PENGEMBANGAN CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN MATERI KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA KELAS IV SDN BRINGIN 02 SEMARANG

SKRIPSI

disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

YOSI GUMALA

1401410236

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2014

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan CD Pembelajaran Interaktif Pada Tema Indahnya Kebersamaan Materi Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Bringin 02 Semarang" benar-benar hasil karya saya, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat dan temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 19 Desember 2014
Peneliti

Yosi Gumala
NIM 1401410236

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Yosi Gumala, NIM 1401410236, berjudul "Pengembangan CD Pembelajaran Interaktif Pada Tema Indahnya Kebersamaan Materi Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Bringin 02 Semarang", telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Jumat

tanggal : 12 Desember 2014

Semarang, 12 Desember 2014

Pembimbing I	Pembimbing II
Florentina Widihastrini, M.Pd.	Umar Samadhy, M.Pd.
NIP 195607041982032002	NIP 195905111987031001

Diketahui oleh
Ketua Jurusan PGSD

Hartati, M.Pd.
NIP 195510051980122001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Yosi Gumala, NIM 1401410339 dengan judul "Pengembangan CD Pembelajaran Interaktif Pada Tema Indahnya Kebersamaan Materi Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Bringin 02 Semarang" telah dipertahankan dihadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Jumat

tanggal : 19 Desember 2014

Panitia Ujian Skripsi

Dekan FIP,

Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd
NIP 19600427 1986031001

Ketua Jurusan PGSD,

Hartati, M.Pd
NIP 195510051980122001

Penguji Utama,

Sumilah, M.Pd
NIP 195703231981112001

Penguji I,

Umar Samadhy, M.Pd.
NIP 195604031982031003

Penguji II,

Florentina Widihastrini, M.Pd.
NIP 195607041982032002

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Bahwa iuran terbesar dalam pendidikan itu bukan beasiswa, bukan buku, bukan fasilitas belajar tapi iuran kehadiran (Anies Baswedan)

The World needs dreamers and the world needs doers, but above all the world needs dreamers who do (Sarah Ban Breathnach)

There is only one thing that makes a dream impossible to achieve, the fear of failure (Paulo Coelho)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur atas segala rahmat dan karunia Allah SWT, serta sholawat kepada Nabi Muhammad SAW, karya ini saya persembahkan kepada: Orang tua saya, Bapak Sunaryo dan Ibu Siti Ismias.

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat-Nya, karena peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "Pengembangan CD Pembelajaran Interaktif Pada Tema Indahnya Kebersamaan Materi Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Bringin 02 Semarang" yang merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana. Keberhasilan penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan penulis dalam menyelesaikan studi.
2. Prof. Dr.Fakhrudin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin penelitian dalam rangka penyusunan skripsi.
3. Hartati, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan segala kebijakan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi.
4. Florentina Widihastrini, M.Pd., Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran selama penyusunan skripsi.
5. Umar Samadhy, M.Pd., sebagai Pembimbing Pemdamping yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran selama penyusunan skripsi.

6. Sumilah, M.Pd., Penguji Utama yang telah memberikan masukan demi perbaikan skripsi ini.
7. Mulyono, M.Pd., Kepala Sekolah SDN Bringin 02 Semarang yang telah memberikan ijin ini dalam melaksanakan penelitian.
8. Umi Haniah, M.Si., Guru kelas IV SDN Bringin 02 Semarang yang telah membantu selama proses peneliitian.

Semoga skripsi ini dapat memberi sumbangan pemikiran yang bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 19 Januari 2014
Peneliti

ABSTRAK

Gumala, Yosi. 2014. *Pengembangan CD Pembelajaran Interaktif pada Tema Indahnya Kebersamaan Materi Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Bringin 02 Semarang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing (1) Florentina Widihastrini, M.Pd. (2) Umar Samadhy, M.Pd. 206 halaman.

Latar belakang penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Bringin 02 Semarang belum efektif. Hal ini ditunjukkan dengan ketuntasan hasil belajar mencapai 40%. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media CD Pembelajaran interaktif pada tema indahnya kebersamaan materi keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SDN Bringin 02?. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media CD pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan ketuntasan belajar pada tema indahnya kebersamaan untuk keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SDN Bringin 02.

Metode penelitian pengembangan yang digunakan terdiri dari: 1) pengumpulan data, 2) *design* produk, 3) validasi *design*, 4) revisi *design*, 5) uji coba produk, 6) revisi produk, 7) uji coba pemakaian, 8) revisi produk. Pengembangan media CD Pembelajaran interakif tema indahnya kebersamaan ini di uji cobakan kepada siswa kelas IV dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD Bringin 02 Semarang pada materi menulis narasi. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan beberapa instrumen antara lain: angket (ahli media, ahli materi, siswa, guru) dan tes (pre *test* dan *post test*). Teknik analisis data yang dgunakan antara lain: tanggapan ahli materi, bahasa, media dan siswa dengan menggunakan kriteria keberhasilan hasil belajar. Pre test dan post test digunakan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan CD Pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) penilaian validator ahli materi dan bahasa skor 3,65 kriteria layak, dan validator ahli media dengan skor 3,68 kriteria layak. 2) 76% siswa mendapatkan nilai akhir lebih dari 67, dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 90, ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 76,5. 3) hasil perhitungan uji t dengan taraf signifikansi 5% dan db 30 mendapatkan nilai 14,96., nilai ini lebih besar dari nilai t tabel yaitu 2,04.

Simpulan penelitian ini adalah melalui pengembangan CD pembelajaran interaktif pada tema indahnya kebersamaan materi keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SDN Bringin 02 Semarang terdapat pengaruh pemberian media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Peneliti memberikan saran kepada guru agar media CD pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai altelnatif dalam pembelajaran tematik dikelas IV SD.

Kata kunci: media, menulis, narasi, CD pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERNYATAAN KEASLIAN ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING iii
PENGESAHAN KELULUSAN iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN v
PRAKATA vi
ABSTRAK viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR DIAGRAM xiii
DAFTAR BAGAN xiv
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 7
1.3 Tujuan Penelitian 8
1.4 Manfaat Penelitian 8
BAB II KAJIAN PUSTAKA 11
2.1 Kajian Teori 11
2.1.1 Hakikat Belajar 11
2.1.2 Hakikat Pembelajaran 12
2.1.3 Kualitas Pembelajaran 16
2.1.4 Aktivitas Siswa 19
2.1.5 Keterampilan Guru 21
2.1.6 Hasil Belajar 25
2.1.7 Keterampilan Menulis 29
2.1.8 Pendekatan Saintifik 39
2.1.9 Media Pembelajaran 42

2.1.10 CD Pembelajaran Interaktif 46
2.2 Kajian Empiris 54
2.3 Kerangka Berpikir 57

BAB III METODE PENELITIAN 59
3.1 Jenis Penelitian 59
3.2 Metode Penelitian 59
3.2.1 Tahapan Penelitian 62
3.3 Subjek dan Lokasi Penelitian 64
3.4 Populasi dan Sampel 66
3.5 Metode Pengumpulan Data 67
3.5.1 Metode Angket 67
3.5.2 Metode Dokumentasi 67
3.5.3 Metode Tes 68
3.6 Teknik Analisis Data 68
3.6.1 Analisis Uji Instrumen 68
3.6.2 Analisis Produk CD Pembelajaran 69
3.6.3 Analisis Data Akhir 71

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 74
4.1 Hasil Penelitian 74
4.1.1 Analisis Instrumen 74
4.1.1.1 Validitas 74
4.1.1.2 Reliabilitas 75
4.1.2 Analisis Data Penelitian 76
4.1.2.1 Uji Normalitas 76
4.1.3 Penilaian CD Pembelajaran oleh Ahli 77
4.1.4 Keterterapan CD Pembelajaran 80
4.1.4.1 Angket Tanggapan Siswa 80
4.1.4.2 Angket Tanggapan Guru 82
4.1.5 Hasil Belajar Menulis Narasi 89

4.1.6 Analisis Data Akhir 90
4.2 Pembahasan 91
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian 112
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian 112
BAB V PENUTUP 114
5.1 Simpulan 114
5.2 Saran 114
DAFTAR PUSTAKA 115
LAMPIRAN 120

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Penetapan Kelayakan 68
Tabel 3.2 Kriteria Penetapan Keterterapan 69
Tabel 4.1 Validitas Isi 75
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas 76
Tabel 4.3 Rekapitulasi Penilaian Tahap Satu 77
Tabel 4.4 Rekapitulasi Penilaian Tahap Dua 78
Tabel 4.5 Rekapitulasi Tanggapan Siswa Skala Kecil 81
Tabel 4.6 Rekapitulasi Tanggapan Siswa Skala Besar 83
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Guru 85
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Guru Skala Besar 87
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa 87
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Uji t 88

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Hasil Penilaian Tahap Satu 77
Diagram 4.2 Penilaian Tahap Satu oleh Ahli Bidang Bahasa dan Materi ... 79
Diagram 4.3 Penilaian Tahap Dua Ahli Bidang Media..... 80
Diagram 4.4 Hasil Tanggapan Siswa Skala Kecil 82
Diagram 4.5 Hasil Tanggapan Siswa Skala Besar 84
Diagram 4.6 Hasil Tanggapan Guru Skala Kecil 86
Diagram 4.7 Hasil Tanggapan Guru Skala Besar..... 87
Diagram 4.8 Hasil Belajar Siswa 89
Diagram 4.9 Hasil Validasi Penilaian Uji Tahap Satu 91
Diagram 4.10 Penilaian Tahap Dua oleh Ahli Bidang Bahasa dan Materi 96
Diagram 4.11 Penilaian Tahap Dua oleh Ahli Bidang Media 100
Diagram 4.12 Hasil Tanggapan Siswa 104
Diagram 4.13 Hasil Tanggapan Guru..... 108

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir 58
Bagan 3.1 Tahap Penelitian R&D 60
Bagan 3.2 Skema Prosedur Penelitian Pengembangan 61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Piramida Belajar Edgar Dale 53
Gambar 4.1 Peta Konsep Hipermedia 94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen CD Pembelajaran Interaktif 121
Lampiran 2 Pemetaan Kompetensi Dasar 122
Lampiran 3 Pemetaan Indikator 123
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 124
Lampiran 5 Bahan Ajar 130
Lampiran 6 Media Pembelajaran 136
Lampiran 7 Kisi-Kisi Soal 137
Lampiran 8 Rubrik Penilaian Keterampilan Menulis Narasi 138
Lampiran 9 Deskriptor Rubrik Penilaian Keterampilan Menulis Narasi 140
Lampiran 10 Lembar Keterampilan Menulis Narasi..... 142
Lampiran 11 Instrumen Penilaian Tahap Tahap I 143
Lampiran 12 Instrumen Penilaian Tahap Tahap II 147
Lampiran 13 Angket Hasil Tanggapan Guru Tahap I 159
Lampiran 14 Angket Hasil Tanggapan Guru Tahap II 162
Lampiran 15 Angket Tanggapan Siswa Skala Kecil 165
Lampiran 16 Angket Tanggapan Siswa Skala Besar 166
Lampiran 17 Analisis Hasil Uji Reliabilitas 167
Lampiran 18 Daftar Skor 170
Lampiran 19 Uji Normalitas Data Pretest 171
Lampiran 20 Uji Normalitas Data Posttest 172
Lampiran 21 Uji T Pengaruh CD Pembelajaran 173
Lampiran 22 Rancangan Media (*Draft*) 175
Lampiran 23 Hasil Rancangan Media 194
Lampiran 24 Penilaian Keterampilan Menulis..... 203
Lampiran 25 Surat Ijin Penelitian 206

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1, ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pasal 3 menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengem-bangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Permendikbud No. 54 Tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah dijelaskan bahwa lulusan SD/MI/SDLB/Paket A memiliki sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Sikap yang dimaksud adalah memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat

bermain. Pengetahuan berarti memiliki pengetahuan faktual dan konseptual berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait kejadian di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain. Keterampilan dijelaskan sebagai memiliki kemampuan pikir dan tindak yang produktif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan yang ditugaskan kepadanya. Permendikbud No. 66 Tahun 2013 Pasal 1 menjelaskan penilaian hasil belajar peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dilaksanakan berdasarkan standar penilaian pendidikan yang berlaku secara nasional. Penilaian pendidikan sebagai proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik meliputi: penilaian otentik, penilaian diri, penilaian berbasis portofolio, ulangan, ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, ujian tingkat kompetensi, ujian mutu tingkat kompetensi, ujian nasional, dan ujian sekolah/madrasah.

Menurut BSNP (2006: 107) bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa, menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imaginatif yang ada dalam dirinya. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk

berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 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 menggu-nakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; 4) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial; 5) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; 6) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Menurut Iskandarwassid (2008: 227) keterampilan berbahasa mem-punyai empat komponen: 1) keterampilan menyimak (*listening skills*); 2) keterampilan berbicara (*speaking skills*); 3) keterampilan membaca (*reading skills*); 4) keterampilan menulis (*writing skills*). Setiap keterampilan saling berhubungan satu dengan yang lain. Hal ini juga dijelaskan dalam Taringan (2008: 41) pada dasarnya setiap kemampuan bahasa bertujuan agar pembelajar atau para siswa mempunyai keterampilan berbahasa. Terampil berbahasa berarti terampil menyimak, terampil berbicara, terampil membaca, dan terampil menulis. Pembelajaran menulis merupakan suatu kegiatan yang dilakukan melalui proses atau tahapan-tahapan. Proses yang dilakukan dalam pembelajaran menulis di SD

disesuaikan dengan tingkat kelas dan tingkat kesulitan, serta jenis atau bentuk tulisan yang dibinakan.

Studi PIRLS (*Progress in International Reading Literacy Study*) tahun 2011. PIRLS melakukan studi terhadap kemampuan membaca anak-anak sekolah dasar kelas empat. Skor prestasi membaca rata-rata siswa Indonesia adalah 428 yang berarti menduduki posisi ke empat dari urutan bawah. Berdasarkan level kemampuan tersebut, tidak ada satupun anak Indonesia yang berada pada level sangat tinggi *(advanced*) dan hanya 4% yang berada pada level tinggi (*high*), 28% pada level sedang (*intermediate*), dan 66% pada level rendah (*low*) Hal ini disebabkan karena anak Indonesia tidak mampu dalam hal: 1) mengidentifikasi, membedakan, dan menunjukkan detail peristiwa yang ada dalam bacaan, 2) menginterpretasi dan mengintegrasikan ide antar bacaan, 3) mengenal dan menginterpretasikan bahasa-bahasa gambar dan pesan abstrak, 4) menguji dan mengevaluasi struktur cerita, dan 5) menjelaskan hubungan antara tindakan, peristiwa, perasaan dalam bacaan.

Hal ini juga didukung dari data lapangan yang didapat peneliti. Berdasarkan hasil wawancara guru kelas IV di SDN Bringin 02 Semarang menyatakan bahwa sumber bahan ajar dan media dalam mengajar bahasa Indonesia dengan materi menulis narasi masih mengunakan buku BSE dari Dinas Pendidikan. Melalui buku yang digunakan sebagai media oleh siswa dapat diketahui bahwa materi yang diterima siswa masih kurang untuk memenuhi pemahaman bahasa Indonesia khususnya keterampilan menulis narasi. Gambar yang menjelaskan tentang contoh dan proses menulis narasi juga terbatas dan

kecil, selain itu warna pada gambar didominasi biru sehingga kurang menimbulkan ketertarikan, siswa juga sulit mendapat pesan dan makna dalam buku teks. Beberapa masalah yang dialami siswa tersebut membuat siswa kurang terampil menulis. Selain masalah yang dialami siswa, guru juga menghadapi beberapa masalah terkait dengan pembelajaran menulis. Beberapa masalah guru dalam pembelajaran menulis meliputi: 1) model pembelajaran yang digunakan belum dapat mengkonstruksi pengetahuan siswa; 2) belum optimalnya ling-kungan sekitar sebagai media dalam pembelajaran; 3) rendahnya partisipasi siswa dalam belajar menulis khususnya narasi; 4) kurangnya media yang digunakan sehingga siswa tidak dapat meningkat motivasi untuk belajar menulis khususnya narasi.

Permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia didukung dengan perolehan hasil evaluasi dalam pembelajaran menulis narasi pada siswa kelas IV SDN Bringin 02. Melalui data dokumen hasil belajar keterampilan menulis narasi kelas IV tahun 2014/2015 masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan sekolah yaitu 67. Dari 40 siswa hanya 16 siswa (40%) dapat menulis karangan narasi dengan baik, sedangkan 24 siswa (60%) belum dapat menulis karangan narasi dengan baik. Rata-rata hasil belajar dalam proses pembelajaran yang terjadi dikelas adalah 67,4 dengan perolehan nilai hasil belajar maksimal 85 dan nilai minimal 45. Ini menunjukan bahwa capaian belajar siswa dikelas belum menunjukan hasil yang optimal dengan melihat indikator capaian rata-rata yang masih sama dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Berdasarkan permasalahan pembelajaran menulis narasi, peneliti ingin memecahkan permasalahan dengan mengembangkan media audio visual berupa CD pembelajaran interaktif keterampilan menulis narasi. CD pembelajaran pada tema indahnya kebersamaan yang mengacu pada media CD pembelajaran tematik kelas IV yang diproduksi LPMP Jawa Tengah dengan komponen meliputi: 1) memiliki isi yang sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan yaitu keterampilan menulis narasi; 2) memiliki bahasa yang interaktif dan komunikatif; 3) sesuai dengan taraf perkembangan berpikir anak; 4) memiliki tampilan yang menarik sehingga menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.

Menurut Sadiman (2003: 6) media merupakan alat yang digunakan untuk meyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Komponen media dalam pemberian komunikasi dapat terlihat dari bahan sebagai sumber bahan dan objek keluaran atau hasil dalam media pembelajaran. Media pembelajaran yang ada saat ini beraneka ragam jenisnya untuk itu perlu dilakukan pemilihan media pembelajaran, agar pemilihan media pembelajaran tersebut tepat, maka perlu dipertimbangkan faktor atau kriteria dalam pemilihan media. Kriteria yang perlu dipertimbangkan guru dalam memilih media pembelajaran menurut Sudjana (2000: 40) yaitu: 1) ketepatan media dengan tujuan pengajaran; 2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran; 3) kemudahan memperoleh media; 4) keterampilan guru dalam menggunakannya, 5) tersedia waktu untuk menggunakannya; dan 6) sesuai dengan taraf berpikir anak.Pemilihan media juga memiliki peran dalam mengaktifkan indera siswa sehingga siswa lebih fokus dalam pembelajaran salah satunya adalah media audio

visual. Hamdani (2011: 249) menjelaskan media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang dan dengar. Penyajian materi bisa diganti oleh media dan guru dapat berperan sebagai fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Kelebihan lain dari CD pembelajaran sebagai media yaitu:1) dapat menstimulasi efek gerak; 2) dapat diberi suara ataupun warna; 3) tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajiannya; 4) tidak memerlukan ruang gelap dalam penyajiannya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti akan mengkaji permasalahan melalui penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan CD Pembelajaran Interaktif Pada Tema Indahnya Kebersamaan Materi Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Bringin 02 Semarang".

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran berupa CD pembelajaran interaktif pada tema indahnya kebersamaan materi keterampilan menulis narasipada siswa kelas IV SDN Bringin 02?

Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut.

1. Bagaimana mengetahui kelayakan pengunaan media CD pembelajaran interaktif pada tema indahnya kebersamaan materi keterampilan menulis narasiterhapan hasil belajar siswa?

2. Bagaimana keefektifan media CD pembelajaran interaktif pada tema indahnya kebersamaan materi keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SD Bringin 02 Semarang?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1.3.1 Tujuan Umum

Mengembangan media CD pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan ketuntasan belajar pada tema indahnya kebersamaan materi keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SDN Bringin 02 Semarang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui kelayakan media CD pembelajaran interaktif pada tema indahnya kebersamaan materi keterampilan menulis narasi.
2. Mengetahui keefektifan media CD pembelajaran interaktif pada tema indahnya kebersamaan materi keterampilan menulis narasi terhapan hasil belajar siswa kelas IV SD Bringin 02 Semarang.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini bermanfaat dalam pendidikan secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memperluas ilmu pengetahuan sehingga dapat dijadikan sebagai landasan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis narasi. Selain itu, hasil penelitian dapat

dimanfaatkan sebagai bahan kajian lebih lanjut kepada peneliti dan akademisi khususnya bidang pendidikan.

1.4.2.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Guru

Penerapan media CD pembelajaran interaktif pada tema indahnya kebersamaan di kelas IV SDN Bringin 02 diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menulis narasi kepada siswa, sehingga dapat menjadi alternatif guru dalam memberikan pembelajaran inovatif berbasis penggunaan media. Selain itu pengunaan CD pembelajaran berfungsi untuk mendorong guru untuk berperan meningkatkan kompetensi profesional dalam menciptakan inovasi media pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa. Selain itu, diharapkan pula guru dapat mengunakan media pembelajaran inovatif ini sehingga dapat tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Melalui penerapan media CD pembelajaran interaktif pada tema indahnya kebersamaan di kelas IV SDN Bringin 02, diharapkan siswa dapat menulis narasi dengan baik. Selain itu, melalui CD pembelajaran interaktif pada tema indahnya kebersamaan materi keterampilan menulis narasi siswa mendapatkan manfaat yang beragam yaitu: 1) meningkatnya fokus dan konsentrasi siswa dalam belajar; 2) meningkatnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran; 3) dapat memunculkan ide-ide baru; 4) meningkatnya motivasi siswa dalam belajar; dan 4) meningkatnya daya kreatifitas siswa dalam menulis.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Bagi sekolah penerapan CD pembelajaran interaktif pada tema indahnya kebersamaan materi keterampilan menulis narasi dapat menumbuhkan sikap profesional guru untuk melakukan pembelajaran yang efektif di sekolah, dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga mutu sekolah dapat meningkat.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Hakikat Belajar

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian. Menurut Gagne (dalam Sagala, 2006: 13) belajar merupakan suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya akibat dari pengalaman. Gagne menyatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap minat atau nilai dan perubahan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis kinerja. *Oxford Advance Learner's Dictionary* (2011: 143) mendefinisikan belajar sebagai kegiatan memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui pembelajaran, pengalaman, atau pengajaran. Belajar adalah suatu upaya peserta didik untuk mengembangkan seluruh kepribadian, baik fisik maupun psikis.Belajar juga memiliki pengertian mengembangkan seluruh aspek intelegensi sehingga anak menjadi manusia yang utuh, cerdas secara intelegensi, emosi, psikomotor, dan memiliki keterampilan hidup yang bermakna bagi kehidupan (Suyono, 2011: 165).

Burton (dalam Warsono, 2013: 78) menyatakan bahwa belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri yang dijelaskan melalui adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan. Interaksi individu

dalam proses belajar mempunyai makna sebagai sebuah pencapaian hubungan yang saling berkaitan antara individu dan lingkungan. Proses belajar dilakukan secara sadar untuk mencapai perubahan tertentu sehingga individu disebut melakukan proses belajar. Dalam pendapat Burton dijelaskan bahwa belajar merupakan proses hasil belajar yang diukur sebagaimana proses yang dilakukan sesuai dengan proses bukan pada hasil, ini karena proses belajar yang benar akan menghasilkan sesuatu yang bermanfaat kepada masyarakat sebagai hasil dari proses belajar.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

Gagne (dalam Hamalik, 2004: 52) menyatakan mengajar merupakan bagian dari pembelajaran dengan peran guru ditekankan kepada merancang atau menyusun berbagai sumber dan fasilitas yang digunakan dan dimanfaatkan siswa dalam belajar. Menurut Rusman (2013: 93) pembelajaran merupakan suatu sistem dengan komponen yang saling berhubungan. Komponen pembelajaran meliputi tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran dimiliki guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan mengunakan berbagai media pembelajaran. Berdasarkan adanya interaksi tersebut maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan mengunakan berbagai pola pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Warsita (2008: 85) pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan siswa. Pembelajaran

merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Pembelajaran menunjukan pada usaha siswa mempelajari bahan pembelajaran sebagai akibat perlakuan guru.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1, ayat 20 menyatakan pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Lima jenis interaksi yang berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran meliputi: 1) interaksi antara pendidik dan peserta didik; 2) interaksi antara sesama peserta didik atau antar sejawat; 3) interaksi peserta didik dengan nara sumber; 4) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan sumber belajar yang disengaja dikembangkan; dan 5) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam. Sementara menurut BSNP (2006: 16) kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar.

Dalam penjelasan yang sudah dikemukakan maka dapat disebutkan ciri-ciri pembelajaran dijelaskan sebagai berikut:

2.1.2.1 Pembelajaran adalah Proses Berpikir

Belajar adalah proses berpikir yang menekankan kepada mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antara individu dengan lingkungan. Dalam pembelajaran, proses berpikir tidak hanya menekankan pada pengetahuan tentang materi pelajaran, akan tetapi kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuan sendiri. Hal yang mendasari proses berpikir bahwa pengetahuan

tidak datang dari luar, akan tetapi dibentuk oleh individu dalam struktur kognitif. Proses berpikir memandang bahwa mengajar tidak hanya memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa, melainkan aktivitas yang memungkinkan siswa dapat membangun sendiri pengetahuan.

2.1.2.2 Proses Pembelajaran Memanfaatkan Potensi Otak

Pembelajaran adalah pemanfaatan dan pengunaan otak secara maksimal. Otak memiliki kemampuan spesialisasi dalam kemampuan seperti otak kiri bersifat logis, linier, rasional dan teratur, cara berpikir sesuai ekspresi verbal seperti menulis, membaca, asosiasi auditorial, menempatkan detail dan fakta, fonetik, serta simbol. Cara kerja otak kanan bersifat acak, tidak teratur, intuitif, dan holistik.Cara berpikir sesuai dengan cara-cara mengetahui yang bersifat non verbal.

2.1.2.3 Pembelajaran Berlangsung Sepanjang Hayat

Pembelajaran sepanjang hayat adalah memaksimalkan potensi belajar dalam menambah ilmu pengetahuan. Pembelajaran sepanjang hayat menjadikan peserta didik mengembangkan pengetahuan dan kreativitas. Prinsip pembelajaran sejalan dengan empat pilar pendidikan yang dirumuskan UNESCO (2006) sebagai berikut ini.

a. *Learning to Know* atau *Learning to Learn*

Belajar tidak hanya berorientasi kepada produk atau hasil belajar, akan tetapi harus berorientasi kepada proses belajar. Melalui proses belajar siswa bukan hanya sadar tentang proses yang harus dipelajari tetapi memiliki kesadaran dan kemampuan bagaimana cara mempelajari dan harus dipelajari. Kemampuan

belajar memungkinkan proses yang ada tidak hanya berhenti pada sekolah tetapi secara terus belajar.

b. Learning to Do

Belajar bukan hanya mendengar dengan melihat tujuan dari pengetahuan akan tetapi belajar untuk berbuat dengan tujuan akhir penguasaan kompetensi yang diperlukan dalam era persaingan global. Kompetensi dimiliki anak jika diberikan kesempatan untuk melakukan sesuatu. Dengan demikian *learning to do* juga berarti proses pembelajaran berorientasi kepada pengalaman *(learning by experience*).

c. Learning to Be

Belajar adalah membentuk manusia yang mandiri, hal ini dimaksudkan belajar untuk mengaktualisasikan diri sebagai individu dengan kepribadian yang memiliki tanggung jawab sebagai manusia. Pengertian ini mengandung makna kesadaran diri sebagai makhluk yang memiliki tanggung jawab sebagai pemimpin serta menyadari akan segala kekurangan.

d. Learning to Live Together

Belajar untuk bekerjasama. Hal ini sangat diperlukan sesuai dengan kebutuhan dalam masyarakat global dimana manusia baik secara individu maupun kelompok tidak mungkin dapat hidup sendiri. Hal ini bertujuan dalam pembentukan masyarakat demokratis yang memahami dan menyadari setiap perbedaan pandangan antara individu.

2.1.3 Kualitas Pembelajaran

Menurut Mulyasa (2003: 45) kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Dari segi proses, pembelajaran berkualitas apabila seluruh

atau sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, menunjukkan motivasi belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya pada diri sendiri. Proses pembelajaran berhasil apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau sebagian besar. Menurut Etzioni (dalam Hamdani, 2011: 194) kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau keefektivan. Pembelajaran dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan.Menurut Robbins (dalam Hamdani, 2011) efektivitas merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang.

Untuk mengetahui ketercapaian kualitas pembelajaran, maka perlu adanya indikator-indikator kualitas pembelajaran. Berikut ini akan dijabarkan beberapa indikator kualitas pembelajaran menurut Depdiknas (2004: 8-10).

a) Perilaku Guru

Perilaku pembelajaran guru dapat dilihat dari kinerja guru antara lain membangun persepsi dan sikap positif terhadap belajar, menguasai disiplin ilmu berkaitan dengan kelulusan dan kedalaman jangkauan substansi dan metodologi dasar keilmuan, serta mampu memilih, menata, mengemas dan mempersentasikan materi sesuai kebutuhan siswa agar dapat memberikan layanan pendidikan yang berorientasi pada kebutuhan siswa, menguasai pengelolaan pembelajaran yang mendidik yang berorientasi pada siswa tercermin dalam kegiatan merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi dan mamanfaatkan hasil evaluasi pembelajaran secara dinamis untuk membentuk kompetensi yang dikehendaki, serta mengembangkan kepibadian dan keprofesionalan sebagai kemampuan untuk

dapat mengetahui, mengukur, dan mengembangkan mutakhirkan kemampuannya secara mandiri (Depdiknas, 2004: 8).

b) Perilaku dan Dampak Belajar Peserta Didik

Perilaku dan dampak belajar siswa dapat dilihat dari kompetensi siswa antara lain memiliki persepsi dan sikap positif terhadap belajar, mau dan mampu mendapatkan dan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan serta membangun sikapnya, mau dan mampu memperluas serta memperdalam pengetahuan dan keterampilan serta memantapkan sikapnya, mau dan mampu menerapakan pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya secara bermakna, mau dan mampu membangun kebiasaan berpikir, bersikap dan bekerja produktif, mampu menguasai materi pelajaran (Depdiknas, 2004: 8-10).

c) Iklim Pembelajaran

Iklim pembelajaran yang berkualitas terlihat dari suasana kelas yang kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya kegiatan pembelajaran yang menarik, menantang, menyenangkan dan bermakna bagi pembentukan profesionalitas kependidikan, perwujudan nilai dan semangat ketauladanan prakarsa, dan kreatifitas pendidik (Depdiknas, 2004: 8-10).

d) Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang berkualitas terlihat dari kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa, keseimbangan antara keluasan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia, materi pembelajaran sistematis dan konstektual, dapat megakomodasikan partisipasi aktif siswa dalam belajar semaksimal mungkin, dapat menarik manfaat yang optimal dari perkembangan dan kemajuan bidang ilmu, teknologi, dan seni, serta materi

pembelajaran memenuhi kriteria filosofi, profesional, psikopedagogis, dan praktis (Depdiknas, 2004: 8-10).

e) Media Pembelajaran

Media yang berkualitas adalah media yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, mampu memfasilitasi proses interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, serta siswa dengan ahli bidang yang relevan. Melalui media pembelajaran, diharapkan mampu mengubah suasana belajar dari siswa pasif dan guru sebagai sumber ilmu satu-satunya, menjadi siswa aktif berdiskusi dan mencari informasi melalui berbagai sumber belajar yang ada (Depdiknas, 2004: 8-10).

f) Sistem Pembelajaran

Sistem pembelajaran yang berkualitas terlihat dari adanya penekanan dan kekhususan lulusannya, responsif terhadap berbagai tantangan secara internal maupun eksternal, memiliki perencanaan yang matang dalam bentuk rencana strategis dan rencana operasional, serta ada semangat perubahan yang dicanangkan dalam pembelajaran yang mampu membangkitkan upaya kreatif dan inovatif dari semua civitas akademika melalui berbagai aktivitas pengembangan. Dari pernyataan Depdiknas di atas, maka indikator kualiatas pembelajaran mencakup 1) pendidik atau guru; 2) perilaku dan dampak belajar; 3) iklim belajar; 4) materi pembelajaran; 5) kualitas media pembelajaran; 6) sistem pembelajaran. Dari uraian mengenai kualitas pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang tampak dari indikator-indikatornya, yaitu perilaku guru, perilaku dan dampak belajar siswa, materi, media, iklim, dan sistem pembelajaran.kualitas pembelajaran yang baik

adalah kondisi yang menempatkan siswa dalam proses belajar secara penuh dan guru sebagai penyampai materi pembelajaran melalui bentuk dan keterlibatan dikelas yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor siswa

2.1.4 Aktivitas Siswa

Menurut Djamarah (2008: 38) aktivitas siswa tidak cukup dengan mendengarkan dan mencatat seperti yang ada di sekolah tradisional. Pengertian belajar adalah aktivitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari dan sebagai hasil interaksinya dengan lingkungan sekitar. Aktivitas siswa dipahami sebagai serangkaian kegiatan jiwa, raga, psikofisik menuju pengembangan pribadi individu seutuhnya yang menyangkut unsur kognitif, afektif, psikomotor. Hal ini juga dijelaskan oleh Djamarah (2008:45) bahwa aktivitas belajar terdiri dari mendengarkan, memandang, meraba, membau, menulis, membaca, membuat ikhtisar atau menggaris bawah, mengamati tabel, menyusun kertas kerja, mengingat, berpikir, latihan atau praktik. Aktivitas diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga murid menjadi aktif. Hamalik (2001:171) mengemukakan pengajaran yang efektif menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Pengajaran bagi siswa memberikan kebebasan dan kesempatan untuk beraktivitas sesuai dengan kemauan siswa dan memicu terciptanya pengalaman belajar yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar.

Dierich (dalam Hamalik, 2001:172-173) mengklasifikasikan aktivitas siswa menjadi delapan yaitu: 1) aktivitas visual yang meliputi kegiatan membaca, melihat gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain; 2) aktivitas lisan meliputi kegiatan

mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi; 3) aktivitas mendengarkan meliputi kegiatan mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, dan mendengarkan radio; 4) aktivitas menulis misalnya menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, dan mengerjakan tes; 5) aktivitas menggambar misalnya menggambar, membuat grafik, membuat diagram, dan membuat peta; 6) aktivitas metrik seperti melakukan percobaan, memilih alat, melaksanakan pameran, dan membuat model; 7) aktivitas mental meliputi kegiatan merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, dan membuat keputusan; 8) aktivitas emosional misalnya membedakan minat pada suatu hal, berani, dan tenang.

Pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menekankan pada partisipasi aktif siswa merupakan salah satu cara untuk mewujudkan belajar aktif. Guru sebagai fasilitator berkewajiban untuk menyediakan fasilitas belajar dan menciptakan suasana belajar kondusif agar siswa termotivasi untuk belajar dan membangun pengetahuannya. Kegiatan belajar siswa berpedoman pada tujuan belajar yang mencakup perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa merupakan segala aktivitas belajar yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Indikator aktivitas siswa yang ingin dicapai meliputi: 1) aktivitas emosional; 2) aktivitas mental; 3) aktivitas visual; 4) aktivitas mendengarkan; 5) aktivitas lisan; 6) aktivitas menulis; dan 7) aktivitas mental.

2.1.5 Keterampilan Guru

Menurut Aqib (2013: 83) keterampilan dasar guru adalah keterampilan yang wajib dimiliki setiap individu yang berprofesi sebagai guru. Keterampilan dasar penting untuk dikuasai guru, hal ini dikarenakan keterampilan dasar mendukung efektivitas dalam proses pembelajaran. Menurut Rusman (2012: 80) keterampilan dasar mengajar guru secara terperinci dapat dijelaskan melalui melalui sembilan keterampilan mengajar guru. Keterampilan tersebut meliputi:

2.1.5.1 Keterampilan Bertanya

Keterampilan bertanya diperlukan guru dalam menciptakan interaksi dalam proses pembelajaran antara guru dan siswa. Keterampilan bertanya dapat dikelompokan menjadi dua yaitu keterampilan bertanya dasar dan keterampilan bertanya lanjut. Menurut Aqib (2013: 84) komponen keterampilan bertanya dasar meliputi pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat, pemberian acuan, pemusatan perhatian, penyebaran pertanyaan, pemindahan giliran, pemberian waktu berpikir, pemberian tuntunan. Keterampilan bertanya lanjut memiliki komponen seperti: mengubah tuntutan tingkat kognitif dalam menjawab pertanyaan, pengaturan urutan pertanyaan yang sederhana hingga kompleks, penggunaan pertanyaan pelacak dengan berbagai teknik, peningkatan terjadinya interaksi dengan jawaban atas pertanyaan.

2.1.5.2 Keterampilan Memberi Penguatan

Penguatan adalah respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku. Guru perlu menguasai keterampilan memberi penguatan karena merupakan motivasi bagi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar. Komponen dalam keterampilan

memberi penguatan meliputi: 1) penguatan verbal yaitu penguatan yang dinyatakan dalam bentuk kata atau kalimat pujian; 2) penguatan nonverbal yaitu berupa gerak mendekati, mimik, gerak badan, sentuhan, dan kegiatan yang menyenangkan.

2.1.5.3 Keterampilan Mengadakan Variasi

Variasi dalam kegiatan belajar mengajar adalah proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa serta mengurangi kejenuhan dalam proses belajar. Komponen mengadakan variasi adalah sebagai berikut: 1) variasi dalam gaya mengajar; 2) variasi dalam menggunakan media dan bahan pelajaran; 3) variasi dalam pola interaksi dan kegiatan.

2.1.5.4 Keterampilan Menjelaskan

Menurut Aqib (2013: 87) keterampilan menjelaskan adalah kegiatan mengorganisasi materi pelajaran dalam tata urutan yang terencana dan sistematis, sehingga mudah dipahami siswa. Keterampilan menjelaskan bertujuan sebagai membimbing siswa memahami berbagai konsep, hukum, prinsip dan membimbing siswa menjawab pertanyaan secara nalar. Komponen keterampilan menjelaskan meliputi: 1) merencanakan yang terdiri isi materi dan siswa; 2) menyajikan suatu penjelasan yang terdiri dari kejelasan, penggunaan contoh dan ilustrasi, pemberian tekanan, dan balikan tentang penjelasan yang disajikan dengan melihat mimik siswa.

2.1.5.5 Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran

Menurut Aqib (2013: 89) keterampilan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan situasi agar siswa siap

mental dan penuh perhatian.Kegiatan menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk mengakhiri kegiatan inti pelajaran. Tujuan kegiatan membuka dan menutup pelajaran yaitu: 1) membangkitkan motivasi dan perhatian; 2) membuat siswa memahami batas tugasnya; 3) membantu siswa memahami hubungan berbagai materi yang disajikan; 4) membantu siswa mengetahui tingkat keberhasilan.

2.1.5.6 Keterampilan Memimpin Diskusi Kelompok Kecil

Keterampilan memimpin dikusi kelompok kecil adalah keterampilan melaksanakan kegiatan membimbing siswa agar dapat melaksanakan diskusi kelompok kecil dengan efektif. komponen keterampilan meliputi: 1) memusatkan perhatian; 2) memperjelas masalah atau urunan pendapat; 3) menganalisis pandangan siswa; 4) meningkatkan pendapat siswa; 5) menyebarkan kesempatan berpartisipasi;dan 6) menutup diskusi.

2.1.5.7 Keterampilan Mengelola Kelas

Keterampilan mengelola kelas adalah keterampilan dalam menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal. Tujuan penguasaan keterampilan mengelola kelas sebagai berikut: 1) mendorong siswa mengembangkan tanggung jawab individu maupun klasikal dalam berperilaku yang sesuai tata tertib serta aktivitas yang sedang berlangsung, 2) menyadari kebutuhan siswa, 3) memberi respon yang efektif terhadap perilaku siswa.

2.1.5.8 Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perseorang

Menurut Aqib (2013: 97) guru mengajar kelompok kecil atau perorangan merupakan kegiatan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Komponen

keterampilan mengajar kelompok kecil terdiri dari 1) keterampilan untuk mengadakan pendekatan secara pribadi, 2) keterampilan mengorganisasikan kegiatan pembelajaran, 3) keterampilan membimbing dan memudahkan belajar siswa, 4) keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

2.1.5.9 Keterampilan Mengunakan Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan guru sebagai perantara dalam proses pembelajaran.Keterampilan mengunakan media pembelajaran dapat mempertinggi efektivitas dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan keterampilan mengunakan media pembelajaran meliputi: 1) menperjelas penyajian pesan; 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera; 3) memperlancar jalannya proses pembelajaran;4) menimbulkan motivasi belajar; 5) memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan dan kenyataan; 6) memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tentang keterampilan guru dalam mengajar dapat disimpulkan bahwa keterampilan seorang pendidik adalah segala kemampuan dan kemauan keras yang dimiliki dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kode etik profesi. Keterampilan guru yang baik dalam mengajar dapat ditentukan oleh kemampuan guru melaksanakan sembilan keterampilan yaitu keterampilan membuka dan menutuppelajaran, bertanya, mengadakan variasi, membimbing kelompok kecil, memberi penguatan, menjelaskan, mengelola kelas, memimpin diskusi, dan mengunakan media pembelajaran.

Keterampilan tersebut wajib dikuasai dan dilaksanakan oleh setiap pendidik dalam pembelajaran.

2.1.6 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Belajar tidak hanya berkaitan dengan konsep materi mata pelajaran tetapi pengembangan kepribadian, persepsi, kesenangan, minat, bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan (Rustono, 2013). Hal ini dijelaskan oleh Hamalik (2002: 45) yang menyatakan hasil belajar terlihat dari terjadinya perubahan cara pandang dan perilaku. Perubahan perilaku pada saat proses belajar yang diamati dalam kegiatan dan aktivitas siswa. Hasil belajar peserta didik juga dijelaskan oleh Kunandar (2013: 62) yang merupakan kompetensi atau kemampuan baik kognitif, afektif maupun psiomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Menurut Kunandar (2013: 68) fungsi penilaian hasil belajar yang dilakukan guru meliputi: 1) peserta didik telah menguasai suatu kompetensi; 2) mengevaluasi hasil belajar peserta didik untuk memahami kemampuan diri; 3) menemukan kesulitan belajar dan pengembangan prestasi peserta didik; 4) menemukan kelemahan dan kekurangan proses belajar yang berlangsung untuk perbaikan pembelajaran; 5) kontrol bagi guru dan sekolah untuk kemajuan peserta didik. Hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru untuk dapat menyusun dan membina kegiatan siswa. Tingkat keberhasilan hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh beberapa faktor. Hal ini dikemukakan oleh Munadi (2008:

24) tentang faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi: 1) faktor internal yang merupakan faktor yang berasal dari dalam diri sendiri seperti fisiologis dan psikologis. Faktor fisiologis (jasmani) meliputi kesehatan, cacat fisik, kondisi tubuh. Faktor psikologi yang meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa. 2) faktor eksternal atau faktor yang berasal dari luar diri individu seperti lingkungan dan instrumental. Faktor lingkungan meliputi suhu, kelembaban, lingkungan sekitar siswa. Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan pengunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan seperti kurikulum, sarana, dan guru.

Tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik dinilai dengan instrumen yang tepat dan akurat. Tepat berarti intrumen yang digunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik sesuai dengan apa yang akan diukur atau dinilai sesuai dengan karakteristik materi dan kompetensi. Karakteristik materi meliputi beberapa aspek seperti kognitif, afektif, dan psikomotor. Instrumen akurat merupakan hasil penilaian atau pengukuran hasil belajar peserta didik dapat memberikan informasi yang benar tentang tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Menurut Arifin (2009: 69) karakteristik instrumen yang baik meliputi beberapa aspek seperti: 1) valid artinya mengukur apa yang hendak diukur secara tepat; 2) reliabel artinya suatu instrumen mempunyai hasil yang relatif stabil dan konsisten; 3) relevan yaitu instrumen yang digunakan sesuai dengan standar kompetens baik kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan; 4) representatif yaitu materi instrumen mewakili seluruh materi yang disampaikan; 5) praktis yaitu instrumen penilaian mudah digunakan baik secara administratif dan praktis; 6) diskriminatif yaitu instrumen yang disusun untuk dapat

menunjukan perbedaan; 7) spesifik yaitu instrumen yang disusun dapat digunakan untuk objek; 8) proporsional yaitu instumen yang digunakan memiliki kesukaran yang proporsional antara sulit, sedang dan mudah.

Aspek dalam hasil belajar peserta didik berkaitan dengan ranah pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotor.Menurut Kuswana (2012: 118) taksonomi Anderson dan Krathwohl's yang merupakan pembaharuan dari taksonomi Bloom dalam pengolongan ranah kognitif, Anderson memasukan kategori baru dalam pembagian tahap dalam berpikir peserta didik.Pembagian tahap berpikir peserta didik merupakan dasar dalam pembagian kemampuan menurut tahap berpikir.

Sudjana (2009:22) menyatakan bahwa dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Anderson menjelaskan enam ranah dalam proses kognitif sebagai berikut: 1) mengingat yaitu mendapatkan kembali atau pengembalian pengetahuan relevan yang tersimpan dari memori jangka panjang; 2) memahami yaitu mendiskripsikan susunan pesan pembelajaran, berbicara,menulis dan komunikasi grafik; 3) menerapkan yaitu mengunakan prosedur yang diharapkan; 4) menganalisis yaitu memecahkan materi menjadi bagian dan dihubungkan sehingga menjadi struktur yang saling berkesinambungan; 5) mengevaluasi yaitu melakukan peni-laian yang didasari pada standar; 6) menciptakan yaitu menempatkan bagian-bagian secara bersama dalam suatu ide yang saling berhubungan.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila

seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategori tersebut dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai dengan tingkat yang kompleks. Kategori tersebut yaitu:1) menerima; 2) menanggapi; 3) menilai; 4) mengelola; 5) menghayati atau kerakterisasi dengan suatu nilai.

Ranah psikomotorik hasil belajar tampak dalam bentuk keterampilan *(skill)* dan kemampuan dalam bertindak secara individu. Ada enam tingkatan keterampilan dalam hasil belajar psikomotorik yaitu: 1) gerakan refleks; 2) keterampilan pada gerakan-gerakan dasar; 3) kemampuan konseptual; 4) kemampuan di bidang fisik, 5) keterampilan dalam berbagai gerakan, mulai dari keterampilan sederhana sampai dengan keterampilan kompleks; 6) kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi

2.1.7 Keterampilan Menulis

2.1.7.1 Pengertian Keterampilan Menulis

Menurut Deporter (2000: 179) menulis adalah aktivitas seluruh otak yang menggunakan belahan otak kanan (emosional) dan belahan otak kiri (logika). Aktivitas otak kanan untuk keterampilan menulis meliputi perencanaan, tata bahasa, penyuntingan, penulisan kembali, penelitian dan tanda baca, sedangkan aktivitas otak kiri yaitu semangat, spontanitas, emosi, warna, imajinasi, unsur baru, dan kegembiraan. Aktivitas dalam penulisan otak kiri dan otak kanan harus bekerjasama.

Hal ini juga dijelaskan oleh Nurgiyantoro (2001: 271) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang aktif, produktif, kompleks, dan terpadu yang berupa pengungkapan dan yang diwujudkan secara tertulis. Menulis juga merupakan keterampilan yang menuntut penulis untuk menguasai berbagai unsur di luar kebahasaan yang akan menjadi isi dalam suatu tulisan. Hal yang sama menurut Harris (dalam Yunus 2008: 1.3) menulis merupakan kegiatan menyampaikan pesan (komunikasi) dengan mengunakan bahasa tulis sebagai media atau alatnya. Dalam komunikasi tulis setidaknya terdapat empat unsur yaitu: 1) penulis sebagai penyampai pesan; 2) isi tulisan atau pesan; 3) saluran atau medianya berupa tulisan; dan 4) pembaca sebagai penerima pesan.

Proses menulis tidak hanya terletak pada tulisan yang dihasilkan tetapi memperhatikan tulisan yang dihasilkan dapat berkaitan dengan keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang harus dikuasai untuk membuat tulisan yang baik. Menurut Abbas (2006:125) keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal dan penggunaan ejaan. Menurut Tarigan (2008: 3) keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat dikemukakan bahwa keterampilan menulis adalah keterampilan menuangkan ide, gagasan, melalui bahasa tulis sehingga informasi dan pesan dapat tersampaikan kepada pembaca dengan baik.

4.1.7.2 Tujuan Menulis

Menurut Yunus (2008: 3.7) tujuan yang ingin dicapai seorang penulis meliputi: 1) menjadikan pembaca ikut berpikir dan bernalar; 2) membuat pembaca tahu tentang hal yang diberitakan; 3) menjadikan pembaca beropini; 4) menjadikan pembaca mengerti; 5) membuat pembaca terpersuasi oleh isi karangan; 6) membuat pembaca senang dengan menghayati nilai-nilai yang dikemukakan seperti nilai kebenaran, agama, pendidikan, sosial, moral, kemanusiaan dan estetika.

4.1.7.3 Pembelajaran Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar

Keterampilan menulis seperti halnya keterampilan berbahasa yang lain perlu dimiliki oleh siswa. Keterampilan menulis diajarkan padaditingkat sekolah dasar. Hal ini dilakukan pada kelas rendah seperti dasar menulis, pembentukan huruf, kata dan kalimat. Hal ini dimaksudkan jika kemampuan dasar menulis sudah dikuasai dengan benar maka siswa dapat menulis dengan baik. Pembelajaran menulis harus memperhatikan perkembangan menulis anak. Perkembangan anak dalam menulis terjadi secara perlahan.Pembelajaran menulis disekolah dasar bertujuan dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan menyajikan ide dan imajinasi siswa dalam bentuk tulisan. Pembelajaran menulis di sekolah anak perlu mendapatkan bimbingan dalam memahami dan menguasai cara menyajikan pikiran ke dalam tulisan. Menurut Temple (dalam Rofi'uddin 1999: 77), perkembangan tulisan anak meliputi 4 tahap sebagai berikut.

4.1.7.3.1 Tahap Prafonemik

Pada tahap ini anak sudah mengenal bentuk dan ukuran huruf tetapi belum bisa menyusunnya untuk menulis kata. Anak belum mengetahui prinsip fonetik yakni huruf mewakili bunyi-bunyi yang membentuk kata.

4.1.7.3.2 Tahap Fonemik Awal

Pada tahap ini anak sudah mengenali prinsip fonetik, tahu cara kerja tulisan tetapi belum bisa mengoperasikan prinsip tersebut.

4.1.7.3.3 Tahap Nama Huruf

Pada tahap ini, anak dapat menggunakan huruf-huruf yang mewakili bunyi-bunyi yang membentuk suatu kata.

4.1.7.3.4 Tahap Transisi

Tahap ini ditandai dengan penguasaan anak terhadap tata tulis yang semakin lengkap, anak sudah mampu menggunakan ejaan dan tanda baca dalam tulisan. Menurut Akhadiah (dalam Rani, 2009) tahap pembelajaran menulis di sekolah dasar adalah sebagai berikut:

a) Pembelajaran Menulis Permulaan

Pembelajaran ini meliputi persiapan menulis dengan melatih siswa memegang pensil dan menggoreskannya di kertas, menulis huruf dan merangkainya menjadi suku kata, suku kata menjadi kata, dan kata menjadi kalimat sederhana.

b) Pembelajaran Menulis Lanjut

Pembelajaran menulis lanjut dapat dikelompokkan menjadi empat pokok bahasan yaitu pengembangan paragraf, menulis surat dan laporan, pengembangan karangan, menulis puisi dan naskah drama. Menurut Abbas (2006: 127) upaya yang dapat dilakukan guru agar siswa senang menulis adalah dengan memberi kebebasan kepada siswa untuk menulis apa yang disenanginya sesuai dengan tema pembelajaran yang akan dilaksanakan. Menulis cerita dalam bentuk karangan narasi dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan media.

Dalam pembelajaran keterampilan menulis narasi guru harus menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif, melakukan penilaian proses yang bertujuan untuk mengetahui perkembangan belajar siswa, kesulitan yang dialami dan pola strategi belajar yang tepat.

2.1.7.4 Karangan Narasi

2.1.7.4.1 Pengertian Karangan Narasi

Istilah narasi sering pula disebut naratif berasal dari kata bahasa Inggris *narration* (cerita) dan *narrative* (yang menceritakan). Menurut Yunus (2008: 4.31) karangan narasi adalah karangan yang berusaha menyajikan atau menyampaikan serangkaian peristiwa menurut urutan terjadinya dengan maksud memberi arti kepada sebuah atau urutan kejadian sehingga pembaca mendapatkan hikmah dari cerita. Menurut Keraf (2007: 136) karangan narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan suatu kejadian atau peristiwa yang telah terjadi dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca. Sedangkan sasaran utama karangan narasi adalah perilaku yang dijalani dan dirangkaikan menjadi suatu peristiwa yang terjadi dalam suatu kesatuanwaktu.

Remini (2007: 32) menjelaskan narasi merupakan bentuk percakapan atau tulisan yang bertujuan menyampaikan atau menceritakan rangkaian peristiwa atau pengalaman manusia berdasarkan perkembangan dari waktu ke waktu. Tulisan narasi merupakan sebuah tulisan yang sebagian berisi cerita. Karangan narasi adalah sebuah karangan yang menceritakan suatu rangkaian kejadian yang disusun secara urut sesuai dengan urutan waktu. Jadi narasi merupakan sebuah karangan yang dibuat berdasarkan urutan waktu kejadian. Hal ini juga diperkuat oleh Semi (2003: 29) narasi merupakan bentuk percakapan atau tulisan yang bertujuan menyampaikan atau menceritakan rangkaian peristiwa atau pengalaman manusia berdasarkan perkembangan dari waktu ke waktu. Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat diketahui ada beberapa hal yang berkaitan dengan narasi. Hal tersebut meliputi: 1) berbentuk cerita atau kisahan, 2) menonjolkan pelaku, 3) menurut perkembangan dari waktu ke waktu, 4) memiliki alur yang sistematis.

2.1.7.4.2 Ciri – Ciri Karangan Narasi

Menurut pendapat Semi (2003: 34) ciri karangan narasi adalah sebagai berikut: 1) berupa cerita tentang peristiwa atau pengalaman manusia; 2) kejadian atau peristiwa yang disampaikan berupa kejadian yang benar terjadi, imajinasi, atau gabungan keduanya; 3) menekankan susunan kronologis; 4) biasanya memiliki dialog.

Menurut Yunus (2008: 4.41) ciri karangan narasi adalah mengisahkan tokoh cerita bergerak dan terlibat dalamsuatu peristiwa atau kejadian. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa cirri karangan narasi adalah mengisahkan tokoh yang terlibat pada suatu peristiwa atau kejadian yang disusun

secara kronologis. Karangan narasi memiliki beberapa macam diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Narasi Ekspositoris

Narasi ekspositoris bertujuan untuk membuat pikiran pembaca untuk mengetahui apa yang dikisahkan. Kisah yang disampaikan adalah mengenai berlangsungnya suatu peristiwa. Peristiwa disampaikan kepada pembaca melalui rangkaian kejadian atau perbuatan sehingga memperluas pengetahuan pembaca.

b) Narasi Sugestif

Kejadian yang disajikan menjadikan perasaan pembaca pada suatu perasaan tertentu untuk menyikapi peristiwa yang ada dihadapan matanya. Narasi sugestif menuntut kematangan mental yang akan melibatkan perasaan pembacanya sehingga akan menunjukkan rasa simpati dan empati mereka terhadap peristiwa.

***2.1.7.4.3* Prinsip Karangan Narasi**

Menurut Yunus (2008: 4.46) prinsip narasi adalah sebagai berikut: 1) alur dalam narasi merupakan kerangka dasar untuk mengatur tindakan harus berhubungan satu sama lain dalam kesatuan waktu. Alur dalam narasi berada dibalik jalannya cerita. Suatu kejadian ada karena ada sebab dan alasannya. Sesuatu yang menggerakkan kejadian cerita disebut alur. Dalam narasi terjadi perkembangan alur yang sering dijelaskan menjadi elemen-elemen seperti pengenalan timbulnya konflik, klimaks, dan pemecahan masalah; 2) penokohan atau tokoh adalah pelaku cerita. Dalam narasi tidak ada pembatasan jumlah tokoh namun perlu dipertimbangkan fungsional atau tidaknya tokoh dalam membangun cerita agar peristiwa atau tindakan yang ditampilkan tidak berlaku pada banyak

tokoh sehingga arahnya terkontrol; 3) latar (*setting*)adalah tempat atau waktu terjadinya perbuatan tokoh atau peristiwa yang dialami tokoh. Dalam karangan narasi terkadang tidak disebutkan secara jelas latar tempat maupun waktu yang dijelaskan secara pasti; 4) sudut pandang (*point of view*) sudut pandang dalam karangan narasi menjawab pertanyaan siapakahyang menceritakan kisah.

2.1.7.4.4 Keterampilan Menulis Karangan Narasi

Keterampilan menulis karangan narasi mulai diajarkan pada tingkat sekolah dasar yaitu di kelas IV. Berdasarkan pemetaan kompetensi dasar pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosa kata baru. Sedangkan indikator menuliskan cerita pengalaman mengunjungi suatu tempat dengan pilihan kata yang tepat dan runtut. Oleh karena hal tersebut, siswa harus menguasai keterampilan menulis karangan khususnya karangan narasi. Pada bagian sebelumnya, telah diutarakan teori mengenai keterampilan menulis dan karangan narasi secara terpisah. Dapat dikemukakan bahwa keterampilan menulis karangan narasi adalah keterampilan mengungkapkan ide, gagasan dan perasaan dalam bentuk karangan yang menceritakan rangkaian peristiwa atau kejadian secara kronologis. Keterampilan menulis karangan narasi menuntut penguasaan siswa terhadap beberapa unsur seperti organisasi gagasan, struktur bahasa, pemilihan kosakata dan penggunaan ejaan. Keterampilan menulis narasi tidak instan dimiliki oleh siswa, tetapi bimbingan secara intensif dari guru.

Keterampilan menulis karangan narasi dapat diajarkan kepada siswa dengan cara memberikan tugas kepada siswa untuk menulis karangan narasi

dengan tema tertentu. Keterampilan menulis narasi dapat ditingkatkan dengan penggunaan media gambar seri. Menurut Yunus (2008: 4.50) langkah -langkah mengembangkan keterampilan menulis karangan narasi sebagai berikut: 1) menentukan tema dan amanat yang akan disampaikan; 2) menentukan sasaran pembaca yaitu yang akan membaca karangan; 3) merancang peristiwa utama yang akan ditampilkan; 4) membagi peristiwa utama itu ke dalam bagian awal, perkembangan, dan akhir cerita; 5) rinci peristiwa tersebut ke dalam detail peristiwa sebagai pendukung cerita; 6) susun tokoh dan perwatakan, latar, dan sudut pandang.

Sedangkan, menurut Akhadiah (dalam Rani, 2009) langkah – langkah menulis karangan secara umum adalah sebagai berikut:

a) Pemilihan Sumber Topik

Topik merupakan masalah yang akan dibicarakan dalam karangan. Topik ini menjiwai seluruh karangan. Pemilihan topik bisa ditentukan oleh guru, bias ditentukan oleh siswa sendiri. Sumber topik sebagai berikut:1) pengalaman atau peristiwa yang pernah dialami oleh seseorang; 2) pengamatan kegiatan mengamati suatu objek; 3) imajinasi atau daya khayal; 4) sumber pendapat atau hasil penalaran seseorang dapat digali untuk melahirkan topik.

b) Membuat Judul

Judul adalah nama atau label untuk sebuah karangan. Syarat judul yang baik yaitu:1) harus sesuai dengan topik atau isi karangan; 2) judul dibuat dalam bentuk frase bukan kalimat; 3) pengunaan judul singkat; dan 4) judul harus jelas bukan kiasan dan tidak mengandung makna ganda.

c) Menentukan Tujuan Penulisan

Seorang penulis harus mengungkapkan dengan jelas tujuan tulisan yang dibuat. Tujuan penulisan menjadi pedoman bagi penulis dalam mengembangkan topik. Menentuan tujuan penulisan dapat mengetahui apa yang harus dilakukannya, bahan apa yang diperlukan dan sudut pandang yang akan dipilih. Kesadaran penulis tentang tujuan penulisan akan menjaga keutuhan tulisannya.

d) Menentukan Bahan Penulisan

Bahan penulisan merupakan semua informasi yang digunakan untuk mencapai tujuan penulisan. Bahan ini dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti bahan dari bacaan, pengamatan, angket dan wawancara.

e) Membuat Kerangka Karangan

Kerangka karangan merupakan suatu rencana kerja yang mengandung ketentuan tentang menyusun karangan. Kerangka karangan membantu penulis menyusun karangan secara logis dan teratur serta menghidarkan dari kesalahan yang tidak perlu.

2.1.8 Pendekatan Saintifik

2.1.8.1 Hakikat Saintifik

Pendekatan saintifik memiliki karakteristik "*doing science*", pendekatan ini memudahkan guru atau pengembang kurikulum untuk memperbaiki proses pembelajaran, yaitu dengan memecah proses ke dalam langkah-langkah atau tahapan secara terperinci yang memuat instruksi untuk siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran (Ford, 2008: 31). Pendekatan saintifik atau lebih umum pendekatan ilmiah merupakan pendekatan dalam kurikulum 2013. Dalam pelaksanaannya ada yang menjadikan saintifik sebagai pendekatan atau metode.

Namun karakteristik dari pendekatan saintifik tidak berbeda dengan metode saintifik. Sesuai dengan standar kompetensi lulusan, sasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan. Ketiga ranah kompetensi tersebut memiliki lintasan perolehan (proses psikologi) yang berbeda. Sikap diperoleh melalui aktivitas menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan. Pengetahuan diperoleh melalui aktivitas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Keterampilan diperoleh melalui aktivitas mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta.

Karakteristik kompetensi beserta perbedaan lintasan perolehan turut serta mempengaruhi karakteristik standar proses (Permen No.65 Tahun 2013). Pendekatan saintifik dalam pembelajaran meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, membentuk jejaring untuk semua mata pelajaran. Dalam memperkuat pendekatan saintifik diperlukan adanya penalaran dan sikap kritis siswa dalam rangka pencarian (penemuan). Agar dapat disebut ilmiah, metode saintifik harus berbasis pada bukti dari objek yang dapat diobservasi, empiris, dan terukur dengan prinsip penalaran yang spesifik, karena itu metode ilmiah umumnya memuat rangkaian kegiatan koleksi data atau fakta melalui observasi dan eksperimen, kemudian memformulasi dan menguji hipotesis. Metode ilmiah merujuk pada: 1) adanya fakta; 2) sifat bebas prasangka; 3) sifat objektif dan 4) adanya analisa. Metode ilmiah seperti ini diharapkan mempunyai sifat kecintaan pada kebenaran yang objektif, tidak mudah percaya pada hal-hal yang tidak

rasional, ingin tahu, tidak mudah membuat prasangka, dan selalu optimis (Kemendikbud, 2013: 141).

Pendekatan ilmiah merupakan suatu cara atau mekanisme untuk mendapatkan pengetahuan dengan prosedur yang didasarkan pada suatu metode ilmiah. Proses pembelajaran harus terhindar dari sifat atau nilai non ilmiah. Pendekatan non ilmiah dimaksud meliputi berdasarkan intuisi, akal sehat, prasangka, penemuan melalui coba-coba, dan asal berpikir kritis (Kemendikbud, 2013: 142). Perubahan proses pembelajaran dari siswa diberi tahu menjadi siswa mencari tahu dan proses penilaian dari berbasis hasil menjadi berbasis proses. Penilaian proses pembelajaran menggunakan pendekatan otentik yang menilai kesiapan siswa, proses, dan hasil belajar secara utuh (Permen No.65 Tahun 2013). Pendekatan saintifik menjadi inti dalam pelaksanaan kurikulum 2013. Pembelajaran berbasis pendekatan saintifik ini lebih efektif hasilnya dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Hasil penelitian Atsman (2013) membuktikan bahwa pada pembelajaran tradisional, retensi informasi dari guru sebesar 10 persen setelah 15 menit dan perolehan pemahaman kontekstual sebesar 25 persen. Pada pembelajaran berbasis pendekatan ilmiah *(saintifik*), retensi informasi dari guru sebesar lebih dari 90 persen setelah dua hari dan perolehan pemahaman kontekstual sebesar 50 – 70 persen.

4.1.8.2 Penilaian Otentik

Penilaian otentik merupakan penilaian langsung atau pengukuran langsung (Mueller, 2006:1). Dalam proses pembelajaran banyak kegiatan yang lebih jelas jika penilaian dilakukan secara langsung, seperti kemampuan berargumentasi atau berdebat, keterampilan menggunakan komputer dan

keterampilan melaksanakan percobaan. Hal ini dapat dilihat saat menilai sikap atau perilaku siswa terhadap sesuatu atau pada saat melakukan sesuatu. Pembelajaran berbasis proyek yang menekankan siswa pada keterampilan dan sikap dalam melakukan suatu hal disebut *project-based learning* (Wiggins, 2005:2). Penilaian otentik juga digunakan untuk menilai hasil belajar berdasarkan penugasan atau proyek. Asmawi Zainul (2001:7-8) menekankan perlunya penilaian kinerja untuk mengukur aspek diluar kognitif, yaitu tujuh kemampuan dasar yang yang membutuhkan penilaian khusus. Ketujuh kemampuan dasar tersebut adalah: 1) *visual-spatial,* 2) *bodilykinesthetic,* 3) *musical-rhythmical,* 4) *interpersonal,* 5) *Intrapersonal,* 6) *logicalmathematical,* 7) *verbal linguistic.*

2.1.9 Media Pembelajaran

2.1.9.1 Pengertian Media Pembelajaran

Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan (*Assosiation of Education and Comunication Technology*/ AECT) mengemukakan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan dan informasi. Gagne (2008) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Sementara itu Bringgs (2008) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyampaikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti buku, film, kaset, film bingkai.

Heinich (dalam Warsono, 2010) mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima seperti televisi, film, foto, radio, rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Media yang membawa pesan

informasi dengan tujuan instruksional atau mengandung pengajaran maka media disebut media pembelajaran. Sehingga media merupakan perantara yang digunakan manusia untuk menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

2.1.9.2 Fungsi dan Manfaat Media

Hamalik (2004: 19) mengungkapkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan membawa pengaruh psikologis pada siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan membantu mengefektifkan pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pembelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga membantu siswa meningkatkan pemahaman, penyajian data dengan menarik, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Pendapat ini juga didukung Yunus (2008: 45) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berpengaruh bagi indera dan dapat memberikan pemahaman bagi orang yang mendengarkan tidak sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan dalam memahami dibandingkan dengan mereka yang melihatatau melihat dan mendengarkannya. Lentz (2008) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu a) fungsi atensi; b) fungsi afektif; c) fungsi kognitif; d) fungsi kompensatoris.

a) Fungsi Atensi

Fungsi media sebagai atensi digunakan untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan

makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran. Pada awal pembelajaran siswa banyak yang tidak tertarik dangan materi pelajaran sehingga tidak memperhatikan. Pengunaan media dalam memberikan fungsi atensi memberikan penjelasan bahwa media memberikan daya tarik dan fungsi perhatian agar siswa mampu memperhatikan materi pelajaran.

b) Fungsi Afektif

Fungsi afektif dapat terlihat dari tingkat kenyamanan siswa dalam mengunakan media. Hal ini ditunjukan saat siswa belajar teks yang bergambar dengan gambar atau lambang visual, media dapat menimbulkan emosi dan sikap siswa seperti informasi yang menyangkut masalah sosial atau emosi.

c) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif menjelaskan bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar sehingga pencapaian belajar siswa dapat tercapai.

d) Fungsi Kompensatoris

Media memberikan konteks untuk memahami teks dalam membantu siswa yang lemah membaca untuk mengorganisasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Media pembelajaran menurut Daiton (dalam Arsyad, 2005: 188) dapat memenuhi fungsi utama mediajika media digunakan untuk perseorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang jumlahnya besar yaitu: 1) memotivasi

minat atau tindakan; 2) menyajikan informasi;3) memberi instruksi. Fungsi motivasi media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (ikut memiliki tanggung jawab, melayani secara suka rela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi. Pengunaan media memberikan keuntungan dari media pembelajaran, penerimaannya serta pengintegrasiannya kedalam program-program pengajaran yang berjalan lambat. Pengunaan media dalam pembelajaran menunjukan dampak positif dari pengunaan media sebagai bagian integral pembelajaran dikelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

a) Penyampaian Pembelajaran Menjadi Lebih Baku

siswa yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda. Dengan menggunakan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa.

b) Pembelajaran Lebih Menarik

Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terkondisi dalam memperhatikan kejelasan pesan, daya tarik yang berubah-ubah, pengunaan efek khusus yang menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, dan kesemuanya menunjukan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

c) Pembelajaran Lebih Interaktif

Pengunaan media dapat membuat kondisi belajar siswa lebih interaktif seperti: 1) lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat; 2) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan jika integrasi antara kata dengan gambar; 3) pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana; 4) sikap postif siswa terhadap apa yang dapat mereka pelajari; 5) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif (tanpa penjelasan berulang)

Berdasakan *Encyclopedia of Educational Research* dalam Hamalik (2004: 15) merincikan manfaat media pendidikan meliputi: 1) meletakan dasar-dasar yang kongkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme; 2) memperbesar perhatian siswa; 3) meletakkan dasar yang penting dalam perkembangan belajar sehingga pembelajaran lebih baik; 4) memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri; 5) membutuhkan pemikiran yang teratur terutama melalui gambar hidup; 6) membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan bahasa. 7) memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

2.1.10 CD Pembelajaran Interaktif

2.1.10.1 Kajian CD Interaktif

Menurut Arsyad (2012) CD atau *Compact Disc* adalah sebuah media penyimpanan *file* audio dan video yang dibuat untuk memperkecil sistem penyimpanannya. Selain kecil dalam ukuran CD memiliki kemampuan menyimpan *file* yang lebih banyak jika dibandingkan dengan kaset. Kualitas suara yang dihasilkan juga lebih bagus dibandikan dengan kaset. CD mempunyai kelebihan dan kelemahan melalui media video seperti: 1) kelebihan dapat

menstimulasi efek gerak, dapat diberi suara atau warna, tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajiannya, tidak memerlukan gelap dalam penyajiannya, 2) kelemahan meliputi memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya, memerlukan tenaga listrik, memerlukan keterampilan dan tim kerja dalam pembuatannya.

CD interaktif sebagai sumber belajar yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan CD yang disusun sebagai sumber belajar materi menulis narasi.CD Interaktif yang digunakan peneliti berupa *file* CD dengan materi menulis narasi dan terintegrasi dengan materi IPS dan SBdP pada tema Indahnya Kebersamaan. CD interaktif ini dilengkapi dengan soal latihan untuk mengetahui kemampuan dari peserta didik setelah menggunakan CD Interaktif, pada soal yang harus dijawab oleh pengguna CD akan menampilkan program *print out* sehingga pengguna dapat melihat hasil tulisan. Penggunaan CD pembelajaran Interaktif ini diharapkan akan memperjelas penyampaian materi sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan dengan indikator meningkatnya hasil belajar peserta didik. CD pembelajaran interaktif ini sesuai untuk kegiatan pembelajaran baik yang bersifat individual maupun kelompok. Namun jika pemanfaatannya secara individual, maka siswa lebih aktif mencari solusi sendiri atas persoalan yang mereka temukan.

Pada dasarnya banyak sekali media pembelajaran bahasa Indonesia khususnya di SD, secara umum media pembelajaran tersebut terdiri dari media audio, media visual, dan media audio-visual. Karena manfaat media CD pembelajaran yang begitu besar maka penggunaan media pembelajaran harus dikembangkan dan dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.10.2 Konsep Desain CD Pembelajaran

2.1.10.2.1 Teori Perkembangan Kognitif

Teori perkembangan kognitif dikembangkan oleh Jean Piaget yang memberikan konsep utama dalam psikologi perkembangan dan berpengaruh terhadap perkembangan konsep kecerdasan. Perkembangan meliputi kemampuan anak dalam berpikir, mengambarkan keadaan, melakukan operasi logis dan merumuskan konsep yang berdasar pada kenyataan. Piaget membagi skema perkembangan tahap berpikir anak melalui empat periode utama yang berhubungan yaitu: 1) periode sensorimotor (usia 0–2 tahun); 2) periode praoperasional (usia 2–7 tahun); 3) periode operasional konkrit (usia 7–11 tahun); 4) periode operasional formal (usia 11 tahun sampai dewasa).

Tahapan operasional konkret merupakan tahap perkembangan anak sekolah dasar dengan usia antara enam sampai dua belas tahun dan mempunyai ciri berupa penggunaan logika yang memadai. Dalam tahap ini anak mengalami beberapa proses diantaranya: 1) urutan yaitu kemampuan untuk mengurutan objek menurut ukuran, bentuk atau ciri; 2) klasifikasi yaitu kemampuan untuk memberi nama dan mengidentifikasi beberapa benda menurut tampilan, ukuran, atau karakteristik; 3) *decentering* yaitu anak mulai mempertimbangkan beberapa aspek dari suatu permasalahan untuk bisa memecahkannya; 4) *reversibility* yaitu anak mulai memahami bahwa jumlah atau benda-benda dapat diubah dan dapat kembali dalam keadaan awal; 5) konservasi yaitu memahami bahwa kuantitas, panjang, atau jumlah bendaadalah tidak berhubungan dengan pengaturan atau tampilan dariobjek; 6) penghilangan sifat egosentrisme yaitu kemampuan untuk melihat sesuatudari sudut pandang orang lain. Teori ini akan diterapkan dengan

mempertimbangkan isi program agar sesuai dengan kondisi perkembangan anak usia sekolah dasar kelas IV yaitu antara umur 8-11 tahun.

2.1.10.2.2 Teori *Digital Natives*

Menurut Prensky (2001: 1) teori *digital natives* adalah generasi yang dilahirkan pada dekade 1980 dan hidup dalam lingkungan yang sepenuhnya mengunakan teknologi digital dan mempunya cara belajar yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Ciri yang ditunjukan dalam teori *digital natives* adalah mempunyai budaya konektifitas dengan mencipta dan berbagi informasi melalui jaringan internet, pembelajar aktif belajar secara langsung, mendapatkan informasi secara cepat, dan lebih menyukai grafis dibandingkan teks. Teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang merupakan ciri khusus dalam generasi digital natives. Studi yang dilakukan oleh Wiradhany (2013: 161) menyebutkan jumlah *digital native* di Indonesia sebesar 29,2% (sekitar 21,2 juta orang) dengan komposisi usia 8 – 11 tahun (kelas IV) sebanyak 10%,didapatkan hasil bahwa para siswa yang merupakan *digital natives* mulai mengenal internet dan teknologi informasi sejak mereka berada di sekolah dasar produk CD interaktif tema indahnya kebersamaan sesuai untuk anak kelas IV SD karena generasi mereka saat ini telah memiliki kemampuan dan pengetahuan tentang komputer.

2.1.10.2.3 Tipe Gaya Belajar

Menurut Rusman (2013: 110) ada beberapa tipe gaya belajar yang harus dicermati guru yaitu gaya belajar visual (*visual learner*), gaya belajar auditif

(*auditory learner*), dan gaya belajar kinestetik (*tactual learner*). Gaya belajar tersebut memiliki penekanan seperti:

a) Tipe Belajar Visual (*Visual Learner*)

Visual learner adalah gaya belajar dengan gagasan, konsep, data dan informasi lainnya dikemas dalam bentuk gambar dan teknik. Siswa yang memiliki tipe belajar visual memiliki motivasi yang tinggi ketika diperlihatkan gambar, grafik, grafis organisatoris, jaring, peta konsep dan ide peta, plot dan ilustrasi visual. Siswa berpikir mengunakan gambar dan belajar lebih cepat dengan mengunakan tampilan visual seperti diagram, CD interaktif, *digital content*, dan video.

b) Tipe Belajar Auditif (*Auditory Learner*)

Audioiry learner adalah suatu gaya belajar dimana siswa belajar melalui indera pendengaran. Anak yang belajar *auditory* lebih cepat belajar dengan mengunakan diskusi verbal dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru.

c) Tipe Belajar Kinestetik (*Tactual Learner*)

Tactual learner belajar dengan cara melakukan, menyentuh, merasa, bergerak, dan mengalami. Siswa yang mempunyai gaya belajar kinestetik mengandalkan gaya belajar melalui gerak, sentuhan dan tindakan. Kegiatan eksplorasi yang dilakukan siswa memiliki pengaruh yang besar sehingga siswa memiliki kecenderungan aktif. Pembelajaran yang dibutuhkan *tactual learner* bersifat kontekstual dan praktik.

Penjelasan mengenai tipe belajar anak dapat diketahui dalam upaya pengembangan CD interaktif yang mencakup dua tipe belajar yaitu visual dan auditif.

2.1.10.2.4 Teori Pengalaman Edgar Dale

Menurut Edgar Dale (dalam Hamalik 2006) bentuk informasi yang digunakan media dikelompokansebagai media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Klasifikasi media dapat menjadi landasan untuk membedakan proses yang dipakai untuk menyajikan pesan, suara dan gambar yang diterima melalui penglihatan langsung, proyeksi optik, dan telekomunikasi. Berikut klasifikasi Pengalaman belajar Edgar Dale yaitu:

Gambar 1.1 Piramida Belajar Edgar Dale

Dari gambar tersebut dapat kita lihat rentangan tingkat pengalaman dari yang bersifat langsung hingga kepengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, dari yang bersifat kongkrit keabstrak, dan memberikan pemilihan metode dan

bahan pembelajaran, khususnya dalam pengembangan teknologi pembelajaran. Pemikiran Edgar Dale tentang Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) ini merupakan upaya untuk memberikan mengembangkan media yang tepat dalam proses belajar. Berdasarkan teori ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran CD interktif berada dalam tingkat 50% keefektifan dalam penyajian sumber dan hasil belajar. Hal ini dijelaskan bahwa CD pembelajaran interaktif mengandung audio dan visual.

Levie (dalam Arsyad, 2013: 12) menambahkan stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, menghubungkan fakta dan konsep. Baugh (dalam Arsyad, 2013: 13) menyatakan perbandingan perolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar memiliki perbedaan. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang dan hanya 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% indera lain. Dale (dalam Arsyad, 2013: 13) memperkirakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan indera lainnya sekitar 12%.

2.1.10.2.5 Teori Psikologi Warna

Pemilihan warna merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam menentukan respon. Warna merupakan hal yang pertama dilihat oleh seseorang (terutama warna *background*). Warna akan membuat kesan untuk keseluruhan gambar atau grafis, warna merupakan unsur penting dalam grafis karena dapat memberikan dampak psikologis kepada orang yang melihat. Warna mampu memberikan sugesti yang mendalam kepada manusia.Dalam sebuah desain,

komposisi warna sangat penting. Komposisi yang berarti mengarang, menyusun, atau mengubah. Johannes (dalam Pujriyanto, 2005:43) menyatakan :

> "*To compose in color means to juxtapose two or more colors in such away that they jointly produce a distinc and distinctive exspression. The selection of hues, their realtives situation, their locations, and orientations, within the composisition their configurations or simultaneously pattern their extensions and their contrast relationshipare decesive factors of expression*."

Artinya efek sebuah warna dalam komposisinya ditentukan oleh situasi karena warna selalu dilihat dalam hubungannya dengan lingkungannya. Warna yang dikeluarkan dari lingkarannya akan memiliki kekuatan sendiri. Kualitas dan kuantitas keluasaannya merupakan faktor yang sangat menunjang. Berdasarkan teori pengunaan warna yang akan digunakan dalam pembuatan CD pembelajaran interaktif adalah warna-warna cerah dan ceria yang erat hubungannya dengan anak-anak. Pengunaan warna juga tidak menganggu antara komposisi *background*, huruf, dan gerak animasi gambar.

2.1.10.2.6 Pembelajaran Multimedia

Menurut Zeembry (2008: 25) multimedia merupakan kombinasi dari data teks, audio, gambar, animasi, video, dan interaksi. Dalam mengembangakan pembelajaran multimedia didasari oleh beberapa prinsip. Menurut Mayer (2008) Beberapa prinsip mengenai multimedia sebagai berikut: 1) Prinsip Kedekatan Spasial (*spatial contiguity principle*) yaitu siswa belajar lebih baik bila kata-kata dan gambar disajikan lebih dekat satu sama lain; 2) prinsip kedekatan sementara (*temporal contiguity principle*) yaitu siswa belajar lebih baik jika kata-kata dan gambar disajikan bersamaan dibandingkan secara berturut-turut; 3) Prinsip koherensi (*coherence principle*) siswa belajar lebih baik bila materi yang tidak

ada hubungannya dikeluarkan dari pelajaran; 4) Prinsip Perbedaan Individu (*individual differences principle*) yaitu desain memiliki efek yang lebih kuat bagi mereka yang kemampuan belajarnya rendah dibandingkan dengan mereka yang kemampuan belajarnya tinggi.

Prinsip-prinsip yang akan diterapkan seri CD interaktif adalah kedekatan spasial, kedekatan sementara, koherensi, dan prinsip perbedaan individu. Hal ini dilakukan untuk mempermudah pemahaman siswa tentang materi pembelajaran yang akan diberikan.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian yang sudah dilakukan terhadap pengembangan media CD interaktif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi. Hasil penelitian tersebut adalah:

Penelitian yang dilakukan Megaocvi Akhira Prahasari (2014: 1) dengan judul "Pengembangan Media Audio Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar Menanggapi Cerita Untuk Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya", Tujuan pengembangan media audio pembelajaran adalah untuk menghasilkan sebuah produk yang layak dan efektif berupa media audio pembelajaran. Media audio pembelajaran ini diuji cobakan kepada siswa kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Analisis data yang digunakan untuk mengolah hasil angket dengan menggunakan skala penilaian maka untuk ahli materi adalah 100% (sangat baik), untuk ahli media adalah 83,33% (sangat baik), dan untuk ahli pembelajaran adalah 77,78% (baik). Untuk uji coba produk dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media audio pembelajaran diperoleh hasil

thitung (7,046) > ttabel (2,074). Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia kompetensi dasar menanggapi cerita mengalami peningkatan setelah memanfaatkan media audio pembelajaran dan media tersebut dinyatakan efektif.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Lilik Andriani (2011: 1) dengan judul "Pengembangan Media Audio Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Semester 2 Pada Materi Pokok Dongeng Di SD Negeri Bareng 3 Malang". Hasil penelitian didapatkan hasil pengembangan media audio pembelajaran bahasa Indonesia kelas II semester 2 pada materi pokok dongeng telah diuji cobakan kepada ahli media, ahli materi dan siswa. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh sebesar 85,8%, ahli materi dan diperoleh hasil sebesar 95,8%, siswa dalam uji coba perseorangan diperoleh hasil sebesar 92,5%, siswa dalam uji coba kelompok kecil diperoleh hasil sebesar 96,2%, siswa dalam uji coba lapangan (klasikal) diperoleh hasil sebesar 98,1%, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa media audio yang dikembangkan termasuk dalam kriteria valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia kelas II semester 2 pada materi pokok dongeng di SD Negeri Bareng 3 Malang. Hasil tes belajar baik *pre test* maupun *post test* yang diberikan kepada siswa kelas II di SD Negeri Bareng 3 Malang, pembelajaran dengan menggunakan media audio ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media audio, persentase peningkatan hasil belajar pada uji coba perseorangan sebesar 47,3%, uji coba kelompok kecil sebesar 23% dan uji coba lapangan sebesar 23,6% sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan media audio lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media audio, maka dari hasil belajar siswa

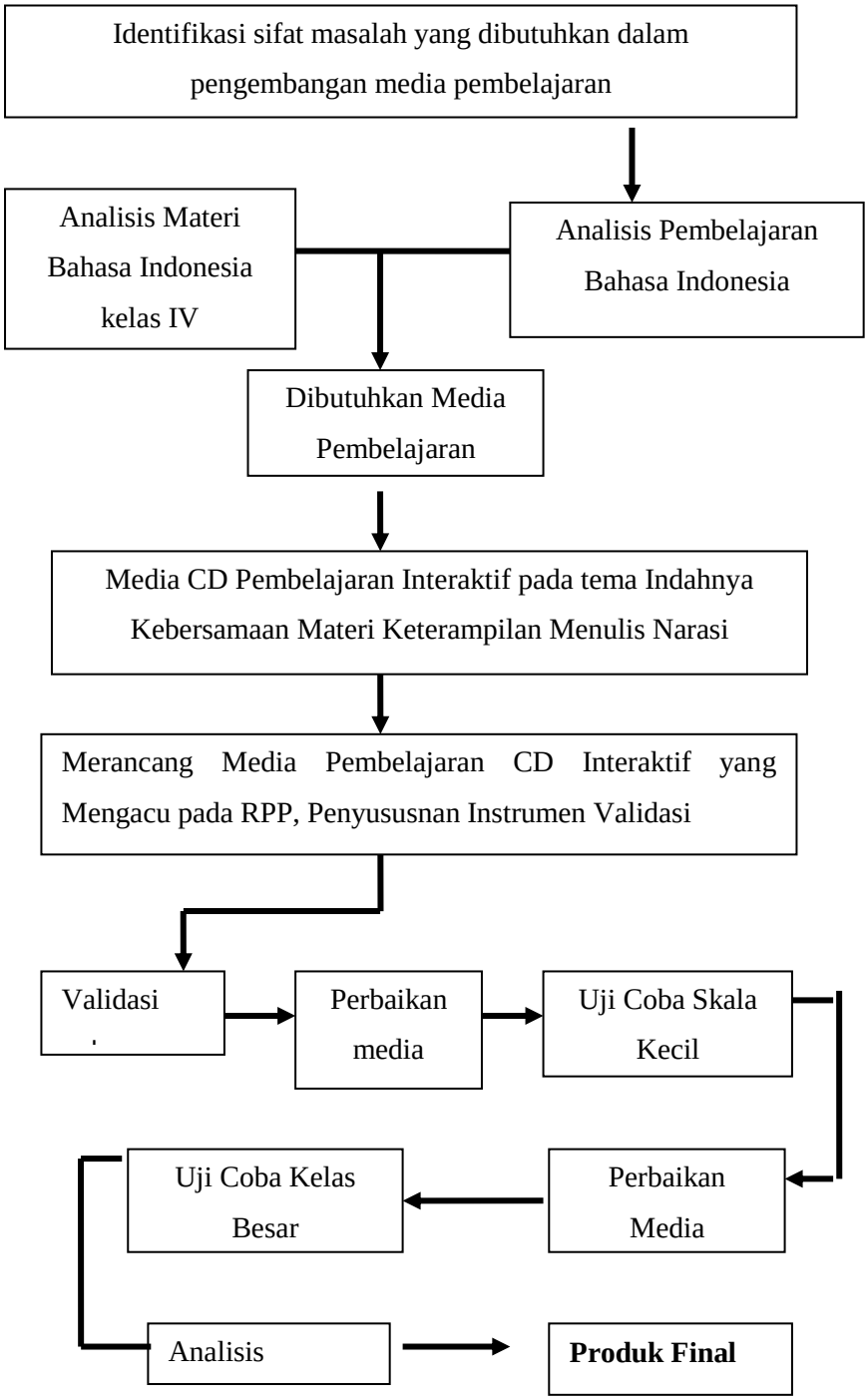
dapat diinterpretasikan bahwa media audio dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan dapat membantu guru menyampaikan materi pokok dongeng dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian lain juga didapatkan dari Novilia Shanti (2010: 1) dengan judul "Pengembangan media pembelajaran audio visual mata pelajaran bahasa Indonesia pokok bahasan lingkungan disekitar kita kelas I semester II MI Sunan Kalijaga Malang", Tujuan dari pengembangan media pembelajaran audiovisual yaitu media audiovisual dapat memudahkan guru dan siswa MI Sunan Kalijaga Malang dalam kegiatan pembelajaran Hasil validasi pengembangan dibuktikan dengan validnya media pembelajaran audiovisual ini dikemukakan sebagai berikut; ahli media 95% berdasarkan kriteria, media pembelajaran audiovisual bahasa Indonesia pokok bahasan lingkungan di sekitar kita termasuk kualifikasi valid, ahli materi 97,5% berdasarkan kriteria, media pembelajaran audio visual bahasa Indonesia pokok bahasan lingkungan di sekitar kita termasuk kualifikasi valid dan data uji coba kelompok besar/lapangan kepada audiens (siswa) 94% berdasarkan kriteria, media pembelajaran audio visual bahasa Indonesia pokok bahasan lingkungan di sekitar kita termasuk kualifikasi valid. Kajian produk yang telah dirancang ini menampilkan media pembelajaran audio visual seperti animasi gambar, tulisan, musik pengiring, dan narasi yang menjelaskan tentang lingkungan di sekitar kita.

2.3 KERANGKA BERPIKIR

Pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis narasi pada kelas IV SDN Bringin 02 masih belum efektif. Hal tersebut disebabkan baik dari faktor guru, siswa, kegiatan belajar belajar mengajar maupun media pembelajaran yang

kurang optimal. Sehingga disusunnya kerangka berpikir dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan CD Pembelajaran Interaktif

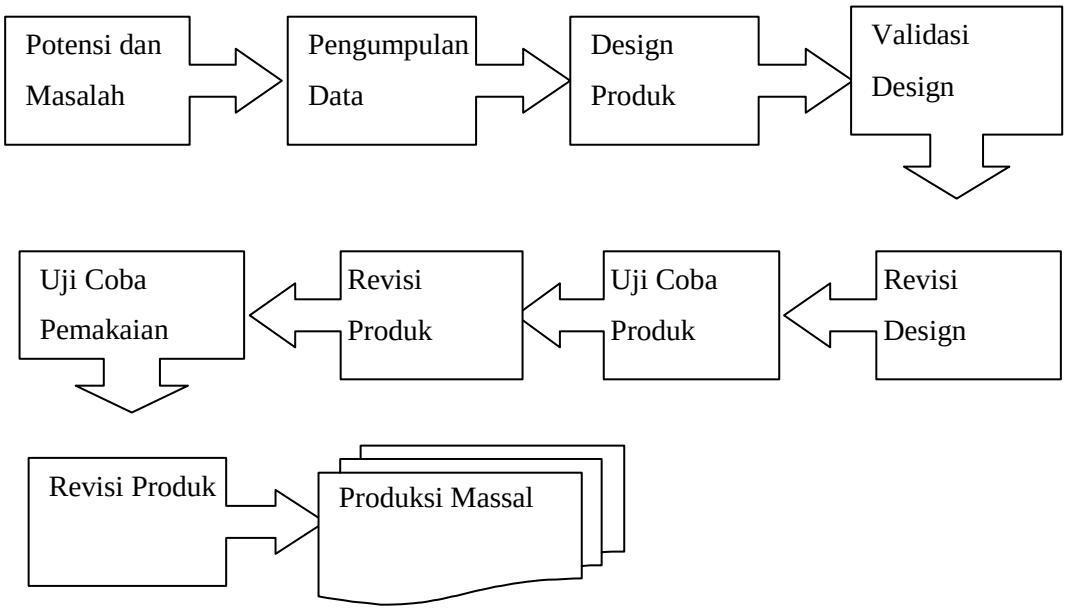
BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini dirancang sebagai *research and development* (*R&D*). Menurut Sugiyono (2008: 297) *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan diuji keefektifannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Produk yang dimaksud adalah CD pembelajaran interaktif pada Tema Indahnya Kebersamaan Materi Keterampilan Menulis Narasi. Pembuatan produk diawali dengan pemberian kuisioner tentang kebutuhan media baik diberikan kepada siswa maupun guru. Pengujian produk diberikan kepada tim validator yang terdiri dari dosen ahli di bidang bahasa serta dosen kajian media. Kedua validator memberikan capaian kelayakan media untuk dapat digunakan pada subjek penelitian. Evaluasi produk ditunjukkan atas ketercapaian uji pada kelas kecil yang dilanjutnya uji pada kelas besar.

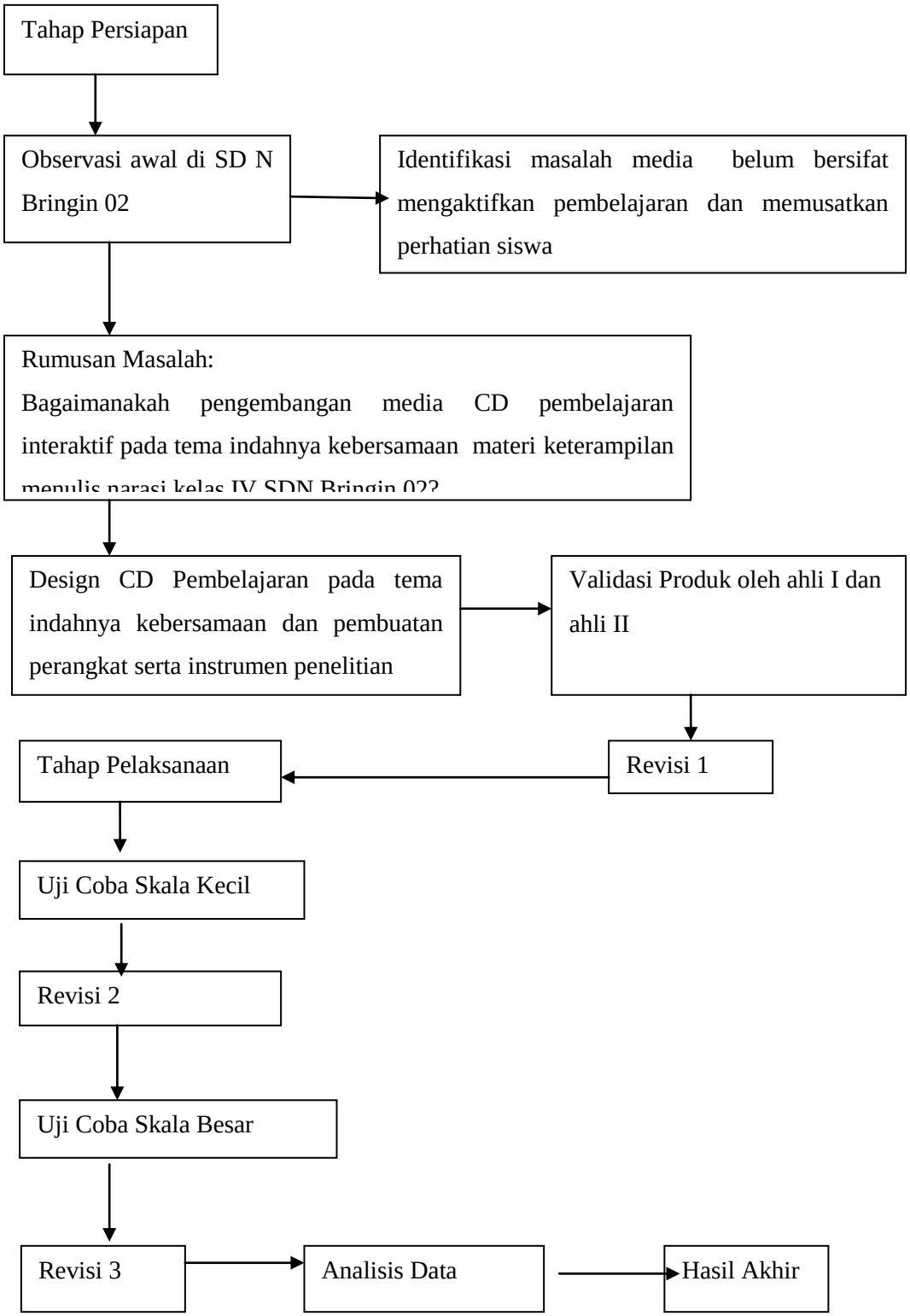
3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *R&D* yang dikemukakan oleh Sugiyono (2008). Metode penelitian ini merujuk pada model Borg & Gall dengan sedikit penyesuaian sesuai konteks penelitian. Penelitian ini tujuan akhirnya adalah mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Adapun ruang lingkupnya adalah pengembangan media pembelajaran menulis narasi bagi siswa kelas IV SD, produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran menulis narasi dengan media CD interaktif bagi siswa kelas IV SD. Metode penelitian ini dilaksanakan dalam sepuluh tahap penelitian. Adapun rincian tahapannya sebagai berikut.



Bagan 3.1 : Tahap Penelitian *R&D* (Sugiyono, 2008: 298)

Metode penelitian pengembangan menggambarkan secara umum penelitian yang akan dilaksanakan. Menurut Akker (2006: 26) tujuan penelitian pengembangan khusus pada bidang teknologi dan mediaadalah untuk meningkatkan proses rancangan instruksional, pengembangan, dan evaluasi yang didasarkan pada situasi pemecahan masalah spesifik yang lain atau prosedur pemeriksaan yang dijelaskan pada gambar 3.2.



Bagan 3.2 Skema Prosedur Penelitian Pengembangan

3.2.1 Tahapan Penelitian

3.2.1.1 Tahap Persiapan

3.2.1.1.1 Observasi Awal

Menurut Mania (2008: 220) observasi merupakan cara atau metode menghimpun keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Observasi awal ini dilakukan untuk mengiden-tifikasikan masalah dan mengumpulkan data menentukan tujuan penelitian yang akan dicapai dan cara melakukan observasi ke sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian. Kegiatan observasi dilakukan di kelas IV SD Bringin 02 Semarang, kegiatan ini bertujuan mengidentifikasi permasalahan. Selain itu digunakan kuesioner atau angket. Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2006:151). Angket digunakan pada siswa dan guru kelas IV SDN Bringin 02 untuk mengetahui minat siswa dan guru terhadap pembelajaran media pembelajaran CD Interaktif.Siswa yang menjadi sumber untuk memperoleh data kebutuhan prototipe CD pembelajaran berasal dari siswa kelas IVSDN Bringin 02 Semarang tahun pelajaran 2014/2015.

3.2.1.1.2 Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan masalah yang berkaitan dengan objek yang akan diteliti yang diadopsi dari identifikasi selama observasi awal. Berdasarkan masalah yang ada maka diperoleh rumusan masalah yaitu: bagaimanakah pengembangan media CD pembelajaran interaktif tema indahnya kebersamaan materi keterampilan menulis narasi kelas IV SDN Bringin 02.

3.2.1.1.3 Pembuatan Prototipe

Pada tahap ini dikembangkan media bentuk CD pembelajaran interaktif tema indahnya kebersamaan. Materi yang disajikan dalam CD interaktif ini merupakan materi dalam tema 1 pada indahnya kebersamaan yang memadukan beberapa mata pelajaran seperti bahasa Indonesia, IPS, SBK. Dalam proses penyusunan prototipe CD pembelajaran interaktif mengintegrasikan beberapa materi dan menghubungkan pelajaran sehingga memudahkan siswa dalam belajar.

3.2.1.1.4 Pembuatan Perangkat Pembelajaran

a) Pemetaan KD dan Indikator

Pemetaan KD dan Indikator digunakan untuk memudahkan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran. Pemetaan KD dan Indikator dibuat sesuai dengan standar kompetensi yang tepat.

b) RPP

Rencana pelaksanaan pembelajaran digunakan sebagai acuan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Tema yang dikembangkan yaitu indahnya kebersamaan yang merupakan materi pelajaran dari bidang bahasa Indonesia, IPS, dan SPdB.

3.2.1.1.5 Menyusun Instrumen Uji Coba

Lembar penilaian ini menggunakan instrumen yang disusun mengacu pada deskripsi butir-butir instrumen penilaian sumber belajar bahasa Indonesia. Dalam lembar penilaian mencantumkan 4 butir komponen kelayakan yakni kelayakan isi, komponen kebahasaan, komponen penyajian, dan komponen kegrafikan.

3.2.1.1.6 Validasi Produk

Produk awal untuk dievaluasi dan divalidasi oleh pakar ahli. Hal ini dilakukan untuk merevisi kekurangan dan menyempurnakan produk berdasarkan hasil evaluasi pakar. Pakar disini meliputi atas dua orang dosen dengan keahlian yang berbeda, yaitu keahlian di bidang pengembangan media pembelajaran dan dosen di bidang materi dan bahasa. Dosen ahli dalam bidang pengembangan media pembelajaran adalah Sumilah, M.Pd., dan dosen ahli dalam materi dan bahasa adalah Umar Samadhy, M.Pd., kedua dosen berasal dari Universitas Negeri Semarang.

3.2.1.1.7 Revisi I

Revisi berdasarkan pendapat dan masukan para pakar. Setelah revisi produk, produk dikembalikan lagi kepada pakar untuk divalidasi kembali terkait dengan hasil revisi. Proses ini bisa berulang sampai dengan produk dinyatakan layak oleh pakar.

3.2.1.2 Tahap Pelaksanaan

3.2.1.2.1 Uji Coba Kelas Kecil

Uji coba skala kecil dilaksanakan dengan mengambil 8 siswa kelas IV. kedelapan siswa diberi tayangan CD pembelajaran interaktif tema indahnya kebersamaan, mencoba mengunakan tes, dan mengisi angket tentang ketertarikan pembelajaran. Selain siswa, guru juga diminta untuk mengisi angket tanggapan gurumengenai CD interaktif

3.2.1.2.2 Revisi Hasil Uji Skala Kecil

Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarakan uji coba skala kecil berdasarkan pendapat, kesulitan, dan keinginan dari para

pengguna (siswa dan guru). Setelah produk selesai direvisi, maka produk bisa digunakan untuk tahap selanjutnya

3.2.1.2.3 Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar ini merupakan uji produk secara lebih luas/ besar yaitu melakukan uji produk. Hasilnya yaitu desain yang efektif, baik dari sisi substansi maupun metodologi. Uji coba dilakukan dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan CD interaktif yang telah dikembangkan pada materi keterampilan menulis narasi tema indahnya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku, kemudian melakukan penilaian hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa tersebut diambil sebagai data untuk mengukur keefektifan penggunaan CD interaktif dalam pembelajaran. Uji coba pemakaian produk dilakukan secara eksperimen yaitu preeksperimental design *model one-shot case study* menurut Widhiyarso (2008: 33) dengan pola sebagai berikut:

$$X \longrightarrow O$$

Keterangan:

X: *treatment*/ perlakuan

O: hasil sebuah *treatment*

Sebelum dilakukan perlakuan diberikan *pretest* kemudian perlakuan yang diberikan dengan menggunakan CD interaktif dalam kegiatan pembelajaran kemudian diberikan posttest. Adapun untuk menguji keefektifan produk CD interaktif dengan membandingkan *pretest* dan *posttest*. Hasil observasi yang diamati adalah tanggapan guru,tanggapan siswa, dan hasil belajar siswa.

3.2.1.2.3 Revisi Produk

Pada tahap ini tidak dilakukan perbaikan CD interaktif karena tidak ada masukan selama proses uji produk skala besar.

3.2.1.2.4 Produk Final

Produk final dilakukan karena sudah dikembangkan CD interaktif dan diuji kelayakannya dalam kelas dan oleh para pakar.

3.3 Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Bringin 02 Semarang tahun pelajaran 2014/2015. Penelitian ini dilakukan di SDN Bringin 02 Semarang yang beralamat di jalan raya Bringin No. 26 Ngaliyan Semarang.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Dalam penelitian ini tidak terlepas dari obyek sasaran penelitian yang bisadisebut dengan populasi. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, Sugiyono (2008:115). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Bringin 02 Semarang tahun pelajaran 2014/2015.

3.4.2 Sampel

Pengertian sampel menurut Arikunto (2002:109) adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Sedangkan Sugiyono (2008:116) berpendapat bahwa sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi sehingga penelitian ini disebut penelitian populasi. Dengan meneliti sebagian populasi (sampel) ini diharapkan diperoleh hasil yang menggambarkan sifat dan keadaan populasi secara keseluruhan.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Terdapat beberapa metode dalam mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan CD pembelajaran interaktif tema indahnya kebersamaan materi menulis narasi. Terdapat 3 macam metode dalam penelitian pengembangan CD pembelajaran interaktif.

3.5.1 Metode Angket

Angket dilakukan untuk mengetahui pengunaan dan kebutuhan CD Pembelajaran interaktif tema indahnya kebersamaandalam proses pembelajaran. Angket yang digunakan dalam penelitian ini ada 3 macam yaitu: 1) penilaian para pakaruntuk menguji kelayakan CD interaktif, 2) angket tanggapan guru mengenai CD interaktif, 3) angket kebutuhan siswa mengenai penggunaan CD interaktif.

3.5.2 Metode Dokumentasi

Metode ini dilakukan dengan mencari data yang berkaitan dengan pengembangan CD pembelajaran interaktif tema indahnya kebersamaan. Metode ini digunakan sebagai bukti pelaksanaan tindakan yaitu melalui pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen,baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

3.5.3 Metode Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui apakah pengunaan CD pembelajaran interaktif tema indahnya kebersamaan materi menulis narasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Analisis Uji Instrumen

3.6.1.1 Validitas

Untuk mengetahui valid dan tidaknya instrumen yang digunakan dalam penelitian, maka digunakannya validitas dalam mengukur instrumen yang akan digunakan. Sedangankan untuk mengetahui hasil suatu proses pengukuran dapat dipercaya maka digunakan reliabilitas.

Menurut Arikunto (2006) validitas adalah satu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Dalam penelitian pengembangan CD pembelajaran interaktif tema indahnya kebersamaan, peneliti mengunakan validitas isi dalam mengetahui seberapa valid instrumen yang akan digunakan. Azwar (2013: 42) berpendapat validitas isi merupakan validitas yang diestimasikan lewat pengujian terhadap kelayakan atau relevansi isi tes melalui analisis rasional oleh panel yang berkompeten atau melalui *expert judgment*.

3.6.1.2 Reliabilitas

Menurut Arikunto (2006) reliabilitas menunjukan pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Dalam penelitian pengembangan CD pembelajaran interaktif menulis narasi, peneliti mengunakan reliablitas antar rater. Reliabilitas antar rater terdiri dari dua jenis, uji koefisien korelasi Kesepakatan Antar Rater dari Kappa dan uji koefisien korelasi antar kelas (*Intraclass Correlation Coefficients*, ICC). Uji reliabilitas antar rater Kappa digunakan apabila raterberjumlah 2 orang sedangkan uji reliabilitas antar rater

ICCdigunakan apabila rater lebih dari 2 orang. Penelitian ini menggunakan 2 rater sehingga menggunakan koefisien korelasi kesepakatan antar rater. Uji *interrater reliability* merupakan jenis uji yang digunakan untuk menyamakan persepsi dalam hal ini antara peneliti dan pegumpul data. Alat yang digunakan untuk uji ini adalah uji statistik Kappa.

$$r_{xx} = (S_s{}^2 - S_e{}^2)/[S_s{}^2 + (k-1)S_e{}^2\}$$

Keterangan

$S_s{}^2$ = varian santar subjek yang dikenai rating

$S_e{}^2$ = Varian eror, yaitu varian intraksi antara subjek (s) dan rater (r)

k = banyak rater yang memberi rating (Azwar, 2013: 46)

3.6.2 Analisis Produk CD Pembelajaran

3.6.2.1 Analisis Kelayakan CD Pembelajaran

Data tentang kelayakan CD Pembelajaran oleh tim ahli dianalisis dengan uji deskriptif presentase dengan mengunakan rumus dari Sudijono (2009) yaitu:

$$P = \frac{f}{N} x\ 100\%$$

Keterangan

P = Persentase Penilaian

f = Skor yang diperoleh

Skor 4 = Sangat Setuju

Skor 3 = Setuju

Skor 2 = Kurang Setuju

Skor 1 = Tidak Setuju

N = Skor Keseluruhan

Hasil data akan dikonfersikan menjadi berdasarkan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Penetapan Kelayakan

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80 %	Layak
41% - 60 %	Cukup Layak
21% - 40 %	Kurang Layak
<20 %	Tidak Layak

3.6.2.2 Keterterapan CD Pembelajaran

Keterterapan CD Pembelajaran diambil dengan mengunakan data hasil keterterapan CD Pembelajaran, hasil tanggapan guru dan siswa diukur dengan skor:

Jawaban YA = 1

Jawaban Tidak = 0

$$P = \frac{f}{N} x\ 100\%$$

Data yang telah diberi skor kemudian dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

Keterangan:

P = Persentase Penilaian

f = Skor yang diperoleh

Skor 4 = Sangat Setuju

Skor 3 = Setuju

Skor 2 = Kurang Setuju

Skor 1 = Tidak Setuju

N = Skor Keseluruhan

Tabel 3.2 Kriteria Penetapan Keterterapan

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80 %	Layak
41% - 60 %	Cukup Layak
21% - 40 %	Kurang Layak
<20 %	Tidak Layak

3.6.3 Analisis Data Akhir

Terdapat beberapa langkah yang dilakukan dalam teknik analisis data, yaitu persiapan, tabulasi, dan penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian.

3.6.3.1 Uji Normalitas

Sebelum dianalisis lebih lanjut peneliti terlebih dahulu menghitung normalitas.Normalitas data dapat dihitung dengan menggunakan rumus chikuadrat (Arikunto, 2006:317) dengan rumus sebagai berikut.

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^{k} \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

f_o= frekuensi yang diobservasi dalam kategori ke-i

f_h= frekuensi yang diharapkan di bawah f_o dalam kategori ke-i

3.6.3.2 Uji T

Untuk mengetahui hasil belajar kelas maka dapat diuji dengan mengunakan satu uji pihak yaitu:

t hitung > t tabel, Ha diterima

t hitung < t tabel, Ho ditolak

Ho : Tidak terdapat pengaruh pemberian media CD pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Ha : Terdapat pengaruh pemberian media CD pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Untuk mengetahui pengaruh CD pembelajaran interaktif tema indahnya kebersamaan materi menulis narasi terhadap hasil belajar dapat dianalisis dengan rumus t-test

Polled varians

$$t = \frac{(\overline{x_1} - \overline{x_2})}{\sqrt{\frac{(n_1 - n_2)s_1{}^2 + (n_2 - 1)s_2{}^2}{n_1 + n_2 - 2} + \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

(Sugiyono, 2011:138)

dengan dk = $n_1 + n_2$ - 1

$\overline{x_1}$ = rata-rata sampel 1

$\overline{x_2}$ = rata-rata sampel 2

s_1 = simpangan baku sampel 1

s_2 = simpangan baku sampel 2

$s_1{}^2$ = varians sampel 1

$s_2{}^2$ = varians sampel 1

n = jumlah sampel

Kriteria dari t hitung yang diperoleh dikonsultasikan dengan tabel nilai-nilai dalam distribusi t pada taraf signifikasi 5%. Jika t hitung ≥ t tabel maka perlakuan yang ditimbulkan signifikan pada taraf signifikasi 0.05. Nilai t hitung signifikan, berarti CD pembelajaran interaktif Tema Indahnya Kebersamaan Materi Menulis Narasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

BAB V
PENUTUP

5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media CD Pembelajaran interaktif pada Tema Indahnya Kebersamaan materi keterampilan menulis narasi siswa kelasIV SDN Bringin 02 dikembangkan melalui hasil validasi ahli bahasa, materi dan media tanggapan guru dan siswa, serta uji coba kelas kecil dan besar.
2. Media CD pembelajaran valid berdasarkan hasil validasi ahli materi dan bahasa dengan nilai 3,65 dan ahli mediadengan 3,68 yang merupakan kategori baik. Media pembelajaran layak untuk diterapkan dalam pembelajaran dengan perhitungan uji t taraf signifikansi 5% dengan nilai 14,96 yang menunjukan terdapat peningkatan hasil belajar setelah mengunakan media.

5.2 Saran

Saran yang dapat direkomendasikan dari hasil penelitian ini, yaitu :

1. Pengembangan media CD pembelajaran akan lebih baik jika penilaian dilakukan oleh ahli materi dan bahasa dengan masing-masing kompetensi.
2. Media pembelajaran CD interaktif pada tema indahnya kebersamaan materi menulis narasi yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai altelnatif atau acuan dalam pembelajaran tematik dikelas IV SD.

DAFTAR PUSTAKA

Abbas, Saleh. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Akker J, Van De. 2006. *Educational Design Research*. London and NewYork: Routledge

Akker, Van den. 2006. *Principles and Method of Development Research Design approaches and tools in educational and training. London. UK Academic Publisher*

Andriani, Lilik. 2011. *Pengembangan Media Audio Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Semester 2 Pada Materi Pokok Dongeng Di SD Negeri Bareng 3 Malang*. UM: ISSN:5292-3063

Aqib, Zainal. 2013. *Model-model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama Widya

Ariani, dkk. 2009. *Pembelajaran Mendengarkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Arif S. Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Arif S. Sadiman. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada

Arifin, Z. 2009. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Arifin, Zaenal. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung Remaja Rosdakarya

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Arikunto, Suharsimi. 2009 *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis dan Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*: BumiAksara

Arsyad, Ashar .2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Asmawi, Zainul. 2001. *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka

Association for Educational Communications and Technology (AECT) Task Force on Definition and Terminology. 1977. *The Definition of Educational Technology. Washington, D.C: AECT*

Azhar Arsyad, 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers

Azwar, Saifuddin. 2013. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Boediono, Koester. 2008. *Teori dan Aplikasi Statistika dan Probabilitas*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Dahar, Ratna. 2011. *Teori-teori belajar dan Pembalajaran*. Jakarta: Erlangga

Darmadi. 2012. *Dimensi-dimensi Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta

Depdiknas. 2006. *Standar Isi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

Djiwandono.1996. *Tes Bahasa dalam Pengajaran*. Bandung: ITB

Faturohman, Pupuh. 2013. *Pengembangan Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama

Ford, Varelas M. 2009. *The scientific method and scientific inquiry: Tensions in teaching and learning*. USA: *Wiley Inter Science*

Hamalik, Oemar. 2002. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinarbaru Algesindo

Hamalik, Oemar. 2004. *Proses BelajarMengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

Hamdani, 2011, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia

Hudoyo. 2002. *Mengonstruksi Pengetahuan dan Keterampilan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Iskandarwassid, Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: SPs UPI dan PT RosdaKarya

Ismawati, Esti. 2010. P*erencanaan Pengajaran Bahasa. Surakarta*: Yuma Pustaka

Ismawati. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Surakarta: Yuma Pustaka

Kemdikbud. 2013. *Pendekatan Scientific (Ilmiah) dalamPembelajaran* . Jakarta: Pusbangprodik

Kemendikbud. 2013. *Permendikbud No. 54 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Kemendikbud. 2013. *Permendikbud No. 66 tentang Standar Penilaian Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Keraf, Gorys. 2007. *Diksidan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

----------. 2010, *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Kosasih. 2012. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: YramaWidya

Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Raja Grafindo

Kuswana, Sunaryo. 2012. *Taksonomi Kognitif*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Mayer, John D, Peter Salovey&David R. Caruso. *Emotional intelegence New Ability orelectric Traits.NewYork: Journal of American Psycology*. Vol 63 No.6, 503-507

Mudjiyono, Dimyanti. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Muller, Stephanie. 2006. *Panduan Belajar Membaca Jilid 2 dengan Benda-benda di sekitar kita untuk Anak usia 3-8 Tahun*. Jakarta: Erlangga *for Kids*

Mulyasa. 2003. *Kepala Sekolah Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Suatu Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press

Nana Sudjana. 2000. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Menulis Secara Populer*. Jakarta: Pustaka Jaya

Nursalim.2011. *Pengantar Kemampuan Berbahasa Indonesia Berbasis Kompetensi*. Pekanbaru: Zanafa Publishing

Pemerintah Republik Indonesia. 2003.*Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Pemerintah Republik Indonesia. 2013. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No .65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Prahasari, Megaocvi Akhira. 2014. *Pengembangan Media Audio Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar Menanggapi Cerita Untuk Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya*. UNESA: ISSN:2252-3863

Prensky. 2001. *Digital Natives Digital Imigrants. London: MCB University Press*

Pujianto. 2005. *Pengembangan Video VoIP Phone Berbasis Web Menggunakan Protokol RTMP*. Surabaya: *Proceeding Penelitian* ITS. 1-9

Purwanto. 2012. *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan Pengembangan dan Pemanfaatan*. Yogyakarta Pustaka Pelajar

Rofi'udin, Ahmad. 1999. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Jakarta: Depdikbud

Rohmadi, Nasucha. 2010. *Paragraf Pengembangan dan Implementasi*. Yogyakarta: Media Pustaka

Rohmadi, Subiyanto. 2011. *Bunga Rampai Model-model Pembelajaran Bahasa Sastra Seni*. Surakarta: Yuma Pustaka

Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers

Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada

Rusman. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers

Rustono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalsme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta

Saiful Sagala. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta

Samani, Haryanto. 2012. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Semi, Atar. 2003. *Menulis Efektif*. Padang : Angkasa Raya

Setyawati, Nani. 2010. *Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia Teori dan Praktik*. Surakarta: Yuma Pustaka

Shanti, Novilia. 2010. *Pengembangan media pembelajaran audio visual matapelajaran bahasa Indonesia pokok bahasan lingkungan disekitar kita kelas I semester II MI SunanKalijaga Malang*. UIN Maliki: ISSN 0854-8285

Sudjana, N., 2009, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, PT Remaja Rosdakarya*, Bandung.

Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kunatitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sukmadinata. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan. Bandung*: Remaja Rosdakarya

Surapranata Sumarna. 2005. *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes, Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Suyono, 2011. Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar. Bandung: Rosdakarya

Suyono, Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar* . Bandung: RosdaKarya

Suyono, Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Dasar Konsep*. Bandung Remaja Rosdakarya

Taringan. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung

TIMSS and PIRLS. 2011. *Relationships Among Reading, Mathematics, and Science Achievement at the Fourth Grade-Implications for Early Learning Michael and Mullis: TIMSS & PIRLS International Study Center. [online]*.Tersedia:http://timss.bc.edu/timsspirls2011/downloads/TP11_Relationship_Report.pdf. (29 Agustus 2014).

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Warsono, Hariyanto.2013 *Pembelajaran Aktif Teori dan Assesmen*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Widhiarso, W. 2008.*Evaluasi Psikometris Skala Kepatutan Sosial Adaptasi Dari Marlowe-Crowne Social Desirability Scale* (Manuskrippublikasi). Yogyakarta: FakultasPsikologiUniversitasGadjahMada

Wiggins, G. 2005.*Grant Wiggins on Assesment*. New York: *The George Lucas Educational Foundation*

Wiradhany, Ramdhani. 2013. *Digital Natives ICT EurAsia*. London: IFIP *International Federation for information prosseding*

Yunus, Abidin.2008. *Kemampuan Menulis & Berbicara Akademik*. Bandung: Rizqi Press

Zeembry. 2008. *Animasi Web dengan Macromedia Flash 5*. Jakarta: Elex Komputindo

LAMPIRAN INSTRUMEN PENELITIAN

1. Kisi-kisi Instrumen Pengambilan Data
2. Perangkat Pembelajaran
3. Pedoman Pengembangan Media

Lampiran 1

KISI KISI INSTRUMEN
CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN
"KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI"

Variabel	Instrumen yang digunakan	Uji/ Analisis
Pengembangan Media CD Pembelajaran Interaktif	Tes Angket Lembar Observasi	Validitas Isi Reliabilitas antar rater
	Angket uji validitor ahli Angket uji coba skala kecil untuk pengguna Tes	Uji kelayakan produk awal 1 dan 2 Uji coba skala kecil Uji coba produk skala besar
	Tes berupa data hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar Tes berupa data hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar	Uji normalitas data Uji perbedaan data *pretest* dan *posttest*

Lampiran 2

PEMETAAN KOMPETENSI DASAR
TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN
KELAS IV SEMESTER I

IPS

3.5 Memahami manusia dalam dinamikainteraksi dengan lingkungan alam,sosial, budaya, dan ekonomi.

4.5 Menceritakan manusia dalamdinamika interaksi dengan lingkunganalam, sosial, budaya, dan

Bahasa Indonesia

3.4 Menggali informasi dari teks ceritapetualangan tentang lingkungan dansumber daya alam dengan bantuanguru dan teman dalam bahasaIndonesia lisan dan tulis denganmemilih dan memilah kosakata baku.

4.4 Menyajikan teks cerita petualangantentang ling-kungan dan sumberdaya alam secara mandiri

Keberagaman Budaya Bangsaku

SBdP

3.2 Membedakan panjang-pendek bunyi,dan tinggi-rendah nada dengan geraktangan.

4.5 Menceritakan manusia dalamdinamika interaksi dengan lingkunganalam,

Lampiran 3

PEMETAAN INDIKATOR
TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN
KELAS IV SEMESTER I

IPS

3.5.1 Menemukan keberagaman budaya dan suku bangsa di Indonesia.

4.5.1 Menuangkan fakta-fakta penting dari budaya bangsa dalam keberagaman

Bahasa Indonesia

3.4.1 Menemukan kosakata baku untuk mengganti kosakata tak baku dalam cerita teks.

4.4.1 Menuliskan cerita penga-lamanmengunjungi suatu tempat denganpilihan kata yang tepat dan runtut.

Keberagaman Budaya Bangsaku

SBdP

3.3.1 Membedakan bunyi dari nada rendah dan tinggi dalam lagu .

4.5.1 Menyanyikan lagu daerah jawa tengah “Gundul-gundul pacul” dan “Ilir-ilir”.

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SDN Bringin 02 Semarang
Kelas/ Semester	: IV (satu)/ I (satu)
Tema	: Indahnya Kebersamaan
Sub Tema	: Keberagaman Budaya bangsaku
Pertemuan ke	: 1
Alokasi waktu	: 6 jpl

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar

3.4 Menggali informasi dari teks ceritapetualangan tentang lingkungan dansumber daya alam dengan bantuanguru dan teman dalam bahasaIndonesia lisan dan tulis denganmemilih dan memilah kosakata baku.

4.4 Menyajikan teks cerita petualangantentang lingkungan dan sumberdaya alam secara mandiri dalamteks bahasa Indonesia lisan dantulis dengan memilih dan memilahkosakata baku.

Indikator:

3.4.1 Menemukan kosakata baku untuk mengganti kosakata tak baku dalam cerita teks.

4.4.1 Menuliskan cerita pengalamanmengunjungi suatu tempat denganpilihan kata yang tepat dan runtut.

IPS

Kompetensi Dasar

3.5Memahami manusia dalam dinamika interaksi dalam lingkungan alam, sosial, budaya, ekonomi.

4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan, alam, sosial, budaya dan ekonomi.

Indikator:

3.5.1 Menemukan keberagaman budaya dan suku bangsa di Indonesia.

4.5.1 Menuangkan fakta-fakta penting dari budaya bangsa dalam keberagaman masing-masing provinsi di Indonesia.

SBdP

Kompetensi Dasar

3.3Membedakan panjang pendek bunyi dan tinggi rendah nada dengan gerak tangan.

4.5Menyanyikan lagu dengan gerak tangan dan badan sesuai dengan tinggi rendah nada.

Indikator:

3.3.1 Membedakan bunyi dari nada rendah dan tinggi dalam lagu .

4.5.1 Menyanyikan lagu daerah jawa tengah “Gundul-gundul pacul” dan “Ilir-ilir”.

C. Tujuan Pembelajaran.

1. Dengan melihat video tentang petualangan bolang, siswa dapat menemukan perbedaan antara keberagaman budaya disetiap provinsi di Indonesia.
2. Dengan melihat video, siswa dapatmenuliskan cerita narasi menggunakan media komputer atau menulis di buku tulis.
3. Diberikan teks bacaan tentang keanekaragaman hayati, siswa dapatmenjelaskan pengertian karangan narasi, jenis dan contoh.
4. Diberikan teks bacaan, siswa dapat menceritakan kembali isi bacaan denganmenggunakan kata-katanya sendiri dengan cermat
5. Diberikan teks cerita rakyat asal usul Rawa Pening, siswa dapat menemukan berbagai identitas khususnya provinsi Jawa Tengah.
6. Dengan menyanyikan lagu daerah, siswa dapat mengenal dan berapresiasi musik dengan cermat.

D. Materi Pembelajaran

1. **Bahasa Indonesia**: Menulis karangan narasi dengan kosa kata baku.
2. **IPS** : Keberagaman kebudayaan suku dan budaya di Indonesia.
3. **SBdP** : Identitas dan lagu daerah.

E. Alokasi Waktu

6 x jpl

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Metode :

- Pemberian tugas.
- Pengamatan.

Model Pembelajaran

Ceramah, langsung

G. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pra Kegiatan	• Salam • Berdoa • Pengkodisian Kelas	**10 menit**
Kegiatan Awal	Apersepsi • Guru bertanya tentang "apakah anak-anak suka berpetualang atau jalan-jalan? Pernahkah anak-anak menulis cerita pengalaman?" • Siswa menjawab dari guru. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Guru memotovasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.	**20 menit**
Kegiatan Inti	1. Siswa diberikan materi tentang tentang penalaman dan hubungannya dengan karangan narasi. 2. Siswa mengamati video dan gambar tentang menulis narasi baik dalam pengertian jenis maupun contoh.*(mengamati dan menanya).* 3. Guru memotifasi siswa untuk bertanya tentang video yang ditayangkan*(menanya).* 4. Siswa mencatat hal penting dari video yang disajikan*(mengumpulkan informasi).* 5. Siswa diberikan video interaktif tentang keanekaragaman budaya bangsa (*mengumpulkan informasi)* 6. Siswa mencoba praktik kedepan dengan cara menunjukan peta provinsi di Indonesia *(mengumpulkan informasi).* 7. Siswa memberikan tambahan penjelas jika materi dalam slide kurang lengkap seperti ibu kota provinsi *(mengkomunikasikan).* 8. Siswa mengamati video tentang petualangan bolang secara seksama. 9. Guru membagikan LKS dan menjelaskan petunjuk pengerjaannya 10. Guru mengamati kegiatan tugas siswa dan	**150 menit**

	membimbing dalam mengerjakan.. 11. Siswa mengerjakan tugas menulis karangan narasi sesuai kemampuan sendiri. 12. Guru mengamati sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (disiplin, tanggung jawab, saling menghormaati) 13. mempresentasikan hasil pekerjaan di depan kelas siswa yang lain menanggapi *(mengkomunikasikan* 14. Siswa membacakan hasil didepan kelas *(mengkomunikasikan).* 15. Guru membimbing siswa dengan mengamati dan memotivasi dalam melaksanakan tugas. 16. Guru memberi penguatan terhadap hasil kegiatan siswa. 17. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang mempresentasikan dan menulis dengan baik. *18.* Siswa memperhatikan lagu daerah jawa tengah melalui media audio visual (*mengumpulkan informasi)* *19.* Siswa mencoba bernyanyi secara bersama sesuai tinggi rendah bunyi (*mengkomunikasikan)*	
Kegiatan Akhir	• Guru bersama dengan siswa menyimpulkan materi yang telah diajarkan. • Guru memberikan evaluasi • Guru melakukan refleksi dan tindak lanjut	**30 menit**

H. Media, Alat, dan Sumber Belajar

Media:

1. Audiovisual
2. Video “Sibolangcerita dari ambarawa” dan “Asal usul Rawapening”.
3. Audio lagu daerah “gundul-gundul pacul dan Ilir-ilir”.

Alat/bahan

1. Kertas
2. Buku

Sumber Belajar:

1. CD Interaktif

2. Buku siswa
3. LKS

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian:
   1. Penilaian sikap sosial : peduli, disiplin, tanggung jawab.
   2. Penilaian pengetahuan : tes tertulis
   3. Penilaian keterampilan : unjuk kerja
2. Bentuk Instrumen:
   1. Penilaian sikap sosial : lembar pengamatan
   2. Penilaian pengetahuan : tes tertulis (uraian)
   3. Penilaian keterampilan : rubrik penilaian keterampilan menulis

Semarang, Agustus 2014

Guru Kolaborator	Peneliti
Umi Hanifah S.Pd., M.Si	Yosi Gumala
NIP19780810 200701 2 012	NIM 1401410236

Mengetahui,

Kepala Sekolah

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
SD BRINGIN 02
KEC. NGALIYAN
DINAS PENDIDIKAN

Mulyono, S.Pd., M.Pd.

NIP 19650806 198910 1 001

Lampiran 5

BAHAN AJAR

TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN

KELAS IV SEMESTER I

Rumah Adat

Rumah adat di Indonesia sangatlah beragam. Itulah kekayaan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Rumah adat masing-masing daerah di Indonesia mempunyai sejarah dan karakteristik yang berbeda-beda. Kegotongroyongan yang dilakukan untuk membangun sebuah rumah adat menghasilkan peninggalan yang mempunyai nilai sejarah. Itulah indahnya kebersamaan di mana masyarakat di suatu daerah bahu-membahu untuk membangun sebuah rumah adat baik sebagai tempat tinggal maupun sebagai tempat penyimpanan benda lain.

Rumah adat suku Baduy

A. Rumah Adat Baduy

Rumah adat yang ada di daerah Banten, Jawa Barat ini bukan hanya sekadar tempat tinggal tetapi mempunyai nilai kehidupan. Bentuk rumah di sana disebut *julang ngapak*. Rumah Baduy berbentuk panggung. Jika tanahnya tidak rata maka tidak boleh meratakannya. Untuk menyamakan tingginya mereka menyesuaikannya dengan tinggi rendahnya tiang. Rumah adat Baduy mempunyai ciri khas berikut ini.

- Rumah yang dibangun tidak boleh menyentuh tanah.
- Tiang-tiang kolong harus dialasi batu.
- Dindingnya terbuat dari anyaman bambu (bilik).
- Atap terdiri atas dua bagian, kiri dan kanan. Atap sebelah kiri berukuran lebih panjang.
- Atap terbuat dari ijuk atau daun kelapa.
- Tidak mempunyai jendela.
- Lantainya terbuat dari bambu (*palupuh*).

B. Rumah Adat Tongkonan

Tongkonan merupakan rumah adat khas Tana Toraja, Sulawesi Selatan. Indahnya kebersamaan pada rumah adat Toraja tercermin dalam kata *tongkonan* itu sendiri. *Tongkonan* berasal dari kata *tongkon* yang berarti tempat duduk, yang difungsikan sebagai tempat berdiskusi para bangsawan Toraja. Begitu banyak filosofi yang terkandung dalam rumah adat Tongkonan ini, seperti adanya kepercayaan, kebanggaan, tradisi kuno, dan peradaban yang semuanya tersirat dalam bangunan rumahnya.

Bentuk rumah Tongkonan

Rumah adat Tongkonan ini mempunyai empat warna dasar (Aluk To Dolo), yaitu hitam, merah, kuning, dan

putih. Semua warna ini mempunyai arti bagi masyarakat Tana Toraja. Warna hitam melukiskan kematian dan kegelapan, sedangkan kuning menyimbolkan anugerah dan kekuasaan Tuhan. Merah diartikan sebagai warna darah yang melambangkan kehidupan manusia. Warna putih melambangkan daging dan tulang yang berarti suci.

Ciri khas rumah *tongkonan* adalah sebagai berikut.

- Terbuat dari kayu tanpa adanya logam seperti paku untuk memperkuat bangunan.
- Berbentuk panggung di mana kolongnya dipakai untuk kandang kerbau.
- Atap rumah terbuat dari ijuk hitam berbentuk melengkung terlihat seperti perahu tertelungkup bersama buritan.
- Ujung atapnya runcing ke atas
- Rumah *tongkonan* mengarah ke utara
- Kepala kerbau atau tanduknya ditempel di tiang utama depan rumah.
- Banyak sedikitnya tanduk kerbau menandakan tinggi rendahnya derajat pemilik rumahnya.

C. Rumah Adat Papua

Honai merupakan rumah adat daerah Papua yang banyak ditemukan di lembah dan pegunungan bagian tengah Pulau Papua. Rumah Honai berbentuk bulat, difungsikan untuk menahan tiupan angin yang kencang dan mengurangi hawa dingin pegunungan. Rumah Honai merupakan sebuah rumah adat yang mencerminkan indahnya kebersamaan. Hal ini dilihat dari bentuk rumah yang melingkar atau bulat melambangkan persatuan yang tinggi antarsesama suku. Menurut mereka, tinggal dalam satu Honai berarti mempunyai tujuan yang sama dalam mengerjakan suatu pekerjaan.

Rumah Adat Papua

Rumah adat ini mempunyai karakteristik sebagai berikut.

- Tinggi rumah kurang lebih 2,5 meter.
- Bentuk atap bulat kerucut terbuat dari jerami atau ilalang, berfungsi untuk melindungi dinding dari air hujan.
- Dinding rumah terbuat dari kayu dengan satu pintu pendek dan tidak berjendela.
- Terdiri dari dua lantai di mana lantai pertama untuk tidur dan lantai kedua untuk bersantai.

Rumah Honai ini selain untuk rumah tinggal, berfungsi juga sebagai:

1. tempat menyimpan alat-alat perang dan berburu
2. tempat melatih anak lelaki supaya menjadi orang yang kuat, sehingga ketika dia dewasa dapat melindungi sukunya.
3. tempat untuk menyusun strategi perang, jika terjadi peperangan
4. tempat menyimpan alat-alat atau simbol dari adat suku yang sudah ditekuni sejak dulu.

Tarian Tradisonal Indonesia

Gending Sriwijaya

Tari Gending Sriwijaya merupakan tarian adat masyarakat Sumatera Selatan. Tarian ini biasa ditampilkan untuk menyambut tamu kehormatan yang berkunjung ke Sumatera Selatan. Gerakan dalam tarian ini menunjukkan sikap masyarakat Sumatera Selatan yang ramah, tulus, dan terbuka terhadap tamu.

Tarian ini dimainkan oleh 9 orang penari wanita yang berbusana adat *aesan gede*, dan dikawal oleh 2 orang penari lainnya yang membawa payung dan tombak. Tarian ini juga diiringi penyanyi dan musik pengiring tarian. Musik pengiring tarian adalah alat musik tradisional Sumatera Selatan, yaitu gamelan Sumatera Selatan dan gong. Penari paling depan membawa tepak sekapur sirih untuk dipersembahkan kepada tamu agung, diiringi oleh 2 penari yang membawa pridon terbuat dari kuningan.

Tari Gending Sriwijaya dan lagu pengiringnya diciptakan tahun 1944 dengan tujuan agar para generasi muda selalu mengingat bahwa nenek moyang bangsa Indonesia adalah bangsa yang besar. Dengan semangat kebersamaan, sebuah bangsa akan menjadi semakin kuat.

Tarian Gending Sriwijaya dari Palembang.

Tari Hudoq

Tari Hudoq berasal dari Kalimantan Timur. Tarian ini mencerminkan kebersamaan karena dilakukan pada saat akan memulai masa tanam padi, membersihkan desa, ataupun saat panen. Tarian ini sarat dengan unsur magis, dipimpin oleh seorang pawang yang menyediakan sesaji kepada dewi padi dan Sang Pencipta alam semesta.

Tari Hudoq mencerminkan kebersamaan.

Tari Hudoq yang dilakukan pada saat akan menanam padi bertujuan untuk meminta kesuburan tanah yang akan mereka garap kepada Tuhan Yang Maha Esa. Tari Hudoq yang dilaksanakan pada saat membersihkan desa bertujuan untuk memohon kesejahteraan bagi masyarakat desa. Tari Hudoq yang dilakukan saat panen bertujuan untuk menyampaikan rasa syukur atas panen yang telah mereka dapatkan. Salah satu keunikan tarian ini adalah topeng kayu yang dikenakan penarinya. Kostum yang digunakan terbuat dari daun pisang.

Gerakan tarian ini, antara lain maju sambil menghentak-hentakkan kaki, dilanjutkan dengan gerakan menghentakkan kaki setinggi tumit, serta mengepakkan sayap seakan burung akan terbang. Tarian ini biasanya ditarikan oleh 13 orang penari.

Tari Serimpi

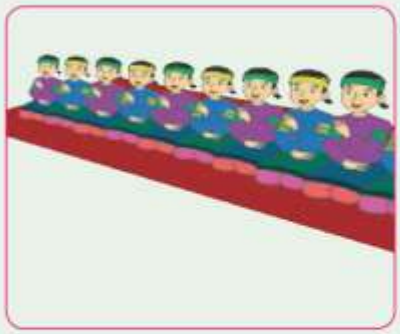
Tari Serimpi dengan gerakan yang lemah gemulai, ditarikan secara bersama-sama.

Tari Serimpi merupakan tarian yang berasal dari daerah Jawa Tengah dan Yogyakarta. Tari Serimpi termasuk ke dalam tarian klasik. Ada berbagai jenis Tari Serimpi yang dikenal masyarakat Jawa Tengah dan Yogyakarta. Pada zaman dahulu, tari Serimpi hanya ditampilkan pada waktu dan tempat yang terbatas, arena tarian-tarian klasik semacam itu hanya dimainkan di depan raja serta kerabat kerajaan.

Tari Serimpi memiliki keunikan, antara lain sebelum para penari menarikan tarian ini, terlebih dahulu harus menjalani upacara ritual tertentu. Selain itu, ada masa-masa tertentu kapan tarian itu diperagakan, misalnya ketika raja sedang makan.

Pada awalnya tari Serimpi ditampilkan dalam waktu yang lama, yaitu sekitar satu jam, dan dalam gerakannya terdapat beberapa pengulangan. Gerakan tari ini sangat gemulai dan harmonis, menggambarkan gerakan air yang mengalir. Gerakan tari Serimpi juga mencerminkan sikap masyarakat Jawa, khususnya masyarakat sekitar keraton yang memiliki budaya yang halus. Sejalan dengan perkembangan waktu, tari Serimpi mengalami perubahan, terutama dalam hal durasi waktu saat tarian ini disajikan. Tari Serimpi diiringi oleh gending yang mengikuti gerakan para penari. Kini, tarian ini sering ditampilkan dalam jamuan tamu kehormatan yang berkunjung ke keraton.

Tari Saman



Tari Saman dari Aceh.

Tari Saman merupakan tarian yang berasal dari suku Aceh Gayo. Tarian ini mencerminkan kebersamaan dan kekompakan dalam menarikannya. Tarian ini tidak menggunakan iringan musik dalam penyajiannya, hanya menggunakan suara dari para penarinya, ditambah dengan suara tepukan tangan, suara tepukan dada, serta tepukan pada pangkal paha penarinya.

Tari Saman biasanya dimainkan oleh puluhan atau belasan penari laki-laki. Namun, ada juga yang dimainkan oleh 10 orang penari laki-laki, 8 di antaranya melakukan gerakan tarian, dan 2 orang lagi memberi aba-aba sambil bernyanyi. Untuk mengatur gerakannya, dipilih seorang pemimpin yang disebut syekh, yang juga bertugas menyanyikan lagu-lagu Saman. Tari Saman biasa ditampilkan pada berbagai acara, seperti peringatan Maulud Nabi Muhammad SAW, pembukaan sebuah festival, dan kunjungan tamu kehormatan.

Makanan Khas

Makanan khas tradisional merupakan salah satu kekayaan dari Budaya Indonesia yang disuguhkan oleh berbagai daerah yang ada di Indonesia. Beragam bahan, bentuk, cara penyajian dan cara pembuatannya disuguhkan dalam makanan khas ini.

A. Lempah Kuning

Lempah kuning merupakan makanan ciri khas daerah Pangkal Pinang. Bahan utama dalam masakan lempah kuning ini adalah ikan. Makanan yang sering disertakan dalam berbagai upacara adat ini merupakan makanan utama. Sepintu sedulang yang berarti segala sesuatu dikerjakan secara bersama-sama merupakan tradisi masyarakat Pangkal Pinang di mana lempah kuning merupakan lauk pauk utama yang dimasak dan dimakan secara bersama-sama.

Gambar: Lempah kuning
Sumber : www.visitbangkabelitung.com

B. Ketan Uli

Gambar: Ketan uli makanan khas betawi
Sumber: www.kulinemusantara.net

Ketan uli merupakan makanan khas bagi masyarakat Betawi yang dibuat dari beras ketan. Makna dalam pembuatan ketan uli ini melambangkan kekeluargaan atau silaturahmi yang terjaga antara keluarga.

Kebersamaan yang terlihat dalam proses pembuatan makanan khas ini adalah adanya pemisahan tugas dalam cara pembuatannya. Di sini para pria bertugas untuk menumbuk beras ketannya, sedangkan wanita melakukan tugas memasak ketan ulinya. Bahan-bahan pokok dari pembuatan ketan uli inipun adalah memakai bahan lokal. Pengolahan yang baik menghasilkan makanan yang bercita rasa tinggi.

C. Seruit

Seruit merupakan makanan khas Lampung yang bahan utamanya adalah ikan dengan sambel terasi. Masakan yang berbahan lokal dan bergizi tinggi ini harus tetap dipertahankan. Lampung dikenal menghasilkan berbagai tumbuhan yang cocok untuk lalapan menjadikan seruit ini menjadi lebih bervariasi.

Masyarakat Lampung yang dikenal dengan senang

Gambar: makanan khas Lampung "Seruit"
Sumber: www.zablog-ulunlampung.blogspot.com

berkumpul untuk silaturahmi memerlukan makanan yang bisa dinikmati secara bersama-sama. Seruit inilah yang dijadikan makanan untuk disantap secara bersama-sama atau lebih dikenal dengan tradisi nyeruwit. Tradisi nyeruwit ini terus berlangsung secara turun temurun dan menjadi budaya makan bagi masyarakat Lampung.

D. Tumpeng

Tumpeng merupakan cara penyajian nasi beserta lauk pauknya berbentuk kerucut dan sering ditemukan saat upacara keagamaan atau upacara tradisional ataupun selamatan lainnya. Lauk pauk yang berjumlah tujuh macam melambangkan tujuh pertolongan. Tumpeng ini bertujuan sebagai ungkapan rasa syukur kepada Tuhan secara bersama-sama.

Gambar : tumpeng
Sumber : www.griyacerita.wordpress.com

Tumpeng berwarna kuning mempunyai arti kekayaan dan moral yang luhur. Sedangkan tumpeng putih dalam adat jawa melambangkan kesucian dan biasanya disajikan dalam upacara sakral.

Grebeg maulid Nabi sebagai tradisi kraton Solo yang mengusung empat tumpeng raksasa setinggi tiga meter dinanti-nanti oleh ribuan warga yang ingin berebut isi dari tumpeng raksasa tersebut.

E. Ketupat

Ketupat merupakan makanan khas Indonesia terbuat dari nasi yang dibungkus oleh janur dan berbentuk jajaran genjang. Ketupat ini sering disajikan pada saat hari raya keagamaan. Tradisi ketupat lebaran mempunyai arti mengakui kesalahan. Di daerah Bali, ketupat ini dipersembahkan sebagai sesajen dalam upacara.

Gambar: Cangkang ketupat yang terbuat dari daun kelapa
Sumber: www.takunik.blogspot.com

Pembuatan cangkang ketupat ini diawali oleh pengambilan janur dan setelah itu baru dibentuk seperti jajaran genjang. Proses dari mulai pengambilan bahan untuk cangkang ketupat sampai menjadi hidangan melibatkan kerjasama dan kebersamaan dalam pembuatannya.

Di Bantul, Yogyakarta terdapat sebuah tradisi grebeg ketupat. Sebuah tradisi tahunan setelah Idul Fitri bertujuan untuk meningkatkan keimanan serta menjaga identitas bangsa melalui sebuah budaya. Grebeg Ketupat yang melibatkan banyak orang menjadi bentuk rasa syukur masyarakat Bantul.

Lampiran 6

MEDIA PEMBELAJARAN

Lampiran 7

KISI-KISI SOAL

Standar Kompetensi

4 4 Menyajikan teks cerita petualangantentang ling-kungan dan sumberdaya alam secara mandiri dalamteks bahasa Indonesia lisan dantulis dengan memilih dan memilahkosakata baku

Indikator

4.4.1 Menuliskan cerita pengalamanmengunjungi suatu tempat denganpilihan kata yang tepat dan runtut

No	Pertanyaan	Teknik Penilaian	Ranah Kognitif						Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6	
1	Tuliskan kembali video atau tayangan yang telah kamu lihat dari CD interaktif	Tes Unjuk Kerja						√	Kolom 1

Lampiran 8

RUBRIK PENILAIAN
KETERAMPILAN MENULIS NARASI
MEDIA CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN

Nama Siswa : ...
Kelas/semester : ...
Hari/ tanggal : ...

Petunjuk

1. ***Berilah tanda cek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator penilaian!***
2. ***Hitunglah skor pada masing-masing aspek sesuai dengan bobotnya!***

No	Aspek	Skor				Bobot	Skor
		1	2	3	4		
1.	Isi gagasan yang dikemukakan					5	
2.	Organisasi isi					5	
3.	Struktur tata bahasa					5	
4.	Diksi					5	
5.	Ejaan dan tata tulis					5	
	Jumlah Skor					100	

Data penilaian diolah sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} x\ 100\%$$

Data yang telah diberi skor kemudian dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

Keterangan:

P = Persentase Penilaian

f = Skor yang diperoleh

Skor 4 = Sangat Setuju

Skor 3 = Setuju

Skor 2 = Kurang Setuju

Skor 1 = Tidak Setuju

N = Skor Keseluruhan

Presentase	**Kriteria**
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80 %	Layak
41% - 60 %	Cukup Layak
21% - 40 %	Kurang Layak
<20 %	Tidak Layak

Lampiran 9

DESKRIPTOR RUBRIK PENILAIAN
CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN
KETERAMPILAN MENULIS NARASI

Petunjuk: Lingkari skor yang sesuai dengan kemunculan deskriptor!

No	Indikator	Deskriptor	Skor
1	Isi gagasan	Karangan isinya padat informasi, substantif, pengembangan tesis tuntas, relevan dengan permasalahan dan tuntas	4
		Karangan memuat informasi cukup, substansi cukup, pengembangan tesis terbatas, relevan dengan permasalahan tetapi tidak lengkap	3
		Karangan memuat informasi terbatas, substansi kurang, pengembangan tesis tak cukup, permasalahan kurang	2
		Karangan tidak berisi informasi yang cukup, tidak ada substansi, tidak ada pengembangan tesis, tidak ada permasalahan	1
2	Organisasi Isi	Ekspresi lancar, gagasan diungkapkan dengan jelas, padat, tertata baik, urutan logis, kohesif	4
		Ekspresi kirang lancar, kurang terorganisir tetapi ide utama terlihat, bahan pendukung utama terbatas, urutan logis tetapi tidak lengkap	3
		Tidak lancar, gagasan kacau, terpotong-potong, urutan dan pengembangan tidak logis	2
		Tidak komunikatif, tdak terorganisir	1
3	Tata Bahasa	Konstruksi kompleks tetapi efektif, hanya terjadi sedikit kesalahan penggunaan bentuk kebahasaan	4

No	Indikator	Deskriptor	Skor
3	Tata Bahasa	Konstruksi sederhana tetapiefektif, kesalahan kecil padakonstruksi kompleks, terjadisejumlah kesalahan tetapi maknatidak kabur	3
		Terjadi kesalahan serius dalamkonstruksi kalimat, makna membingungkan atau kabur	2
		Tidak menguasai aturansintaksis, terdapat banyakkesalahan, tidak komunikatif,tidak layak nilai	1
4	Kosakata	Pemanfaatan kata canggih,pilihan kata dan ungkapan tepat,menguasai pembentukan kata	4
		Pemanfaatan kata agak canggih,pilihan kata dan ungkapankadang – kadang kurang tepat tetapi tidak menganggu	3
		Pemanfaatan kata terbatas, sering terjadi kesalahanpenggunaan kata dan merusakmakna	2
		Pemanfaatan kata asal-asalan,pengetahuan kosa kata rendah,tidak layak nilai	1
5	Ejaan	Menguasai aturan penulisan,hanya terdapat beberapakesalahan ejaan	4
		Kadang – kadang terdapatkesalahan ejaan tetapi tidak menganggu makna	3
		Sering terjadi kesalahan ejaan,makna membingungkan ataukabur	2
		Tidak menguasai aturanpenulisan, terdapat banyakkesalahan, tulisan tidak terbatas,tidak layak nilai	1

Lampiran 10

LEMBAR

KETERAMPILAN MENULIS NARASI

Nama :

No urut :

Kelas :

Tuliskan kembali video atau tayangan yang telah kamu lihat dari CD interaktif?

Lampiran 11

INSTRUMEN HASIL PENILAIAN TAHAP SATU

CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF

TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN

"KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI"

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

Petunjuk pengisisan

1. Isilah nama, asal instansi Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berikan tanda *check list* (√) pada salah satu kolom Ya/Ada atau Tidak
3. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/ Ibu dimohon untuk mem-berikan catatan untuk perbaikan CD Pembelajaran.

No	**Butir Penilaian**		**Jawaban**		**Catatan**
I	**Komponen Kelayakan Isi**		**Ya**	**Tidak**	
	1	Standar Kompetensi (SK) tercantum secara eksplisit			
	2	Kompetensi Dasar (KD) tercantum secara eksplisit			
	3	Kesesuaian isi CD dengan SK dan KD			
II	**Komponen Penyajian**		**Ada**	**Tidak**	
	1	Judul			
	2	Indikator Pembelajaran			
	3	Peta Konsep atau ringkasan			
	4	Petunjuk belajar			
	5	Pertanyaan/ soal latihan pada materi pembelajaran			

Catatan Tambahan bila diperlukan

……

……

…….

Keterangan

CD Interaktif dikatakan lolos penilaian tahap 1 apabila semua butir dalam instrumen penilaian mendapat “nilai” atau respon positif (Ya/ Ada).Jika mendapat butir yang dijawab negatif (Tidak), maka CD Interaktif tersebut dinyatakan tidak lolos.

CD Interaktif yang telah lolos seleksi Tahap 1 dinilai kembali pada penilaian tahap II.

Semarang,

Validator

……

INSTRUMEN HASIL PENILAIAN TAHAP SATU

CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF

TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN

"KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI"

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

Petunjuk pengisisan

1. Isilah nama, asal instansi Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Berikan tanda *check list* (√) pada salah satu kolom Ya/Ada atau Tidak
3. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/ Ibu dimohon untuk mem-berikan catatan untuk perbaikan CD Pembelajaran.

No	**Butir Penilaian**		**Jawaban**		**Catatan**
I	**Komponen Kelayakan Isi**		**Ya**	**Tidak**	
	1	Standar Kompetensi (SK) tercantum secara eksplisit			
	2	Kompetensi Dasar (KD) tercantum secara eksplisit			
	3	Kesesuaian isi CD dengan SK dan KD			
II	**Komponen Penyajian**		**Ada**	**Tidak**	
	1	Judul			
	2	Indikator Pembelajaran			
	3	Peta Konsep atau ringkasan			
	4	Petunjuk belajar			
	5	Pertanyaan/ soal latihan pada materi pembelajaran			

Catatan Tambahan bila diperlukan

……

……

…….

Keterangan

CD Interaktif dikatakan lolos penilaian tahap 1 apabila semua butir dalam instrumen penilaian mendapat “nilai” atau respon positif (Ya/ Ada).Jika mendapat butir yang dijawab negatif (Tidak), maka CD Interaktif tersebut dinyatakan tidak lolos.

CD Interaktif yang telah lolos seleksi Tahap 1 dinilai kembali pada penilaian tahap II.

Semarang,

Validator

……

Lampiran 12

INSTRUMEN HASIL PENILAIAN TAHAP DUA
CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

Petunjuk Pengisian

1. Isilah Nama, NIP, asal Instansi Bapak/ Ibu pada tmpat yang disediakan.
2. Berilah tanda *check list* (√) pada kolom 1,2,3 atau 4 yang ada pada kolom skor sesuai dengan rubrik penilaian berikut:
   a. Skor 4 diberikan apabila kelayakan CD Pembelajaran mencapai 80% dari pemenuhan maksud butir sebagaimana dijelaskan dalam deskripsi butir.
   b. Skor 3 diberikan apabila kelayakan CD Pembelajaran terpenuhi antara 60-70% dari pemenuhan maksud butir sebagaimana dijelaskan dalam deskripsi butir.
   c. Skor 2 diberikan apabila kelayakan CD Pembelajaran terpenuhi antara 50-59% dari pemenuhan butir sebagaimana yang dijelaskan dalam deskripsi butir.
   d. Skor 1 diberikan apabila kelayakan CD Pembelajaran tidak terpengaruhi (kurang dari) 50% dari pemenuhan butir sebagaimana yang dimaksud maksud butir yang dijelaskan dalam deskripsi butir.

No	**Butir**	**Skor**				**Rerata Skor**	**Catatan (Bila diperlukan)**
		1	**2**	**3**	**4**		
I	**KOMPONEN KELAYAKAN ISI**						
A.	**Cakupan Materi**						
1	Keluasan Materi						
2	Kedalaman Matreri						

No	Butir	Skor				Rerata Skor	Catatan (Bila diperlukan)
		1	2	3	4		
B	**Akurasi Materi**						
1	Kebenaran dan ketepatan fakta						
2	Kebenaran dan ketepatan konsep						
3	Kebenaran dan ketepatan teori						
C	**Kemutakhiran**						
1	Materi sesuai dengan perkembangan ilmu						
2	Mengunakan fitur atau contoh terkini/aktual						
3	Mengunakan rujukan termasa (*up to date*)						
D	**Merangsang keingintahuan**						
1	Menumbuhkan rasa ingin tahu						
2	Kemampuan merangsang berpikir kritis						
3	Mendorong mncari informasi lebih jauh						
E	**Mengandung wawasan kontekstual**						
1	Materi karangan narasi sesuai kontekstual						
2	Terlihat keterkaitan antara contoh-contoh dengan						

	materi yang dibahas						
Jumlah skor komponen kelayakan isi:							
No	**Butir**	**Skor**				**Rerata Skor**	**Catatan (Bila diperlukan)**
		1	**2**	**3**	**4**		
II	**KOMPONEN KEBAHASAAN**						
A	**Sesuai dengan perkembangan peserta didik**						
1	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik						
2	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial-emosional peserta didik						
B	**Komunikatif dan Interaktif**						
1	Pesan yang disampaikan mudah dan langsung dapat dipahami peserta didik						
2	Kemampuan memotivasi peserta didik untuk merespon pesan						
3	Kesesuaian ilustrasi dengan substansi pesan						
4	menciptakan komunikasi interaktif						
C	**Lugas**						
1	Struktur kalimat efektif						

2	Kebakuan istilah						
D	**Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia**						
1	Ketepatan tata bahasa						
2	Ketepatan ejaan						
E	**Penggunaan istilah dan simbol/ lambing**						
1	Pengunaan istilah						
No	**Butir**	**Skor**				**Rerata Skor**	**Catatan (Bila diperlukan)**
		1	**2**	**3**	**4**		
E	**Penggunaan istilah dan simbol/ lambing**						
2	Ketepatan penulisan nama ilmiah/ asing						
3	Kesesuaian simbol/ lambang dengan sajian						
Jumlah skor kompeten kebahasaan							
III	**KOMPONEN PENYAJIAN**						
A	**Teknik penyajian**						
1	Kelogisan sajian						
2	Keruntutan sajian						
B	**Pendukung penyajian materi**						
1	Kesesuaian/ ketepatan ilustrasi dengan materi						
2	Penyajian teks dan gambar disertai rujukan/ sumber acuan						
3	Identitas gambar dan lampiran						
4	Pembangkit motivasi belajar pada awal materi						

5	Daftar pustaka						
Jumlah Skor komponen penyajian							
IV	**TAMPILAN CD PEMBELAJARAN**						
A	**Kemudahan Navigasi**						
1	Program CD Pembelajaran interaktif sederhana dalam penggunaannya						
2	Bentuk dan letak navigasi konsisten						
No	**Butir**	**Skor**				**Rerata Skor**	**Catatan (Bila diperlukan)**
		1	2	3	4		
A	**Kemudahan Navigasi**						
3	Navigasi yang digunakan memudahkan pengguna (peserta didik) dalam pengoperasian						
B	Artistik dan Estetika						
1	Komposisi animasi sesuai dengan konsep Pembelajaran						
2	Penggunaan teks, grafis, animasi dan audio dalam program propoorsional						
3	Penggunaan animasi tidak menimbulkan salah konsep oleh pegguna						
4	Warna background yang digunakan sesuai dan						

	tidak menganggu peng-lihatan						
5	Warna animasi sesuai dengan video pembela-jaran						
6	Animasi yang disajikan memberikan ketertarikan kepada pengguna						
C	Format Sajian Program						
1	Durasi waktu penyajian proporsional antara 20- 40 menit						
No	**Butir**	**Skor**				**Rerata Skor**	**Catatan (Bila diperlukan)**
		1	2	3	4		
2	Penyajian dalam bentuk video dan animasi membantu pengguna						
3	Pengandaan media berupa CD						
Jumlah Skor komponen penyajian							

Catatan Tambahan (Bila Diperlukan)

……

……

…….

Keterangan

CD Pembelajaran dikatakan lolos penilaian tahap II apabila mempunyai rerata skor lebih besar dari 2,5 pada setiap sub komponen dalam semua komponen yang tercantum.

Semarang, ……..

Validator

……

INSTRUMEN HASIL PENILAIAN TAHAP DUA
CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

Petunjuk Pengisian

3. Isilah Nama, NIP, asal Instansi Bapak/ Ibu pada tmpat yang disediakan.
4. Berilah tanda *check list* (√) pada kolom 1,2,3 atau 4 yang ada pada kolom skor sesuai dengan rubrik penilaian berikut:
   e. Skor 4 diberikan apabila kelayakan CD Pembelajaran mencapai 80% dari pemenuhan maksud butir sebagaimana dijelaskan dalam deskripsi butir.
   f. Skor 3 diberikan apabila kelayakan CD Pembelajaran terpenuhi antara 60-70% dari pemenuhan maksud butir sebagaimana dijelaskan dalam deskripsi butir.
   g. Skor 2 diberikan apabila kelayakan CD Pembelajaran terpenuhi antara 50-59% dari pemenuhan butir sebagaimana yang dijelaskan dalam deskripsi butir.
   h. Skor 1 diberikan apabila kelayakan CD Pembelajaran tidak terpengaruhi (kurang dari) 50% dari pemenuhan butir sebagaimana yang dimaksud maksud butir yang dijelaskan dalam deskripsi butir.

No	**Butir**	**Skor**				**Rerata Skor**	**Catatan (Bila diperlukan)**
		1	**2**	**3**	**4**		
I	**KOMPONEN KELAYAKAN ISI**						
A.	**Cakupan Materi**						
1	Keluasan Materi						
2	Kedalaman Matreri						

No	Butir	Skor				Rerata Skor	Catatan (Bila diperlukan)
		1	2	3	4		
B	**Akurasi Materi**						
1	Kebenaran dan ketepatan fakta						
2	Kebenaran dan ketepatan konsep						
3	Kebenaran dan ketepatan teori						
C	**Kemutakhiran**						
1	Materi sesuai dengan perkembangan ilmu						
2	Mengunakan fitur atau contoh terkini/aktual						
3	Mengunakan rujukan termasa (*up to date*)						
D	**Merangsang keingintahuan**						
1	Menumbuhkan rasa ingin tahu						
2	Kemampuan merangsang berpikir kritis						
3	Mendorong mncari informasi lebih jauh						
E	**Mengandung wawasan kontekstual**						
1	Materi karangan narasi sesuai kontekstual						
2	Terlihat keterkaitan antara						

	contoh-contoh dengan materi yang dibahas						
Jumlah skor komponen kelayakan isi:							
No	**Butir**	**Skor**				**Rerata Skor**	**Catatan (Bila diperlukan)**
		1	**2**	**3**	**4**		
II	**KOMPONEN KEBAHASAAN**						
A	**Sesuai dengan perkembangan peserta didik**						
1	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik						
2	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial-emosional peserta didik						
B	**Komunikatif dan Interaktif**						
1	Pesan yang disampaikan mudah dan langsung dapat dipahami peserta didik						
2	Kemampuan memotivasi peserta didik untuk merespon pesan						
3	Kesesuaian ilustrasi dengan substansi pesan						
4	menciptakan komunikasi interaktif						
C	**Lugas**						

1	Struktur kalimat efektif						
2	Kebakuan istilah						
D	**Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia**						
1	Ketepatan tata bahasa						
2	Ketepatan ejaan						
E	**Penggunaan istilah dan simbol/ lambang**						
1	Pengunaan istilah						
No	**Butir**	**Skor**				**Rerata Skor**	**Catatan (Bila diperlukan)**
		1	**2**	**3**	**4**		
E	**Penggunaan istilah dan simbol/ lambang**						
2	Ketepatan penulisan nama ilmiah/ asing						
3	Kesesuaian simbol/ lambang dengan sajian						
Jumlah skor kompeten kebahasaan							
III	**KOMPONEN PENYAJIAN**						
A	**Teknik penyajian**						
1	Kelogisan sajian						
2	Keruntutan sajian						
B	**Pendukung penyajian materi**						
1	Kesesuaian/ ketepatan ilustrasi dengan materi						
2	Penyajian teks dan gambar disertai rujukan/ sumber acuan						
3	Identitas gambar dan lampiran						
4	Pembangkit motivasi						

	belajar pada awal materi						
5	Daftar pustaka						
Jumlah Skor komponen penyajian							
IV	**TAMPILAN CD PEMBELAJARAN**						
A	**Kemudahan Navigasi**						
1	Program CD Pembelajaran interaktif sederhana dalam penggunaannya						
2	Bentuk dan letak navigasi konsisten						
No	**Butir**	**Skor**				**Rerata Skor**	**Catatan (Bila diperlukan)**
		1	2	3	4		
A	**Kemudahan Navigasi**						
3	Navigasi yang digunakan memudahkan pengguna (peserta didik) dalam pengoperasian						
B	Artistik dan Estetika						
1	Komposisi animasi sesuai dengan konsep Pembelajaran						
2	Penggunaan teks, grafis, animasi dan audio dalam program propoorsional						
3	Penggunaan animasi tidak menimbulkan salah konsep oleh pegguna						
4	Warna background yang						

	digunakan sesuai dan tidak menganggu peng-lihatan						
5	Warna animasi sesuai dengan video pembela-jaran						
6	Animasi yang disajikan memberikan ketertarikan kepada pengguna						
C	Format Sajian Program						
1	Durasi waktu penyajian proporsional antara 20- 40 menit						
No	**Butir**	**Skor**				**Rerata Skor**	**Catatan (Bila diperlukan)**
		1	2	3	4		
2	Penyajian dalam bentuk video dan animasi membantu pengguna						
3	Pengandaan media berupa CD						
Jumlah Skor komponen penyajian							

Catatan Tambahan (Bila Diperlukan)

……

……

…….

Keterangan

CD Pembelajaran dikatakan lolos penilaian tahap II apabila mempunyai rerata skor lebih besar dari 2,5 pada setiap sub komponen dalam semua komponen yang tercantum.

Semarang, ……..

Validator

……

Lampiran 13

ANGKET HASILTANGGAPAN GURU TAHAP I
CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN

"KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI"

Nama :
NIP :
Instansi :

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah nama, NIP dan asal instansi pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini kemudian isilah *check list* (√) pada kolom skor 1, 2, 3, atau 4 yang telah disediakan.
3. Silahkan isi angka 4 jika anda sangat setuju, angka 3 jika setuju, angka 2 jika kurang setuju dan angka 1 jika tidak setuju.
4. Berikanlah masukan untuk perbaikan CD Pembelajaran pada kolom kosong dibawah masing-masing aspek jika diperlukan.

NO	**Aspek yang ditanyakan**	**Skor**			
		1	2	3	4
1	Penampilan CD Pembelajaran secara keseluruhan menarik				
2	Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas				

3	Penyajian materi dalam CD Pembelajaran tersusun secara sistematis				
4	Materi yang disajikan merupakan konsep keteram-pilan menulis narasi				
5	Pedoman penggunaan CD Interaktif tersusun jelas				

6	CD Pembelajaran memiliki bentuk kegiatan yang bervariasi dengan adanya interaksi				
7	Penggunaan gambar dan contoh dalam CD Pembelajaran sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa				
8	Soal yang ada menumbuhkan kemampuan berpikir siswa				

9	CD Pembelajaran dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri				
10	CD Pembelajaran dapat menambahkan wawasan siswa mengenai konsep keterampilan menulis narasi				

Saran:

……

……

……

Semarang,

Guru Kelas IV

……

NIP.

Lampiran 14

ANGKET HASIL TANGGAPAN GURU TAHAP II

CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF

"KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI"

Nama :

NIP :

Instansi :

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah nama, NIP dan asal instansi pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini kemudian isilah *check list* (√) pada kolom skor 1, 2, 3, atau 4 yang telah disediakan.
3. Silahkan isi angka 4 jika anda sangat setuju, angka 3 jika setuju, angka 2 jika kurang setuju dan angka 1 jika tidak setuju.
4. Berikanlah masukan untuk perbaikan CD Pembelajaran pada kolom kosong dibawah masing-masing aspek jika diperlukan.

NO	**Aspek yang ditanyakan**	**Skor**			
		1	2	3	4
1	Penampilan CD Pembelajaran secara keseluruhan menarik				

2	Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas				
3	Penyajian materi dalam CD Pembelajaran tersusun secara sistematis				
4	Materi yang disajikan merupakan konsep keteram-pilan menulis narasi				
5	Pedoman penggunaan CD Interaktif tersusun jelas				

6	CD Pembelajaran memiliki bentuk kegiatan yang bervariasi dengan adanya interaksi				
7	Penggunaan gambar dan contoh dalam CD Pembelajaran sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa				
8	Soal yang ada menumbuhkan kemampuan berpikir siswa				

9	CD Pembelajaran dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri				
10	CD Pembelajaran dapat menambahkan wawasan siswa mengenai konsep keterampilan menulis narasi				

Saran:

……

……

……

Semarang,

Guru Kelas IV

……

NIP.

Lampiran 15

ANGKET HASIL TANGGAPAN SISWA TENTANG CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN "KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI"

UJI COBA SKALA KECIL

Nama Siswa :

No. Urut :

Kelas :

Petunjuk Pengisian

1. Isilah Nama, No. Urut, kelas anda pada kolom yang disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian isilah tanda *check list* (√) pada jawaban Ya/ Tidak yang telah disediakan.

No	**Aspek yang ditanyakan**	**Jawaban**	
		Ya	**Tidak**
1	CD Pembelajaran menarik untuk dipelajari		
2	CD Pembelajaran dapat dipelajari secara mandiri		
3	Kegiatan belajar dalam CD Pembelajaran menyenangkan		
4	Menambah wawasan saya tentang Bahasa Indonesia		
5	Materi dalam CD Pembelajaran mudah dipahami		
6	Isi dalam CD Pembelajaran bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari		
7	Pengunaan contoh gambar-gambar memudahkan pemahaman materi		
8	Pengunaan animasi dan video menumbuhkan minat belajar		
9	Soal-soal yang ada dalam CD Pembelajaran mudah dipahami dan menumbuhkan kemampuan berpikir		
10	Petunjuk yang ada dalam CD Pembelajaran mudah dimengerti		

Terima Kasih

Lampiran 16

ANGKET HASILTANGGAPAN SISWA TENTANG CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN "KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI"

UJI COBA SKALA BESAR

Nama Siswa :

No. Urut :

Kelas :

Petunjuk Pengisian

1. Isilah Nama, No. Urut, kelas anda pada kolom yang disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian isilah tanda *check list* (√) pada jawaban Ya/ Tidak yang telah disediakan.

No	**Aspek yang ditanyakan**	**Jawaban**	
		Ya	**Tidak**
1	CD Pembelajaran menarik untuk dipelajari		
2	CD Pembelajaran dapat dipelajari secara mandiri		
3	Kegiatan belajar dalam CD Pembelajaran menyenangkan		
4	Menambah wawasan saya tentang bahasa Indonesia		
5	Materi dalam CD Pembelajaran mudah dipahami		
6	Isi dalam CD Pembelajaran bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari		
7	Pengunaan contoh gambar-gambar memudahkan pemahaman materi		
8	Pengunaan animasi dan video menumbuhkan minat belajar		
9	Soal-soal yang ada dalam CD Pembelajaran mudah dipahami dan menumbuhkan kemampuan berpikir		
10	Petunjuk yang ada dalam CD Pembelajaran mudah dimengerti		

Lampiran 17

ANALISIS HASIL UJI RELIABILITAS UNJUK KERJA CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN

Hasil analisis reliabilitas instrumen dengan mengunakan formula Ebel adalah sebagai berikut

Subjek	Rater	
	I	II
A	70	70
B	75	70
C	85	80
D	70	70
E	70	75
F	75	75
G	70	75
H	80	75

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	8	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	8	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.755	2

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00001	74.3750	5.62996	8
VAR00002	73.7500	3.53553	8

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig
Between People		248.438	7	35.491		
Within People	Between Items	1.562	1	1.562	.179	.685
	Residual	60.938	7	8.705		
	Total	62.500	8	7.812		
Total		310.938	15	20.729		

Grand Mean = 74.0625

Intraclass Correlation Coefficient

	Intraclass Correlation[a]	95% Confidence Interval		F Test with True Value 0			
		Lower Bound	Upper Bound	Value	df1	df2	Sig

Single Measures	.606[b]	-.101	.906	4.077	7	7	.042
Average Measures	.755[c]	-.225	.951	4.077	7	7	.042

Two-way mixed effects model where people effects are random and measures effects are fixed.

a. Type C intraclass correlation coefficients using a consistency definition-the between-measure variance is excluded from the denominator variance.

b. The estimator is the same, whether the interaction effect is present or not.

c. This estimate is computed assuming the interaction effect is absent, because it is not estimable otherwise.

Lampiran 18

DAFTAR SKOR KETERAMPILAN MENULIS NARASI KELAS IV SDN BRINGIN 02 SEMARANG

NO	Responden	Pre Test	Post Test
1	4A-1	70	80
2	4A-2	60	70
3	4A-3	65	70
4	4A-4	60	70
5	4A-5	70	85
6	4A-6	75	85
7	4A-7	70	85
8	4A-8	60	75
9	4A-9	60	75
10	4A-10	75	85
11	4A-11	60	70
12	4A-12	50	70
13	4A-13	80	90
14	4A-14	55	65
15	4A-15	85	90
16	4A-16	60	65
17	4A-17	75	80
18	4A-18	50	60
19	4A-19	70	80
20	4A-20	75	90
21	4A-21	65	75
22	4A-22	45	60
23	4A-23	45	60
24	4A-24	60	75

25	4A-25	80	85
26	4A-26	80	90
27	4A-27	85	90
28	4A-28	60	75
29	4A-29	50	65
30	4A-30	65	80
31	4A-31	-	-
32	4A-32	-	-
Rata-rata		65.3	76.5
Skor Maksimal		85	90
Skor Minimal		45	60

Lampiran 19

UJI NORMALITAS DATA PRETEST
KETERAMPILAN MENULIS NARASI
PADA SISWA KELAS IV SDN BRINGIN 02

Ho : data berdistribusi normal

Ha : data tidak berdistribusi normal

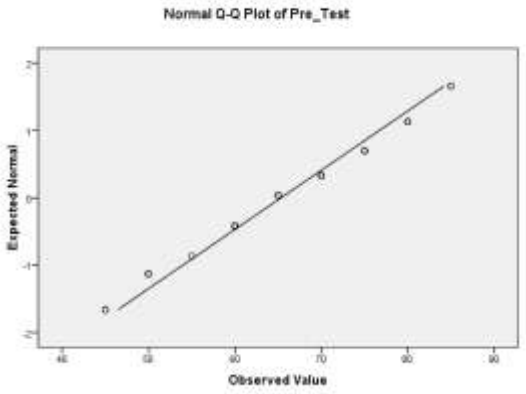
Uji normalitas pada pretest sebelum mengunakan CD pembelajaran interaktif materi keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SDN bringin 02 dihitung mengunakan bantuan SPSS statistic 16 dengan rumus kolmogorov Smirnov, disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre_Test	.147	30	.096	.955	30	.224

a. Lilliefors Significance Correction

Signifikansi kelas IV dibandingkan dengan 0.05 (0,96> 0.05) sehingga Ho diterima atau dapat dikatakan data berdistribusi normal. Normalitas juga ditunjukan pula dalam diagram garis sebagai berikut:



Lampiran 20

UJI NORMALITAS DATA POST TEST
KETERAMPILAN MENULIS NARASI
PADA SISWA KELAS IV SDN BRINGIN 02

Ho : data berdistribusi normal

Ha : data tidak berdistribusi normal

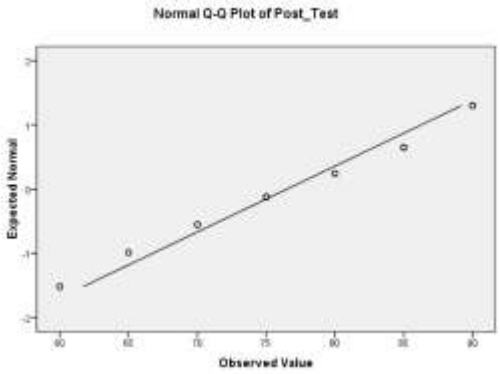
Uji normalitas pada pretest setelah mengunakan CD pembelajaran interaktif materi keterampilan menulis narasi siswa kelas IV SDN Bringin 02 dihitung mengunakan bantuan *SPSS statistic 16* dengan rumus kolmogorov Smirnov, disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Post_Test	.142	30	.128	.928	30	.043

a. Lilliefors Significance Correction

Signifikansi kelas IV dibandingkan dengan 0.05 (0,128> 0.05) sehingga Ho diterima atau dapat dikatakan data berdistribusi normal. Normalitas juga ditunjukan pula dalam diagram garis sebagai berikut:



Lampiran 21

UJI T PENGARUH CD PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN MENULIS NARASI
PADA SISWA KELAS IV SDN BRINGIN 02

Ho : Tidak terdapat pengaruh pemberian media CD pembelajaran terhadap hasil belajar siswa

Ha : Terdapat pengaruh pemberian media CD pembelajaran terhadap hasil belajar siswa

Pengujian pengaruh media CD pembelajaran terhadap hasil belajar mengunakan uji t dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan (*paired sampel*) adalah sebuah sampel dengan subyek yang sama namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda. Uji t dihitung mengunakan *SPSS statistic 16.0*.

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre_Test	65.33	30	11.366	2.075
	Post_Test	76.50	30	9.751	1.780

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre_Test & Post_Test	30	.936	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre_Test - Post_Test	-11.167	4.086	.746	-12.692	-9.641	-14.969	29	.000

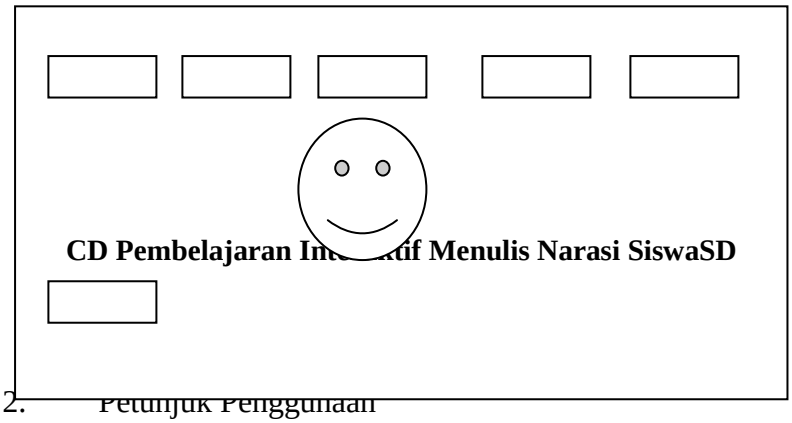
Nilai t hitung lebih besar t tabel (14.969 > 2,042) sehingga Ha diterima.Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh pengunaan media pembelajaran CD interaktif Tema indahnya kebersamaan terhadap hasil belajar siswa.

Lampiran 22

RANCANGAN MEDIA (*DRAFT*) CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN
KETERAMPILAN MENULIS NARASI

1. Pembukaan

Narator: Audio "Selamat datang di CD Interaktif pembelajaran bahasa Indonesia keterampilan menulis narasi"



2. Petunjuk Penggunaan

Teks "sebelum memulai belajar dengan CD Pembelajaran interaktif berikut merupakan petunjuk penggunaan"

Petunjuk Pengunaan Media

Gambar Rumah	= Kembali ke beranda atau menu awal.
Silang	= Keluar Aplikasi.
Panah Kanan	= Untuk Melanjutkan.
Panah Kiri	= Kembali.
Tanda Tanya	= Petunjuk.

Petunjuk Belajar

Mulailah belajar dari materi 1 hingga 5 secara berurutan:

1. Keterampilan Menulis Narasi

   Menjelaskan tentang pengertian narasi, tahap-tahap, dan contoh.

2. Keanekaragaman Suku Bangsa

   Menjelaskan keanekaragaman dan identitas setiap provinsi di Indonesia.

3. Menulis Narasi

   Berlatih menulis narasi seterah melihat video yang telah ditayangkan.

4. Seni Budaya

   Mengenal budaya dan identitas Jawa Tengah.

5. Refleksi

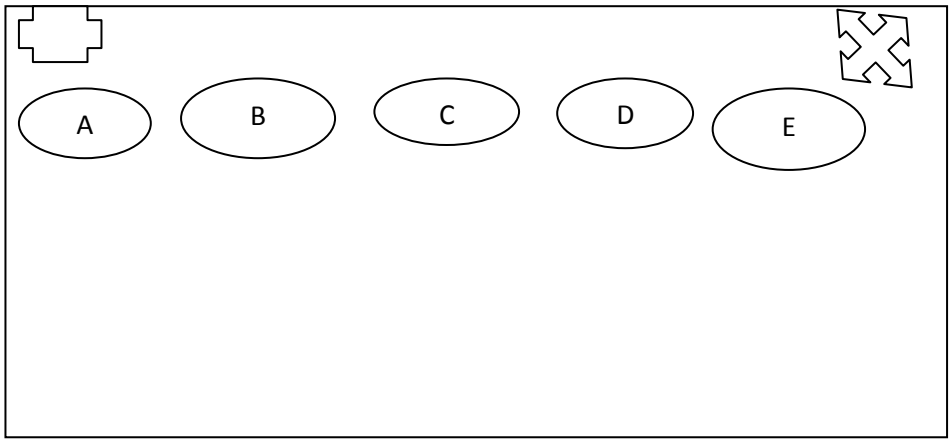
   Tulislah hasil refleksi selama proses pembelajaran

3. Beranda

Tampilan keseluruhan CD pembelajaran interaktif sebelum menjalankan program pembelajaran .

3. Konten / Isi

Tampilan atau rancangan



A. **Keterampilan Menulis Narasi**

(Terdapat *3 sub point*)

1. Karangan narasi adalah karangan yang menceritakan seseorang atau beberapa orang dengan beberapa kejadian atau peristiwa. Rangkaian kejadian atau peristiwa disusun berdasarkan urutan waktu . Isi karangan narasi dapat berupa fakta atau peristiwa yang dialami seseorang yang benar-benar terjadi juga dapat berupa khayalan juga rekaan.

2. Hal hal yang perlu diperhatikan dalam menulis karangan atau cerita adalah sebagai berikut
   - Tentukan ide pokok gagasan
   - Buatlah kalimat utama berdasarkan ide pokok
   - Buatlah kalimat penjelas untuk mendukung ide pokok
   - Gunakan kata hubung misalnya dan, karena, tetapi, dan sebagainya
   - Gunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar

3. Contoh Karangan Narasi

Saudaraku Sinaga

Sinaga adalah saudara saya yang berasal dari Sumatera Utara. Dia pindah ke Semarang bersama keluarganya sejak duduk di taman kanak-kanak. Kami sangat menyayanginya.Sinaga sudah seperti saudara bagi kami karena lebih dari dua tahun tinggal bersama kami.Bagi saya sendiri, Sinaga sudah seperti kakak saya karena dia duduk dikelas V sedangkan saya masih kelas IV.Setiap hari kami selalu berangkat bersama kesekolah.dialah yang membantu saya dalam belajar. Siregar memberi contoh dan mengingatkanku untuk menjaga kebersihan rumah, merapikan tempat tidur,buku pelajaran serta mainan.

Sinaga menangis tersedu-sedu setelah aku pulang dari sekolah.Aku merasa terheran melihat hal itu.

“Ga,kenapa nangis ada apa sih?” tanyaku.

Sinaga menjawab, “Aku merindukan keluarga besar di Medan”.

“Lalu kenapa kamu bersedih ?” tanyaku kembali.

“Aku Ingin bertemu dengan mereka terutama kakek dan nenek,” jawabnya perlahan-lahan.

Sudah 5 tahun ini Sinaga jarang pulang kekampung halamannya di Sumatera Utara.Aku berusaha menghibur Sinaga supaya tidak sedih.

“Kamu mau menceritakan kampung halamanmu di Sumatera Utara?” tanyaku.

“Dulu disana saya tinggal kota Medan, saya pernah berlibur di danau Toba yang merupakan danau terbesar di Indonesia, pemandangan disana sangat Indah, saya dan keluarga sering menari tari Tortor saat ada pesta pernikahan”, Kata Sinaga sambil tersenyum.

“Aku doakan Semoga kamu bisa kembali dan bertemu dengan keluarga besar disana ya” jawabku berusaha membuat Sinaga senang.

Pagi harinya Sinaga berangkat ke sekolah dengan wajah yang ceria. Sinaga menceritakan kepadaku bahwa tahun baru ini dia bersama keluarga akan pulang ke Sumatera Utara. Saya sangat senang mendengarnya.saya juga membawakan oleh-oleh baju batik untuk keluarganya di Medan.

B. Keanekaraganan Suku Bangsa Indonesia

Dalam bagian ini menjelaskan tentang keragaman suku bangsa di Indonesia yang diberikan contoh setiap provinsi di Indonesia. Materi ini berisi rumah adat, tari adat,senjata tradisional, ibukota provinsi masing-masing provinsi di Indonesia.

Potongan Video	**Narasi**

	Terdapat peta Indonesia yang dibagi kedalam 35 provinsi sehingga siswa lebih mudah mudah mengetahui letak provinsi. Antara deskripsi gambar dan audio memiliki kesamaan dalam memberikan keterangan.

C. Berlatih Menulis Narasi

Menu ini memperlihatkan video yang digunakan siswa sebagai materi dalam menulis narasi.Video yang pertama merupakan video “Si bolang Cerita dari Ambarawa” sedangkan video kedua merupakan video “Sejarah Rawa Pening”.

Potongan Video	Narasi
	Pemilihan Video berdasarkan kebutuhan siswa sehingga siswa termotivasi dalam mengamati video.

	Terdapat narasi dan audio yang menjelaskan sehingga proses men-dapatkan pesan dapat tersampaikan.
	Terdapat aktivitas, latar dan waktu sehingga pengembangan karangan narasi dapat memudahkan siswa dalam menulis.

D. Seni Budaya

D.1 Muatan Lokal Jawa Tengah

Gambar	Indikator
Peta Jawa Tengah 	Jawa Tengah merupakan provinsi yang berdiri di Indonesia pada tahun 1950. Provinsi ini berba-tasan dengan sebelah dengan laut jawa disebelah utara, jawa timur dise-belah timur, samudra hindia dan provinsi DIY di sebelah selatan, dan Provinsi Jawa barat di sebelah Barat.

Gambar	Indikator
	Semarang merupakan Ibu Kota Provinsi Jawa Tengah. Semarang menjadi kota yang penting sejak penjajahan Pemerintahan Kolo-nial belanda. Semarang tumbuh menjadi kota niaga dan pusat ekonomi di jawa tengah. Terdapat beberapa mobumen yang ada di semarang seperti monumen Tugu Muda yang menandakan pertem-puran lima hari di semarang. Sada juga juga lawang sewu yang pada awalnya merupakan kantor kereta api pusat jawa saat pemerintahan belanda.
	Burung Kepodang (Oriolus chinensis) merupakan burung berkicau yang mempunyai bulu yang indah. Burung Kepodang cukup dikenal dalam budaya Jawa, khususnya Jawa Tengah, selain hanya karena Burung Kepodang merupakan fauna identitas provinsi Jawa Tengah, Burung Kepodang juga sering dipergunakan dalam tradisi

	‘mitoni’ (tradisi tujuh bulan kehamilan).
Gambar	**Indikator**
	Bunga kantil berwarna putih yang mempunyai bau harum yang khas. Tanaman ini jarang ditemu-kan mempunyai buah karena itu perbanyakan dilakukan secara vegetatif. Bunga kantik juga dikenal dengan nama cempaka putih. Dalam bahasa Jawa kantil berarti menggantung. Bunga Kantil mempunyai makna ritual *kemantil kantil* yang berarti selalu ingat dimanapun berada dan selalu mempunyai hubungan yang erat sekalipun sudah berbeda alam. Bunga Kantil mempunyai nilai tradisi yang erat bagi masyarakat Jawa, terutama di Jawa Tengah. Bunga Kantil banyak di gunakan pada upacara perkawinan terutama sebagai hiasan sanggul dan keris, bunga kantil juga digunakan pada upacara kematian dan tabur bunga (nyekar).

Gambar	Indikator
	Bahasa jawa merupakan bahasa yang pada umumnya digunakan dalam kehidupan sehari hari suku jawa. etika bahasa Jawa dibagi menjadi tiga variasi baha-sa: ngoko (“kasar”), madya (“biasa”), dan krama (“halus”).Sehari-hari, ngoko digunakan untuk berbicara kepada teman yang seumur atau kepada yang lebih muda. Untuk madya, madya digunakan untuk orang yang cukup resmi. Terahkir, kita menggunakan krama kepada orang yang lebih tua dan dihormati. Penyebaran Bahasa Jawa Penduduk Jawa yang merantau, membuat bahasa Jawa bisa ditemukan di berbagai daerah bahkan di luar negeri. Banyaknya orang Jawa ke Malaysia turut membawa bahasa dan kebudayaan Jawa ke Malaysia, sehingga terdapat kawasan pemukiman mereka yang dikenal dengan nama kampung Jawa, padang Jawa. Di samping itu, masyarakat pengguna Bahasa Jawa juga tersebar di berbagai wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Kawasan-kawasan luar Jawa yang didominasi etnis Jawa atau dalam persentase yang cukup

	signifikanadalah : Lampung (61,9%), SumatrUtara (32,6%), Jambi (27,6%),Sumatera Selatan (27%).
Gambar	**Indikator**
	Candi Borobudur istilah Borobudur mencakup beberapkata: pertama, *borobudur* berasal dari kata*Sambharabhudhara*, yaitu artinya "gunung" (*bhudara*) di mana di lereng-lerengnya terletak teras-teras. Kedua, ucapan "para Buddha" yang karena pergeseran bunyi menjadi *borobudur*. Ketiga, istilah ini berasal dari dua kata *bara* yang berasal dari kata 'vihara', sementara ada penjelasan lain pula bahwa kata *bara*berasal dari bahasa Sansekerta yang artinya kompleks candi atau biara dan *beduhur*, artinya ialah tinggi. Sehingga, *bara beduhur* dimaksudkan sebagai sebuah biara atau asrama yang berada di tanah tinggi. Candi Borobudur adalah sebuah nama candi Buddha yang terletak di Borobudur, Magelang, Jawa Tengah. Lokasi candi ini adalah ± 100 km di sebelah barat daya Semarang dan 40 km di sebelah barat laut Yogyakarta. Candi Borobudur dibangun dengan

	menggunakan ± 55.000 m³ batu dan memiliki 1460 relief dan 504 stupa Buddha di kompleksnya. Tinggi bangunan ini sampai ke puncak adalah 42 m, dengan lebar dasar 123 m. Tegak dan kokoh menjulang ke angkasa dan merupakan bagian sejarah yang telah berumur 12 abad atau telah didirikan sekitar tahun 800-an Masehi oleh para penganut agama Buddha Mahayana, pada masa pemerintahan wangsa Syailendra.

Gambar	Indikator
	Tari Serimpi adalah jenis tarian tradisional Daerah Jawa Tengah. Tarian ini diperagakan oleh empat orang penari yang semuanya adalah wanita. jumlah ini sesuai dengan arti kata serimpi yang berarti 4. Menurut Kanjeng Brongtodiningrat, komposisi empat penari sebagai simbol dari empat penjuru mata angin yakni Toya (air), Grama (api), Angin(udara) dan Bumi (tanah). Sedangkan nama peranannya adalah Batak, Gulu, Dhada dan Buncit yang melambangkan tiang Pendopo. Nama serimpi sendiri dikaitkan dengan akar kata “impi” atau mimpi. Gerakan lemah gemulai tarian serimpi yang berdurasi ¾ hingga 1 jam itu dianggap

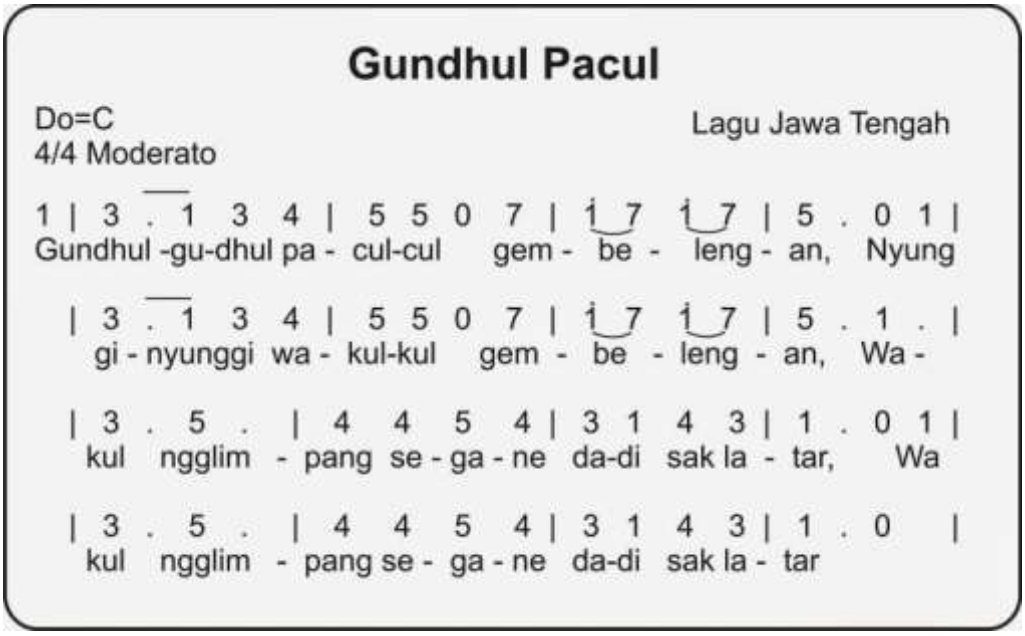
	mampu membawa para penonton ke alam lain (alam mimpi). Konon, munculnya tari Serimpi berawal dari masa kejayaan Kerajaan Mataram, saat Sultan Agung memerintah antara 1613-1646. Dan tarian ini dianggap sakral karena hanya dipentaskan dalam lingkungan keraton sebagai ritual kenegaraan hingga peringatan Naik Takhta Sultan.
	Salah satu rumah adat yang menjadi ciri khas keragaman budaya Indonesia sekaligus mengundang rasa penasaran para wisatawan adalah rumah adat JawaTengah atau masyarakat Indonesia sendiri menyebutnya rumah Joglo. Tentu saja rumah adat ini memiliki karakteristik serta ciri khas tersendiri sehingga terlihat lebih unik dibanding rumah adat di daerah-daerah

	lain. Struktur rumah Joglo terdiri dari kerangka (pilar) yang membentuk rumah dan disebut Soko Guru. Joglo sendiri sebenarnya struktur rumah adat berupa 4 buah pilar atau tiang penyangga utama dan tumpangsari. Tumpangsari merupa-kan susunan balok yang ditopang oleh Soko Guru. Rumah Joglo pada zaman dulu dijadikan simbol atau identitas yang menunjukkan status sosial golongan masyarakat tertentu. Hal ini cukup beralasan mengingat dulu hanya masyarakat dengan taraf perekonomian berlebih yang mampu memiliki rumah Joglo. Material untuk membuat rumah Joglo umumnya didominasi bahan kayu. Dulu rumah Joglo mayoritas hanya dimiliki oleh kaum bangsawan sekaligus digunakan untuk menerima tamu kehormatan dari luar

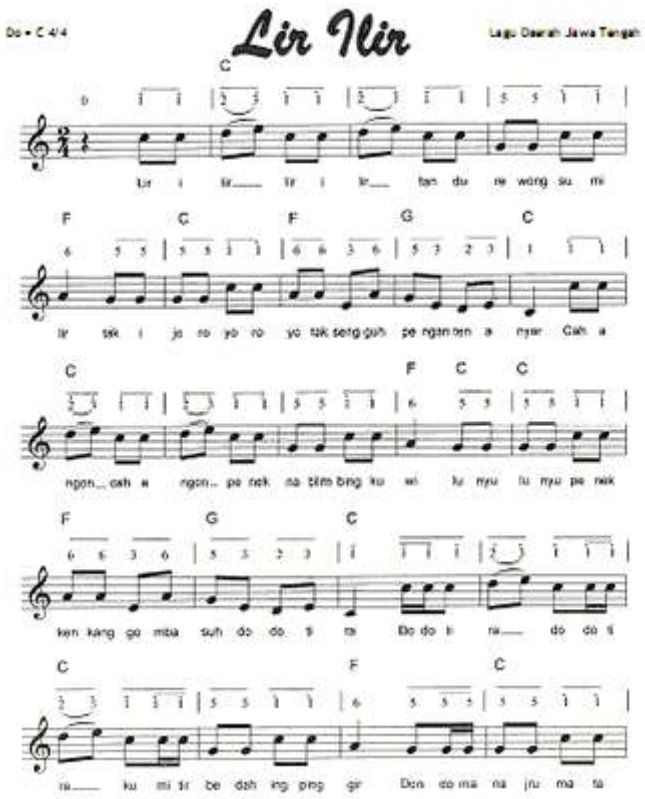
	daerah yang memerlukan area luas

D. 2 Lagu Daerah Jawa Tengah

Anak-anak setelah melihat video tadi apakah kamu dapat menebak lagu apa yang dinyanyikan bolang dan kawan-kawannya?



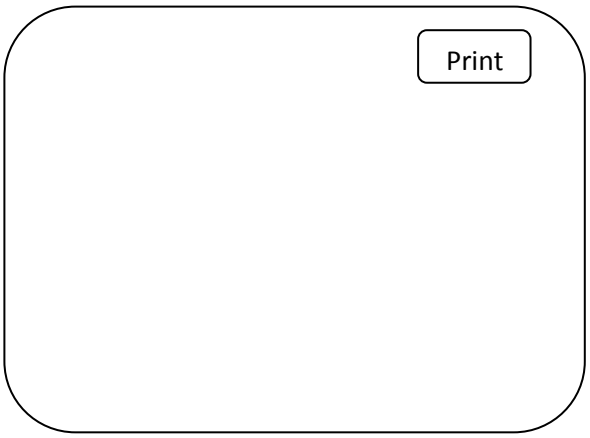
Tampilan dalam CD Pembelajaran dimasukkan audio lalu di beri tombol klik *Play* untuk memutar konten.



Tampilan dalam CD Pembelajaran dimasukkan audio lalu di beri tombol klik *Play* untuk memutar konten.

D.3 Menulis Narasi Cerita Rakyat

Di beri kolom tentang penulisan dan klik *print*



E. Refleksi

1. Mengingat

A. Apa yang telah anak-anak lakukan selama pembelajaran?

2. Memahami

A. Bagianmana yang terpenting dari yang anak-anak pelajari?

B. Sebutkan tujuan kegiatan yang anak-anak lakukan dalam pembelajaran dan apakah sudah tercapai?

3. Menerapkan

A. Kapan anak-anak melakukan kegiatan ini sebelumnya?

B. Dimana anak-anak bisa menerapkan kegiatan ini kembali?

4. Menganalisis

A. Sebutkan hubungan dari kegiatan yang anak-anak lakukan terhadap kegiatan sehari-hari?

5. Mengevaluasi

A. Bagaimanakah kinerja anak-anak saat melakukan kegiatan dalam pembelajaran?

B. Sebutkan kegiatan yang telah anak-anak lakukan yang telah berjalan dengan baik?

6. Menciptakan

A Apakah yang harus anak-anak lakukan untuk menulis karangan narasi yang baru?

B. Bagaimanakah kesiapan anak-anak dalam menulis karangan narasi yang baru?

Terima

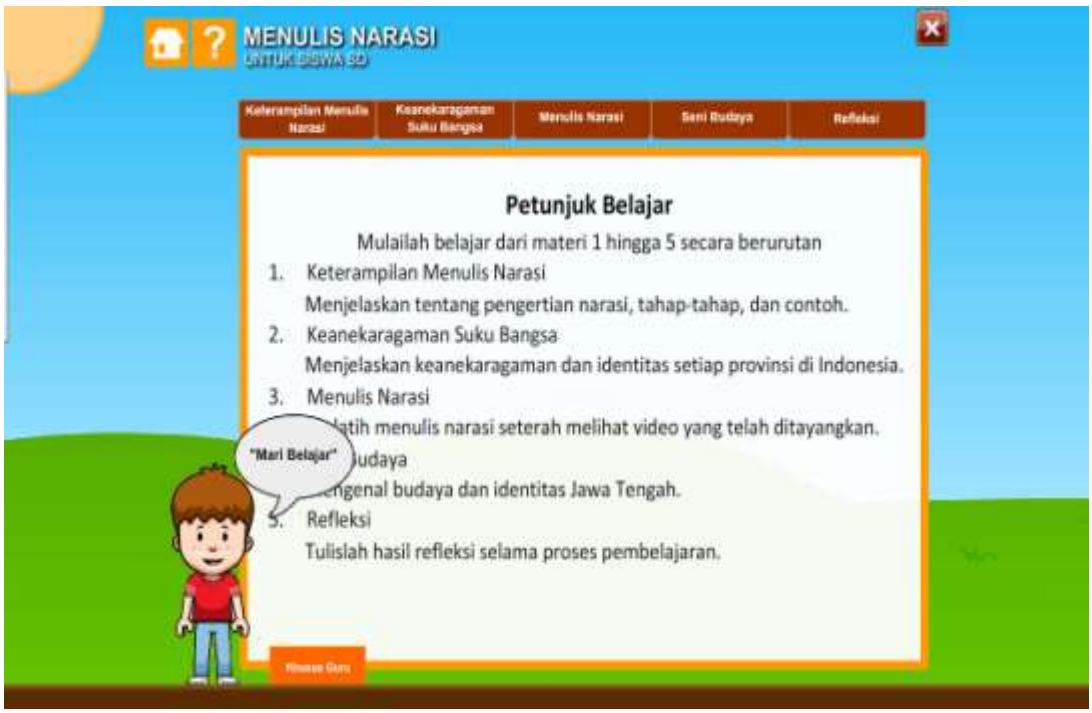
Lampiran 23

HASIL RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN

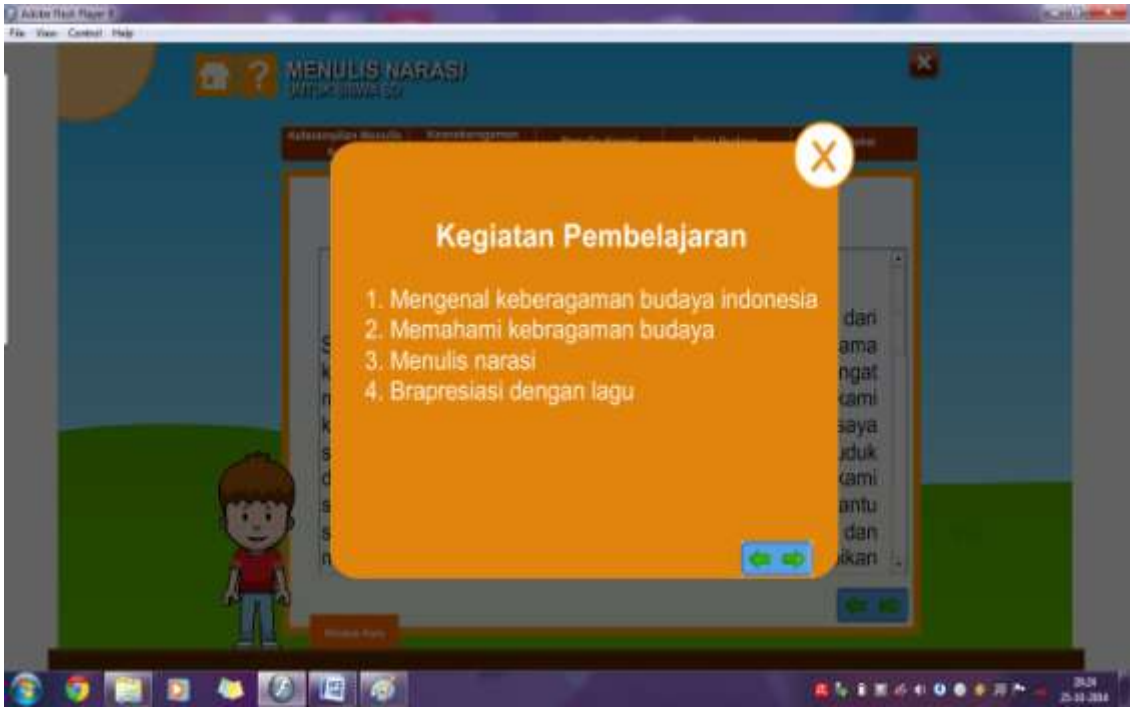
1. Slide Pembuka

2. Petunjuk Penggunaan

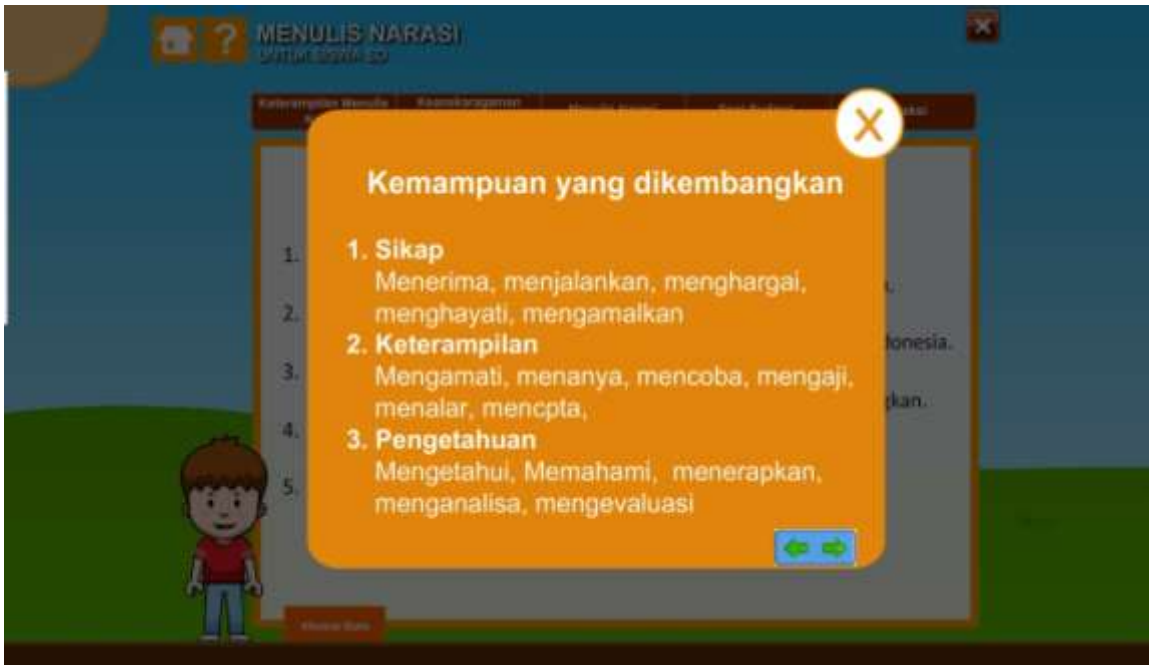
3. Halaman Awal



4. **Kegiatan Pembelajaran**

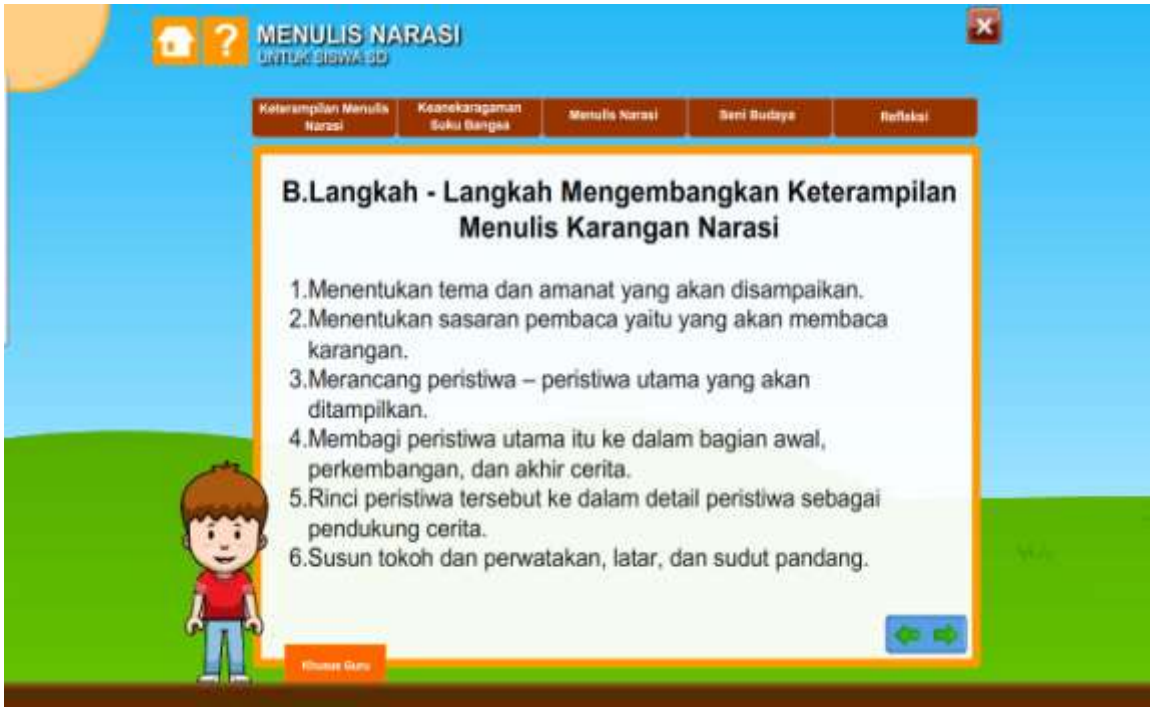


5. kemampuan yang dikembangkan



6. Peta Indikator

7.Langkah-Langkah Menulis Narasi



8. **Contoh Karangan Narasi**

9. **Keanekaragaman Suku Bangsa**

10. **Contoh Keanekaragaman**

11. **Contoh Video Pembelajaran 1**

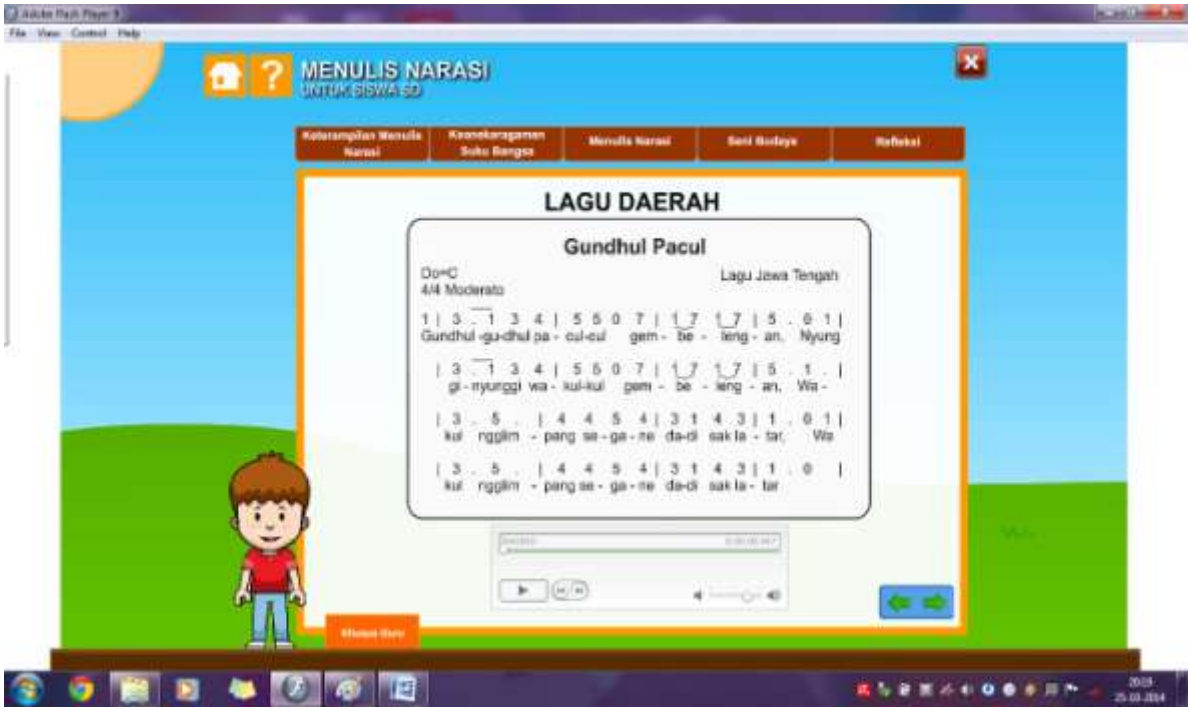
12. **Contoh Video Pembelajaran 2**

13 **Kegiatan Menulis Narasi**

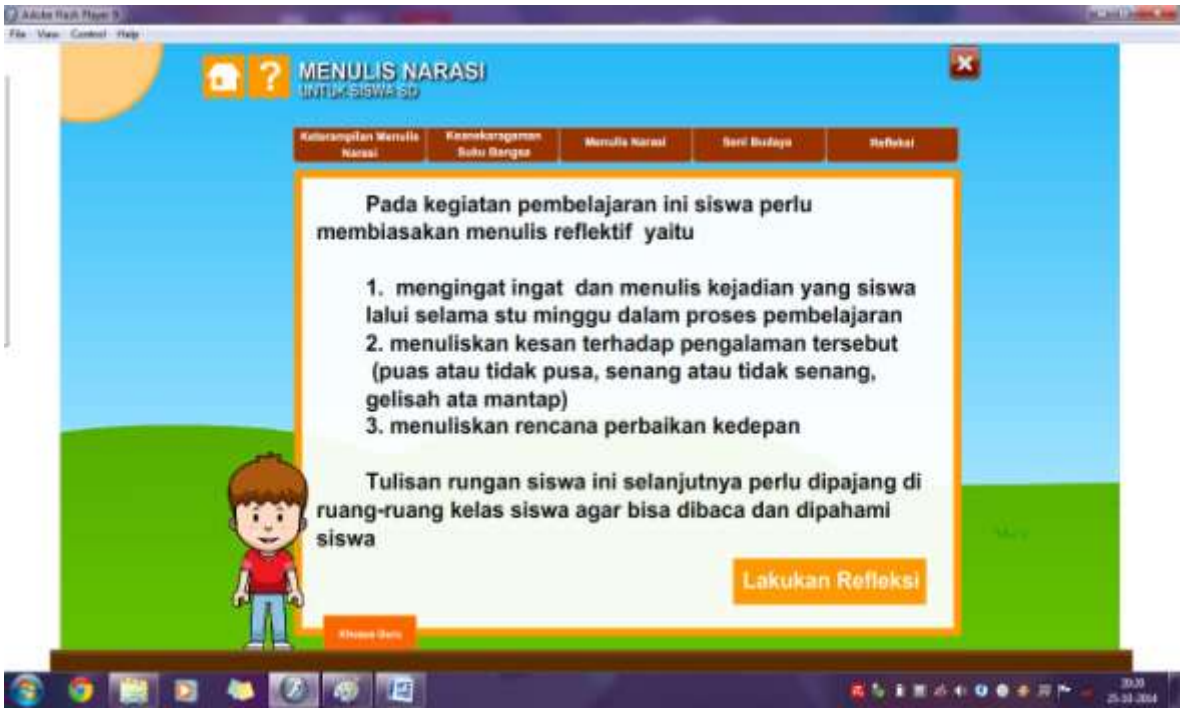
14 **Materi Seni Budaya**

15. **Muatan Lokal Jawa Tengah**

16. **Seni Musik**

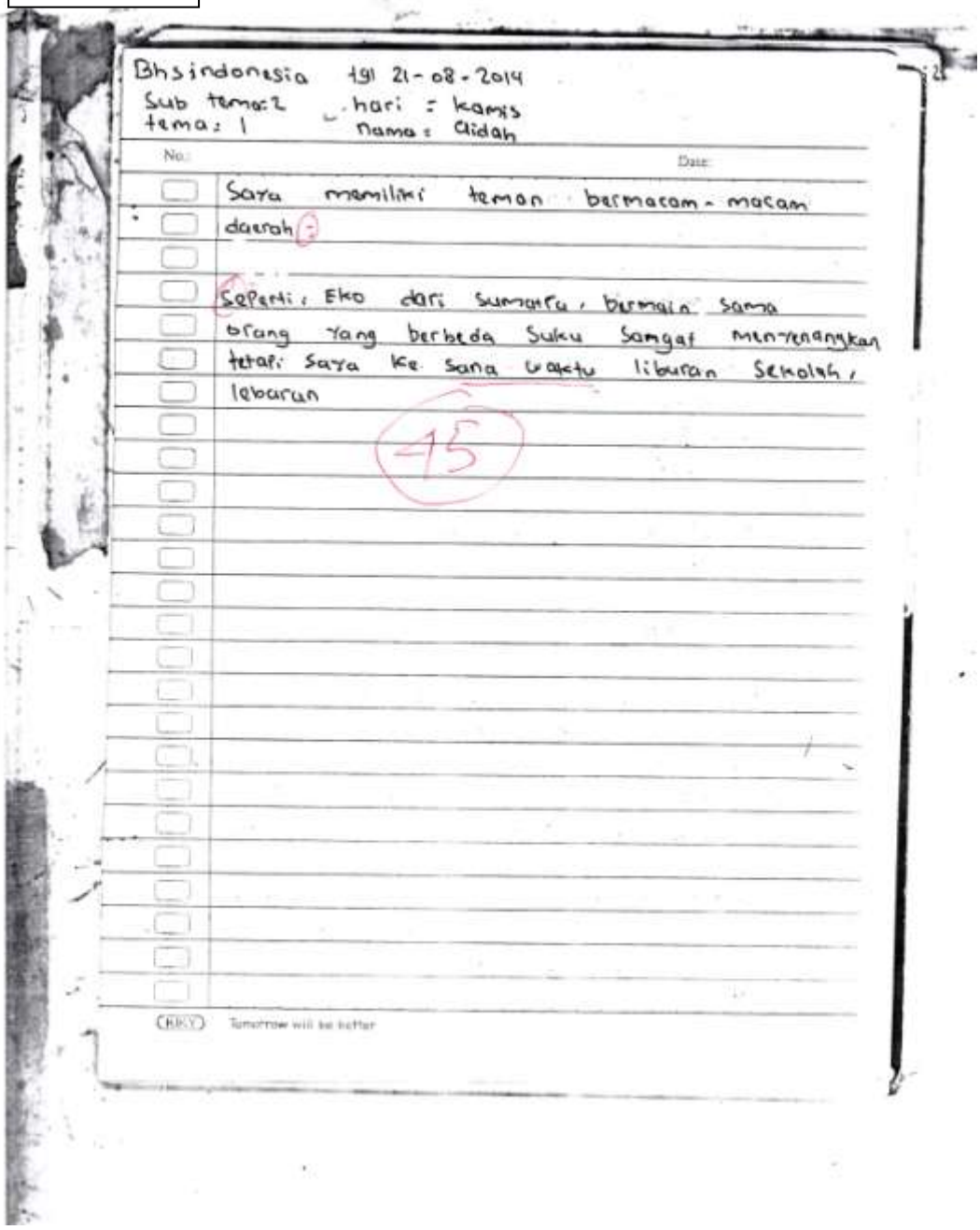


17. **REFLEKSI**



18. **Tampilan Keluar**

Lampiran 24



Bhs indonesia tgl 21-08-2014
Sub tema: 2 hari : kamis
tema: 1 nama : Aidah

No. Date

Saya memiliki teman bermacam-macam daerah.

Seperti: Eko dari sumatra, bermain sama orang yang berbeda suku sangat menyenangkan tetapi saya ke sana waktu liburan sekolah, lebaran

45

(RKY) Tomorrow will be better

PENILAIAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI

Nama	: DFa
No urut	: 18
Kelas	: IV

Tuliskan kembali cerita yang telah kamu lihat dari cd interaktif !

Cerita dari ambarawa

18 Permain, kereta api/keri dari itu adapohon di jalan Rel kereta api lalu di buang di sebelah jalan Rel lalu Mencari encek gondok di lemu lalu di Ecenggondok di Potok kalau sudah di iris-iris sampai menjadi kecil lalu di olah di kasih dedak setelah itu di Mukpakai Tangan lalu di kasih kambing Namakambing Gibas kambingnya semuah itu dari gibas.

45

PENILAIAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI

Nama : HERDIN
No urut : 13
Kelas : IV

Tuliskan kembali cerita yang telah kamu lihat dari cd interaktif !

Cerita dari Abawrawa

Bolang ~~te~~ dan teman-teman sedang main Leri.
Bolang sedang meduju rawa pening.
Diperjalanan Bolang berhenti untuk membuang pohon yang jatuh.
Sesampai di Rawa pening bolang dan teman-teman mencari-eceng gondog dia cari untuk kambing.
Bolang kembali juga naik Leri.
Eceng gondognya di potong kecil kecil.
Eeng gondognya di campur dedak aga kambingnya bisa-mencernanya.
Jenis kambing bolang adalah kambing Lokal dan gibas.

Karangan : bergas
Bler