PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR BERSERI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA KELAS IV MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SDN KEDUNGOLENG 04 KEC. PAGUYANGAN KAB. BREBES

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh galar Sarjana Pendidikan
Program Studi Teknologi Pendidikan

Oleh

Aprilia Tri Wulandari

1102411102

KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN Kedungoleng 04 Kec. Paguyangan Kab. Brebes" telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke panitia sidang ujian skripsi jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Kamis

Tanggal : 10 September 2015

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kurikulum dan

Teknologi Pendidikan

Dra. Nurussa'adah, M.Si.

NIP. 195611091985032003

Pembimbing

Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M.Si

NIP. 19790727 200604 1 002

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN Kedungoleng 04 Kec. Paguyangan Kab. Brebes" benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 8 September 2015

Penyusun

Aprilia Tri Wulandari

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Jumat

Tanggal : 25 September 2015

Panitia Ujian

Ketua

Ketua

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd

NIP. 195604271986031001

Sekretaris

Drs. Haryanto

NIP. 19550515198403100

Penguji I

Drs. Suripto, M.Si

NIP. 195508011984031005

Peng

Drs. Haryanto

NIP. 19550515198403100

Penguji III/Pembimbing

Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M.Si

NIP. 19790727 200604 1 002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum kecuali kaum itu sendiri yang mengubah apa apa yang pada diri mereka. (QS. Ar-Ra'd [13]: 11)
- Berbuatlah kamu. Kalau tidak bisa, berkatalah. Kalau sudah tidak bisa berkata-kata, ya berdoa. (Tri Rismaharini)

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada:

- Kedua orangtuaku, Hartono dan Suprihatin.
- Kakak, adik, dan keponakanku tersayang.
- Teman-teman TP 2011.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya kepada penulis untuk menyusun skripsi dengan judul ”Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN Kedungoleng 04 Kec. Paguyangan Kab. Brebes” sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang sangat berguna bagi penulis. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin penelitian bagi penulis.
3. Dra. Nurussa’adah, M.Si., ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian ini.

4. Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M.Si., dosen pembimbing yang penuh dengan kesabaran telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
5. Drs. Suripto, M.Si., yang telah menguji skripsi ini dengan penuh keikhlasan dan ketulusan dalam memberikan pengarahan dan petunjuk.
6. Drs. Haryanto, yang telah menguji skripsi ini dengan penuh keikhlasan dan ketulusan dalam memberikan pengarahan dan petunjuk.
7. Bapak dan Ibu dosen jurusan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal berupa ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat selama perkuliahan.
8. Mas Koko, Staff jurusan Teknologi Pendidikan yang membantu penulis dalam mengurus perijinan.
9. Urip Muhayat Wiji Mulyadi, S.Pd., pakar media yang telah memberikan masukan dan saran untuk penyempurnaan produk dalam penelitian ini.
10. Karsono, S.Pd.SD., kepala SDN Kedungoleng 04 yang telah memberikan ijin dalam melakukan penelitian.
11. Suparno, S.Pd., guru kelas IV SDN Kedungoleng 04 yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian.
12. Siswa-siswi kelas IV SDN Kedungoleng 04 tahun pelajaran 2014/2015, responden dalam penelitian ini.
13. Bapak dan Ibuku tercinta, Suprihatin dan Hartono, yang selalu menyebut namaku dalam setiap sujud dan doa-doanya. Terima kasih yang setulus-tulusnya untuk curahan kasih sayang yang mendamaikan hatiku, nasihat-

nasihat yang menenangkan jiwaku, serta segala dukungan moril dan material yang selalu terlimpah untukku.

14. Kakakku tersayang, Sri Purwantini, Mochammad Safiq, dan Yuliani Dwi Hastuti serta adikku tersayang, Puji Lestari dan Panca Pangestuti, terima kasih atas segala dukungan dan motivasinya hingga skripsi ini selesai.
15. Keponakanku tersayang, Mochammad Iqbal Maulana. *Moodboostere*ku yang selalu menghibur tantenya dengan tingkah polah lucunya namun kadang juga bikin sewot.
16. Moh. Fatoni. Terima kasih untuk dukungan dan motivasi yang pernah diberikan.
17. Sahabat-sahabatku, Ilma Fitriya Hidayati, Dwi Faquziyyatul Laely, Irkham Mufrodin, Agus Susanto, Ambar Tri Laksono, Puji Lestari, dan Luluk Listiarini Riza. Terima kasih untuk doa dan dukungan kalian selama ini. Semua perjuangan dan persahabatan yang sudah kita lalui ini adalah harta yang sangat berharga. Semoga kebahagiaan dan kesuksesan selalu menyertai kita.
18. Teman-temanku di Happy Kost. Terima kasih atas dukungan dan motivasinya. Canda tawa dengan kalian tidak akan pernah terlupakan.
19. Teman-teman seperjuangan, TP 2011. Terima kasih untuk senyuman kebahagiaan dan coretan kenangan yang telah kita ukir selama empat tahun ini.
20. Semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, kemudahan, dan semangat dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Semarang, September 2015

Penulis

ABSTRAK

Wulandari, Aprilia Tri. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN Kedungoleng 04 Kec. Paguyangan Kab. Brebes*. Skripsi. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M.Si.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Gambar Berseri, Keterampilan Menulis Narasi

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan siswa dalam memilih kata, mengembangkan kalimat, dan menggunakan ejaan dalam mengarang masih sangat kurang. Hal ini ditunjukkan dengan ketercapaian KKM dari 22 siswa yang bisa mencapai KKM hanya 22% dalam menulis karangan berupa narasi, sedangkan yang belum mencapai KKM 78%. Salah satu penyebabnya adalah guru belum menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kurang semangat dalam belajar dan terlihat pasif karena pembelajaran terlihat monoton. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Untuk memperbaiki pembelajaran menulis narasi di kelas, digunakan media gambar berseri sebagai upaya merangsang siswa aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media gambar berseri serta menguji keefektifannya dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa. Jenis penelitian ini adalah metode *Research and Development (R&D),* dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Desain dalam penelitian ini menggunakan *Pretest Posttest Design*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kedungoleng 04 yang berjumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes menulis karangan narasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil mengarang siswa sebelum dan sesudah penggunaan media gambar berseri. ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan sebesar 0,43 yang diuji dengan menggunakan uji *normalized gain*. Selain itu adanya perbandingan t_{hitung} dan t_{tabel} dengan pengujian uji t (pihak kiri) diperoleh $t_{hitung} = 42,709$ dengan $\alpha = 5\%$ maka $t_{tabel} = 21$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar berseri mampu meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa SDN Kedungoleng 04.

ABSTRACT

The background of this research is the lack of students' ability in choosing words, developing sentences, and using spelling on writing. It was shown by the achievement of minimum criteria of mastery learning (KKM) of the 22 students, there were only 22% of the students who could pass the minimum criteria of mastery learning (KKM) in writing a narrative text, whereas the students who had not passed the minimum criteria of mastery learning (KKM) were 78%. One of the causes was the teacher had not used a learning media so the students had low spirit in learning process and the students looked passive because the learning process was monotone. This caused a lack of students' learning outcomes. The way to improve the learning process of writing narrative text in class is using a picture series media as an effort to stimulate students to be active and having high spirit in learning process. The purpose of this research is to develop a picture series media and evaluating the effectiveness of this media in improving students' ability of writing a narrative text. The type of this research is a Research and Development (R&D), which refers to the ADDIE development model. The design of this research used Pretest Posttest Design. The subjects of this research were the 22 students of grade 4 at SDN Kedungoleng 04. The techniques of collecting data in this research were a test of writing a narrative text, questionnaire, interview and documentation. The result of this research shows that there is an increasing of the writing result before and after using picture series media. It was shown by the increasing about 0,43 that tested using normalized gain test. Moreover, there was a comparison between t_{hitung} dan t_{tabel} using t-test (pihak kiri) diperoleh t_{hitung} = 42,709 and α = 5% so t_{tabel} = 21. It can be concluded that the using of a picture series media increases the students' ability of writing narrative text at SDN Kedungoleng 04.

Keywords: Developing, picture series media, ability of writing a narrative text

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

PERSETUJUAN PEMBIMBING ii

PERNYATAAN..... iii

PENGESAHAN..... iv

MOTTO DAN PERSEMBAHAN..... v

PRAKATA..... vi

ABSTRAK x

ABSTRACT..... xi

DAFTAR ISI..... xii

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR GAMBAR..... xvi

DAFTAR BAGAN..... xvii

DAFTAR LAMPIRAN xviii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 ..... Latar Belakang Masalah 1

1.2 ..... Rumusan Masalah 5

1.3 ..... Tujuan Penelitian 5

1.4 ..... Manfaat Hasil Penelitian 6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 ..... Hakikat Media Pembelajaran 8

2.1.1 ..... Definisi Media Pembelajaran 8
2.1.2 ..... Jenis dan Karakteristik Media 9
2.1.3 ..... Manfaat Media Pembelajaran 11
2.1.4 ..... Kriteria Pemilihan Media 13
2.1.5 ..... Gambar Berseri 15
2.2 ..... Teknologi Pendidikan 17
2.2.1 ..... Definisi Teknologi Pendidikan 17
2.2.2 ..... Kawasan Teknologi Pendidikan 20
2.3 ..... Hakikat Keterampilan Menulis Karangan 25
2.3.1 ..... Pengertian Keterampilan Menulis 25
2.3.2 ..... Tujuan Menulis 26
2.3.3 ..... Jenis-jenis Karangan 27
2.3.4 ..... Pengertian Menulis Karangan Narasi 29
2.3.5 ..... Struktur Karangn Narasi 30
2.3.6 ..... Keterampilan Menulis Karangan di Sekolah Dasar 33

2.3.7 ..... Materi Bahasa Indonesia Kelas IV 34
2.4 Pendekatan Psikologi Teori Perkembangan Bahasa 37
2.4.1 Teori Perkembangan Bahasa Menurut Vygotsky..... 37
2.4.2 ..... Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar..... 38
2.5 ..... Kerangka Teori..... 39
2.6 Hipotesis Penelitian..... 41

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian 42
3.2 Prosedur Penelitian..... 43
3.2.1 *Analysis* (Analisis)..... 44
3.2.2 *Design* (Perencanaan)..... 46
3.2.3 *Development* (Pengembangan)..... 47
3.2.4 *Implementation* (Uji Coba/Penerapan) 47
3.2.5 *Evaluation* (Perbaikan)..... 48
3.3 Populasi dan Sampel..... 48
3.4 Variabel Penelitian 49
3.5 Uji Keefektifan Media..... 50
3.6 Metode Pengumpulan Data 51
3.7 Analisis Data 52
3.7.1 Deskriptif Presentase..... 52
3.7.2 Uji Hipotesis (Uji t Satu Sampel)..... 55

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian..... 57
4.1.1 Deskripsi Tempat Penelitian..... 57
4.1.2 Hasil Efektifitas Media Gambar Berseri 58
4.1.3 Uji Keefektifitan Berdasarkan Ketuntasan..... 61

4.2 Deskripsi Hasil Pengembangan Media Gambar Berseri 63
4.3 Hasil Media Gambar Berseri 72
4.4 Pembahasan 77
4.5 Kendala dan Solusi 82

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan..... 84
5.2 Saran 85

DAFTAR PUSTAKA..... 87

LAMPIRAN..... 89

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

Tabel 2.1 Perbedaan Narasi Ekspositoris dan Narasi Sugestif 30

Tabel 3.1 Range Presentase dan Kriteria Kualitatif Media..... 55

Tabel 4.1 Hasil Validasi Angket Ahli Materi 58

Tabel 4.2 Hasil Validasi Angket Ahli Media..... 60

Tabel 4.3 Hasil Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran..... 61

Tabel 4.4 Hasil Uji Keefektifan Berdasarkan Ketuntasan 62

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

Gambar 2.1 Perbandingan Rumusan Teknologi Pendidikan Tahun 1977, 1994, 2004..... 20

Gambar 2.2 Ilustrasi Kawasan Teknologi Pendidikan AECT 2004 21

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE..... 44

Gambar 3.2 Desain Eksperimen *One Group Pretest-Posttest* 50

Gambar 4.1 Tampilan Adobe Photoshop CS4 dan CorelDRAW X4 67

Gambar 4.2 Tampilan Sampul Depan Buku *Pop Up* Media Gambar Berseri . 73

Gambar 4.3 Tampilan SK, KD, dan Petunjuk Penggunaan Buku *Pop Up* Media Gambar Berseri 74

Gambar 4.4 Tampilan Ke-1 Media Gambar Berseri 74

Gambar 4.5 Tampilan Ke-2 Media Gambar Berseri 75

Gambar 4.6 Tampilan Ke-3 Media Gambar Berseri 75

Gambar 4.7 Tampilan Ke-4 Media Gambar Berseri 76

Gambar 4.8 Tampilan Sampul Belakang Buku *Pop Up* Media Gambar Berseri 76

DAFTAR BAGAN

Bagan **Halaman**

Bagan 2.1 Alur Kerangka Berpikir 40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

Lampiran 1 Daftar Nama Siswa 89

Lampiran 2 Silabus 90

Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 101

Lampiran 4 Rancangan Desain Produk 105

Lampiran 5 Panduan Pengembangan Media Gambar Berseri 111

Lampiran 6 Aspek Penilaian Menulis Narasi 114

Lampiran 7 Kisi-kisi Angket Ahli Materi 117

Lampiran 8 Lembar Validasi Materi oleh Ahli Materi 119

Lampiran 9 Kisi-kisi Angket Ahli Media 122

Lampiran 10 Lembar Validasi Media oleh Ahli Media 123

Lampiran 11 Kisi-kisi Angket Respon Siswa 125

Lampiran 12 Angket Respon Siswa Tentang Media Gambar Berseri 126

Lampiran 13 Daftar Nilai Siswa *Sebelum* Menggunakan Media Gambar Berseri 128

Lampiran 14 Daftar Nilai Siswa *Sesudah* Menggunakan Media Gambar Berseri 129

Lampiran 15 Rekapitulasi Daftar Nilai Siswa 130

Lampiran 16 Uji t Satu Sampel (Pihak Kiri) 131

Lampiran 17 Uji Normalized Gain 132

Lampiran 18 Contoh Hasil Karangan Narasi Siswa 133

Lampiran 19 Surat Ijin Penelitian 135

Lampiran 20 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian 136

Lampiran 21 Dokumentasi 137

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah suatu unsur bunyi yang sistematis dihasilkan dengan menggunakan alat ucap. Hampir setiap bunyi yang dihasilkan dengan menggunakan alat-alat ucap dapat digunakan sebagai bunyi bahasa. Bahasa memiliki peran dan kedudukan yang sangat penting dalam pendidikan maupun kehidupan manusia pada umumnya. Bahasa juga dapat menjadi alat pemersatu bagi tercapainya suatu kemerdekaan. Hal ini terbukti dalam sumpah pemuda bangsa Indonesia yang menyatakan akan menjunjung tinggi bahasa persatuan bahasa Indonesia.

Bahasa mempunyai cara-cara tertentu yang sistematis dalam menyusun bunyi bahasa kedalam suatu bentuk bahasa yang bersangkutan (Syafi'ie, 1996: 4). Hal ini berarti bahwa setiap bahasa mempunyai aturan tertentu untuk mengatur penyusunan bunyi bahasa kepada pemakai bahasa untuk menggunakan aturan bahasa dengan baik agar tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan bahasa ucapan, merangkai kata, dan menggunakan susunan kalimat yang benar. Selain itu, setiap bahasa juga mempunyai aturan dalam pemakaian bahasa yang berhubungan erat dengan fungsi bahasa sebagai alat komunikasi.

Bahasa sebagai alat komunikasi dapat berupa informasi tentang fakta, peristiwa, ungkapan ide, pendapat, perasaan, keinginan, dan sebagainya. Hal itu dapat dituangkan dalam aspek kebahasaan berupa kata, kalimat, paragraf

(komunikasi tertulis) atau paraton (komunikasi lisan), ejaan, dan tanda baca dalam bahasa tulis, serta unsur-unsur prosodi (intonasi, nada, irama, tekanan, tempo) dalam bahasa lisan (Syafi'ie, 1996: 5).

Ada empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Semua keterampilan tersebut saling berkaitan satu dengan yang lainnya, misalnya ada hubungan antara menulis dengan membaca, hubungan antara menulis dengan berbicara (Tarigan, 2008: 4-19). Budiyanto (2009: 8) menambahkan bahwa keempat keterampilan berbahasa tersebut dalam pembelajaran hendaknya dilakukan secara terpadu dengan pendekatan proses dan pendekatan hasil.

Salah satu keterampilan yang selama ini dituntut untuk dapat dikuasai dengan baik adalah keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan keterampilan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis. Oleh karena itu, melalui keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa dapat menuangkan ide, gagasan, dan perasaan berupa tulisan yang runtut dengan menggunakan ejaan yang benar.

Namun pada umumnya pembelajaran menulis selama ini hanya menekankan pada pendekatan hasil. Hal ini berakibat pada minat dan kemampuan siswa dalam menulis kalimat tidak dapat berkembang secara optimal atau bahkan cenderung menghambat bakat, minat, dan kemampuan siswa dalam menulis.

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar, salah satu standar kompetensi menulis untuk kelas IV mengenai keterampilan menulis adalah "Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam

bentuk karangan, pengumuman, dan pantun anak". Salah satu kompetensi dasar menulis yakni "Menyusun karangan tentang berbagai topik sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar, tanda titik, tanda koma, dll) (Depdiknas, 2006).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas IV SDN Kedungoleng 04 tahun pelajaran 2014/2015, dapat diketahui bahwa hasil menulis karangan siswa belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Dari 22 jumlah siswa dikelas, 78% atau 17 siswa belum mencapai batas kriteria ketuntasan (KKM), sedangkan untuk KKM yang harus dicapai siswa adalah 65.

Selanjutnya menurut observasi yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa penyebab hasil menulis siswa belum sesuai dengan apa yang diharapkan diantaranya adalah tidak adanya media yang mendukung pembelajaran yang menjadikan siswa aktif dan semangat dalam belajar. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat monoton dan kurang menarik bagi siswa sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide, gagasan, dan pikirannya dalam menyusun kalimat yang baik.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diupayakan untuk berkolaborasi dengan guru kelas untuk memperbaiki pembelajaran menulis narasi di kelas. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2009: 24), manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu membuat siswa aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Usaha lain yang dapat dilakukan yaitu dengan melakukan pengembangan media gambar berseri sebagai alternatif media pembelajaran yang digunakan.

Media gambar berseri yaitu media gambar yang menggambarkan suatu rangkaian cerita atau peristiwa secara urut berdasarkan topik yang terdapat pada gambar. Dengan demikian penggunaan media gambar berseri merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dengan menggabungkan fakta, ide atau gagasan secara jelas yang berasal dari gambar tersebut. Melalui media gambar berseri siswa dapat dengan mudah menuangkan ide atau gagasan dengan kata-kata sesuai dengan urutan gambar. Hal ini dapat membantu siswa dapat merangkai kata-kata dengan baik yang bisa menghasilkan sebuah karangan yang utuh.

Media gambar berseri dipilih sebagai solusi terbaik untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hal ini dikarenakan sarana prasarana yang dimiliki sekolah masih belum memadai, seperti tidak adanya LCD proyektor. Selain itu media gambar berseri mempunyai peranan penting untuk memperjelas maksud jalan cerita sehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami maksud gambar tersebut berdasarkan urutan cerita yang terdapat pada gambar.

Menurut Brown dkk (dalam Sudjana, 2009: 12), ilustrasi gambar merupakan perangkat pengajaran yang dapat menarik minat belajar siswa secara efektif. Dengan menerapkan gambar ke dalam kegiatan menulis karangan, minat belajar siswa akan tertarik pada pesan gambar yang ditampilkan sehingga secara tidak langsung dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri untuk Meningkatkan

Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN Kedungoleng 04 Kec. Paguyangan Kab. Brebes".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, secara umum rumusan masalah dalam kajian penelitian ini adalah:

(1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia SDN Kedungoleng 04 Kec. Paguyangan Kab. Brebes?

(2) Berapa besar tingkat keefektifan media pembelajaran gambar berseri dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia SDN Kedungoleng 04 Kec. Paguyangan Kab. Brebes?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk:

(1) Mengembangkan media pembelajaran gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV mata pelajaran bahasa Indonesia SDN Kedungoleng 04 Kec. Paguyangan Kab. Brebes.

(2) Menguji keefektifan media pembelajaran gambar berseri dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV mata pelajaran bahasa Indonesia SDN Kedungoleng 04 Kec. Paguyangan Kab. Brebes.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini baik dalam segi manfaat teoritis maupun manfaat praktis adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat positif dalam memahami pentingnya kegunaan suatu media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dan pertimbangan dalam pemilihan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan yang ada.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

(1) Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan tidak monoton dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya kemampuan siswa dalam mengemukakan gagasan dalam cerita, memilih kata, mengembangkan kalimat, dan menggunakan ejaan dengan menggunakan media gambar berseri.

(2) Bagi Guru

Sebagai alternatif dalam penyampaian materi yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran gambar berseri sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih asik dan menyenangkan.

(3) Bagi Sekolah

Untuk memperbaiki masalah-masalah atau kesulitan yang dihadapi siswa dalam upaya untuk meningkatkan dan perbaikan mutu pembelajaran di sekolah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.1 Definisi Media Pembelajaran

Tidak semua yang disampaikan guru dalam pembelajaran akan dengan mudah tersampaikan kepada siswa. Oleh karenanya diperlukan perantara agar apa yang ingin disampaikan guru dapat sampai kepada siswa dengan efektif dan efisien.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2009: 3).

Menurut Sadiman (2011: 7), media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Selanjutnya *Association of Education and Communication Technology* (AECT) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Penggunaan media tersebut untuk membantu merangsang perhatian siswa terhadap materi yang sedang disampaikan dan juga agar tidak menimbulkan persepsi lain dalam proses belajar mengajar (Sadiman, 2011: 6).

Senada dengan itu, Hamidjojo juga memberikan batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide atau gagasan sehingga ide maupun gagasan yang dikemukakan dapat disampaikan kepada penerima gagasan yang dituju (Arsyad, 2009: 4).

Definisi lain mengenai pengertian media dipaparkan oleh Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2009: 4) sebagai berikut:

> Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar".

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan kepada penerima agar penerima pesan dapat memperoleh pengetahuan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal yang diberikan.

2.1.2 Jenis dan Karakteristik Media

Media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional disamping pesan, orang, teknik latar, dan peralatan. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi

mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif (Seels & Richey, 1994).

Untuk tujuan-tujuan praktis, ada beberapa jenis karakteristik media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia. Jenis karakteristik media yang dimaksud adalah media grafis, media audio, dan media proyeksi diam. Semua jenis karakteristik media yang ada biasanya sering disebut dengan media pendidikan atau media pembelajaran.

Arsyad (2009: 29), mengklasifikasikan media berdasarkan perkembangan teknologi menjadi empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Gagne dalam Sadiman (2011: 23), membuat 7 macam pengelompokan media, yaitu (1) benda untuk didemonstrasikan, (2) komunikasi lisan, (3) media cetak, (4) gambar diam, (5) gambar gerak, (6) film bersuara, dan (7) mesin belajar. Ketujuh kelompok media ini dikaitkan dengan kemampuan memenuhi fungsi menurut hierarki belajar.

Pengelompokan lain, dikemukakan oleh Leshin, Pollock & Reigeluth (Arsyad, 2009: 36), mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, yaitu (1) media berbasis manusia, meliputi guru, tutor, instruktur, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*, (2) media berbasis cetak, meliputi buku penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembar lepas, (3) media berbasis visual, meliputi buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide, (4) media berbasi audio-visual, meliputi video, film, program slide-tape, televisi, (5) media

berbasis komputer, yakni pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*.

Selanjutnya Kemp & Dayton dalam Arsyad (2009: 37), mengelompokkan media ke 8 jenis, yaitu: (1) media cetakan, (2) media panjang, (3) *overhead transparacies*, (4) rekaman auditape, (5) seri slide dan film strips, (6) penyajian multi image, (7) rekaman video dan film hidup, (8) komputer.

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Dalam suatu kegiatan proses belajar mengajar, terdapat dua unsur yang sangat penting didalamnya yakni metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan satu sama lainnya. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, tentu tanpa melupakan tujuan pembelajaran yang ingin dicapainya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Sudjana dan Riva'i (dalam Arsyad, 2009: 24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga untuk mengajar; (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas

lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Selanjutnya menurut Sanaky (2009: 5), media pembelajaran memberikan berbagai manfaat bagi guru dan siswa. Manfaat media pembelajaran bagi guru diantaranya, 1) memberikan pedoman atau arah untuk mencapai tujuan; 2) menjelaskan struktur dan urutan pembelajaran secara baik; 3) memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik; 4) memindahkan kendali guru terhadap materi pembelajaran; 5) membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pembelajaran; 6) membangkitkan rasa percaya diri seorang guru; dan 7) meningkatkan kualitas pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu 1) meningkatkan motivasi belajar siswa; 2) memberikan dan meningkatkan variasi belajar siswa; 3) memberikan struktur materi pembelajaran dan memudahkan siswa untuk belajar; 4) memberikan inti informasi secara sistematik sehingga memudahkan siswa untuk belajar; 5) menciptakan kondisi belajar tanpa tekanan; dan 6) siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar melalui media pembelajaran.

Encyclopedia of Educational Research (dalam Arsyad, 2009: 25), merincikan manfaat media dalam pendidikan, antara lain (1) meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir sehingga akan mengurangi terjadinya *verbalisme;* (2) memperbesar perhatian siswa; (3) meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap; (4) memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan

berusaha sendiri dikalangan siswa; (5) menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu terutama melalui gambar hidup, (6) membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa; (7) memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Manfaat lain dari media pembelajaran, seperti yang dikemukan oleh Arsyad (2009: 26) antara lain: 1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar siswa; 2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan keterampilan dan minatnya; 3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu; 4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa dilingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

2.1.4 Kriteria Pemilihan Media

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media yaitu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan atau dipertunjukkan oleh siswa, yakni praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, dan sumber daya lainnya untuk memproduksi maka tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu yang lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana dan bersifat sederhana.

Menurut Sudjana dan Rivai (2009: 4-5), ada beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran antara lain:

a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran; artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
c. Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh atau setidaknya mudah dibuat oleh guru pada saat akan mengajar.
d. Keterampilan guru dalam menggunakannya; apapun jenis media yang diperlukan, syarat utamanya adalah guru harus dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.
e. Tersedianya waktu untuk menggunakannya; hal ini bertujuan agar media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.

f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa; memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh siswa.

Arsyad (2009: 71) menambahkan bahwa ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, antara lain:

1) Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan atau audio).
2) Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan atau kegiatan fisik).
3) Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.
4) Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama).

2.1.5 Gambar Berseri

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Porwadarminta, 1984: 292), gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat dengan cat, tinta, coret, potret, tinta, dan sebagainya. Sedangkan seri adalah rangkaian cerita atau peristiwa yang berturut-turut, rentetan atau dengan kata lain gambar cerita yang berturut-turut.

Dalam klasifikasinya, media pembelajaran gambar berseri termasuk kedalam bentuk visual berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan bagaimana tampak suatu benda. Menurut Sudirman (dalam Djuanda, 2006: 104), ciri-ciri gambar yang baik adalah 1) dapat

menyampaikan pesan dan ide tertentu; 2) menarik perhatian, sederhana namun memberi kesan yang kuat; 3) berani dan dinamis, gambar hendaknya menunjukkan gerak dan perbuatan; serta 4) bentuk gambar bagus, menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Gambar berseri adalah gambar dengan rangkaian kegiatan atau cerita yang disajikan secara berurutan. Siswa berlatih mendeskripsikan setiap gambar, hasil deskripsi dari setiap gambar apabila dirangkai akan menjadi suatu karangan yang utuh (Arsyad, 2009: 119). Senada dengan Arsyad, Tizen (2008) menjelaskan bahwa gambar berseri merupakan sejumlah gambar yang menggambarkan suasana yang sedang diceritakan dan menunjukkan adanya kesinambungan antara gambar yang satu dengan gambar lainnya.

Menurut Sudjana dan Riva'i (2009: 56), media gambar dibagi menjadi dua yaitu: 1) media gambar tunggal yaitu kesatuan informasi yang dituangkan dalam satu lembar; 2) media gambar berseri yaitu kesatuan informasi yang dituangkan dalam beberapa tahapan dibuat dalam satu tahapan pada satu lembar sehingga kesatuan informasi memerlukan beberapa gambar.

Kelebihan dari media gambar berseri adalah (1) umumnya murah harganya, media gambar menggunakan kertas sebagai bahan baku sehingga harga relatif murah. (2) Mudah didapat, untuk mendapatkannya guru bisa menggandakannya. (3) Mudah digunakan, penggunaan media ini dapat dilihat dari segala arah sehingga siswa tidak kesulitan untuk mengamati media.

Manfaat dari penggunaan media gambar berseri (Angkowo dan Kosasih, 2007: 29), antara lain: 1) membantu siswa dalam mengingat nama benda atau

orang yang mereka lihat; 2) membantu mempercepat siswa dalam memahami materi, 3) membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dari materi yang dipelajari. Guru dapat mengembangkan keinginan dalam belajar bahasa siswa melalui gambar berseri, memudahkan mereka dalam belajar bahasa, memberikan kebermaknaan belajar dengan media auntetik dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat memberikan keberagaman dalam belajar bahasa dan unsur-unsur bahasa.

Tarigan (2008: 55) menjelaskan bahwa manfaat yang dapat diambil oleh siswa dari pengembangan paragraf dengan cara menganalisis gambar yaitu: 1) mengembangkan keterampilan melihat hubungan sebab akibat atau pesan yang tersirat dalam gambar, 2) mengembangkan daya imajinasi siswa, 3) melatih kecermatan dan ketelitian siswa dalam memperhatikan sesuatu, 4) mengembangkan daya interpretasi bentuk visual kedalam bentuk kata-kata atau kalimat.

Jadi yang dimaksud dengan gambar berseri adalah kumpulan gambar yang berbeda antara satu dengan yang lain namun saling berurutan dan berkaitan satu sama lain. Dengan adanya gambar yang saling berurutan dan membentuk suatu alur tertentu maka siswa akan lebih mudah untuk menulis karangan narasi.

2.2 Teknologi Pendidikan

2.2.1 Definisi Teknologi Pendidikan

Ada beberapa pendapat tentang apa yang dimaksud dengan teknologi pendidikan. Istilah yang digunakan dalam bahasa Inggris adalah *instructional technology* atau *educational technology*.

Definisi teknologi pendidikan selalu mengalami perubahan, baik itu rumusan yang diajukan oleh *Association for Educational Communication and Technology (*AECT) maupun para pakar lain. Pada rumusan teknologi pendidikan tahun 1977, AECT menghasilkan rumusan terpisah antara teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran (Prawiradilaga, 2012: 28). Perbedaannya adalah jika teknologi pendidikan cakupannya terletak pada proses belajar secara umum, sedangkan teknologi pembelajaran merujuk pada proses belajar yang terarah dan terpantau dalam cakupan yang lebih sempit atau khusus misalnya pada suatu kelas.

Rumusan tahun 1994, AECT merumuskan satu rumusan yaitu teknologi pembelajaran. AECT dalam Prawiradilaga (2012: 29) menyatakan bahwa:

> *"Instructional technology is the theory and practice of design, development, utilization, management, and evaluation of processes and resources for learning"*

Definisi ini mengerucut dalam istilah yang digunakan yaitu teknologi pembelajaran kemunculan istilah teori dan praktik, bermakna mendalam. Teknologi pembelajaran menekankan adanya teori-teori yang memandu para praktisi untuk berkiprah lebih baik dengan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya masukan yang diperoleh dari lapangan diteliti agar apabila terjadi kekeliruan dalam teori yang telah ada dapat diperbaiki. Dengan demikian, landasan keilmuan teknologi pembelajaran menjadi lebih kukuh dan dinamis. Kemudian istilah proses menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran bekerja sebagai suatu siklus dan berkesinambungan

Selang sepuluh tahun kemudian yakni tahun 2004, AECT kemudian meluncurkan definisi terbarunya.

> *Educational technology is the* ***study*** *and* ***ethical practice*** *of facilitating* ***learning*** *and improving* ***performace*** *by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources. (Januszewski dan Molenda dalam Prawiradilaga, 2012: 31)*
>
> *Teknologi pendidikan adalah studi dan praktek etis memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat.*

Prawiradilaga (2012: 31), memaparkan beberapa keistimewaan definisi 2004 sebagai berikut:

a. Belajar dan kinerja

   Upaya peningkatan mutu kemampuan seseorang (*human development*) melalui jalur pendidikan formal, yaitu sekolah atau belajar serta jalur pendidikan dalam organisasi atau profesi sebagai peningkatan kinerja (*performance improvement*).

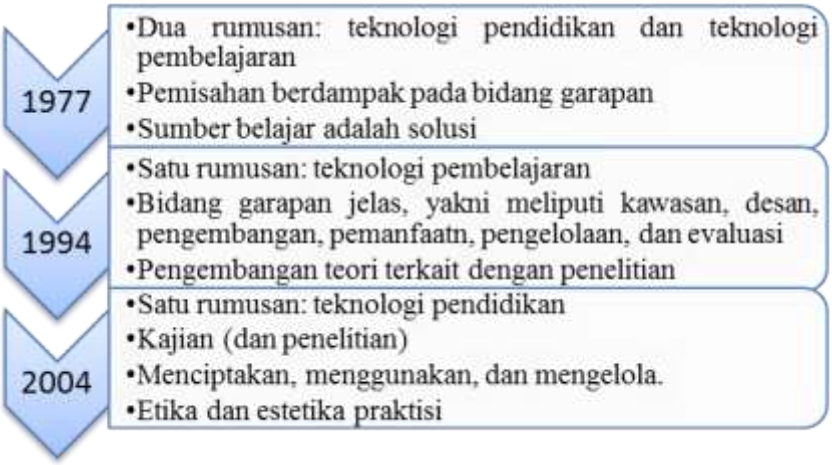
b. Proses teknologis dan sumber (*technological processes and resources*)

   Kemajuan teknologi yang pesat ini tidak hanya berdampak pada kemajuan industri dan gaya hidup seseorang diperkotaan. Pendidikan dan pembelajaran juga tidak luput terkena dampak pengaruh perubahan yang cepat karena kemunculan teknologi dan jaringan global. Untuk itu, teknologi pembelajaran mengadopsi dan mengadaptasikan temuan mutakhir ini dalam proses belajar.

c. Mengindahkan etika dan estetika

Dampak penggunaan teknologi dam jaringan yang berlebihan menyebabkan kurangnya interaksi secara fisik. Komunikasi yang terjadi biasanya terjadi karena interaksi maya. Oleh karena itu, teknologi pendidikan dan pembelajaran merasa perlu mengingatkan setiap teknolognya akan pentingnya mengindahkan hak orang lain.

Selanjutnya, berdasarkan definisi teknologi pendidikan tahun 1977, 1994, dan 2004 dianalisis perbandingan definisinya. Dapat digambarkan menjadi berikut ini:



Gambar 2.1. Perbandingan rumusan teknologi pendidikan tahun 1977, 1994, 2004

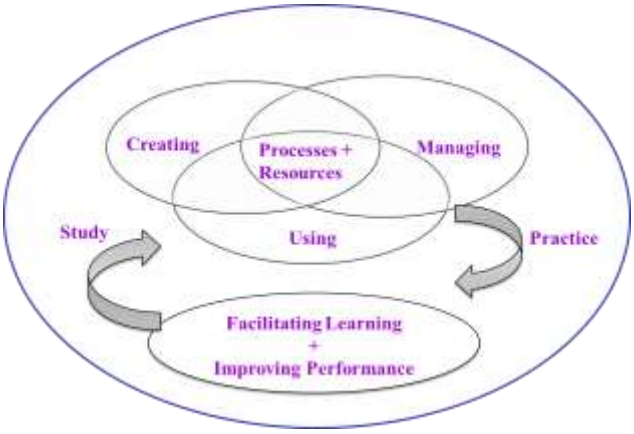
2.2.2 Kawasan Teknologi Pendidikan

Kawasan merupakan suatu realisasi dari definisi dari bidang teknologi pembelajaran (Prawiradilaga, 2012: 42). Kawasan mewujudkan apa yang dapat dilakukan oleh suatu disiplin ilmu agar disiplin tersebut mampu memberikan sumbangan langsung dalam bentuk rumusan praktik yang dapat dilakukan oleh praktisi. Kawasan juga berfungsi sebagai panduan para praktisi dan tenaga ahli untuk bergerak dalam bidang yang dimaksud.

Selain itu, kawasan perlu dirumuskan berdasarkan definisi yang sudah ada agar pembentukan profesi dan praktik menjadi lebih mudah. Kawasan memberikan penjelasan bagi para praktisi apa yang harus atau boleh dilakukan atau apa yang menjadi batasan perilaku dan ruang lingkup pekerjaan dan layanan yang harus diselesaikan. Batasan perilaku selanjutnya secara utuh disusun dalam kode etik keprofesian seperti yang dimiliki oleh organisasi profesi tertentu.

Berdasarkan definisi AECT tahun 2004, terdapat kekhasan pada istilah *study* (kajian) serta *ethical practice* (terapan atau praktik beretika). Kedua hal ini mengatur perilaku para teknolog pembelajaran, professional dan praktisi untuk berperilaku dengan baik. Rujukan tentang apa yang dikaji, digarap atau dikerjakan dirumpunkan dengan istilah *learning* atau belajar dan *performance* atau kinerja. Kedua aspek ini menegaskan inti dari pekerjaan atau karya teknolog pembelajaran sebaiknya berada dalam cakupan belajar dan kinerja.

Skema definisi AECT tahun 2004 dapat diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Ilustrasi Kawasan Teknologi Pendidikan AECT 2004
(Prawiradilaga, 2012: 56)

Berdasarkan skema ilustrasi kawasan Teknologi Pendidikan AECT 2004, dapat disimpulkan bahwa terdapat minimal sembilan elemen kunci yang penting

yang terdapat pada definisi AECT 2004. Berikut uraian lengkapnya sebagai berikut:

1. ***Study*.** Teori dan praktek ke-TP-an didasarkan atas hasil konstruksi pengetahuan terus menerus melalui penelitian dan praktek reflektif. Lebih lanjut, *study* lebih dari sekedar penelitian tradisional. Tetapi meliputi semua aktivitas ilmiah, seperti penelitian, pengembangan, analisis kajian, *need assessment,* maupun evaluasi (Januszewski dan Molenda, 2008: 1). Untuk kajiannya sendiri, seperti yang diuraikan Molenda (dalam Prawiradilaga, 2012: 57) dipersepsikan sebagai sesuatu yang lebih dari penelitian yang biasa dilakukan. Tidak terbatas dari metode, hipotesis, atau pengolahan data.
2. ***Ethical Practice***. Teknologi pendidikan sebagai profesi harus memiliki dan memang telah lama memiliki kode etik. Terkait dengan kode etik, organisasi AECT telah lama mengembangkan dan menerapkannya. IPTPI, organisasi profesi di Indonesia juga sudah memiliki kode etik profesi. Aturan yang terangkum dalam kode etik bukanlah sekedar aturan dan harapan, tetapi merupakan sebuah landasan praktek. Menurut Januszewski dan Molenda (2008: 3), secara garis besar kode etik dalam AECT meliputi: (1) komitmen terhadap individu: proteksi terhadap hak akses bahan-bahan belajar dan usaha untuk menjaga keselamatan dan keamanan dari para profesional, (2) komitmen terhadap masyarakat: kebenaran dari pernyataan publik yang berhubungan dengan masalah-masalah pendidikan dan praktek yang adil dan pantas terhadap mereka yang memberikan pelayanan

pada profesi ini, (3) komitmen terhadap profesi: meningkatkan pengetahuan dan keterampilan profesional, memberikan penghargaan yang akurat pada pekerjaan dan gagasan yang dipublikasikan.

3. ***Facilitating***. *Facilitating* disini berarti memberikan kemudahan dengan cara merancang lingkungan, mengorganisasikan sumber-sumber, dan menyediakan peralatan yang kondusif untuk mendukung proses pembelajaran sesuai kebutuhan, efektif, efisien, dan menarik. Ruang lingkupnya meliputi mulai dari pembelajaran langsung sampai dengan pembelajaran jarak jauh melalui lingkungan *virtual environment*.
4. ***Learning.*** Elemen ini mengandung makna objek formal yang menjadi pokok permasalahan yang harus dipecahkan melalui teknologi pendidikan. Menurut Januszewski dan Molenda (2008: 5), ada beberapa hal yang terkait dengan *learning*, yakni (1) tujuan: a) memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dapat diaplikasikan dalam penggunaan aktif diluar kelas (dunia nyata); b) mencapai kemampuan untuk… bukan pengetahuan tentang… (2) implikasinya, proses pembelajaran harus *authentic & challenging task, active, contextual, meaningfull,* simulatif berbasis situasi/permasalahan nyata sehingga harus *student centered rather than teacher centered learning.*
5. ***Improving***. Makna pada elemen ini yaitu membuat kemudahan yang meyakinkan sehingga dapat memberikan manfaat bagi masyarakat dan memberikan cara-cara yang terbaik untuk mencapai tujuan yang berharga.

Prosesnya mengarah pada kualitas produk dan efektifitas belajar menuju tercapainya kemampuan yang dapat digunakan dalam dunia nyata.

6. ***Performance.*** Kinerja adalah kemampuan pembelajar untuk menggunakan dan menerapkan kemampuan baru yang diperolahnya. Meningkatkan kinerja mengandung makna bukan sekedar meningkatkan pengetahuan *(inert knowledge)* tapi adalah meningkatkan kemampuan untuk dapat diterapkan olehnya dalam pekerjaannya sehari-hari.
7. ***Create.*** Pada elemen ini mengandung makna bahwa mencipta berkaitan dengan penelitian, teori dan praktek dalam menciptakan lingkungan belajar dalam latar yang berbeda-beda baik formal dan non formal. Ruang lingkupnya meliputi berbagai kegiatan, bergantung pada pendekatan desain yang digunakan.
8. ***Using.*** Menurut Januszewski dan Molenda (2008: 9) elemen ini mengandung makna bahwa: (1) berkaitan dengan teori dan praktek untuk membawa pembelajar berhubungan dengan kondisi belajar dan sumber belajar, (2) menggunakan dimulai dengan pemilihan proses dan sumber yang tepat, (3) pemilihan yang bijak berdasarkan pada *materials evaluation*, yakni menentukan sumber-sumber yang ada cocok untuk sasaran dan tujuannya, (4) selajutnya *utilization*, yakni merencanakan dan melaksanakan agar pembelajar dapat berinteraksi dengan sumber-sumber belajar dalam lingkungan tertentu dan mengikuti prosedur tertentu.
9. ***Managing.*** Menurut Januszewski dan Molenda (2008: 12), pada elemen ini meliputi: (1) *managing projects*, dibutuhkan ketika produksi media dan

proses pengembangan pembelajaran menjadi lebih kompleks dan dalam skala besar, (2) *delievery system management,* dibutuhkan seperti ketika menyelenggarakan program pendidikan jarak jauh berbasis teknologi komunikasi dan informasi (ICT) dikembangkan, (3) *personal management and information management*, berkaitan dengan isu mengatur pekerjaan orang-orang, perencanaan dan pengawasan penyimpanan serta pemrosesan informasi dalam mengelola proyek atau organisasi, (4) *evaluation program,* dimana pengelolaan yang bijak membutuhkan evaluasi program, (5) *quality control,* dalam pendekatan sistem suatu pengelolaan menuntut adanya pengukuran kontrol kualitas untuk memantau hasil, (6) *quality assurance,* yaitu pengukuran jaminan mutu memungkinkan perbaikan yang terus menerus dari proses pengelolaan.

2.3 Hakikat Keterampilan Menulis Karangan

2.3.1 Pengertian Keterampilan Menulis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Porwadarminta, 1984: 1088), keterampilan yang berasal dari kata “terampil” adalah kecekatan, kecakapan, atau kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan baik dan cermat (dengan keahlian). Tarigan (2008: 1) membagi keterampilan berbahasa menjadi beberapa jenis yang meliputi: (1) keterampilan menyimak *(listening skill)*; (2) keterampilan berbicara *(speaking skill)*; (3) keterampilan membaca *(reading skill)*; (4) keterampilan menulis *(writing skill).*

Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambing-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambing-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu (Tarigan, 2008: 22). Selanjutnya Zainurrahman (2011: 186), mengemukakan bahwa menulis sebagai kegiatan sekaligus keterampilan yang terintegrasi bahkan menulis selalu ada dalam setiap pembelajaran, sama halnya dengan membaca.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu proses komunikasi untuk mengungkapkan ide, pendapat, gagasan yang kreatif dan menarik kepada para pembaca dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami serta dituangkan dalam bentuk tulisan.

2.3.2 Tujuan Menulis

Tujuan menulis menurut Hugo Haring (dalam Tarigan, 2008: 25-26) adalah sebagai berikut:

1) *Assignment purpose* (tujuan penugasan). Tujuan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali karena terjadi bukan atas dasar kemauan sendiri, melainkan karena ditugaskan.
2) *Altruistic purpose* (tujuan altruistik). Tujuan ini adalah untuk menyenangkan pembaca, menghindarkan kedukaan pembaca, menolong pembaca memahami, menhargai perasaan, membuat hidup pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karya itu.
3) *Persuasive purpose* (tujuan persuasif). Maksud dari tujuan ini adalah untuk meyakinkan pembaca akan kebenaran gagasan yang ditulis.

4) *Informational purpose* (tujuan informasional). Tujuan menulis ini memberi informasi atau penerangan kepada pembaca.
5) *Self-expressive purpose* (tujuan pernyataan diri). Tulisan ini bertujuan untuk mengenalkan diri penulis kepada pembaca.
6) *Creative purpose* (tujuan kreatif). Tujuan ini erat kaitannya dengan tujuan pernyataan diri atau mencapai nilai-nilai artistic.
7) *Problem-solving purpose* (tujuan pemecahan masalah). Dalam menulis, penulis bertujuan ingin memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

Menurut Tarigan (2008: 24), tujuan menulis adalah memberitahu atau mengajar, meyakinkan atau mendesak, menghibur atau menyenangkan, dan mengutarakan atau mengekspresikan perasaan yang berapi-api. Namun terlepas dari itu, semua tujuan utama menulis tentu sebagai kegiatan berkomunikasi secara tidak langsung.

2.3.3 Jenis-jenis Karangan

Menurut Nurgiyantoro (2001: 296) mengemukakan bahwa karangan adalah suatu bentuk sistem komunikasi lambing visual. Selanjutnya, karangan adalah hasil perwujudan gagasan seseorang dalam bahasa tulis yang dapat dibaca dan dimengerti oleh pembaca (The Liang Gie, 2002: 17). Jadi karangan adalah karya tulis hasil dari kegiatan seseorang untuk mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami.

Jenis-jenis karangan menulis ada lima, yaitu:

a. Deskripsi adalah jenis karangan yang bersifat menyebutkan karakteristik suatu objek secara keseluruhan, jelas, dan sistematis. Tompkins (dalam Zainurrahman, 2011: 45) menyebutkan bahwa tulisan deskripsi adalah tulisan yang seolah-olah melukis sebuah gambar dengan menggunakan kata-kata. Dengan kata lain, deskripsi digunakan oleh penulis untuk menggambarkan suatu kejadian atau situasi objek secara komprehensif dengan mengandalkan kosakata.
b. Argumentasi, sering disebut sebagai salah satu jenis esai dan juga merupakan karangan yang bersifat persuasive atau ajakan. Tompikns (dalam Zainurrahman, 2011: 51), argumentasi adalah jenis karangan yang menyuguhkan rasionalisasi, pembantahan, juga berisi seperangkat penguatan beralasan terhadap sebuah pernyataan.
c. Narasi adalah jenis karangan yang menceritakan sebuah kejadian atau peristiwa. Karangan ini berusaha menyampaikan serangkaian kejadian menurut uruta terjadinya dengan maksud memberi arti kepada sebuah atau serentetan kejadian sehingga pembaca dapat memetik hikmah dari cerita tersebut.
d. Eksposisi, menurut Tompkins dalam Zainurrahman, 2011: 67) jenis karangan eksposisi adalah jenis karangan yang memberikan informasi mengenai mengapa dan bagaimana, menjelaskan sebuah proses, atau menjelaskan sebuah konsep. Jenis karangan ini bersifat faktual yang berfungsi menyalurkan informasi mengenai fakta-fakta penting di dunia.

e. Persuasi adalah jenis karangan yang berisi paparan berdaya bujuk, berdaya ajuk, maupun berdaya himbau yang dapat membangkitkan ketergiuran pembaca untuk meyakini dan menuruti himbauan penulis baik yang dilakukan secara eksplisit atau implisit. Atau dengan kata lain jenis karangan persuasi berurusan dengan masalah yang mempengaruhi orang lain lewat bahasa.

2.3.4 Pengertian Menulis Karangan Narasi

Narasi adalah bentuk wacana yang berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga tampak seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu (Keraf, 2007: 153). Definisi lain dikemukakan Semi (2007: 53), narasi adalah tulisan yang bertujuan menceritakan kronologis peristiwa kehidupan manusia. Senada dengan itu, menurut Labov dalam Zainurrahman (2011, 37), narasi merupakan tulisan yang menceritakan atau melaporkan sebuah peristiwa atau kejadian di masa lampau.

Suatu peristiwa atau suatu proses dapat juga disajikan dengan menggunakan metode deskripsi. Oleh karena itu, narasi sulit sekali dibedakan dengan deskripsi. Sebab itu, mesti ada unsur lain yang diperhitungkan yaitu unsur waktu. Dengan demikian pengertian narasi itu mencakup dua unsur dasar yang terpenting dalam sebuah narasi adalah unsur perbuatan atau tindakan yang terjadi dalam suatu rangkaian waktu. Apa yang terjadi tidak lain adalah hasil perbuatan dari tokoh dalam satu rangkaian waktu.

Menulis narasi dibagi menjadi dua, yaitu narasi ekspositoris dan narasi sugestif. Narasi ekspositoris merupakan narasi yang menyampaikan informasi

mengenai berlangsungnya suatu peristiwa (Keraf, 2007: 136). Berarti disini narasi ekspositoris merupakan suatu narasi yang hanya mengisahkan suatu kejadian yang telah ada.

Sementara itu, narasi sugestif adalah suatu rangkaian peristiwa yang disajikan sekian macam sehingga merangsang daya khayal para pembaca (Keraf, 2007: 138). Dalam hal ini bahwa narasi sugestif terjadi karena adanya serangkaian cerita yang dibumbui dengan imajinasi penulis. Berikut ini tabel perbedaan narasi ekspositoris dan narasi sugestif:

Tabel 2.1
Perbedaan narasi ekspositoris dan narasi sugestif
(Keraf, 2007: 138-139)

Narasi Ekspositoris	Narasi Sugestif
1. Memperluas pengetahuan.	1. Menyampaikan suatu makna secara tersirat.
2. Menyampaikan informasi mengenai suatu kejadian.	2. Menimbulkan daya khayal.
3. Didasarkan ada penalaran untuk mencapai kesapakatan nasional	3. Penalaran hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan makna.
4. Bahasanya lebih condong ke bahasa informative dengan penggunaan kata-kata denotatif.	4. Bahasanya lebih condong ke bahasa figuratif dengan penggunaan kata-kata konotatif.

2.3.5 Struktur Karangan Narasi

Sebuah struktur dapat dilihat dari bermacam-macam segi penglihatan. Sesuatu dikatakan mempunyai struktur apabila ia terdiri dari bagian-bagian yang secara fungsional berhubungan satu dengan yang lainnya. Demikian pula dengan narasi. Struktur narasi dapat dilihat dari komponen-komponen yang membentuknya, yakni perbuatan, pertikaian, dan sudut pandang.

2.3.5.1 Struktur Perbuatan

Ciri utama yang membedakan deskripsi dari sebuah narasi adalah aksi atau tindak-tanduk. Tanpa rangkaian tindak-tanduk maka narasi itu akan berubah menjadi sebuah deskripsi karena semuanya dilihat dalam keadaan yang statis. Rangkaian perbuatan atau tindakan menjadi landasan utama untuk menciptakan sifat dinamis sebuah narasi. Rangkaian tindakan tersebut juga akan membuat kisah itu hidup.

Menurut Keraf (2007: 157) menjelaskan bahwa perbuatan dalam sebuah narasi itu memiliki struktur. Dalam narasi (seperti juga deskripsi), tiap tindakan harus diungkapkan secara terperinci sehingga pembaca seolah-olah merasakan sendiri alur cerita yang diceritakan. Selanjutnya, setiap perbuatan harus dijalin satu sama lain dalam suatu hubungan yang logis (masuk akal) sehingga akan berakibat pada hubungan sebab akibat atau dengan kata lain *kausalitas*.

Untuk memahami persoalan gerak yang diukur dalam waktu beserta akibat yang ditimbulkannya, perhatikan terlebih dahulu contoh berikut:

> Tanggal 10 November 1945 telah dikeluarkan amanat perang kepada seluruh rakyat. Dengan demikian secara terbuka Republik yang masih muda itu terlibat dalam sebuah perang terbuka dengan negara lain. Seluruh rakyat diminta untuk menyumbangkan tenaga dan harta bendanya untuk mempertahankan Republik yang muda ini. Dan memang demikianlah sambutan hangat dari segenap lapisan masyarakat.
>
> Pada tanggal 15 November 1945, 5 hari sesudah maklumat perang itu, lahirlah seorang bayi mungil bernama Ina. Ina dilahirkan di Jakarta, tempat kedudukan pemerintah pusat. Badannya sehat dan cepat sekali tumbuh menjadi besar. Ia tidak tahu apa artinya perang. Tetapi dengan kelahirannya itu, ia sudah mulai memasuki pada pengalaman yang paling dramatis yakni hidup dan dibesarkan dalam perang. Ia pun tidak tahu bahwa perang akan memberi corak tersendiri pada laju hidupnya.

Semua unsur perbuatan tampak dengan jelas. Kausalitas sebagai dikemukakan tadi. Ina sebagai tokoh utama walaupun dalam bagian ini belum

jelas karena ayahnya presiden dan tokoh-tokoh lain belum dikembangkan. Unsur waktu juga sangat penting dalam menjaga kesatuan narasi.

2.3.5.2 Struktur Pertikaian

Unsur lain yang sering terdapat dalam karangan narasi adalah pertikaian (konflik), yaitu pembenturan dua kepentingan yang berbeda (Enro, 1988: 168). Suatu cerita terdiri atas serangkaian kejadian yang saling diperhubungkan dan mempunyai makna. Selanjutnya makna itu muncul dari pertentangan beberapa kekuatan yang merangsang keinginan kita untuk mengetahui bagaimana situasi itu akan berakhir.

Konflik yang terjadi biasanya dapat dibedakan atas tiga jenis. Pertama, manusia berjuang melawan alam, seperti nelayan melawan badai dan ombak, petani yang berusaha mengatasi keadaan alam dan musim yang tidak menguntungkan. Semuanya itu menunjukkan perjuangan manusia melawan dan menguasai alam sekitarnya.

Kedua, perjuangan manusia melawan manusia. Konflik seperti ini muncul dalam peperangan, perdagangan, dan persaingan hidup lainnya dengan masyarakat. Dan ketiga, pertikaian batin yaitu perjuangan seseorang terhadap dirinya sendiri. Dalam hal ini kekuatan yang bersaing mungkin berupa keberanian melawan ketakutan, kejujuran melawan keculasan, dan lain sebagainya.

2.3.5.3 Struktur Sudut Pandang

Keraf (2007: 191) mengemukakan bahwa sudut pandang dalam sebuah narasi mempersoalkan bagaimana pertalian antara seseorang yang mengisahkan narasi itu dengan tindak-tanduk yang berlangsung dalam kisah itu. Orang yang

membawakan pengisahan itu dapat bertindak sebagai pengamat (*observer*) saja atau sebagai peserta (*participant*) terhadap seluruh tindak-tanduk yang dikisahkan. Secara singkat dapat dikatakan bahwa sudut pandang dalam narasi mempersoalkan: siapakah narator dalam narasi itu, dan apa atau bagaimana relasinya dengan seluruh proses tindak-tanduk karakter-karakter dalam narasi.

Lebih lanjut Enro (1988: 169) titik kisah (sudut pandang) yang paling umum digunakan ialah yang bersifat analitik (*omnicient*) yang berarti pengisah tahu segala-galanya yang dalam hal ini tentu saja berhubugan dengan rangkaian kejadian dan relevan dengannya.

Selain struktur narasi yang telah dipaparkan diatas, Keraf (2007: 147) menambahkan bahwa struktur narasi dapat juga dianalisa berdasarkan alur (plot) narasi. Bagian-bagian alur terdiri dari bagian pendahuluan, bagian perkembangan, dan bagian peleraian.

2.3.6 Keterampilan Menulis Karangan di Sekolah Dasar

Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar meliputi empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut wajib diajarkan di sekolah dasar dari kelas 1 sampai dengan kelas 6.

Pada jenjang sekolah dasar, menulis karangan narasi diajarkan dikelas tinggi yaitu kelas IV, V, dan VI. Pembelajaran ini salah satunya dikelas IV pada semester 2 pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Hal ini terdapat dalam Standar Kompetensi (SK) yakni mengungkapkan pikiran, perasaan, dan

informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman, dan pantun anak, dengan Kompetensi Dasar (KD) adalah menyusun karangan tentang berbagai topic sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar, tanda titik, tanda koma, dll).

2.3.7 Materi Bahasa Indonesia Kelas IV

Karangan merupakan uraian mengenai suatu hal yang disusun secara berurutan dan saling berkaitan (Iskandar dan Sukini, 2009: 73). Karangan akan tersusun baik jika membahas satu pokok masalah atau hal. Selain itu, setiap paragraph memiliki kalimat utama dan kalimat penjelas. Kalimat utama merupakan gagasan pokok suatu paragraf, sedangkan kalimat penjelas merupakan kalimat-kalimat yang mendukung kalimat utama.

Sebelum menulis karangan, kita harus membuat kerangka karangan terlebih dahulu. Kerangka karangan akan memudahkan kita dalam menyusun karangan. Kerangka karangan merupakan pokok-pokok pikiran dari hal yang akan dibahas.

Contoh: tema “Teknologi Komunikasi”

Kerangka karangan: 1. Pengertian satelit
2. Manfaat satelit
3. Cara kerja satelit

Namun sebelum menyusun karangan, kita harus mengetahu dan memperhatikan penggunaan ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar (Iskandar dan Sukini, 2009: 73-75).

1. Penggunaan Huruf Besar

Penggunaan huruf besar tidak pada semua kalimat. Penggunaan huruf besar telah diatur dalam EYD (Ejaan yang Disempurnakan). Penggunaan huruf besar antara lain sebagai berikut:

a. Huruf besar digunakan di awal kalimat.

   Contoh: ***K***ita harus rajin belajar agar tidak menyesal di hari kemudian.

b. Huruf besar digunakan untuk nama orang, organisasi, nama hari, bulan, judul buku, nama kitab, dan suku.

   Contoh: Ayah Budi bernama ***S***uryawinata.

   Setiap hari ***M***inggu, ***D***ewi lari pagi.

   Toni sedang membaca buku "***S***ains dan ***T***eknologi".

c. Huruf besar digunakan untuk nama-nama geografi (pulau, kota, benua, laut, selat, sungai, dan lain-lain).

   Contoh: ***P***ulau ***B***ali terkenal dengan sebutan ***P***ulau ***D***ewata.

d. Huruf besar tidak digunakan untuk menulis nama jenis meskipun menggunakan nama kota, pulau, atau negara.

   Contoh: Sinta mendapat oleh-oleh ***pisang ambon*** dari desa.

2. Penggunaan Tanda Titik (.)

   a. Tanda titik (.) digunakan di akhir kalimat.

      Contoh: Wati membeli buku.

   b. Tanda titik (.) digunakan pada singkatan.

      Contoh: Bapak Mulyadi, ***S.Pd.*** adalah guru bahasa Indonesia di sekolahku.

c. Tanda titik (.) digunakan untuk memisahkan angka jam, menit, dan detik.

   Contoh: Pukul 15.35.20 kami berangkat ke Jakarta.

d. Tanda titik (.) tidak digunakan untuk memisahkan angka ribuan atau kelipatan yang tidak menunjukkan jumlah.

   Contoh: Dia lahir pada tahun 1995 di Madiun.

e. Tanda titik (.) tidak digunakan di belakang alamat pengirim atau nama dan alamat penerima surat.

   Contoh: Jalan Merak 35
   5 Agustus 2007
   Yth. Santi
   Jalan Makam Pahlawan 25
   Surabaya

3. Penggunaan Tanda Koma (,)

   Penggunaan tanda koma (,), antara lain sebagai berikut:

   a. Tanda koma (,) digunakan untuk perincian.

      Contoh: Ibu membeli sayur, buah, dan bahan pokok.

   b. Tanda koma (,) digunakan untuk memisahkan tempat dan tanggal lahir surat.

      Contoh: Surakarta, 20 Mei 2001

   c. Tanda koma (,) digunakan untuk memisahkan anak kalimat dan induk kalimat jika anak kalimat mendahului induk kalimat.

      Contoh: Karena sakit, Soni tidak masuk sekolah.

2.4 Pendekatan Psikologi Teori Perkembangan Bahasa

2.4.1 Teori Perkembangan Bahasa Menurut Vygotsky

Teori Vygotsky menarik banyak perhatian karena teorinya mengandung pandangan bahwa pengetahuan dipengaruhi oleh situasi dan bersifat kolaboratif. Artinya, pengetahuan didistribusikan diantara orang dan lingkungan (Fischer dalam Santrock, 2007). Hal ini menunjukkan bahwa memperoleh pengetahuan dapat dicapai dengan baik melalui interaksi dengan orang lain dalam kegiatan bersama.

Lebih lanjut, Fischer mengungkapkan pandangannya bahwa anak-anak memulai pengetahuan berpikirnya dari peran aktif dunia disekitarnya. Pengalaman sosial berperan sebagai dasar perkembangan kognitif. Keunikan dari teori Vygotsky adalah membantu kita dalam memahami beraneka macam budaya dalam pengaruhnya dengan kemampuan kognitif. Teori Vygotsky menunjukkan harapan yang besar terhadap variabel perkembangan tergantung pada masyarakat dan pengalaman budaya yang dimiliki seorang anak.

Sebagai contoh, aktivitas membaca, menulis, dan kemampuan matematika seorang anak yang sekolah pada lingkungan terpelajar akan menghasilkan kapasitas kognitif yang berbeda dengan mereka yang sekolah di lingkungan yang bukan terpelajar.

Kaitannya dengan penggunaan media gambar berseri dalam meningkatkan keterampilan mengarang siswa dapat dijelaskan bahwa media tersebut dapat menjadi petunjuk atau panduan bagi siswa dalam mengembangkan imajinasinya mengenai suatu hal.

2.4.2 Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Menurut Piaget (Santrock, 2007) mengemukakan bahwa anak umur 7-11 tahun termasuk dalam tahap operasional konkret, yaitu kemampuan berpikir secara logis meningkat. Anak mampu mengklasifikasikan, memilih, dan mengorganisir fakta untuk menyelesaikan masalah. Mereka mulai mengerti situasi yang berbeda secara simultan.

Masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas tahun atau dua belas tahun. Karakteristik utama siswa sekolah dasar adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, diantaranya perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak.

Pada usia sekolah dasar, anak juga tertarik terhadap pencapaian hasil belajar. Mereka mengembangkan rasa percaya dirinya terhadap kemampuan dan pencapaian yang baik dan relevan. Meskipun anak-anak membutuhkan keseimbangan antara perasaan dan kemampuan dengan kenyataan yang dapat mereka raih, namun perasaan akan kegagalan atau ketidakcakapan dapat memaksa mereka berperasaan negatif terhadap dirinya sendiri sehingga menghambat mereka dalam belajar.

Piaget (Santrock, 2007) mengidentifikasikan tahapan perkembangan intelektual yang dilalui anak yaitu: (a) tahap sensorik motor usia 0-2 tahun, (b) tahap operasional usia 2-6 tahun, (c) tahap operasional kongkrit usia 7-12 tahun, (d) tahap operasional formal usia 12 tahun ke atas. Berdasarkan uraian diatas,

siswa sekolah dasae berada pada tahap operasional kongkrit. Pada tahap ini anak mengembangkan pemikiran logis, masih sangat terikat pada fakta-fakta perseptual, artinya anak mampu berpikir logis tetapi masih terbatas pada objek-objek kongkrit dan mampu melakukan konservasi.

Bertitik tolak pada perkembangan intelektual dan psikososial siswa sekolah dasar, hal ini menunjukkan bahwa mereka mempunyai karakteristik sendiri dimana dalam proses berpikirnya mereka belum dapat dipisahkan dari dunia konkret atau hal-hal yang faktual. Dan sedangkan untuk perkembangan psikososial anak usia sekolah dasar masih berpijak pada prinsip yang sama dimana mereka tidak dapat dipisahkan dari hal-hal yang dapat diamati (Santrock, 2007).

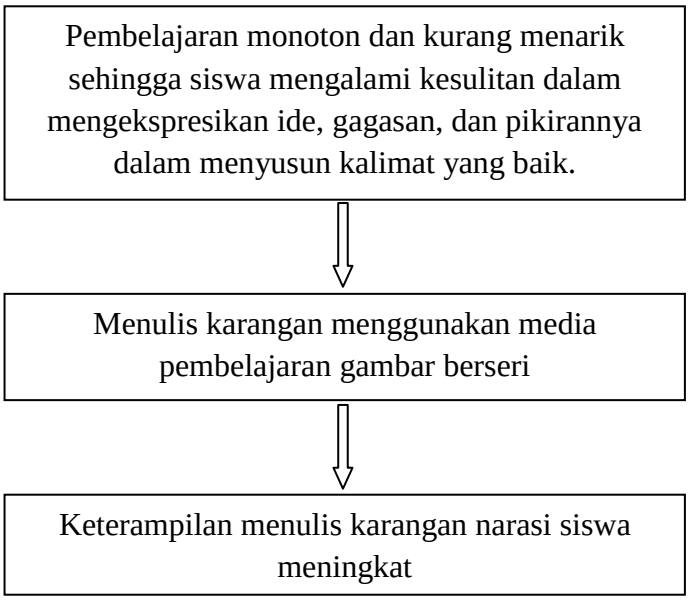
Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa SD kelas IV (usia 10-13 tahun) anak sedang memasuki fase perkembangan yang dinamakan fase operasional konkret yaitu kemampuan berpikir logis meningkat namun pikiran anak terbatas pada objek-objek yang mereka jumpai dari pengalaman langsung. Untuk membantu pemahaman akan sesuatu maka diperlukan sebuah media dan dalam dunia pendidikan dikenal dengan media pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa akan materi yang akan disampaikan.

2.5 Kerangka Teori

Pembelajaran menulis karangan narasi di kelas IV SDN Kedungoleng 04 belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini tercermin pada masih

banyaknya nilai siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia aspek keterampilan menulis karangan narasi belum mencapai rata-rata nilai yang telah ditentukan. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat monoton dan kurang menarik sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide, gagasan, dan pikirannya dalam menyusun kalimat yang baik. Ini disebabkan guru hanya menggunakan metode ceramah dan tidak adanya media yang mendukung pembelajaran yang menjadikan siswa aktif dan semangat dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran yakni gambar berseri. Penggunaan media pembelajaran ini untuk memperbaiki serta meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa sehingga dapat mencapai nilai rata-rata yang ditentukan.

Kerangka berpikir tersebut dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut:



Bagan 2.1 Alur Kerangka Berpikir

2.6 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan permasalahan dan landasan teori yang telah dijabarkan, maka dapat hipotesis yang penulis ajukan adalah:

a) Pengembangan media pembelajaran gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan mata pelajaran bahasa Indonesia sesuai diterapkan untuk siswa kelas IV sekolah dasar.
b) Penggunaan media pembelajaran gambar berseri mata yang telah diterapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Didalam dunia pendidikan dan pembelajaran khususnya, penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan yang berupa model desain dan desain bahan ajar maupun produk seperti media dan proses pembelajaran. Penelitian pengembangan sering dikenal dengan istilah *Research and Development* (*R&D*) ataupun dengan istilah *research-based development*.

Borg and Gall (1989: 624), mengartikan *Research and Development* (*R&D*) adalah *"Educational research is a process used to develop and validate educational product".* Atau dapat diartikan bahwa penelitian pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Hasil dari penelitian pengembangan tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada, melainkan juga untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis. Metode penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011: 297). Produk tersebut tidak harus berbentuk benda atau

perangkat keras (*hardware*), tetapi dapat juga berupa perangkat lunak (*software*) seperti program komputer.

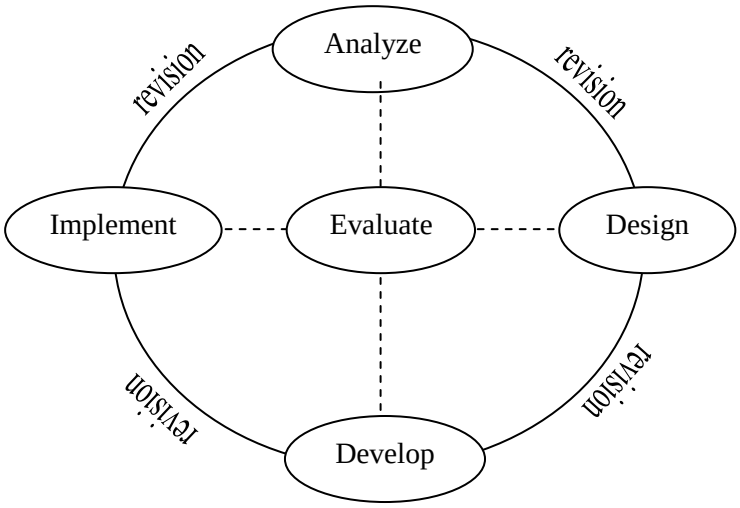
3.2 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian R&D, terdapat beberapa macam model prosedur. Prosedur dalam penelitian R&D menunjukkan suatu siklus yang diawali dengan adanya kebutuhan dan permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Metode penelitian R&D memiliki beberapa macam model pengembangan menurut para ahli. Model pengembangan yang dimaksud diantaranya adalah Model Dick & Carey, Model Jolly & Bolitho, Model Borg & Gall, Model Pengembangan 4-D, dan Model Pengembangan ADDIE.

Merujuk dalam penelitian ini, model pengembangan yang menjadi acuan yaitu model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini dikembangkan oleh Reiser dan Molenda. Model ADDIE terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkaitan, yakni *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (uji coba/penerapan), *Evaluation* (perbaikan).

Alasan peneliti memilih menggunakan model pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada prosedur kerjanya yang sistematik. Hal ini dapat dilihat pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah melalui proses perbaikan atau revisi sehingga dapat diperoleh produk media pembelajaran yang efektif.

Berikut ini gambar model pengembangan dengan menggunakan ADDIE:



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE (Branch dan Deissler dalam Prawiradilaga, 2012: 208)

Berdasarkan model pengembangan ADDIE, penelitian pengembangan media gambar berseri ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan yang dimaksud adalah:

3.2.1 *Analysis* (Analisis)

Istilah analisis sering muncul dalam prosedur desain/pengembangan pembelajaran. Analisis ini langkah awal peneliti untuk mencari suatu potensi masalah. Berdasarkan masalah yang ditemui inilah selanjutnya akan dicari sebuah solusi yang tepat. Tahapan ini terdiri dari beberapa aspek yaitu analisis pasar, analisis user/pengguna, analisis topik, analisis format sajian, dan analisis sarana dan prasarana.

3.2.1.1 Analisis Pasar

Analisis pasar merupakan suatu analisa mengenai berbagai permasalahan pasar atau dengan kata lain masalah yang terjadi dilapangan. Pada analisis pasar ini, peneliti mendapati bahwa dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa cepat merasa bosan dan jenuh pada kegiatan belajar mengajar. Selain itu, guru kurang memanfaatkan peluang media lainnya untuk menunjang pembelajaran. Sejauh ini media pembelajaran yang digunakan hanya papan tulis dan sumber belajar hanya buku paket dan lembar kerja siswa (LKS).

3.2.1.2 Analisis Pengguna

Aspek selanjutnya adalah analisis pengguna. Pada aspek ini peneliti melakukan pengembangan media gambar berseri yang ditujukan untuk jenjang sekolah dasar (SD). Hal ini dikarenakan pada usia tersebut anak masih dalam tahap berpikir konkret. Untuk mata pelajaran yang dipilih hal ini didasarkan pada masih rendahnya keterampilan menulis siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

3.2.1.3 Analisis Topik

Pada aspek analisis topik ini, dapat dilakukan melalui analisis kurikulum yang digunakan. Analisis kurikulum bertujuan untuk menentukan materi-materi mana yang *lebih* memerlukan daya dukung adanya sebuah media pembelajaran. Dalam menentukan materi, analisis dilakukan dengan cara melihat inti materi yang diajarkan serta kompetensi dan hasil belajar yang harus dimiliki siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

Topik yang dipilih telah disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada dalam silabus. Media ini nantinya dapat memberikan pemahaman secara nyata sehingga akan lebih mudah untuk siswa dalam menuliskan narasi berdasarkan gambar pada media yang digunakan. Media ini disajikan dalam bentuk buku *pop-up,* yaitu sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi.

3.2.1.4 Analisis Sarana dan Prasarana

Aspek terakhir dalam tahapan analisis adalah analisis sarana dan prasarana yang ada dilapangan. Untuk keadaan sekolah yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah lingkungan sudah mendukung adanya proses pembelajaran. Namun untuk fasilitas yang dimiliki masih dikatakan belum memadai apalagi dalam hal media pembelajaran. Sehingga sangat cocok untuk dijadikan bahan penelitian dalam pembuatan media pembelajaran yang sederhana namun menarik. Dan juga sekaligus bisa dijadikan inovasi pada sekolah tersebut.

3.2.2 *Design* (Perencanaan)

Berdasarkan masalah yang terjadi dilapangan, pada tahapan ini peneliti mulai menentukan solusi yang tepat yang berupa produk yang dituangkan dalam perencanaan. Dalam tahapan ini akan terjadi proses kreatif dimana peneliti ditantang untuk menciptakan sesuatu yang baru dalam rangka membelajarkan.

Peneliti telah menetapkan topik yang dipilih dalam pengembangan media gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV. Peneliti kemudian membuat rancangan desain dari gambar lengkap dengan jalan cerita yang akan ditampilkan.

3.2.3 *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan ini, peneliti membuat rancangan desain yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Dalam hal ini menggunakan program aplikasi desain grafis yakni CorelDRAW X4 dan Adobe Photoshop CS4. Setelah proses mendesain selesai, langkah selanjutnya dilakukan penyusunan rancangan media gambar berseri yang akan diterapkan.

Sebelum dilakukannya penerapan langsung dalam pembelajaran, media gambar berseri ini dilakukan pengecekan dan validasi terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media. Hal ini untuk mengetahui kelayakan media yang akan diterapkan, baik dari segi desain dan konten. Media gambar berseri diujikan terlebih dahulu kepada guru mata pelajaran selaku ahli materi untuk menguji kelayakan materi. Dalam hal ini adalah gambar dan cerita yang akan ditampilkan pada media. Selanjutnya baru diujikan kepada ahli media dengan tujuan untuk menguji kelayakan dalam hal desain media gambar berseri. Setelah semua validasi dilakukan, peneliti kemudian melakukan uji coba dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar berseri.

3.2.4 *Implementation* (Uji Coba/Penerapan)

Untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang baik maka perlu diadakan uji coba terhadap produk tersebut. Hal ini dikarenakan hasil produk suatu media yang oleh pembuatnya dianggap baik, belum tentu mampu efektif dalam proses pembelajaran. Uji coba media pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui setiap detail kekurangan dan kelemahan dari program

yang telah jadi dan melihat efektifitas produk media tersebut bila digunakan untuk sasaran didik yang dituju.

3.2.4.1 Uji Coba Terbatas

Setelah media gambar berseri yang telah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, peneliti melakukan uji coba terbatas pada lima siswa kelas IV SDN Kedungoleng 04. Hasil dari uji coba terbatas dianalisis dengan melihat angket tanggapan siswa terhadap media gambar berseri. Apabila terdapat kekurangan maka media akan direvisi kembali dengan mempertimbangkan masukan yang diberikan oleh ahli media. Namun sebaliknya, apabila tidak ada kekurangan maka media dapat langsung diuji cobakan dalam skala luas dalam proses pembelajaran.

3.2.5 *Evaluation* (Perbaikan)

Pada tahapan ini merupakan untuk mengetahui apakah produk media gambar berseri untuk mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV semester 2 dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa atau tidak.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2010: 173). Selanjutnya menurut Sugiyono (2012: 117) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh siswa SDN Kedungoleng 04 yang berjumlah 113 siswa.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti (Arikunto, 2010: 174). Menurut Sugiyono (2012: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling,* yakni teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Dalam penelitian ini adalah kelas IV sebanyak 22 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Alasannya adalah karena pada sekolah tersebut kelas IV hanya terdiri satu kelas saja.

Dikarenakan penelitian ini menggunakan *one group pretest posttest design* maka penelitian ini hanya menggunakan satu sampel dalam penelitian. Untuk uji coba produk media gambar berseri digunakan 5 siswa. Hal ini dikarenakan dalam uji coba terbatas produk, responden yang digunakan untuk menguji keefektifan produk adalah sebagian dari populasi saja.

3.4 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012: 60), menyatakan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

3.4.1 Variabel Bebas (*Variable Independen*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan pada variabel terikat (Sugiyono, 2012: 61).). Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah media gambar berseri sebagai sumber belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN Kedungoleng 04.

3.4.2 Variabel Terikat (*Variable Dependen*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2012: 61). Jadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang diperoleh setelah penggunaan media pembelajaran gambar berseri, yakni peningkatan kemampuan menulis narasi pada siswa.

3.5 Uji Keefektifan Media

Dalam pengujian ini, peneliti menggunakan *one-group pretest-posttest design* (Sugiyono, 2009: 74), yang mana dalam desain ini mengambil satu sampel subjek tanpa ada sampel kontrol sebagai pembanding. Desain ini menggunakan dua kali perlakuan yaitu sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media. Observasi yang dilakukan sebelum eskperimen yaitu *pretest*, sedangkan observasi setelah eksperimen yaitu *posttest.*

Desain eksperimen pola *one group pretest-posttest design* dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \ X \ O_2$$

O_1 = Nilai *pretest*

O_2 = Nilai *posttest*

X = Perlakuan (*Treatment*)

Gambar 3.2 Desain Eksperimen *One Group Pretest-Posttest*

3.6 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian. Hal ini dikarenakan tujuan utama dalam sebuah penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

3.6.1 Tes

Tes menulis karangan narasi digunakan untuk mengetahui perubahan keterampilan siswa dalam menulis karangan narasi sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran gambar berseri.

3.6.2 Angket

Angket adalah kumpulan dari pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada seseorang dan cara menjawabnya juga dilakukan dengan tertulis dengan maksud orang yang diberi pertanyaan tersebut bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna (Arikunto, 2010: 101).

Angket yang diberikan dalam penelitian ini diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Angket yang diberikan kepada ahli media untuk mengetahui kelayakan penggunaan media yang dibuat dalam pembelajaran, sedangkan angket yang diberikan kepada ahli materi untuk mengetahui kelayakan materi apakah sudah sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran.

3.6.3 Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan langsung kepada narasumber dan langsung dijawab pada saat itu juga (Sugiyono, 2009: 137-138). Metode ini dilakukan pada saat observasi atau penelitian pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti.

3.6.4 Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan benda yang berupa benda-benda tertulis, seperti dokumen, peraturan-peraturan, foto-foto dan lain-lain (Arikunto, 2010: 274). Dokumentasi digunakan untuk memperoleh keterangan yang berupa catatan penting atau dokumen penting yang ada hubungannya dengan masalah yang akan diteliti dari lembaga yang berperan dalam masalah tersebut.

3.7 Analisis Data

3.7.1 Deskriptif Persentase

Setelah data diperoleh, selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Penelitian ini lebih menitikberatkan pada bagaimana mengembangkan media pembelajaran sehingga data dianalisis dengan sistem *deskriptif persentase*.

Untuk menganalisis data dari angket dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Angket yang telah diisi responden diperiksa kelengkapan jawabannya kemudian disusun sesuai dengan kode responden.
b) Mengkuantitatifkan jawaban setia pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
c) Membuat tabulasi data

d) Menghitung persentase dari tiap-tiap sub variabel dengan rumus yang digunakan dalam perhitungan persentase skor *checklist.*

Untuk menganalisis data hasil *checklist* dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Mengkuantitatifkan hasil *checking* sesuai dengen indikator yang telah ditetapkan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.

b) Membuat tabulasi data.

c) Menghitung persentase dari tiap-tiap sub variabel dengan rumus:

$$P(s) = \frac{f}{N} \; x \; 100\,\%$$

P (s) = Persentase sub variabel

F = Frekuensi data

N = Jumlah skor maksimum

d) Dari presentase yang telah diperoleh kemudian disajikan dalam tebel agar pembacaan hasil penelitian menjadi mudah. Untuk menentukan kriteria kualitatif dilakukan dengan cara:

(1) Menentukan persentase skor ideal (skor maksimum

P = 100%

(2) Menentukan persentase (skor) terendah

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

$$P = \frac{1}{4} \; x \; 100\,\%$$

$$P = 25\,\%$$

P = Skor Terendah

F_{min} = Frekuensi data minimum

N = Jumlah skor maksimum

(3) Menentukan *range* (rentangan)

Range = Skor maksimum – Skor minimum

Range = 100 % - 25 %

= 75 %

(4) Menentukan banyak kelas interval

Banyak Kelas = 1 + (3,3) log N

= 1 + (3,3) log 4

= 5

(5) Menentukan panjang kelas interval

Panjang Kelas Interval = $\frac{\text{Rentangan (Range)}}{\text{Banyak Kelas}}$

$$= \frac{75}{5}$$

$$= 15$$

Berdasarkan perhitungan diatas, maka range presentase dan kriteria kualitatif dapat ditetapkan sebagaimana tabel berikut.

No	Interval	Kriteria
1.	86% ≤ skor ≤ 100%	Sangat Baik
2.	71% ≤ skor ≤ 85%	Baik
3.	56% ≤ skor ≤ 70%	Cukup
4.	41% ≤ skor ≤ 55%	Kurang Baik

5.	25% ≤ skor ≤ 40%	Tidak Baik

Tabel 3.1 Range Presentase dan Kriteria Kualitatif Media

Dari presentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan kedalam tabel 3.1.

3.7.2 Uji Hipotesis (*Uji t Satu Sampel*)

Pengujian t satu sampel merupakan salah satu pengujian hipotesis deskriptif yang pada dasarnya merupakan proses pengujian generalisasi hasil penelitian yang didasarkan satu sampel. Kesimpulan yang dihasilkan adalah hipotesis yang diuji ini dapat digeneralisasikan atau tidak. Bila Ho diterima berarti dapat digeneralisasikan.

Langkah-langkah pengujian hipotesis deskriptif menggunakan uji t satu sampel sebagai berikut:

1) Menghitung rata-rata selisih pretes dan postest
2) Menghitung kuadrat deviasi
3) Menghitung harga t
4) Menghitung harga t table
5) Meletakkan kedudukan t hitung dan t table dalam kurve yang dibuat
6) Membuat keputusan pengujian

Rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis deskriptif satu sampel adalah:

$$T = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma x^2 d}{N(N-1)}}}$$

t = nilai yang dihitung, selanjutnya disebut t_{hitung}

Md = mean dari selisih pretes dan postes

$\Sigma x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

Hasil perhitungan tersebut kemudian diuji dengan uji pihak kiri yang berlaku ketentuan dengan taraf signifikasni α=5%, apabila harga t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan (≤) dari t_{tabel} maka Ho ditolak, dengan kata lain Ho diterima jika thitung ≥ t(1-α)(n-1) (Arikunto, 2010: 351).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kedungoleng 04, yang beralamatkan di Dukuh Pembitingan RT. 01/RW. 04 Desa Kedungoleng Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes. Sekolah ini masuk dalam wilayah pengawasan UPTD Pendidikan Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes.

Bangunan sekolah terdiri dari ruang kelas 1, ruang kelas 2, ruang kelas 3, ruang kelas 4, ruang kelas 6, perpustakaan, UKS, gudang, kamar mandi/WC guru, kamar mandi/WC siswa, serta ruang guru, ruang kepala sekolah, dan ruang tamu yang berada dalam satu bangunan tetapi diberi sekat secara rapi dan tertata. Ruang kelas sudah menggunakan lantai keramik, kecuali untuk ruang kelas 3 dan ruang kelas 6 yang masih menggunakan lantai tanah.

SDN Kedungoleng 04 dikepalai oleh Bapak Karsono, S.Pd.SD. Jumlah guru sebanyak 6 orang guru kelas, 1 guru agama islam, 2 guru olahraga, 1 pustakawan dan seorang penjaga sekolah. Mayoritas guru di sekolah ini sudah sarjana pendidikan sekolah dasar, hanya ada satu guru yang masih diploma dua (D2).

Jumlah siswa di SDN Kedungoleng 04 pada tahun pelajaran 2014/2015 adalah sebanyak 113 siswa, terdiri dari 61 siswa laki-laki dan 52 siswa perempuan. Keseluruhan siswa di sekolah ini beragama Islam. Untuk subjek

dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 22 orang yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah ini masih berpedoman pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Untuk buku-buku pelajaran menggunakan Buku Sekolah Elektronik (BSE) sebagai buku utama dan menggunakan buku lain sebagai penunjang, seperti buku terbitan Yudhistira, Erlangga, dan Intan Pariwara. Selain itu Lembar Kerja Siswa (LKS) juga digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

4.1.2 Hasil Efektifitas Media Gambar Berseri

Hasil penelitian diperoleh dari uji coba produk dan nilai hasil *pretest posttest*. Uji coba media diperoleh melalui angket oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh dari nilai hasil menulis karangan narasi siswa yang dilakukan sebelum dan sesudah adanya penggunaan media gambar berseri dalam kegiatan pembelajaran.

4.1.2.1 Hasil Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Suparno S.Pd, selaku guru kelas IV di SDN Kedungoleng 04. Hasil validasi yang didasarkan pada angket yang diberikan kepada ahli materi setelah penggunaan media gambar berseri dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil validasinya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Validasi Angket Ahli Materi

No	Variabel	Skor Maks	Skor	Persentase	Ket
1.	Format dan Isi Materi	20	18	90 %	Sangat Baik

2.	Ketetapan Teknis Produk Media Terhadap Kesan Guru	16	15	94 %	Sangat Baik
3.	Ffektifitas Bagi Guru	24	23	96 %	Sangat Baik
4.	Efektifitas dalam Proses Pembelajaran	20	18	90 %	Sangat Baik

Berdasarkan tabel hasil validasi angket ahli materi diatas, pada masing-masing variabel diperoleh hasil 90% (kategori sangat baik) untuk aspek format dan isi materi, 94% (kategori sangat baik) untuk aspek ketetapan teknis produk media terhadap kesan guru, 96% (kategori sangat baik) untuk aspek efektifitas bagi guru, dan 90% (kategori sangat baik) untuk aspek efektifitas dalam proses pembelajaran. Untuk rata-rata hasil validasi pada semua variabel pada angket yang diberikan kepada ahli materi diperoleh hasil 92,5%. Maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran yang peneliti kembangkan tergolong program yang sangat baik.

4.1.2.2 Hasil Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah Urip Muhayat Wiji Wahyudi, S.Pd. Beliau adalah dosen multimedia jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Setelah mengamati media gambar berseri, maka diperoleh hasil validasi dari ahli media sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Validasi Angket Ahli Media

No	Variabel	Skor Maks	Skor	Persentase	Ket
1.	Tampilan Media Gambar Berseri	20	18	90 %	Sangat Baik
2.	Keterpaduan Isi/Materi	16	14	87,5 %	Sangat Baik
3.	Komunikasi Visual	16	16	100 %	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.2 tentang hasil validasi angket ahli media, diperoleh hasil bahwa 90% untuk aspek tampilan media gambar berseri, 87,5% untuk aspek keterpaduan isi/materi, dan 100% untuk aspek komunikasi visual. Dari beberapa deskripsi diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media gambar berseri dikatakan sangat baik dalam segi tampilan, keterpaduan isi/materi, serta komunikasi visual. Media gambar berseri ini dinyatakan layak untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

4.1.2.3 Angket Siswa

Angket siswa diberikan kepada siswa kelas IV sebanyak 22 siswa yang merupakan kelas eksperimen dalam penelitian ini. Angket siswa ini diberikan kepada siswa guna mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media gambar berseri. Hasil respon siswa terhadap media gambar berseri ditampilkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.3
Hasil Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

No	Variabel	Skor Maks	Rata-rata Skor	Persentase	Ket
1.	Tampilan	4	3	75%	Baik
2.	Ketepatan Teknis Produk Terhadap Kesan Siswa	16	12,8	80%	Baik
3.	Efektifitas Bagi Siswa (Kebermanfaatan)	24	20	83,4%	Baik
4.	Efektifitas dalam Proses Pembelajaran	4	3.3	82,5%	Baik

Berdasarkan tabel diatas dapat diperoleh hasil 76% (masuk dalam kategori baik) untuk aspek tampilan, 80% (masuk kategori baik) untuk aspek ketepatan teknis produk terhadap kesan siswa, 83,4% (masuk kategori baik) untuk aspek efektifitas atau kebermanfaatannya bagi siswa, dan 82,5% (masuk kategori baik) untuk aspek efektifitas dalam proses pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran gambar berseri efektif membantu siswa dalam proses pembelajaran.

4.1.3 Uji Keefektifan Berdasarkan Ketuntasan

Untuk menguji keefektifan pembelajaran yang didasarkan ketuntasan maka digunakan uji t satu sampel. Hipotesis yang ada dalam penelitian ini adalah:

Ho : rata-rata kemampuan keterampilan menulis narasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran gambar berseri di SDN Kedungoleng 04 kelas IV $\geq$ 65

Ha : rata-rata kemampuan keterampilan menulis narasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran gambar berseri di SDN Kedungoleng 04 kelas IV < 65

Ho : $\mu_o \geq 65$

Ha : $\mu_o < 65$

Dalam menguji efektifitas media pembelajaran ini dilakukan dengan dua cara yakni, melalui tes keterampilan menulis siswa *sebelum* penggunaan media gambar berseri (dengan menggunakan metode ceramah) dan tes keterampilan menulis siswa *setelah* penggunaan media gambar berseri. Dalam hal ini, peneliti menggunakan aplikasi SPSS 16.0 For Windows. Berikut hasil uji kefeektifan berdasarkan ketuntasan:

Tabel 4.4
Hasil Uji Keefektifan Berdasarkan Ketuntasan

	Jumlah Sampel	**Nilai Rata-rata**	**Uji Normalized Gain**	**Standart Deviasi**	**Alpha (α)**	**t_{hitung}**	**t_{tabel}**
Pretest	22	55,50	0,43	6,588	5%	39,513	21
Posttest	22	74,73		8,207		42,709	21

Hasil tes kemampuan keterampilan menulis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media gambar berseri terdapat peningkatan. Adanya peningkatan ini diuji dengan menggunakan uji *normalized gain* yakni sebesar 0,43 atau dengan kata lain masuk dalam kategori sedang. Standart deviasi posttest diperoleh sebesar 8,207 dengan jumlah sampel 22 siswa.

Hasil perhitungan diperoleh t_{hitung} = 42,709 dengan α = 5 % dengan dk = (22-1) = 21 maka diperoleh t_{tabel} = 21. Kriteria pengujian, H_o ditolak apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$. Dengan kata lain, H_o diterima jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV di SDN Kedungoleng 04 serendah-rendahnya 65.

4.2 Deskripsi Hasil Pengembangan Media Gambar Berseri

Penelitian yang dilakukan berdasarkan metode penelitian yang telah dipilih dan direncanakan, yakni dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R & D*). Namun dalam hal ini peneliti lebih memfokuskannya dalam pengembangannya. Metode pengembangan yang digunakan peneliti adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda. Dengan menggunakan metode pengembangan tersebut, diharapkan dapat menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

4.2.1 *Analysis* (Analisis) Pengembangan Produk

Tahapan analisis kebutuhan dilakukan peneliti pada saat observasi awal penelitian. Observasi awal dilakukan untuk mencari suatu potensi masalah yang kemudian dicari sebuah solusi untuk mengatasinya. Berdasarkan observasi awal yang telah peneliti lakukan, maka diperoleh data sebagai berikut:

4.2.1.1 Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Observasi awal yang dilakukan peneliti pada saat itu adalah melakukan wawancara terbuka dengan kepala sekolah. Peneliti menanyakan beberapa hal tentang metode pembelajaran, proses pembelajaran, serta mata pelajaran apa yang

masih dianggap sulit sehingga dalam proses pembelajarannya sangat dibutuhkan metode atau pun media pembelajaranyang kreatif dan inovatif. Dari wawancara yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa selain matematika ada beberapa mata pelajaran yang dirasa sangat memerlukan adanya media pembelajaran yakni bahasa Indonesia dan IPA. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas, disini peneliti mewawancarai guru kelas IV berdasarkan nilai KKM yang masih dianggap paling rendah diantara kelas lainnya. Wawancara dilakukan dengan menanyakan diantara ketiga mata pelajaran yang telah disebutkan, manakah yang memiliki hasil belajar siswa yang masih rendah atau dengan kata lain masih banyak siswa yang belum mencapai batas nilai maksimum (KKM) yang telah ditentukan.

Berdasarkan informasi dari guru kelas IV, mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya aspek menulis memiliki hasil belajar siswa yang rendah. Guru juga mengalami kesulitan dalam menggugah imajinasi siswa dalam menulis sehingga hasil karangan atau tulisan siswa masih belum berkembang. Peneliti kemudian melakukan pengamatan awal didalam kelas pada saat materi menulis karangan narasi. Peneliti menemukan temuan bahwa guru dalam mengajar hanya menggunakan metode ceramah dan tanpa didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu tercapainya suatu pembelajaran sehingga menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara monoton dan sangat membosankan. Maka tidak mengherankan jika semakin lama proses pembelajaran itu berlangsung, komunikasi menjadi satu arah yaitu guru kepada siswa dan tidak terjadi proses timbal balik.

Atas dasar permasalahan yang telah dipaparkan diatas, diperlukan sebuah terobosan baru dalam media pembelajaran khususnya. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis karangan narasi. Dalam hal ini peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan media gambar berseri.

4.2.1.2 Sarana dan Prasarana Pembelajaran

SDN Kedungoleng 04 merupakan sekolah yang jauh dari pusat kota sehingga tidak mengherankan jika sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah untuk menunjang proses pembelajaran masih sangat jauh dari kata lengkap. Proses pembelajaran yang ada pun masih menggunakan papan tulis dan kapur, tidak seperti sekolah dikota yang sudah menggunakan *whiteboard* dan spidol. Bahkan sekolah tidak mempunyai minimal satu LCD Proyektor untuk proses pembelajarannya. Untuk komputer, memang sekolah memiliki sebuah komputer itu juga berupa komputer PC yang digunakan untuk proses administrasi sekolah.

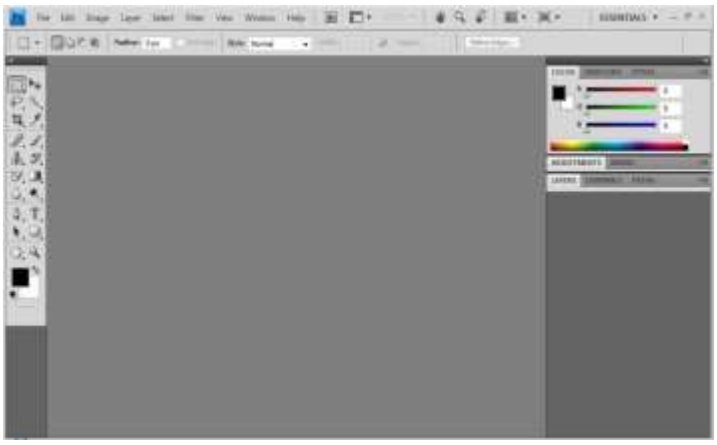
Untuk ruang kelas yang dimiliki memang sudah layak bangunan kelasnya karena sudah mendapatkan bantuan dari pemerintah. Alat paraga sebagai salah satu media pembelajaran juga belum terpenuhi secara sempurna. Alhasil, proses pembelajaran pun berlangsung secara *ala kadar*nya dengan berpacu pada BSE, buku paket, dan lembar kerja siswa (LKS). Dapat disimpulkan bahwa dengan sarana yang cukup terbatas maka peneliti mengembangkan media pembelajaran yang sederhana tanpa perlu menggunakan komputer dan LCD proyektor.

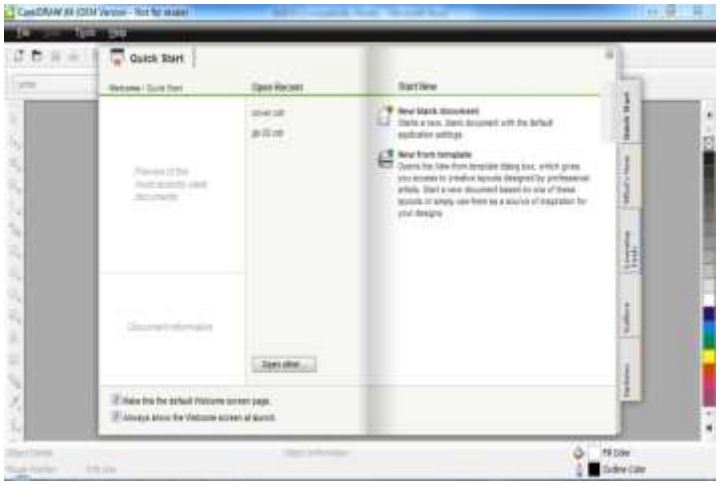
4.2.1.3 Materi

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan, aspek menulis dalam mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan aspek yang membutuhkan media pembelajaran dalam proses pembelajarannya apabila dibandingkan dengan ketiga aspek lainnya. Materinya adalah siswa menyusun karangan tentang berbagai topik sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar dan tanda baca). Sebelumnya memang belum pernah media pembelajaran yang secara khusus digunakan dalam materi tersebut sehingga akan lebih efektif apabila proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbentuk gambar berseri.

4.2.1.4 Media Gambar Berseri

Alasan peneliti mengembangkan media gambar berseri adalah agar media gambar tersebut dapat membantu menyajikan suatu kejadian atau peristiwa secara kronologis dengan menghadirkan orang, benda, dan latar. Kronologi atau urutan kejadian peristiwa tersebut dapat memudahkan siswa untuk menuangkan idenya dalam kegiatan bercerita sehingga masuk dalam aspek menulis siswa.





Gambar 4.1 Tampilan Adobe Photoshop CS4 dan CorelDRAW X4

Dalam pembuatan media pembelajaran ini, dibutuhkan proses yang tidak sebentar. Peneliti membutuhkan sebuah *software* pada komputer atau laptop yang dapat membuat, mendesain, mengedit, serta menggabungkan gambar yang seperti diinginkan. Software yang saat ini sering digunakan adalah CorelDRAW X4 dan Adobe Photoshop CS4. Peneliti memilih menggunakan kedua software tersebut karena masing-masing software memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing yang dapat saling melengkapi satu sama lain serta mudah juga dalam penggunaannya.

4.2.2 *Design* (Perancangan) Media Pembelajaran

Desain media pembelajaran gambar berseri didasarkan pada hasil observasi awal dan analisis kebutuhan yang telah disusun. Tahapan ini meliputi menyusun kompetensi dasar berdasarkan pada silabus dan RPP yang telah ada, membuat desain produk media gambar berseri, menyusun sumber bahan dan materi, serta pembuatan/penyusunan media gambar berseri.

4.2.2.1 Alur Cerita Gambar Berseri

Alur cerita pada media gambar berseri dibuat sesederhana mungkin dengan didasarkan pada kompetensi dasar yang ada pada silabus. Kompetensi dasar yang dimaksud adalah menyusun karangan tentang berbagai topik sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar dan tanda baca).

Media gambar berseri ini menceritakan sebuah sekolah dasar yang mengadakan piknik bersama dengan menggunakan bus pariwisata. Cerita diawali dengan gambar dengan *background* bangunan sekolah dengan didepannya telah bersiap bus yang akan mengantarkan siswa dan guru. Dalam perjalanan, bus tersebut melewati pemandangan alam yang luar biasa, seperti kemegahan gunung yang menjulang tinggi, pohon-pohon yang berjejer dengan begitu indahnya, serta jalan dan rumah yang semakin membuat perjalanan begitu mengesankan. Objek wisata yang pertama didatangi adalah sebuah kebun binatang. Disana siswa dapat melihat berbagai jenis binatang, baik itu jinak bahkan yang sampai binatang yang buas. Objek wisata selanjutnya yang akan dituju adalah pantai. Disana anak-anak asyik bermain dengan air. Ada yang berenang dan ada pula yang sekedar hanya bermain pasir.

4.2.2.2 Desain Tampilan

Desain tampilan pada produk media ini, peneliti menyesuaikan tampilan gambar dengan kejadian yang terjadi dikehidupan sehari-hari. Gambar dan cerita yang ditampilkan pun sederhana dengan tujuan mudah dipahami oleh siswa. Tampilan gambar pun didukung dengan latar dan warna yang menarik. Desain tampilan ini dibuat terlebih dahulu dengan coretan sketsa pada kertas.

4.2.3 *Development* (Pengembangan) Produk

Pada tahap ini mulai dilakukan produksi dengan berpedoman pada rancangan tampilan yang telah dibuat. Proses produksi media pembelajaran ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

4.2.3.1 Pra Produksi

Tahap ini dimulai dengan mempersiapkan bahan-bahan yang digunakan untuk memproduksi media gambar berseri. Berikut bahan-bahan yang dibutuhkan dalam proses produksi, antara lain:

a) Komputer/laptop;
b) Software CorelDRAW X4 dan Adobe Photoshop CS4;
c) Rancangan cerita gambar berseri;
d) Rancangan tampilan;

Persiapan dimulai dengan menginstal software CorelDRAW X4 dan Adobe Photoshop CS4 ke komputer/laptop yang ada.

4.2.3.2 Produksi

Pada tahap ini, peneliti mulai melakukan proses produksi dengan berpedoman pada rancangan tampilan yang telah dibuat. Pembuatan dimulai dengan menuangkan hasil coretan sketsa yang telah dibuat kedalam animasi komputer. Pemilihan warna yang menarik serta latar cerita yang mendukung juga menjadi perhatian penting dalam proses produksi ini. Kemudian dilanjutkan dengan penuangan alur cerita gambar sehingga menghasilkan gambar yang runtut dan sesuai dengan alur cerita yang telah dibuat peneliti sebelumnya.

4.2.3.3 Pasca Produksi

Pada tahapan ini, produk media pembelajaran yang sudah jadi diteliti kembali dari segi tampilan, keterpaduan isi/materi, dan komunikasi visual yang ditampilkan pada gambar. Setelah itu, produk masuk proses pencetakan dan disusun berdasarkan alur cerita yang ada. Produk ini disusun menjadi buku *pop-up* sehingga dapat menampilkan gambar tiga dimensi. Hasil akhir yang didapatkan pada media gambar berseri ini berupa berupa beberapa rangkaian gambar berseri disatukan menjadi beberapa bindel untuk dibagikan kepada sampel.

4.2.4 *Implementation* (Penerapan) Produk

Ada tiga tahapan dalam penerapan produk, yaitu tahap uji coba produk, tahap validasi ahli, dan tahap penerapan langsung dalam pembelajaran.

4.2.4.1 Uji Coba Produk

Uji coba media pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui setiap detail kekurangan dan kelemahan dari produk yang telah jadi. Selain itu, untuk mengetahui efektifitas produk apabila digunakan untuk siswa yang menjadi sasaran produk media pembelajaran ini.

Uji coba media pembelajaran ini dilakukan secara terbatas pada lima siswa kelas IV SDN Kedungoleng 04. Tahap uji coba dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) Sebelum uji coba produk, peneliti membagikan produk pada lima siswa tersebut. Setiap siswa mendapatkan satu bindel produk media gambar berseri.
b) Peneliti menjelaskan secara singkat petunjuk penggunaan produk media pembelajaran gambar berseri.

c) Siswa mengamati cerita bergambar yang ada pada produk media pembelajaran.

d) Siswa membuat karangan narasi berdasarkan cerita bergambar yang ada pada media pembelajaran.

4.2.4.2 Validasi Ahli

Tahap validasi oleh beberapa ahli dilakukan sebelum peneliti menerapkan langsung pada proses pembelajaran dikelas. Validasi produk media pembelajaran ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Untuk ahli materi dilakukan oleh Suparno S.Pd. Beliau selaku guru kelas IV SDN Kedungoleng 04. Dan ahli media untuk produk media pembelajaran ini adalah Urip Muhayat Wiji Wahyudi, S.Pd. Beliau adalah dosen multimedia jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

4.2.4.3 Penerapan dalam Pembelajaran

Pada tahapan ini, produk media gambar berseri mulai diterapkan dalam proses pembelajaran. Sebanyak 22 siswa menggunakan produk ini secara berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari 2 orang. Dalam proses penerapan media gambar berseri ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Hasil penerapan media gambar berseri ini dapat dilihat dari hasil menulis siswa sebelum dan setelah penggunaan media gambar berseri.

4.2.5 *Evaluation* (Penilaian) Produk

Tahap ini merupakan fase untuk mengetahui apakah produk media gambar berseri untuk mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa atau tidak. Teknik yang digunakan adalah dengan perhitungan metode *pretest posttest design*. Peneliti membandingkan hasil

menulis karangan siswa sebelum dan setelah penggunaan media gambar berseri. Dari hasil tersebut maka akan didapatkan keefektifan media pembelajaran yang digunakan.

4.3 Hasil Media Gambar Berseri

Media gambar berseri adalah penggunaan media gambar, yakni gambar dengan rangkaian kegiatan atau cerita yang disajikan secara berurutan. Siswa berlatih mendeskripsikan setiap gambar, hasil deskripsi dari setiap gambar apabila dirangkai akan menjadi suatu karangan yang utuh. Media gambar berseri yang dikembang peneliti mengambil materi menulis karangan narasi untuk mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV.

Media gambar berseri ini disajikan dengan tampilan buku *pop-up*. Buku *pop-up* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi. Sekilas *pop-up* hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas. Walau demikian origami lebih memfokuskan diri pada menciptakan objek atau benda, sedangkan *pop-up* lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas yang dapat membuat gambar tampak secara lebih berbeda baik dari sisi perspektif/dimensi, perubahan bentuk hingga dapat bergerak yang disusun sealami mungkin.

Buku *Pop-Up* dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser, bagian yang dapat berubah bentuk, memiliki tekstur seperti benda asli, bahkan beberapa ada

yang dapat mengeluarkan bunyi. Hal-hal seperti ini membuat ceritanya lebih menyenangkan dan menarik untuk dinikmati.

Kelemahan buku *pop-up* adalah waktu pengerjaannya cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra sehingga mekanik dapat bekerja dengan baik dalam waktu yang lama dan juga menjaga keawetannya. Selain itu, penggunaan material buku yang lebih berkualitas juga membuat buku seperti ini lebih mahal.

Tampilan awal terdapat halaman sampul media gambar berseri ini. Gambar yang ada pada halaman sampul mewakili gambar yang ada pada cerita. Judul dan keterangan yang ada pada buku *pop-up* ini ditampilkan dengan desain dan warna yang menarik.

Gambar 4.2
Tampilan Sampul Depan Buku *Pop-up* Media Gambar Berseri

Selanjutnya pada halaman pertama disajikan standar kompetensi, kompetensi dasar, serta petunjuk penggunaan dari buku *pop-up* media gambar berseri.

Gambar 4.3
Tampilan SK, KD, dan Petunjuk Penggunaan Buku *Pop-Up* Media Gambar Berseri

Untuk selanjutnya, runtutan cerita mulai ditampilkan. Gambar yang pertama adalah menceritakan tentang sebuah sekolah dasar yang mengadakan piknik bersama dengan menggunakan bus pariwisata. Cerita diawali dengan gambar dengan *background* bangunan sekolah dengan didepannya telah bersiap bus yang akan mengantarkan siswa dan guru.

Gambar 4.4 Tampilan Ke-1 Media Gambar Berseri

Cerita dilanjutkan dengan menceritakan perjalanan bus. Bus melewati pemandangan alam yang luar biasa, seperti kemegahan gunung yang menjulang tinggi, pohon-pohon yang berjejer dengan begitu indahnya, serta jalan dan rumah yang semakin membuat perjalanan begitu mengesankan.

Gambar 4.5 Tampilan Ke-2 Media Gambar Berseri

Objek wisata yang pertama didatangi adalah sebuah kebun binatang. Disana siswa dapat melihat berbagai jenis binatang, baik itu jinak bahkan yang sampai binatang yang buas.

Gambar 4.6 Tampilan Ke-3 Media Gambar Berseri

Objek wisata selanjutnya yang akan dituju adalah pantai. Disana anak-anak asyik bermain dengan air. Ada yang berenang dan ada pula yang sekedar hanya bermain pasir.

Gambar 4.7 Tampilan Ke-4 Media Gambar Berseri

Tampilan belakang untuk buku *pop-up* media gambar berseri ini menampilkan sekilas tentang manfaat dari produk media yang dihasilkan. Tampilannya sebagai berikut:

Gambar 4.8
Tampilan Sampul Belakang buku *Pop-up* Media Gambar Berseri

4.4 Pembahasan

Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa produk media gambar berseri untuk mata pelajaran bahasa Indonesia menulis narasi dikembangkan sesuai dengan model ADDIE, yakni *Analyze, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Proses pengembangan media pembelajaran ini telah melalui beberapa tahap pengembangan dan validasi dari para ahli sehingga diperoleh produk akhir yang layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Proses validasi yang dimaksud antara lain:

4.4.1 Validasi Produk Media Gambar Berseri

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan pada ahli materi dan ahli media maka media gambar berseri yang telah dibuat dapat diterapkan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Dari data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, materi atau gambar yang terdapat dalam produk ini dinyatakan valid dan dapat diujikan untuk menilai kelayakannya didalam proses pembelajaran. Hasil persentase nilai total dari empat variabel diperoleh 92,5% yang meliputi 90% untuk format dan isi materi, 94% untuk aspek ketetapan teknis produk media terhadap kesan guru, 96% untuk aspek efektifitas bagi guru, dan 90% untuk aspek efektifitas dalam proses pembelajaran.

Persentase dari aspek format dan isi materi mendapat skor 90% kategori sangat baik. Hal ini diartikan bahwa produk media pembelajaran yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa seperti yang dikemukakan Sanaky (2009: 5), yakni media pembelajaran bagi guru memberikan pedoman atau arah untuk

mencapai tujuan. Maka dalam pemanfaatannya, media pembelajaran sejalan dengan tujuan dan standar kompetensi yang diharapkan.

Lebih lanjut Piaget (Santrock, 2004), mengemukakan bahwa anak umur 7-11 tahun termasuk dalam tahap operasional konkret, yaitu kemampuan berpikir secara logis meningkat. Anak mampu mengklasifikasikan, memilih, dan mengorganisir fakta untuk menyelesaikan masalah. Untuk membantu pemahaman akan sesuatu maka diperlukan sebuah media dan dalam dunia pendidikan dikenal dengan media pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa akan materi yang akan disampaikan.

Aspek ketetapan teknis produk media terhadap kesan guru mendapatkan persentase skor 94% dengan kategori sangat baik. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Sudjana dan Riva'i (2009: 4-5) bahwa didalam memilih media pembelajaran harus memperhatikan beberapa hal salah satunya adalah kemudahan memperoleh media. Artinya media yang diperlukan mudah diperoleh atau setidaknya mudah dibuat oleh guru pada saat akan mengajar.

Pada aspek efektifitas bagi guru mendapat persentase skor 96% dengan kategori sangat baik. Ini sesuai dengan yang dikemukan oleh Sanaky (2009: 5) bahwa manfaat media pembelajaran bagi guru diantaranya adalah membangkitkan percaya diri seorang guru dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Selanjutnya menurut Arsyad (2009: 26), salah satu manfaat dari media pembelajaran adalah media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar

sendiri-sendiri sesuai dengan keterampilan dan minatnya. Hal tersebut menjadi dasar dari aspek efektifitas dalam pembelajaran yang dalam validasi mendapatkan persentase 90% dengan kategori sangat baik.

Selain melakukan validasi materi, produk media pembelajaran yang telah dibuat juga harus melalui tahapan validasi media yang dilakukan oleh ahli media. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan penggunaan media yang dipilih peneliti didalam penggunaan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli media, didapatkan persentase nilai total dari ketiga variabel sebesar 92,5%.

Pada aspek tampilan media gambar berseri memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Menurut Sudirman (dalam Djuanda, 2006: 104), ciri-ciri gambar yang baik diantaranya adalah (1) menarik perhatian, sederhana namun memberi kesan yang kuat, serta (2) bentuk gambar bagus, menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Aspek keterpaduan isi/materi memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat baik. Hal ini seperti yang dikemukan oleh Angkowo dan Kosasih (2007: 29) bahwa manfaat penggunaan media gambar berseri salah satunya adalah membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dari materi yang dipelajari.

Selanjutnya aspek komunikasi visual memperoleh persentase 100%. Tarigan (2008: 55) menjelaskan bahwa salah satu manfaat yang dapat diambil oleh siswa dari pengembangan paragraf dengan cara menganalisis gambar yaitu: mengembangkan daya imajinasi siswa dan mengembangkan daya interpretasi bentuk visual kedalam bentuk kata-kata atau kalimat. Angkowo dan Kosasih

(2007: 29) menambahkan bahwa salah satu manfaat dari penggunaan media gambar berseri adalah membantu siswa dalam mengingat nama benda atau orang yang mereka lihat.

4.4.2 Uji Kelayakan Media Gambar Berseri

Berdasarkan pada data hasil uji kelayakan media gambar berseri menulis narasi mata pelajaran bahasa Indonesia dengan tiga kriteria sebagai acuan penilaian maka produk media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan layak. Proses uji kelayakan media gambar berseri dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan responden siswa kelas IV SDN Kedungoleng 04.

Adapun persentase yang diperoleh dari masing-masing variabel adalah 75% dengan kategori baik untuk aspek tampilan dari media gambar berseri. Aspek ketepatan teknis produk terhadap kesan siswa memeperoleh skor 80% dengan kategori baik. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Sudirman (dalam Djuanda, 2006: 104), yakni salah satu ciri dari gambar yang baik adalah dapat menyampaikan pesan atau ide tertentu kepada siswa.

Untuk efektifitas bagi siswa (kebermanfaatan) memperoleh skor 83,4% dengan kategori baik. Seperti yang dikemukakan oleh Arsyad (2009: 26), salah satu manfaat dari media pembelajaran adalah media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan infomasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Lebih lanjut, Sudjana dan Rivai (dalam Asyad, 2009: 24) menambahkan bahwa salah satu manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya

sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya aspek efektifitas dalam proses pembelajaran memperoleh skor 82,5% dengan kategori baik. Ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh *Encyclopedia of Educational Research* (dalam Arsyad, 2009: 25), salah satu manfaat dari media pendidikan adalah meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir sehingga mengurangi terjadinya *verbalisme*. Senada dengan itu, Sadiman (2011: 6) menyatakan bahwa penggunaan media dapat membantu merangsang perhatian siswa terhadap materi yang sedang disampaikan dan juga agar tidak menimbulkan persepsi lain dalam proses belajar mengajar.

Dari hasil persentase yang diperoleh tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dibuat termasuk kedalam kategori baik dan bisa dikatakan layak didalam proses pembelajaran.

4.4.3 Uji Efektifitas Media Gambar Berseri

Dalam menguji efektifitas produk media pembelajaran ini dilakukan berdasarkan dua cara, yakni hasil keterampilan menulis karangan narasi sebelum menggunakan media pembelajaran gambar berseri dan hasil keterampilan menulis karangan narasi setalah menggunakan media pembelajaran gambar berseri. Kedua hasil keterampilan menulis karangan narasi tersebut kemudian diujikan dengan menggunakan uji *normalized gain.* Berdasarkan uji *normalized gain* diperoleh hasil sebesar 0,43 dengan standart deviasi 8,207 dan sampel yang digunakan 22 siswa.

Hasil perhitungan diperoleh t_{hitung} = 42,709 dengan α = 5 % dengan dk = (22-1) = 21 maka diperoleh t_{tabel} = 21. Kriteria pengujian, H_o ditolak apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$. Dengan kata lain, H_o diterima jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV di SDN Kedungoleng 04 serendah-rendahnya 65.

Berdasarkan data dan deskripsi diatas, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran gambar berseri efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa terhadap keterampilan menulis karangan narasi. Ini sesuai dengan pernyataan Sugiyono (2010: 415) bahwa indikator efektifitas metode mengajar baru adalah kecepatan pemahaman murid pada pelajaran lebih tinggi, murid bertambah kreatif, dan hasil belajar meningkat.

4.5 Kendala dan Solusi

Pelaksanaan penelitian di SDN Kedungoleng 04 terdapat beberapa kendala, antara lain:

1. Kesulitan peneliti dalam menuangkan ide cerita kedalam gambar yang imajinatif dan menarik perhatian siswa.
2. Kesulitan dalam pembuatan buku *pop-up* gambar berseri.
3. Proses pembelajaran agar berlangsung dengan baik, lancar, sesuai dengan alokasi waktu, dan siswa berhasil dalam mencapai nilai ketuntasan yang diharapkan.
4. Sulit untuk menentukan waktu dalam pelaksanaan penelitian.
5. Minimnya jumlah validator untuk ahli media dan ahli materi.

Namun pada akhirnya segala macam bentuk kendala yang dihadapi peneliti bisa dilalui dengan baik. Adapun solusi dalam mengatasi kendala-kendala tersebut antara lain:

1. Solusi untuk kesulitan peneliti dalam menuangkan ide cerita kedalam gambar yang imajinatif dan menarik perhatian siswa adalah peneliti mencari berbagai referensi mengenai ide cerita yang akan dituangkan kedalam bentuk gambar, trik dan tips dalam membuat gambar yang dapat menarik perhatian. Selain itu, peneliti juga berkonsultasi dengan guru mata pelajaran dan dosen media yang ahli dalam bidang animasi visual.
2. Solusi untuk kesulitan dalam pembuatan buku *pop-up* adalah peneliti mencari berbagai referensi yang ada di internet.
3. Guru harus menjelaskan, mendemonstrasikan, serta memberikan kesempatan kepada siswa secara langkah demi langkah dan menyeluruh agar selama proses pembelajaran berlangsung dengan baik, lancar, sesuai dengan alokasi waktu, dan siswa berhasil dalam mencapai nilai ketuntasan yang diharapkan.
4. Solusi untuk mengatasi waktu penelitian adalah peneliti selalu melakukan koordinasi dengan guru kelas IV.
5. Pemilihan validator pada ahli materi dan ahli media berdasarkan kemampuan validator dalam bidangnya atau dengan kata lain berkompeten.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

(1) Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Tahapannya, antara lain (1) *Analysis*, yakni dengan melakukan observasi awal untuk mencari potensi masalah yang kemudian dicari sebuah solusi untuk mengatasinya. (2) *Design*, yakni membuat desain media pembelajaran berdasarkan silabus dan RPP yang ada. (3) *Development*, yakni tahapan produksi dengan berpedoman pada rancangan tampilan yang telah dibuat. (4) *Implementation*, yakni tahap uji coba produk, tahap validasi ahli, dan tahap penerapan langsung dalam pembelajaran. (5) *Evaluation*, yakni melakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui apakah media pembelajaran gambar berseri dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa apa tidak.

(2) Keefektifan media pembelajaran gambar berseri dalam proses pembelajaran terbukti efektif. Hal ini terbukti dengan perbandingan hasil pretest dan posttest dengan menggunakan *normalized gain* diperoleh hasil sebesar 0,43 serta dengan perbandingan t_{hitung} dan t_{tabel} dengan pengujian uji t (pihak kiri) dimana t_{hitung} sebesar 42,709 dengan t_{tabel} = 21. Berdasarkan hasil tersebut, terdapat perbedaan efektifitas peningkatan

sebelum dan sesudah menggunaka media gambar berseri dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat.

5.2 Saran

Untuk meningkatkan hasil penelitian selanjutnya, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

(1) Bagi sekolah: Sekolah yang dapat maju dengan baik memiliki keterbukaan terhadap pengembangan pembelajaran. Pihak sekolah hendaknya memberikan fasilitas media yang beragam dan memberikan pelatihan tentang media pembelajaran sehingga nantinya guru dapat mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan materi, kemampuan guru merancang media, dan menggunakan media demi tercapainya kualitas pembelajaran yang diharapkan.

(2) Bagi guru: Dalam kegiatan belajar mengajar, guru hendaknya menggunakan media pembelajaran meskipun sederhana. Hal ini didasarkan pada manfaat yang ditimbulkan dari penggunaan media pembelajaran yakni salah satunya adalah membangkitakan motivasi belajar siswa.

(3) Bagi siswa: Siswa diharapkan agar tidak menganggap bahwa mengarang adalah suatu pelajaran yang membosankan karena dengan menggunakan media gambar berseri merupakan salah satu alternatif bagi siswa dalam menemukan sesuatu yang baru untuk mengembangkan imajinasinya tentang suatu tema.

(4) Bagi peneliti lain: Penelitian ini meneliti keefektifan pengembangan media pembelajaran gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV. Untuk penelitian yang akan datang dapat diteliti untuk mata pelajaran lain yang dianggap sulit, seperti IPA dan matematika.

DAFTAR PUSTAKA

Angkowo, R., dan Kosasih, A. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

Budiyanto. 2009. *Bahasa Indonesia Menjawab Tantangan.* Balai Bahasa Jawa Tengah.

Borg, W.R & Gall, M.D. Gall. 1989. *Educational Research: An Intoduction, Fifth Edition.* New York: Longman.

Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.

Djuanda, Dadan. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas Dikti.

Enro, Fachruddin Ambo. 1988. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Jakarta: Depdikbud P2LPTK.

Iskandar, dan Sukini. 2009. *Bahasa Indonesia 4: Untuk Kelas 4 SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.

Januszewski, Alan and Michael Molenda. 2008. *Educational Technology: A Definition with Commentary.* Bloomington, IN: AECT.

Keraf, Gorys. 2007. Argumentasi dan Narasi. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.

Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa Indonesia dan Sastra.* Yogyakarta: BPFE.

Porwadarminta. 1984. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Prawiradilaga, Dewi Salma. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sadiman, Arief S dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.

Sanaky, Hujair . 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.

Santrock, JW. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.

Seels, B. B., & Richey, R.C. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domains of The Field*. Washington DC: Association for Educational Communications and Technology.

Sudjana, Nana dan Achmad Rivai. 2009. *Media Pembelajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Syafi'ie, Imam. 1996. *Terampil Berbahasa Indonesia.* Jakarta: Balai Pustaka.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.* Bandung: Angkasa.

The Liang Gie. 1992. *Pengantar Dunia Karang-Mengarang*. Yogyakarta: Liberty Yogyakarta.

Tizen, Ella Farida. 2008. Gambar Berseri Sebagai Media Pembelajaran. [online]. Tersedia: http://suaraguru.wordpress.com/2015/03/gambar-berseri.html [6 Maret 2015]

Zainurrahman. 2011. *Menulis dari Teori Hingga Praktek.* Bandung: Alfabeta.

Lampiran 1

DAFTAR NAMA SISWA KELAS IV SDN KEDUNGOLENG O4

No.	NIS	Nama	Jenis Kelamin	
			L	P
1	1329	Rudi Pujianto	√	
2	1352	Yulina Sasi Aji		√
3	1354	Adi Febriana	√	
4	1355	Abdul Wahab	√	
5	1356	Dika Prasetya	√	
6	1357	Enjelita Apriliani		√
7	1358	Elis Shofiatun N		√
8	1359	Esti Milhatun N		√
9	1360	Fajar Ali Syahbana	√	
10	1362	Ismatul Hikmah		√
11	1364	M Difatuloh MF	√	
12	1366	Maya Marisa Nur		√
13	1367	M Rafli Aprilian	√	
14	1369	Nanda Faozi	√	
15	1370	Najma Aura Sabila		√
16	1371	Riza Yuli Alfian		√
17	1372	Siti Kholisoh		√
18	1373	Tika Kholipatul A		√
19	1374	Yulianto	√	
20	1389	Abdul Azis	√	
21	1390	David Leo Pranoto	√	
22	1391	Olivia Nindi W		√

Guru Kelas IV

SUPARNO
NIP. 19670905 198806 1 001

Lampiran 2

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SDN Kedungoleng 04

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5. Mende-ngarkan Mendengarkan pengumuman	5.1 Menyam-paikan kembali isi pengumuman yang dibacakan	Teks pengumuman	• Menulis-kan pokok-pokok pengumuman • Menuliskan isi pengumuman • Menyampai	• Siswa mende-ngarkan pengumuman yang diba cakan • Siswa mencatat pokok-pokok pengumuman • Siswa menuliskan isi	Teknik tes: Lisan Non tes: perbuat an	Bentuk: Unjuk kerja Instrumen: Lembar penilaian unjuk kerja	• Tulislah isi pengumuman ke dalam beberapa kalimat! • Sampaikanlah isi pengu-muman dengan	2 x 35 menit	• Buku Bina Bahasa Indonesia 4b • Radio • Surat kabar • Majalah

			kan kembali isi pengumuman • Mende-ngarkan pengumuman lain dan menyampaikan nya kembali	pengumuman ke dalam beberapa kalimat • Siswa menyampaikan isi pengumu-man dengan intonasi, lafal, dan ekspresi yang tepat • Siswa mende-ngarkan pengu-muman dengan topik berbeda			intonasi, lafal, dan ekspresi yang tepat!		
❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Dapat dipercaya (Trustworthines), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*) Berani (*courage*) dan Ketulusan (*Honesty*)									
	5.2 Meniruka n pembacaa n pantun anak	Pantun anak	• Meniruka n pembacaa n pantun anak dengan lafal dan intonasi	• Siswa mende-ngarkan pembacaan pantun • Siswa menirukan pembacaan pantun	Teknis tes: tertulis Non tes: perbuata n	Bentuk: produk dan penugas an Instrume n: daftar	• Jelaskan isi pantun dengan cara menjawab pertanyaa n!	2 x 35 menit	• Buku Bina Bahasa Indonesia 4b • Kumpulan pantun anak

	dengan la-fal dan intonasi yang tepat		yang tepat • Menjawab pertanyaan ten tang isi pantun	• Siswa menjelaskan isi pantun dengan cara menjawab pertanyaan		tugas			
❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Dapat dipercaya (Trustworthines), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*) Berani (*courage*) dan Ketulusan (*Honesty*)									
6. Berbicara Mengungkap-kan pikiran, perasaan, dan informasi dengan bertelepon	6.1 Berbalas pantun dengan lafal dan intonasi yang tepat	Pantun yang dibuat oleh kelompok	• Membaca pantun secara berbalasan • Mencatat kata-kata sukar dalam pantun • Mencari arti kata sukar dalam pantun menggunakan kamus	• Siswa membaca pantun berbala-san dengan intonasi dan lafal yang sesuai • Siswa mencatat kata-kata sukar di dalam pantun. • Siswa mencari makna istilah yang sukar dalam pantun menggunakan	Teknik nontes: perbuatan Bentuk: unjuk kerja, produk	Instrumen: lembar kerja, daftar tugas, lembar penilaian unjuk kerja	• Jawablah pertanyaan tentang isi pantun! • Bacalah pantun berbala-san dengan intonasi dan lafal yang sesuai !	2 x 35 menit	• Buku Bina Bahasa Indonesia 4b • Surat kabar • Majalah

			• Menjawab pertanyaan tentang isi pantun	kamus • Siswa menjawab pertanyaan tentang isi pantun.					
❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Dapat dipercaya (Trustworthines), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*) Berani (*courage*) dan Ketulusan (*Honesty*)									
	6.2 Menyam-paikan pesan yang diterima melalui telepon sesuai dengan isi pesan	Pesan melalui telepon	• Mencatat pesan penelepon • Menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon	• Siswa memperagakan percakapan bertelepon • Siswa mencatat pesan penelepon • Siswa menyampaikan pesan yang diterima dari penelepon	Teknik non tes: Perbuatan Bentuk : Unjuk kerja	Instrumen: Kinerja dan lembar penilaian unjuk kerja	• Peraga-kanlah percaka-pan berte-lepon!	2 x 35 menit	• Buku Bina • Bahasa Indonesia 4b • Telepon • Penelepon
❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Dapat dipercaya (Trustworthines), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*) Berani (*courage*) dan Ketulusan (*Honesty*)									
7.	7.1 Menemu-	Teks	• Menjawab	• Siswa	Teknik	Instrume	• Ringkasla	2 x 35	• Buku Bina

Membaca Memahami teks melalui membaca intensif, membaca nyaring, dan membaca pantun	kan kalimat utama pada tiap paragraf melalui membaca intensif	bacaan	pertanyaan • Menemukan kalimat utama pada setiap paragraf • Meringkas isi bacaan • Mengartikan kata-kata sukar dalam teks • Menggunakan kata-kata sukar dalam bacaan • Menggunakan kata depan di, ke, dan dari.	membaca teks terdiri bebe-rapa paragraf. • Siswa menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan teks • Siswa menulis-kan kalimat uta-ma tiap paragraf • Siswa meringkas teks dengan kalimat runtut. • Siswa mengiden-tifikasi kata-kata sukar • Siswa menggu-nakan kata sukar dalam kalimat • Siswa menggunakan	tes: Tertulis, lisan Non tes: Perbuatan Bentuk: jawaban singkat dan unjuk kerja	n: Lembar tugas, daftarpertanyaan, dan lembar penilaian unjuk kerja	h teks dengan kalimat runtut ! • Identifikasi-lah kata-kata sukar yang terdapat dalam teks!	menit	Bahasa Indonesia 4b

				kata depan di, ke, dan dari dalam kalimat					
❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Dapat dipercaya (Trustworthines), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*) Berani (*courage*) dan Ketulusan (*Honesty*)									
	7.2 Membaca nyaring suatu pengumuman dengan lafal dan intonasi yang tepat	• Pengumuman lisan dan teks bacaan	• Menyampaikan isi pengumuman secara lisan • Menemukan kalimat utama pada setiap paragraf dalam bacaan	• Siswa menyampaikan isi pengumuman secara lisan. • Siswa menuliskan kalimat utama pada setiap paragraf bacaan	Lisan dan tertulis		• Tuliskan kalimat utama pada setiap paragraf bacaan !	2 x 35 menit	Buku Bina Bahasa Indonesia 4b
❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Dapat dipercaya (Trustworthines), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*) Berani (*courage*) dan Ketulusan (*Honesty*)									
	7.3 Membaca pantun anak secara	Pantun yang dibuat oleh	• Membaca pantun secara berbalasan	• Siswa membaca pantun berbalasan dengan intonasi dan	Teknik nontes: perbuatan	Instrumen: lembar kerja,	• Catatlah kata-kata sukar di dalam	2 x 35 menit	* Buku Bina Bahasa Indonesia

	berbalasan dengan lafal dan intonasi yang tepat	kelompok	• Mencatat kata-kata sukar dalam pantun • Mencari arti kata sukar dalam pantun menggunakan kamus • Menjawab pertanyaan tentang isi pantun	lafal yang sesuai • Siswa mencatat kata-kata sukar di dalam pantun. • Siswa mencari makna istilah yang sukar dalam pantun menggunakan kamus • Siswa menjawab pertanyaan tentang isi pantun.	Bentuk: unjuk kerja, produk	daftar tugas, lembar penilaian unjuk kerja	pantun ! • Carilah makna istilah yang sukar dalam pantun menggunakan kamus!		4b * Surat kabar * Majalah
❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Dapat dipercaya (Trustworthines), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*) Berani (*courage*) dan Ketulusan (*Honesty*)									
8. Menulis Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informa	8.1 Menyusun karangan tentang berbagai topik	Karangan anak	• Menentukan tema karangan. • Menyusun kerangka karangan.	• Siswa menentukan tema karangan. • Siswa menyusun kerangka	Teknik nontes: perbuatan Bentuk:	Instrumen: Pedoman penilaia	• Susunlah kerangka karangan dan kemudian mengem-	2 x 35 menit	Bina Bahasa Indonesia 4b, surat kabar, majalah.

si secara tertulis dalam bentuk pantun anak	sederhana dengan memperhatikan penggu-naan ejaan (huruf besar dan tanda baca)		• Mengembang-kan kerangka ka- rangan menjadi karangan yang padu.	karangan. • Siswa mengem-bangkan kerang-ka karangan menjadi karangan yang padu. • Siswa dengan memperhatikan ejaan dan tanda baca yang sesuai.	produk	n produk.	bangkan kerangka karangan menjadi karangan yang padu!		
❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Dapat dipercaya (Trustworthines), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*) Berani (*courage*) dan Ketulusan (*Honesty*)									
	8.2 Menulis pengumu-man dengan bahasa yang baik dan benar serta memperha	Ejaan dan tanda baca	• Membaca naskah pengu-muman acak • Menyusun naskah pengu-muman acak	• Siswa mengiden-tifikasi cara menulis pengumuman. • Siswa membaca naskah pengumuman yang tersusun	Teknik nontes: perbuatan Bentuk: produk	Instrumen: daftar tugas dan lembar penilaian produk.	• Susunlah naskah pengumuman yang tersusun acak menjadi pengumuman yang padu disertai	2 x 35 menit	* Buku Bina Bahasa Indonesia 4b *Surat kabar * Majalah

	tikan penggu-naan ejaan		menjadi peng-umuman padu disertai penggu-naan ejaan dan tanda baca yang sesuai • Menulis naskah pengumum an sendiri	acak. • Siswa menyusun naskah pengumuman yang tersusun acak menjadi pengumuman yang padu disertai penggunaan ejaan dan tanda baca yang sesuai. • Siswa menulis naskah pengumu-man sendiri dengan bahasa yang baik dan memperhatikan penggunaan ejaan yang sesuai.			pengguna an ejaan dan tanda baca yang sesuai ! • Tulis lah naskah pengumu-man sendiri dengan bahasa yang baik dan memperha -tikan peng-gunaan ejaan yang sesuai !		
❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Dapat dipercaya (Trustworthines), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*) Berani (*courage*) dan Ketulusan (*Honesty*)									

	8.3 Membuat pantun anak yang menarik tentang berbagai tema (persahabat an, keteku-nan, kepatuhan, dll.) sesuai dengan ciri-ciri pantun	Pantun anak	• Menyusun pantun anak • Menyempu rna-kan pantun • Membuat pantun sendiri tentang ketekunan	• Siswa menyusun pantun acak menjadi pantun yang padu. • Siswa menyem-purnakan pantun. • Siswa membuat pantun sendiri dengan tema ketekunan.	Teknik non tes: perbuata n Bentuk: produk	Instrume n: lembar penlaian produk	• Susunlah pantun acak menjadi pantun yang padu! • Buatlah pantun sendiri dengan tema ketekunan	2 x 35 menit	Bina Bahasa Indonesia 4b
❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Dapat dipercaya (Trustworthines), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*) Berani (*courage*) dan Ketulusan (*Honesty*)									

Kelas/Semester : IV / 2

....., ... 20.....

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

Karsono, S.Pd.SD
NIP. 19621222 198608 1 001

Suparno, S.Pd
NIP :

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SDN Kedungoleng 04

Kelas/Semester : IV/02

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

8. Menulis

Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk pantun anak.

B. Kompetensi Dasar

8.1 Menyusun karangan tentang berbagai topik sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar dan tanda baca)

C. Indikator

8.1.1 Menentukan tema dan judul karangan.

8.1.2 Menyusun kerangka karangan narasi beradasar tema dan judul karangan.

8.1.3 Mengembangkan kerangka narasi menjadi karangan narasi yang padu serta memperhatikan ejaan.

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pengamatan, ceramah, Tanya jawab, diskusi, penugasan, dan penggunaan media gambar berseri, siswa dapat:

1. Menentukan tema dan judul karangan.
2. Menyusun kerangka karangan narasi berdasar tema dan judul karangan.
3. Mengembangkan kerangka karangan narasi menjadi karangan narasi yang padu serta memperhatikan ejaan.

Karakter siswa yang diharapkan : Ketelitian (*carefulness*), Percaya diri (*Confidence*), Disiplin (*Discipline*), Keberanian (*Bravery*), Tekun (*Diligence*), Tanggung Jawab (*Responsibility*), Kerja Sama (*Cooperation*), Toleransi (*Tolerance*).

E. Materi Pembelajaran

Menulis karangan narasi berdasarkan media gambar berseri.

F. Metode Pembelajaran

Pengamatan, ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan.

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (5 menit)
   a. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menyiapkan siswa untuk mengikuti pelajaran bahasa Indonesia.
   b. Apersepsi: siswa diberi pertanyaan oleh guru tentang pengalaman liburan,"Anak-anak, pernah berlibur kemana sajakah kalian?". Siswa menjawab sesuai dengan pengalamannya masing-masing. Siswa dan guru bernyanyi bersama dengan lagu yang berjudul "Libur Telah Tiba". Siswa menjadi siap dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran.
   c. Siswa menperhatikan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran yang harus dicapai.
2. Kegiatan Inti (65 menit)

   Eksplorasi

   a. Siswa tanya jawab dengan guru mengenai macam-macam karangan yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya.
   b. Siswa Tanya jawab dengan guru tentang materi menulis karangan narasi.

   Elaborasi

   a. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang langkah-langkah menulis karangan narasi dan cara penulisan sesuai ejaan yang benar.

b. Siswa memperhatikan media gambar berseri yang dibawa oleh guru didepan kelas.
c. Siswa dibimbing guru menyatakan pendapatnya tentang isi gambar berseri.
d. Siswa dibimbing guru memberikan tema dan judul yang sesuai gambar dan membuat kerangka karangan.
e. Siswa mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan narasi yang utuh/padu.
f. Siswa diberi kesempatan membacakan hasil karangannya didepan kelas dan siswa yang lain diminta memberikan tanggapan.

Konfirmasi

a. Siswa dibimbing guru membahas kesalahan-kesalahan dalam menulis karangan narasi.

3. Kegiatan Akhir (5 menit)
   a. Siswa dibimbing guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
   b. Siswa mendapatkan motivasi oleh guru bahwa keterampilan menulis sangat penting sebagai bekal keterampilan hidup.
   c. Guru menutup pembalajaran bahasa Indonesia dengan salam.

H. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber Belajar
   a. Iskandar, dan Sukini. 2009. *Bahasa Indonesia 4: Untuk Kelas 4 SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.
   b. Nur'aini, Umri dan Indrayani. 2008. *Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas IV BSE*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
   c. Standar isi/silabus KTSP
2. Media Pembelajaran

   Gambar berseri

I. Penilaian

1. Teknik : Test

2. Prosedur : Post test
3. Bentuk : Esai/Karangan Narasi
4. Alat : Soal (Lembar Kerja Siswa)

Aspek Penilaian Keterampilan Menulis Karangan

No.	Aspek yang Dinilai	Rentang Nilai	Nilai Perolehan Siswa
1.	Isi gagasan yang dikemukakan	13 – 30	
2.	Organisasi isi	7 – 20	
3.	Struktur tata bahasa	7 – 20	
4.	Gaya: pilihan struktur dan diksi	5 – 25	
5.	Ejaan dan tata tulis	2 - 5	
Jumlah maksimal		100	

Kriteria Keberhasilan:

Siswa dianggap ***tuntas*** apabila mendapat nilai minimal 65.

Kedungoleng, April 2015

Mengetahui, Guru Kelas

Kepala Sekolah

Karsono, S.Pd.SD Suparno, S.Pd

Lampiran 4

RANCANGAN DESAIN PRODUK

Topik :	Halaman : Sampul Depan dan Belakang

Keterangan Tampilan :

1. Background utama biru bergradasi.
2. Teks “Media Pembelajaran” menggunakan huruf Forte ukuran 18.
3. Teks “Gambar Berseri menggunakan huruf Curlz MT ukuran 20.
4. Terdapat tampilan gambar.
5. Teks “Untuk Mata Pelajaran…” menggunakan huruf Times New Roman, background warna pink.
6. Tampilan warna dari berbagai warna.
7. Uraian informasi media dengan shapes Explosion 1.
8. Teks “Created by” menggunakan huruf Monotype Corsiva ukuran 16.
9. Teks “Aprilia Tri Wulandari….” menggunakan huruf Times New Roman.

Topik : Halaman : 1

Keterangan Tampilan :

1. Background utama berwarna putih.
2. Background tambahan berwarna biru.
3. Teks “STANDAR KOMPETENSI” menggunakan huruf Copperplate Gothic Bold, ukuran huruf 24.
4. Uraian standar kompetensi menggunakan huruf Colonna MT ukuran 16.
5. Teks “KOMPETENSI DASAR” menggunakan huruf Copperplate Gothic Bold, ukuran huruf 24.
6. Uraian kompetensi dasar menggunakan huruf Colonna MT ukuran 16.
7. Uraian petunjuk penggunaan menggunakan huruf Times New Rowman ukuran 20.

Topik :	Halaman : 2

Keterangan Tampilan :

1. Bangunan sekolah SDN Nusantara kombinasi warna merah, putih, dan coklat.
2. Pohon beringin warna hijau dikanan kiri bangunan sekolah.
3. Gambar bus pariwisata.
4. Gambar jalan dengan warna abu-abu.
5. Seorang guru sedang mengatur keempat siswanya masuk kedalam bus.

Topik : Halaman : 3

Keterangan Tampilan :

1. Background utama hijau muda bergradasi.
2. Gambar ilustrasi gunung berapi.
3. Pohon berwarna hijau berjejer ditepian jalan.
4. Jalan raya dengan warna abu-abu dan marka warna putih.
5. Bus pariwisata berwarna abu-abu dengan kaca bus hitam.
6. Rumah penduduk di sekitar jalan raya.

Topik : Halaman : 4

Keterangan Tampilan :

1. Background utama berwarna peach.
2. Terdapat dua pohon besar disebelah kiri.
3. Ada kolam besar untuk hewan seperti gajah, jerapah, dan sebagainya.
4. Kolam besar hewan berwarna orange dan hitam.
5. Dora, Suneo, dan Ibunya sedang melihat pertunjukkan hewan.

Topik :	Halaman : 5

Keterangan Tampilan :

1. Background utama warna biru bergradasi untuk lautan.
2. Iluastrasi pasir pantai berwarna coklat dengan batu di pinggir pantai.
3. Sekawanan anak sedang berjemur dengan ban.
4. Seorang anak berenang ditepian pantai.

Lampiran 5

PANDUAN PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERSERI BERBENTUK BUKU *POP-UP*

1. SEKILAS TENTANG BUKU *POP-UP*

Buku *pop-up* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi. Sekilas *pop-up* hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas. Jenis *pop-up* ada bermacam-macam. Salah satunya adalah *pop-up flaps*, seperti yang dikembangkan oleh peneliti.

Jenis buku *pop-up flaps* ini dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser, bagian yang dapat berubah bentuk, dan bahkan gambar yang ditampilkan memiliki tekstur seperti benda asli. Hal-hal seperti ini membuat ceritanya lebih menyenangkan dan menarik untuk dinikmati.

Namun selain memiliki berbagai keunggulan, buku *pop-up flaps* yang dikembangkan peneliti juga memiliki kelemahan. Kelemahan buku *pop-up flaps* adalah waktu pengerjaannya cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra. Hal ini supaya peneliti dapat mengerjakan dengan baik dalam waktu yang lama sehingga dapat terjaga keawetan dari buku tersebut. Selain itu, penggunaan material buku yang lebih berkualitas juga membuat pengembangan buku seperti ini membutuhkan dana yang besar dalam pembuatannya karena semakin berkualitas material yang digunakan maka akan semakin mahal harga dari materialnya.

Dalam panduan pengembangan media gambar berseri berbentuk buku *pop-up* ini, ada empat gambar yang selanjutnya ditugaskan kepada masing-masing siswa untuk diceritakan dalam sebuah karangan yang padu padan membentuk sebuah narasi. **Gambar pertama,** menceritakan tentang persiapan SDN Nusantara sebelum berangkat piknik bersama. Dalam hal ini direpresentasikan dalam sebuah gambar bangunan sekolah, bus pariwisata,

dan seorang guru yang sedang mengatur sejumlah siswanya. **Gambar kedua,** menampilkan suasana perjalanan menuju obyek wisata. Dalam hal ini direpresentasikan dengan gambar sebuah bus pariwisata yang sedang melewati jalan dengan pemandangan gunung, pepohonan, dan rumah-rumah penduduk. **Gambar ketiga,** menampilkan suasana dikebun binatang dengan representasi gambar dua orang siswa yang sedang melihat gajah didalam kandang. **Gambar keempat,** tampilan gambar suasana dipantai dengan segala kegiatan yang dapat dilakukan. Misal, berenang ditepian pantai, bermain pasir, berjemur, dan sebagainya. Dari keempat gambar tersebut diharapkan siswa dapat membuat karangan narasi yang ceritanya saling berkaitan sehingga dapat membentuk sebuah cerita.

Dari hasil karangan narasi yang telah dibuat siswa selanjutnya guru melakukan evaluasi dengan melihat beberapa aspek penilaian. Aspek penilaian yang dimaksud terdiri dari aspek isi, aspek organisasi, aspek kosakata, aspek penggunaan bahasa, dan aspek mekanik. Masing-masing aspek penilaian memiliki kriteria skor yang berbeda-beda. Dan selanjutnya, guru dapat menyimpulkan seberapa besar siswa dapat mengarang cerita dengan baik.

2. GAMBAR BUKU *POP-UP*

Sampul depan buku *pop-up*

SK, KD, dan Petunjuk Penggunaan

Tampilan gambar 1 (cerita ke-1)

Tampilan gambar 2 (cerita ke-2)

Tampilan gambar 3 (cerita ke-3)

Tampilan gambar 4 (cerita ke-4)

Sampul belakang buku *pop-up*

3. IMPLEMENTASI

(1) Guru memberikan penjelasan singkat tentang standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran.

(2) Selanjutnya guru memberikan perintah kepada siswa untuk menceritakan secara detail cerita berdasarkan rangkaian cerita dalam buku *pop-up*.

(3) Guru memberikan rambu-rambu terhadap siswa bahwa gambar-gambar yang ditampilkan di setiap halamannya merupakan rangkaian sebuah cerita yang saling berhubungan.

(4) Secara bersama-sama, guru dan siswa membuka satu per satu halaman buku *pop-up* sekaligus mengamati visualisasi gambar yang ada.

(5) Setelah mengamati visualisasi gambar, guru mengarahkan siswa dalam membuat judul dan kerangka karangan yang sesuai dengan gambar.

(6) Siswa diberi waktu kurang lebih 45 menit untuk menulis karangan. Setelah selesai hasil karangan dikumpulkan untuk dilakukan penilaian oleh Bapak/Ibu guru.

(7) Guru melakukan *review* bersama dengan siswa dari cerita tersebut.

4. EVALUASI

Hasil menulis narasi siswa selanjutnya dilakukan penilaian oleh Bapak/Ibu guru dengan melihat aspek penilaian menulis narasi.

(1) Aspek Isi

Skor 30 – 27 : Padat informasi, substansif, pengembangan kalimat tuntas, dan relevan dengan gambar.

Skor 26 – 22 : Informasi cukup, substansi cukup, pengembangan kalimat terbatas dan relevan dengan gambar tetapi tidak lengkap.

Skor 21 – 17 : Informasi terbatas, substansi kurang, pengembangan kalimat tidak cukup dan permasalahan tidak sesuai dengan gambar.

Skor 16 – 13 : Tidak berisi, tidak substansi, tidak ada pengembangan kalimat, dan tidak ada permasalahan.

(2) Aspek Organisasi

Skor 20 – 18 : Gagasan cerita diungkapkan dengan jelas, padat, tertata dengan baik, urutan logis, dan kohesif.

Skor 17 – 14 : Kurang terorganisir tetapi ide utama terlihat, bahan pendukung terbatas, dan urutan logis tetapi tidak lengkap.

Skor 13 – 10 : Gagasan kacau, terpotong-potong, urutan dan pengembangan tidak logis.

Skor 9 – 7 : Tidak komunikatif, tidak terorganisir, dan tidak layak nilai.

(3) Aspek Kosakata

Skor 20 – 18 : Pemanfaatan kata baik, pililhan kata dan ungkapan tepat, dan menguasai pembentukan kata.

Skor 17 – 14 : Pemanfaatan potensi kata baik, pilihan kata dan ungkapan terkadang kurang tepat tetapi tidak mengganggu.

Skor 13 – 10 : Pemanfaatan potensi kata terbatas, sering terjadi kesalahan penggunaan kosakata sehingga merusak makna.

Skor 9 – 7 : Pemanfaatan potensi kata asal-asalan, pengetahuan tentang kosakata rendah dan tidak layak nilai.

(4) Aspek Penggunaan Bahasa

Skor 25 – 22 : Konstruksi kompleks tetapi tidak efektif dan hanya terjadi sedikit kesalahan penggunaan bentuk kebahasaan.

Skor 21 – 18 : Konstruksi sederhana tetapi efektif, kesalahan kecil, dan terjadi sejumlah kesalahan tetapi makna tidak kabur.

Skor 17 – 11 : Terjadi kesalahan serius pada konstruksi kalimat sehingga menyebabkan makna menjadi kabur.

Skor 10 – 5 : Tidak menguasai aturan sintaksis, terdapat banyak kesalahan, tidak komunikatif, dan tidak layak nilai.

(5) Aspek Mekanik

Skor 5 : Menguasai aturan penulisan dan hanya terdapat beberapa kesalahan ejaan.

Skor 4 : Terjadi kesalahan ejaan yang intensitasnya masih jarang tetapi tidak mengaburkan makna dari kalimat itu sendiri.

Skor 3 : Sering terjadi kesalahan ejaan sehingga membuat kabur makna dari kalimatnya.

Skor 2 : Tidak menguasai aturan penulisan, terdapat banyak kesalahan ejaan, tulisan tidak terbaca, dan tidak layak nilai.

Setelah dilakukan penilaian pada masing-masing aspek, kemudian Bapak/Ibu guru menjumlahkan secara keseluruhan skor yang diperoleh siswa. Selanjutnya Bapak/Ibu guru dapat menyimpulkan seberapa besar siswa dapat mengarang cerita dengan baik dengan melihat kriteria sebagai berikut:

100 – 86 : Sangat Baik (A)

85 – 71 : Baik (B)

70 – 56 : Cukup Baik (C)

55 – 41 : Kurang Baik (D)

40 – 25 : Tidak Baik (E)

Lampiran 6

KISI-KISI ANGKET AHLI MATERI

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah	Nomor Angket
1.	Format dan Isi Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	1
		Kesesuaian media dengan karakteristik siswa sekolah dasar	1	2
		Materi sesuai dengan kemampuan siswa	1	3
		Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi	1	4
		Kesesuaian media dengan materi	1	5
2.	Ketepatan teknis produk media terhadap kesan guru	Kepraktisan dalam penggunaan dan penyampaian	2	6,7
		Produk media dapat digunakan berulang kali sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	8
		Ketepatan dalam menggunakan bahasa	1	9
3.	Efektifitas bagi guru	Membantu penyampaian materi kepada siswa	1	10
		Menghemat waktu dan tenaga guru dalam menyampaikan materi	1	11, 12
		Membantu guru mengontrol kegiatan dan kemajuan belajar	2	13, 14

		Membantu guru mengajar secara sistematis dan terarah	1	15
4.	Efektifitas dalam pembelajaran	Mampu menarik perhatian siswa dengan gambar dan warna yang ada	1	16
		Mempermudah siswa dalam menulis karangan narasi dengan memperhatikan gambar	1	17
		Membantu mengatasi kesulitan belajar siswa	1	18
		Memungkinkan siswa belajar mandiri	1	19
		Meningkatkan motivasi belajar siswa	1	20

Lampiran 7

LEMBAR VALIDASI/PENILAIAN MATERI OLEH AHLI MATERI PENGEMBANGAN *MEDIA GAMBAR BERSERI* KELAS IV MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SDN KEDUNGOLENG 04

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan _nstrument ini adalah mengukur kevalidan materi dalam media pembelajaran gambar berseri pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Kedungoleng 04 Kec. Paguyangan Kab. Brebes.

B. SKOR SKALA PENILAIAN

T : Tinggi (Skor 4)

S : Sedang (Skor 3)

R : Rendah (Skor 2)

K : Kurang (Skor 1)

No.	Indikator	T	S	R	K
1.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan				
2.	Media pembelajaran gambar berseri sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar				
3.	Materi atau gambar berseri yang dipaparkan sesuai dengan kemampuan siswa				
4.	Gambar berseri membantu memperjelas materi yang disampaikan oleh guru				
5.	Media yang digunakan sesuai dengan materi yang disampaikan				
6.	Pemakaian produk media pembelajaran bersifat praktis				
7.	Penyampaian produk media pembelajaran bersifat praktis				
8.	Media pembelajaran dapat digunakan				

	berulang-ulang asalkan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
9.	Bahasa yang digunakan dalam penyajian perintah mengerjakan disajikan dengan jelas, komunikatif, dan mudah dipahami				
10.	Media pembelajaran gambar berseri dapat membantu Anda dalam menyampaikan informasi kepada siswa				
11.	Media pembelajaran gambar berseri dapat menghemat waktu Anda dalam menjelaskan materi pelajaran kepada siswa				
12.	Media pembelajaran gambar berseri menghemat tenaga Anda dalam menjelaskan materi pelajaran kepada siswa				
13.	Media pembelajaran gambar berseri dapat membantu Anda dalam mengontrol kemajuan belajar peserta didik				
14.	Media pembelajaran gambar berseri dapat membantu Anda dalam memantau kegiatan belajar siswa				
15.	Media pembelajaran gambar seri memungkinkan Anda mengajar secara sistematis dan terarah				
16.	Media pembelajaran gambar berseri dapat menarik perhatian siswa dengan gambar dan warna pada gambar berseri				
17.	Media pembelajaran membantu merangsang daya khayal siswa sehingga				

	meningkatkan kemampuan keterampilan menulis karangan narasi				
18.	Media pembelajaran gambar berseri membantu mengatasi kesulitan belajar siswa				
19.	Media pembelajaran gambar berseri memungkinkan siswa belajar mandiri				
20.	Media pembelajaran gambar berseri dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				

Kritik dan Saran: …….....
……
……
……
……
……
……

_____2015

Ahli Materi,

_____

Lampiran 8

KISI-KISI ANGKET AHLI MEDIA

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah	Nomor Angket
1.	Tampilan Pembelajaran Gambar Berseri	Kesesuaian pemilihan gambar	1	1
		Kesesuaian pemilihan background	1	2
		Kesesuaian proporsi warna	1	3
		Gambar mudah dipahami siswa	1	4
		Perpaduan gambar dan warna menarik	1	5
2.	Keterpaduan Isi/Materi	Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi	1	6
		Kesesuaian gambar dengan materi	1	7
		Media mengandung unsur kognitif	2	8, 9
3.	Komunikasi Visual	Komunikatif	1	10
		Sederhana dan memikat	1	11
		Kreatif	1	12
		Imajinatif	1	13

Lampiran 9

LEMBAR VALIDASI/PENILAIAN MEDIA OLEH AHLI MEDIA PENGEMBANGAN *MEDIA GAMBAR BERSERI* KELAS IV MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SDN KEDUNGOLENG 04

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah mengukur kevalidan tampilan dalam media pembelajaran gambar berseri pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN Kedungoleng 04 Kec. Paguyangan Kab. Brebes.

B. SKOR SKALA PENILAIAN

T : Tinggi (Skor 4)

S : Sedang (Skor 3)

R : Rendah (Skor 2)

K : Kurang (Skor 1)

No.	Indikator	T	S	R	K
1.	Pemilihan gambar sesuai dengan karakter anak sekolah dasar				
2.	Kesesuaian pemilihan background				
3.	Kesesuaian proporsi warna				
4.	Gambar mudah dipahami siswa				
5.	Perpaduan gambar dan warna menarik				
6.	Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi				
7.	Kesesuaian gambar dengan materi				
8.	Media mengandung unsur kognitif				
9.	Gambar mengandung unsur pesan yang dapat dicontoh				
10.	Gambar bersifat komunikatif				
11.	Gambar yang ditampilkan sederhana namun memikat				

12.	Gambar mengandung unsur kreatif				
13.	Gambar bersifat merangsang imajinasi siswa				

Kritik dan Saran: …….....
……
……
……
……
……
……

_____2015

Ahli Media,

_____

Lampiran 10

KISI-KISI ANGKET RESPON SISWA

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah	Nomor Angket
1.	Tampilan	Ketertarikan siswa	1	1
2.	Ketepatan Teknis Produk Terhadap Kesan Siswa	Gambar dapat di*ilustrasikan* dengan mudah	1	2, 3
		Kesesuaian pemilihan *background*	1	4
		Kesesuaian ilustrasi, warna, dan gambar pendukung	1	5
3.	Efektifitas Bagi Siswa (Kebermanfaatan)	Membantu mempermudah dan meningkatkan dalam menulis karangan	2	8,9
		Kemampuan produk dapat meningkatkan motivasi	1	10
		Kemampuan produk dalam menimbulkan minat belajar	1	6
		Kemampuan produk dalam memperjelas materi yang disampaikan	1	7
		Penggunaan produk memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri	1	11
4.	Efektifitas dalam Proses Pembelajaran	Mempermudah memahami apa yang disampaikan guru	1	12

Lampiran 11

ANGKET RESPON SISWA TENTANG MEDIA GAMBAR BERSERI

Nama :

No. Absen :

Kelas :

I. Pertunjuk Pengisian

1. Bacalah semua pernyataan dengan cermat dan teliti.
2. Pilihlah satu kriteria yang sesuai dengan pendapat kalian, dengan cara memberi tanda centang (√) pada salah satu kriteria skor.
3. Tanyakan jika ada yang kurang jelas.
4. Keterangan kriteria skor:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

II. Angket Pendapat

No.	**Pernyataan**	**Pendapat Kalian**			
		SS	**S**	**KS**	**TS**
1.	Saya tertarik dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia				
2.	Media pembelajaran dapat di*ilustrasikan* dengan mudah				
3.	Media pembelajaran menampilkan cerita sesuai dengan kehidupan sehari-hari				

4.	*Background* sesuai dengan cerita pada gambar				
5.	Kesesuaian antara ilustrasi, warna, dan gambar pendukung pada gambar sehingga mendukung jalannya cerita				
6.	Media pembelajaran membantu saya menumbuhkan minat belajar saya dalam aspek menulis khususnya				
7.	Media pembelajaran dapat menambah kosakata saya dalam menyusun karangan				
8.	Media pembelajaran membantu mempermudah siswa dalam menulis karangan				
9.	Media pembelajaran meningkatkan saya dalam menulis				
10.	Media pembelajaran meningkatkan motivasi saya dalam menulis				
11.	Media pembelajaran memungkinkan saya untuk belajar secara mandiri				
12.	Media pembelajaran dapat membantu mempermudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru				

Lampiran 12

NILAI MENULIS SISWA DALAM MENULIS NARASI
***SEBELUM* PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR BERSERI**

NO.	NAMA	ISI	ORGA-NISASI	KOSA-KATA	PENGG. BAHASA	MEKA-NIK	NILAI TOTAL
1	RP	15	15	14	15	2	61
2	YSA	13	13	13	13	2	54
3	AF	14	14	15	15	2	60
4	AW	12	14	13	12	2	53
5	DP	13	13	13	14	3	56
6	EA	22	17	14	18	4	75
7	ESN	13	12	13	13	2	53
8	EMN	13	11	12	11	2	49
9	FAS	15	12	13	12	2	54
10	IH	13	12	11	13	3	52
11	MDMF	13	14	13	12	2	54
12	MMN	14	13	14	12	2	55
13	MRA	12	13	12	11	3	51
14	NF	12	11	11	12	3	49
15	NAS	15	12	13	11	2	53
16	RYA	12	12	13	12	2	51
17	SK	14	12	13	11	3	53
18	TKA	12	13	12	11	2	50
19	Y	12	12	12	12	3	51
20	AA	15	13	14	11	3	56
21	DLP	17	13	14	14	2	60
22	ONW	21	16	16	15	3	71
Jumlah		312	287	288	280	54	1221
Rata-rata		14.18	13.05	13.09	12.73	2.45	55.50
Nilai Tertinggi		22	17	16	18	4	75
Nilai Terendah		12	11	11	11	2	49

Keterangan:

Batas nilai terendah ≥ 65

Lampiran 13

NILAI MENULIS SISWA DALAM MENULIS NARASI
***SESUDAH* PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR BERSERI**

NO.	NAMA	ISI	ORGA-NISASI	KOSA-KATA	PENGG. BAHASA	MEKA-NIK	NILAI TOTAL
1	RP	21	16	16	15	3	71
2	YSA	18	13	14	15	2	62
3	AF	22	16	16	18	4	76
4	AW	20	17	16	15	4	72
5	DP	20	17	16	15	3	71
6	EA	29	19	19	18	4	89
7	ESN	15	14	15	13	3	60
8	EMN	16	11	12	17	2	58
9	FAS	23	17	15	17	3	75
10	IH	23	15	14	17	3	72
11	MDMF	25	17	17	18	3	80
12	MMN	25	18	17	18	4	82
13	MRA	23	15	16	17	4	75
14	NF	25	16	17	17	3	78
15	NAS	26	17	17	18	4	82
16	RYA	27	17	17	16	3	80
17	SK	26	16	17	17	3	79
18	TKA	26	17	16	15	3	77
19	Y	17	17	12	13	3	62
20	AA	26	15	17	15	4	77
21	DLP	25	18	17	17	4	81
22	ONW	27	19	18	17	4	85
Jumlah		505	357	351	358	73	1644
Rata-rata		22.95	16.23	15.95	16.27	3.3	74.73
Nilai Tertinggi		29	19	19	18	4	89
Nilai Terendah		15	11	12	13	2	58

Keterangan:

Batas nilai terendah ≥ 65

Lampiran 14

REKAPITULASI DAFTAR NILAI MENULIS SEBELUM DAN SESUDAH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR BERSERI

NO.	NAMA	SEBELUM		SESUDAH	
		NILAI	KETERANGAN	NILAI	KETERANGAN
1	RUDI PUJIANTO	61	BELUM TUNTAS	71	TUNTAS
2	YULINA SASI AJI	54	BELUM TUNTAS	62	TIDAK TUNTAS
3	ADI FEBRIANA	60	BELUM TUNTAS	76	TUNTAS
4	ABDUL WAHAB	53	BELUM TUNTAS	72	TUNTAS
5	DIKA PRASETYA	56	BELUM TUNTAS	71	TUNTAS
6	ENJELITA APRILIANI	75	TUNTAS	89	TUNTAS
7	ELIS SHOFIATUN N	53	BELUM TUNTAS	60	TIDAK TUNTAS
8	ESTI MILHATUN N	49	BELUM TUNTAS	58	TIDAK TUNTAS
9	FAJAR ALI SYAHBANA	54	BELUM TUNTAS	75	TUNTAS
10	ISMATUL HIKMAH	52	BELUM TUNTAS	72	TUNTAS
11	M DIFATULOH MF	54	BELUM TUNTAS	80	TUNTAS
12	MAYA MARISA NUR	55	BELUM TUNTAS	82	TUNTAS
13	M RAFLI APRILIAN	51	BELUM TUNTAS	75	TUNTAS
14	NANDA FAOZI	49	BELUM TUNTAS	78	TUNTAS
15	NAJMA AURA SABILA	53	BELUM TUNTAS	82	TUNTAS
16	RIZA YULI ALFIAN	51	BELUM TUNTAS	80	TUNTAS
17	SITI KHOLISOH	53	BELUM TUNTAS	79	TUNTAS
18	TIKA KHOLIPATUL A	50	BELUM TUNTAS	77	TUNTAS
19	YULIANTO	51	BELUM TUNTAS	62	TIDAK TUNTAS
20	ABDUL AZIS	56	BELUM TUNTAS	77	TUNTAS
21	DAVID LEO PRANOTO	60	BELUM TUNTAS	81	TUNTAS
22	OLIVIA NINDI W	71	TUNTAS	85	TUNTAS
	JUMLAH	1221		1644	
	RATA-RATA	55.50		74.73	

Lampiran 15

Uji t Satu Sampel

T-Test

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	22	55.50	6.588	1.405
Posttest	22	74.73	8.207	1.750

One-Sample Test

	Test Value = 0					
					95% Confidence Interval of the Difference	
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
Pretest	39.513	21	.000	55.500	52.58	58.42
Posttest	42.709	21	.000	74.727	71.09	78.37

Lampiran 16

UJI *NORMALIZED GAIN* <g>

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS SISWA KELAS IV

SDN KEDUNGOLENG 04

Tabel rata-rata pretest dan posttest

	Nilai Rata-rata
Pretest	55,50
Posttest	74,73

Rumus untuk mencari nilai gain:

$$< g > = \frac{S_{post} - S_{pre}}{100 - S_{pre}}$$

Kriteria uji <g> : g > 0,7 (tinggi)
: 0,3 < g < 0,7 (sedang)
: g < 0,3 (rendah)

Kelompok Kontrol

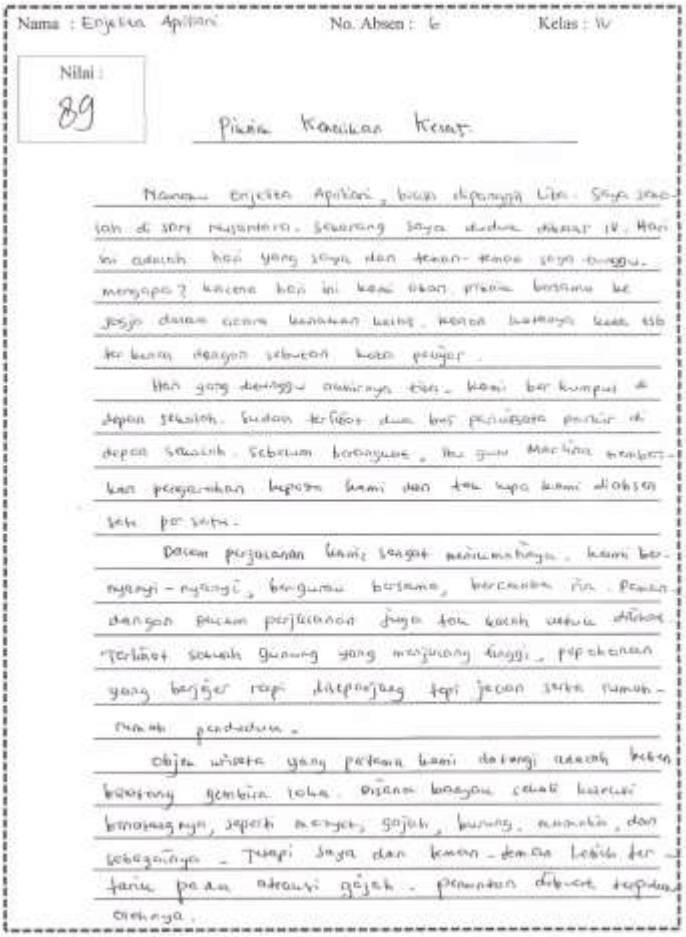
$$< g > = \frac{S_{post} - S_{pre}}{100 - S_{pre}}$$

$$= \frac{74,73 - 55,50}{100 - 55,50}$$

$$= \frac{19,23}{44,5}$$

$= \quad 0,43$ (sedang)

Lampiran 17



Nama : Enjelita Apriani No. Absen : 6 Kelas : IV

Nilai : 89

Pikniik Keluarga Kami

Namaku Enjelita Apriani, biasa dipanggil Lita. Saya sekolah di SDN Nusantara. Sekarang saya duduk dikelas IV. Hari ini adalah hari yang saya dan teman-teman saya tunggu. mengapa? karena hari ini kami akan piknik bersama ke Jogja dalam acara kenaikan kelas. kami berangkat kesana sekitar pukul 8 dengan sebuah bus pariwisata.

Hari yang ditunggu akhirnya tiba. kami berkumpul di depan sekolah. sudah terlihat dua bus pariwisata parkir di depan sekolah. sebelum berangkat, ibu guru memberikan kami peringatan supaya kami dan tas kami diperiksa satu per satu.

Dalam perjalanan kami sangat menikmatinya. kami bernyanyi-nyanyi, bergurau bersama, bercanda ria. Pemandangan dalam perjalanan juga tak kalah untuk dilihat terlihat sebuah gunung yang menjulang tinggi, pepohonan yang begitu rapi disepanjang tepi jalan serta rumah-rumah penduduk.

Objek wisata yang pertama kami datangi adalah kebun binatang gembira loka. disana banyak sekali binatang, seperti monyet, gajah, burung, ular, dan lainnya. Tetapi saya dan teman-teman lebih tertarik pada atraksi gajah. pemandu dibuat terpukau olehnya.

Nama : No. Absen : Kelas :

Nilai :

Selanjutnya, kami dan rombongan ke objek wisata pantai parangtritis. pantai ini sangat rami oleh pengunjung. saya dan teman-teman antusias sekali berada di pantai. ada yang berenang, ada yang berjemur diri dikatakan seperti orang bule, bahkan ada pula yang bermain pasir dg membuatnya menjadi sebuah bangunan sebelum cukup lama dipantai, akhirnya kami pulang ke rumah kami masing-masing. Benar-benar perjalanan yang menyenangkan.

Lampiran 18

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 1411.../UN37.1.1/TU/2014
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2014/2015

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat :
1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan Tanggal 30 Desember 2014

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama	: Dr. Yuli Utanto, S.Pd.,M.Si.
NIP	: 197907272006041002
Pangkat/Golongan	: IIIA
Jabatan Akademik	: Asisten Ahli

Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama	: APRILIA TRI WULANDARI
NIM	: 1102411102
Jurusan/Prodi	: Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan
Topik	: Pengembangan Media Pembelajaran

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 30 Desember 2014
DEKAN

Dra. Tamsilah, M.Pd.
NIP. 195410011979031007

1102411102
FM-03-440-02 Rev. 00

Lampiran 19

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Gedung Gd A2 Lt., Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508019
Laman: http://fip.unnes.ac.id, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 301/UN37.11/KM/2015
Lamp. : .....
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN Kedungoleng 04 Kec. Paguyangan Kab. Brebes
di Brebes

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama	:	APRILIA TRI WULANDARI
NIM	:	1102411102
Program Studi	:	Teknologi Pendidikan, S1
Topik	:	Pengambangan Media Pembelajaran

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 21 April 2015
Dekan

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 195604271986031001

Lampiran 20

PEMERINTAH KABUPATEN BREBES
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI KEDUNGOLENG 04
Dukuh Pembitingan Rt. 01/Rw. 04 Kedungoleng,
Kec. Paguyangan, Kab. Brebes 52276

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor : 422/025/2005

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SDN Kedungoleng 04,

Nama : Karsono, S.Pd.SD
NIP : 19621222 198608 1 001
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : Apelita Tri Wulandari
NIM : 1102411102
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

Telah melaksanakan penelitian di SDN Kedungoleng 04 pada 4 - 15 Mei 2015, dengan judul **"Pengembangan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Kedungoleng 04".**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kedungoleng, 1 Juni 2015
Kepala SDN Kedungoleng 04

Karsono, S.Pd.SD
NIP. 19621222 198608 1 001

Lampiran 21

DOKUMENTASI