menulis ada tiga yaitu 1) tahap prapenulisan, 2) tahap penulisan, dan 3) tahap pasca penulisan.

Jadi, secara umum langkah-langkah menulis dibagi tiga yaitu:

1) Tahap prapenulisan

Tahap ini merupakan fase persiapan menulis. Pada tahap ini aktivitas penulis menentukan atau memilih topik,

menetapkan tujuan dan sasaran, mengumpulkan bahan atau informasi yang diperlukan serta mengorganisasikan ide dalam bentuk kerangka karangan.

Topik merupakan pokok persoalan dalam suatu karangan. Untuk menentukan topik dapat digunakan pertanyaan pemandu seperti “apa yang akan saya tulis?” atau bagi guru “menulis apa yang akan saya ajarkan?” Untuk membantu siswa dalam memilih topik sebaiknya guru menggunakan media atau alat bantu seperti gambar, benda sebenarnya atau aktivitas lainnya. Selanjutnya tentukan tujuan penulisan tersebut.

Langkah selanjutnya setelah topik diperoleh adalah menetapkan maksud atau tujuan penulisan. Untuk membantu merumuskan tujuan dapat digunakan pertanyaan berikut “apa tujuan saya menulis topik ini?, Mengapa saya menulis dengan topik ini?”. Jadi yang dimaksud dengan tujuan dalam konteks ini adalah untuk tujuan mengarang seperti menghibur, memberi tahu atau menginformasikan, mengklarifikasi atau membuktikan atau membujuk. Tujuan menulis perlu diperhatikan selama penulisan berlangsung agar misi penulisan dapat disampaikan dengan baik, karena tujuan akan mempengaruhi corak (jendre) dan bentuk karangan, gaya penyampaian, serta tingkat kerincian isi karangan. Setelah memilih topik menentukan tujuan dan corak karangan maka

langkah selanjutnya adalah mengorganisasikan atau menata ide-ide karangan. Tujuannya agar karangan menjadi utuh saling bertaut, runtut dan padu. Untuk langkah ini diperlukan kerangka karangan. Jadi kerangka merupakan kegiatan akhir dalam tahap prapenulisan.

2) Tahap penulisan

Aktivitas selanjutnya setelah kerangka ditentukan dalam tahap prapenulisan adalah mengembangkan gagasan pokok dan detail penjelasannya dalam bentuk kalimat, dan paragraf sehingga menjadi sebuah tulisan utuh. Untuk membantu siswa megembangkan ide dan menyusun konsep tulisannya dapat dilakukan dengan pemetaan pikiran yang telah dibuat siswa pada tahap prapenulisan.

3) Tahap pascapenulisan

Aktivitas siswa pada tahap ini adalah merevisi, mengedit dan mempublikasikan hasil penulisannya dengan cara menyalin kembali tulisan yang telah diperbaiki diedit sehingga menjadi tulisan yang baik dan utuh. Kemudian mempublikasikan dengan cara menunjukkan hasil atau membacakan hasil penulisan di depan kelas.

C. Hakikat Media

1. Pengertian Media

Pengertian media pembelajaran secara umum adalah: semua bentuk perantara yang dipakai orang sebagai penyebar ide/gagasan sehingga ide/gagasan itu sampai kepada penerima. Menurut Santoso (dalam Subana 2001:287), "Media pembelajaran adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pembelajaran dan dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pembelajaran".

Menurut Ardiani (2009:1) "Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu yang meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa)". Sedangkan menurut Muhammad (2008:2), "Media pembelajaran adalah alat bantu dalam mengantarkan atau menyampaikan materi pelajaran dari sumber (guru) kepada penerima pesan (siswa)".

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk perantara yang di gunakan untuk mempermudah penyampaian pembelajaran dari guru sebagai pemberi materi pelajaran kepada siswa sebagai penerima pelajaran.

2. Jenis-jenis Media

Untuk menggunakan media sesuai dengan materi pelajaran maka perlu mengetahui jenis-jenis media yang ada. Menurut Bretz (dalam Martinis 1995:154) membagi media menjadi tiga macam yaitu, "Media suara, media bentuk visual, dan media gerak. Media bentuk visual dibedakan menjadi tiga pula yaitu gambar visual, garis (grafis, dan symbol verbal)".

Sedangkan menurut Heinich (dalam Robertus 2007:154) "Jenis media pendidikan adalah media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, kartun, poster, dan komik, media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk benda padat, model penampang, model susun, medel kerja dan diorama, media proyeksi seperti slide, film stips, film dan OHP, lingkungan sebagai media pembelajaran".

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran adalah media suara yaitu yang bisa didengarkan, media visual yaitu yang bisa dilihat dengan mata, dan media gerak. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, animasi yang peneliti buat termasuk ke dalam jenis media visual.

3. Manfaat Media

Menurut Hamalik (dalam Azhar 2010:15) "Manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah dapat membangkitkan keinginan siswa dan minat yang baru,

membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa".

Sejalan dengan hal itu menurut Ardiani (2009:1), "Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efesien". Secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah

> (1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa di manapun berada. (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. (3) media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan wacana, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi hidup, tidak menoton dan tidak membosankan. (4) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif (5) dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cendrung bicara satu arah. (6) efisiensi dalam waktu dan tenaga. (7) dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi pembelajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran. (8) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. (9) media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru-guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik.

Sejalan dengan hal itu menurut Dale (dalam Azhar 2010:24) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memberikan

banyak manfaat asalkan guru kreatif dalam proses pembelajaran. Secara rinci manfaat media pembelajaran yaitu

> 1) meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas, 2) membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa, 3) menunjukan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa, 4) membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman siswa, 5) membuat hasil belajar siswa lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa, 6) mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatnya hasil belajar, 7) memberikan umpan balik yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak yang telah mereka pelajari, 8) melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan, 9) memperluas wawasan dan pengalaman siswa, 10) menyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistim gagasan yang bermakna.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah memperlancar proses pembelajaran yang berdampak pada hasil pembelajaran yang akan diperoleh.

4. Gambar Animasi

Animasi berasal dari kata *"animation"* yang dalam bahasa inggris *"to animation"* yang berarti menggerakkan. Jadi animasi dapat juga diartikan sebagai menggerakkan sesuatu (gambar atau objek) yang diam. Dalam perkembangannya animasi secara umum dapat diartikan sebagai suatu *squance* gambar yang diekspos pada rentang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak (Andi, 2010:5).

Animasi, atau lebih akrab disebut dengan film animasi, adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-"putar" sehingga muncul efek gambar bergerak (Michael Yani, dalam gambar-gambar animasi 2011).

Animasi adalah menghidupkan gambar, sehingga anda perlu mengetahui dengan pasti setiap detail karakter anda, mulai dari tampak (depan, belakang, ¾ dan samping) detail muka si karakter dalam berbagai ekspresi (normal, diam, marah, senyum, ketawa, kesal, dll), lalu pose/ gaya khas karakter bila sedang melakukan kegiatan tertentu yang menjadi ciri khas si karakter tersebut. Bahkan seorang 'Sinchan' dengan karakter yang sederhana tetapi mempunyai kekuatan *personality*-nya sehingga membuat penonton tahu betul sifat-sifatnya. Jadi perlu diperhatikan bahwa karakter anda bukan sekedar gambar tetapi mempunyai kelakuan tertentu yang seolah-olah punya jiwa. Karena animasi adalah membuat gambar anda kelihatan hidup, sehingga kita bisa mempengaruhi emosi penonton menjadi turut merasa sedih, ikutan menangis, jatuh cinta, kesal, gembira bahkan tertawa terbahak-bahak.

Ditinjau dari teknik pembuatannya, animasi yang ada saat ini dikategorikan menjadi 3, yaitu (1) animasi *stop-motion,* yaitu animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa objek

(boneka atau yang lainnya) yang digerakkan setahap demi setahap, (2) animasi Tradisional, yaitu animasi yang dibuat pada *celluloid transperent* dengan membuat tahapan gerakan satu persatu di atas sel, namun saat ini sudah dibuat dengan menggunakan komputer yang dikenal dengan istilah animasi 2 dimensi, (3) animasi komputer, yaitu animasi yang secara keseluruhannya dikerjakan dengan menggunakan komputer mulai dari pembuatan karakter, pemberian suara, serta spesial efeknya semuanya dikerjakan dengan komputer (Andi, 2010:6).

Salah satu keunggulan animasi dibandingkan media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Animasi digunakan dalam media pembelajaran untuk dua alasan, (1) untuk menarik perhatian siswa dan memperkuatmotivasi, animasi jenis ini biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, yang sekiranya akan menarik perhatian siswa, (2) sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada siswa atas materi yang diberikan (Robertus, 2007:2).

Animasi bukan saja mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sukar dijelaskan dengan media lain, animasi juga memiliki daya tarik estetika sehingga tampilan yang menarik akan memotivasi pengguna untuk terlibat di dalam proses pembelajaran.

Kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit, komplek atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja. Selain itu animasi sebagai media pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat pembelajaran yang siap kapan saja untuk mengajarkan materi yang telah dianimasikan. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan dalam menulis narasi.

Efrijon (dalam Enidarwarnis, 2006:10) menyatakan beberapa langkah penggunaan media gambar sebagai berikut,

> 1) Memberikan kata pengantar atau pendahuluan. Fungsinya untuk menimbulkan perasaan ingin tahu dan perhatian siswa terhadap pesan pengajaran yang disalurkan melalui media tersebut, 2) Menyatakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hal itu perlu dilakukan sebelum mengoperasikan media gambar, agar perhatian dan pikiran siswa terarah ke hal yang sama, 3) Mengoperasikan media gambar menurut tekniknya. Dalam mengoperasikan media terdapat perbedaan dan persamaan dari setiap bentuk media yang merupakan ciri-ciri sendiri, 4) melemparkan pertanyaan-pertanyaan pada siswa, agar terjadi komunikasi timbal balik antar siswa dengan siswa, 5) meminta pendapat-pendapat siswa dan melatih taraf perkembangan berfikir dan perkembangan bahasanya.

Berdasarkan kenyataan di atas, pelaksanaan pembelajaran menulis narasi dapat lebih menarik, menyenangkan, serta menantang dengan menggunakan gambar animasi. Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan gambar animasi ini dapat meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa.

D. Pembelajaran Menulis Narasi Dengan Menggunakan Media Gambar Animasi

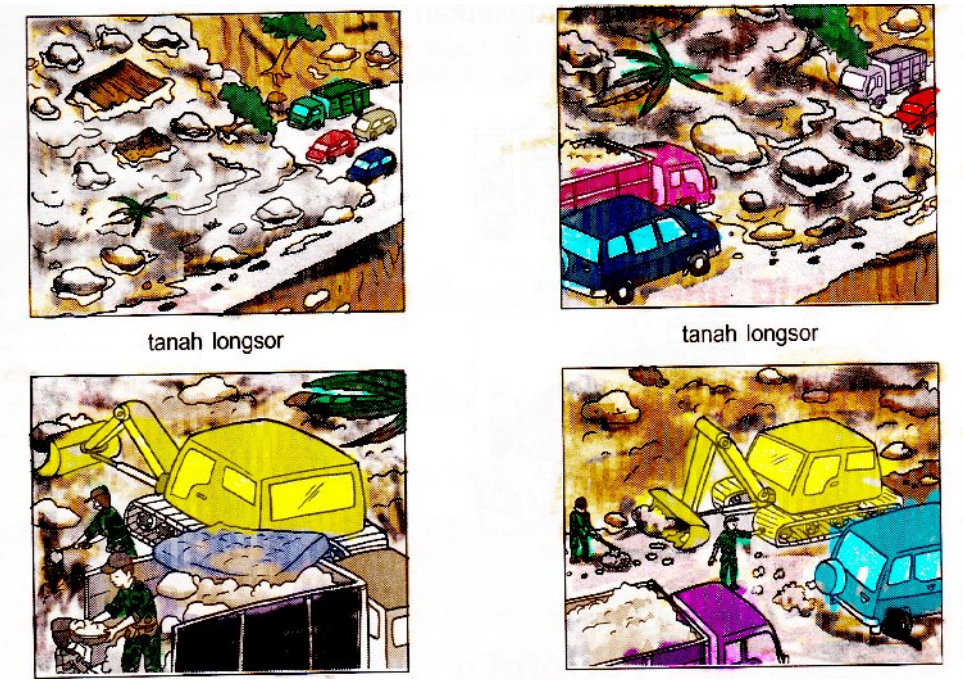
Pelaksanaan pembelajaran menulis narasi dengan menggunakan gambar animasi dapat dilakukan tiga tahap, yaitu:

1. Tahap pra menulis

   a. Guru menetapkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dari penggunaan media gambar animasi sehubungan dengan pembelajaran yang akan dijelaskan melalui media gambar animasi tersebut. Contoh gambar animasi yang digunakan adalah gambar animasi mengenai pembelajaran tentang tanah longsor. Tujuan dari pembelajaran menggunakan media gambar animasi tentang tanah longsor ini adalah siswa dapat menulis sebuah karangan sederhana sesuai gambar animasi yang diamati.

   b. Persiapan penggunaan media sebaik-baiknya, termasuk pengaturan ruang maupun siswa, media diatur sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

Contoh gambar seri animasi tentang tanah longsor yaitu:



c. Mengarahkan siswa menentukan secara tepat tema sesuai dengan gambar animasi yang ada. Contoh tema yang digunakan adalah tanah longsor.

d. Melakukan tanya jawab dengan siswa untuk menentukan judul yang cocok yang akan dikembangkan siswa menjadi karangan. Untuk memudahkan siswa, dapat dibantu dengan berbagai pertanyaan seperti: mengapa, apa, berapa orangkah, bagaimana dan sebagainya. Contoh judul yang digunakan siswa adalah "peristiwa tanah longsor di desa ku". Dengan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan gambar juga akan membantu siswa dalam menulis sebuah karangan sederhana.

e. Membuat kerangka karangan.

2. Tahap penulisan

a. Suasana saat proses pembelajaran berlansung hendaknya dijaga agar tetap tenang. Keadaan tenang tidak berarti siswa harus duduk diam dan pasif, yang penting perhatian siswa tetap terjaga. Dengan demikian dapat membantu siswa bila mendapat kesulitan. Selain itu dapat menjaga ketertiban kelas.

b. Proses pembelajaran dengan media gambar animasi ini bisa diputar berulang kali, apabila ada hal-hal yang sangat penting untuk dianalisis.

c. Saat sajian media berlangsung, dapat diselingi dengan pertanyaan, meminta siswa melakukan sesuatu, misalnya menunjuk gambar atau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.

d. Pada waktu siswa menulis narasi siswa diarahkan dengan penggunaan EYD yang benar seperti penggunaan huruf kapital dan tanda baca.

e. Membuat sebuah karangan narasi.

3. Tahap pasca penulisan

a. Tahap penyuntingan. Dalam hal ini peneliti melakukan revisi dan mengedit dengan memeriksa silang tulisan teman-temannya. Siswa memeriksa EYD seperti pemakaian huruf kapital dan penggunaan tanda baca dengan tepat. Kemudian

siswa mengembalikannya pada teman dan memperbaiki penggunaan EYD dengan benar.

b. Tahap mempublikasikan karangan atau cerita yang telah dibuat, yaitu dengan membacakan di hadapan teman-temannya dan teman lain menanggapi hasil tulisan temannya tersebut.

E. Penilaian Menulis Narasi Dengan Menggunakan Media Gambar Animasi

Penilaian pembelajaran yang digunakan pada menulis narasi dengan menggunakan media gambar animasi adalah penilaian proses dan penilaian hasil. Penilaian proses diarahkan pada kegiatan guru dan kegiatan siswa.

Aspek yang dinilai pada proses kegiatan guru adalah sebagai berikut: 1) gambar yang diamati siswa, jelas dan menarik, 2) membuka skemata siswa mengenai gambar animasi, 3) melakukan kegiatan tanya jawab dengan siswa, 4) menugasi siswa menentukan tema dari gambar animasi yang diamati, 5) menugasi siswa menentukan judul dari gambar animasi yang diamati, 6) menugasi siswa untuk menentukan apa isi dari gambar animasi yang diamati, 7) menugasi siswa mengembangkan jawaban dari pertanyaan pemandu atas empat atau lima kalimat, 8) menugasi siswa menuliskan kerangka karangan, 9) menugasi siswa menuliskan sebuah karangan utuh berdasarkan kerangka karangan yang dibuat sebelumnya, 10) menugasi siswa merevisi karangan yang dibuat oleh temannya, 11) menugasi siswa

mengedit kembali hasil karangan yang sudah direvisi sebelumnya, 12) menugasi siswa membacakan hasil karangannya ke depan kelas secara bergantian, 13) menugasi siswa menanggapi hasil karangan yang dibacakan teman di depan kelas.

Aspek yang dinilai pada proses kegiatan siswa adalah sebagai berikut: 1) mengamati gambar animasi yang ditayangkan guru di depan kelas, 2) menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, 3)menentukan tema dari gambar animasi yang ditayangkan, 4) menentukan judul dari gambar animasi, 5) menentukan isi dari gambar animasi, 6) mengembangkan jawaban dari pertanyaan pemandu atas empat atau lima kalimat, 7) membuat kerangka karangan, 8) menuliskan karangan sesuai kerangka karangan yang dibuat sebelumnya, 9) merevisi karangan yang dibuat oleh teman, 10) mengedit kembali karangan yang sudah direvisi, 11) membacakan hasil karangan di depan kelas, 12) menanggapi hasil karangan yang dibacakan oleh teman.

Aspek yang dinilai pada hasil diarahkan pada kemampuan siswa menulis karangan narasi yang sesuai dengan gambar animasi yang ditayangkan oleh guru di depan kelas. Hasil tes ini menentukan siswa paham atau tidak mengenai isi dari gambar animasi tersebut.

F. Kerangka Teori

Menulis merupakan salah satu aspek dari empat kemampuan bahasa. Dalam menulis juga terkait keterampilan lainnya. Misal, dalam

pembelajaran membaca, menulis dan menyimak juga dilakukan. Menulis narasi merupakan hal yang sulit dirasakan siswa. Siswa kesulitan dalam melahirkan kalimat, memilih kata-kata yang tepat, kemudian mengurutkan cerita dengan benar dan menggunakan ejaan yang benar serta menggunakan tanda baca. Oleh karena itu, guru perlu merangsang siswa agar siswa tidak sulit dalam melahirkan kalimat. Hal itu bisa dibantu dengan media gambar animasi. Dengan menggunakan media gambar animasi siswa akan banyak melahirkan tema dan mengembangkannya menjadi paragraf. Dengan media gambar animasi siswa akan termotivasi membuat karangan narasi berdasarkan gambar animasi yang dilihatnya.

Untuk memudahkan siswa menulis narasi, peneliti menggunakan gambar animasi. Selanjutnya peneliti membantu dengan berbagai pertanyaan. Dalam penulisan peneliti memperhatikan ketepatan cerita, penggunaan EYD, tulisan dan keruntutan cerita.

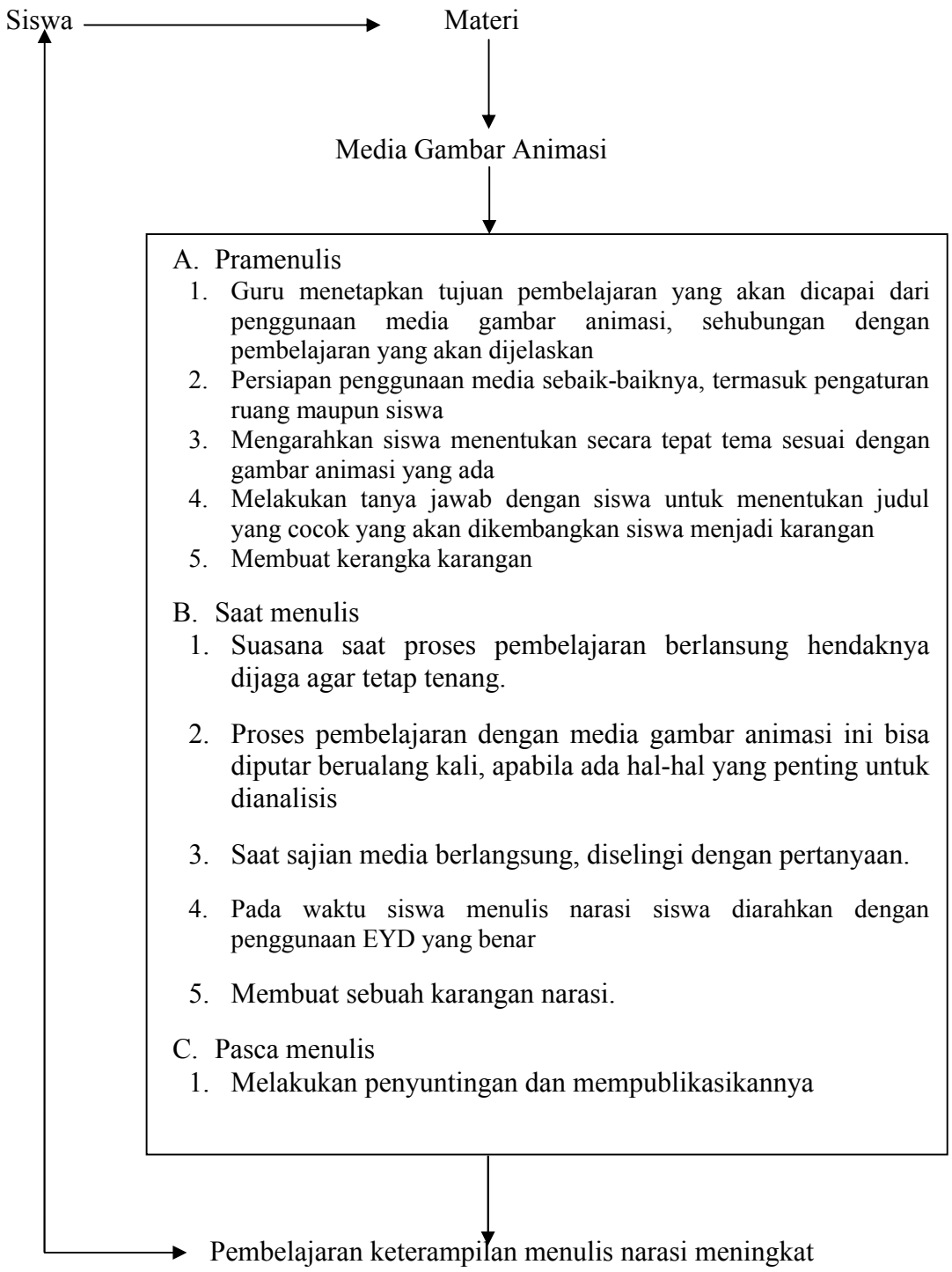
Kegiatan menulis ini peneliti bagi atas tiga tahap yaitu, kegiatan pramenulis, kegiatan saat menulis dan pascamenulis. Pada kegiatan pramenulis peneliti mengarahkan siswa untuk menentukan tema sesuai gambar, melakukan tanya jawab untuk menentukan judul yang cocok yang akan dikembangkan siswa menjadi karangan. Untuk memudahkan siswa, dibantu dengan mengajukan berbagai pertanyaan. Kemudian siswa dibimbing untuk membuat kerangka karangan. Sebelum menulis siswa diarahkan dengan penggunaan EYD yang

benar. Selanjutnya saat menulis, siswa membuat sebuah karangan narasi. Peneliti membantu siswa dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Jawaban tersebut nantinya akan dikembangkan atas beberapa kalimat. Pada kegiatan pascamenulis yaitu melakukan penyuntingan dan mempublikasikannya.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan berikut ini:

Bagan 2.1. Bagan Kerangka Teori

Kerangka Teori



BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

Bab V ini disajikan simpulan dan saran. Sajian simpulan diuraikan berdasarkan hasil dan isi pembahasan yang terdapat pada bab sebelumnya. Saran diuraikan berdasarkan masukan-masukan yang dapat diberikan kepada pihak yang terlibat dalam penelitian ini guna melakukan perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan yang terjadi.

A. Simpulan

Dari pelaksanaan penelitian tentang peningkataan kemampuan siswa dalam menulis narasi memberikan simpulan bahwa pembelajaran menulis narasi dilakukan melalui proses menulis seperti prapenulisan, penulisan, dan pascapenulisan. Tahap prapenulisan dilaksanakan seiring dengan tahapan penulisan, sedangkan tahap pascapenulisan dapat dilakukan terpisah dari tahap sebelumnya.

1. Peningkatan kemampuan menulis narasi dengan menggunakan media gambar animasi pada tahap prapenulisan

Tahap prapenulisan memuat langkah-langkah pembelajaran berikut: *Pertama,* membuka skemata siswa tentang pembelajaran yang akan dilakukan. *Kedua*, menentukan tema dan judul dari gambar animasi., *tiga* membuat kerangka karangan narasi dengan menggunakan keterangan yang telah terkumpul dari catatan gambar animasi yang telah diamati.

Pada siklus I hasil pembelajaran menulis narasi dengan menggunakan media gambar animasi pada tahap pra penulisan adalah 72%, sedangkan pada silkus II mencapai 80%. Hasil ini menggambarkan bahwa dengan

menggunakan media gambar animasi dapat meningkatkan hasil menulis narasi siswa pada tahap pra penulisan.

2. Peningkatan kemampuan menulis narasi dengan menggunakan media gambar animasi tahap penulisan

Tahap penulisan dilakukan dengan cara menugaskan siswa mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan utuh. Untuk pertama kalinya siswa dipandu dalam mengembangkan kalimat-kalimat singkat yang terdapat dalam kerangka karangan menjadi kalimat-kalimat sederhana dalam bentuk paragraf, dimana antara satu kalimat dengan kalimat lainnya saling berkaitan (padu). Pada tahap penulisan dipandu dalam menggunakan huruf kapital, penggunaan kata hubung/kata sambung dan penggunaan tanda baca lainnya (titik, koma, strip/pemenggalan kata). Selain itu pada tahap penulisan siswa juga dipandu dalam membuat paragraf yang padu.

Pada siklus I hasil pembelajaran menulis narasi dengan menggunakan media gambar animasi pada tahap penulisan adalah 68%, sedangkan pada siklus II mencapai 80%. Hasil ini menggambarkan bahwa dengan menggunakan media gambar animasi dapat meningkatkan pembelajaran menulis narasi siswa pada tahap penulisan.

3. Peningkatan kemampuan menulis narasi dengan menggunakan media gambar animasi pada tahap pascapenulisan.

Pembelajaran menulis karangan narasi pada tahap pascapenulisan dilakukan dengan menugasi siswa merevisi dan mengedit karangan dengan memperhatikan EYD yang tepat. Kegiatan merevisi dan mengedit dilakukan

dengan teman sebangku. Selama dan sebelum kegiatan merevisi dilakukan guru terus mengingatkan siswa tentang hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perevisian dan pengeditan. Setelah selesai direvisi dan diedit siswa ditugaskan kembali menyalin karangannya. Selanjutnya karangan siswa diseleksi. Karangan terbaik akan memiliki kesempatan pertama untuk dibacakan di depan kelas.

Selama proses menulis berlangsung dilakukan penilaian dengan menggunakan rambu-rambu karakteristik penerapan pembelajaran menulis karangan narasi dengan menggunakan media gambar animasi baik dari aspek guru maupun siswa. Selain itu penilaian juga dilakukan terhadap, kerangka karangan, dan hasil karangan narasi. Untuk skor/nilai akhir diperoleh dengan jalan menjumlahkan skor yang didapat dari hasil kerangka karangan, hasil karangan narasi, dan hasi mempublikasikan hasil karangannya ke depan kelas. Kemudian jumlah skor dibagi tiga.. Jika skor akhir yang diperoleh siswa berkisar antara 70 %-100%, siswa yang bersangkutan dinyatakan tuntas dalam pembelajaran. Jika skor akhir yang diperoleh siswa <70 %, siswa yang bersangkutan dinyatakan belum tuntas dalam pembelajaran. Untuk menyatakan berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dilihat dari persentase ketuntasan total keseluruhan siswa. Persentase ini didapatkan dengan cara jumlah siswa yang mencapai ketuntasan dibagi dengan jumlah siswa keseluruhan, kemudian dikalikan 100%. Jika persentase yang didapatkan >70 % berarti tindakan dinyatakan tuntas. Jika persentase yang

didapatkan <70% berarti tindakan yang dilakukan belum tuntas dan harus diulang kembali pada siklus berikutnya.

Pada siklus I hasil pembelajaran menulis narasi dengan menggunakan media gambar animasi pada tahap pascapenulisan adalah 70% sedangkan pada siklus II mencapai 79%. Hasil ini menggambarkan bahwa dengan menggunakan media gambar animasi dapat meningkatkan pembelajaran menulis narasi siswa pada tahap pascapenulisan.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan beserta hasil yang didapatkan, untuk peningkatan kemampuan menulis karangan narasi, peneliti mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk guru SDS Islam Al-Falah Bukittinggi mempedomani hasil penelitian ini dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan siswa-siswanya.
2. Untuk guru SD pada umumnya peneliti menyarankan untuk menggunakan media gambar animasi dalam melaksanakan pembelajaran menulis pada tahap prapenulisan, saat penulisan dan pasca penulisan.
3. Untuk kepala sekolah supaya mengadakan sarana dan prasarana yang memadai untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan siswa SD.