



**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR SERI UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KEMBALI
SISWA KELAS II SDN SUKOREJO 03**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

**Oleh
Putri Widya Pertiwi
1401415308**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kembali Siswa Kelas II SDN Sukorejo 03”

Karya,

nama : Putri Widya Pertiwi

NIM : 1401415308

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi

Semarang, 26 Juni 2019

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Penguji

Dra. Nuraeni Abbas, M.Pd.
NIP 19590619198702001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kembali Siswa Kelas II SDN Sukorejo 03”

Karya,

nama : Putri Widya Pertiwi

NIM : 1401415308

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Senin, tanggal 15 Juli 2019.

Semarang, 15 Juli 2019

Panitia Ujian Skripsi



Drs. Achmed Rifai RC, M.Pd.
NIP 195908211984031001

Sekretaris,

Dra. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

Penguji I,

Umar Samadhy, M.Pd.
NIP 195604031982031003

Penguji II,

Drs. Sukarir Nuryanto, M.Pd.
NIP 196008061987031001

Penguji III,

Dra. Nuraeni Abbas, M.Pd.
NIP 195407251980111001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Putri Widya Pertiwi

NIM : 1401415308

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

judul : Pengembangan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan

Keterampilan Menulis Kembali Siswa Kelas II SDN Sukorejo 03

menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar karya peneliti, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 10 Juli 2019

Peneliti,



Putri Widya Pertiwi

NIM 1401415308

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. “Ikatlah ilmu dengan menuliskannya” (Ali bin Abi Thalib).
2. “Orang boleh pandai setinggi langit, tapi selama ia tidak menulis, ia akan hilang di dalam masyarakat dan dari sejarah. Menulis adalah bekerja untuk keabadian” (Pramoedya Ananta Toer).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Ahmad Nawawi dan Basinah, kedua orang tua yang selalu memberikan doa, nasihat, dan dukungan kepada peneliti.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Swt. Yang telah melimpahkan rahmat dan kasih-Nya, karena peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kembali Siswa Kelas II SDN Sukorejo 03 ”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terealisasikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai RC., M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
4. Dra. Nuraeni Abbas, M.Pd., Dosen Pembimbing;
5. Umar Samadhy, M.Pd., Penguji Pertama;
6. Drs. Sukarir Nuryanto., M.Pd., Penguji Kedua;
7. Sony Zulfikasari, MP.d., Validator Media;
8. Qurrota Ayu Neina, S.Pd., M.Pd., Validator Materi;
9. Asih Umi Kholifah, S.Pd., Kepala Sekolah SDN Sukorejo 03;
10. Melan Ayu Ninda Karista, S.Pd., guru kelas Dua SDN Sukorejo 03;

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

ABSTRAK

Putri, W. P. 2019. *Pengembangan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kembali Siswa Kelas II SDN Sukorejo 03*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Nuraeni Abbas, M.Pd. 116

Berdasarkan observasi dan wawancara di SDN Sukorejo 03, permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran adalah ketersediaan media yang masih terbatas untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan rendahnya nilai siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut maka diadakan penelitian pengembangan gambar seri untuk mengatasi keterampilan menulis kembali siswa kelas dua. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji kelayakan dan keefektifan gambar seri.

Penelitian ini menggunakan teori *Borg and Gall* dengan tahap-tahap dalam pengembangan media tersebut meliputi; observasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji pemakaian. Data diperoleh melalui angket kebutuhan guru dan siswa, sedangkan lembar validasi berasal dari ahli media dan materi. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara, data dokumen, angket, dan tes. Teknik analisis data, meliputi analisis data produk, analisis data awal, serta analisis data akhir.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase yang didapat dari ahli materi sebesar 82,5% dengan kriteria sangat layak. Persentase yang didapat dari ahli media adalah 97% dengan kriteria sangat layak. Hasil belajar uji skala besar mengalami peningkatan dengan perolehan kriteria sedang. Angket tanggapan siswa dan guru mendapatkan kriteria sangat baik. Dibuktikan pada hasil rata-rata nilai tes akhir sebesar 77,5 dibandingkan rata-rata nilai tes awal sebesar 64,5 dengan perolehan *N-gain* sebesar 0,367 dalam kriteria sedang.

Simpulan penelitian yaitu 1) Pengembangan media gambar seri menggunakan teori *Borg and Gall*. 2) Kriteria penilain kelayakan media dan materi sangat layak. 3) Media gambar seri efektif untuk belajar menulis kembali siswa di kelas dua SD. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu untuk mengembangkan media yang lebih banyak untuk belajar menulis.

Kata kunci: menulis kembali, media gambar seri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
2.1 Kajian Teori	12
2.1.1 Media Pembelajaran.....	12
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2.1.1.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	13
2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	13
2.1.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	17
2.1.1.5 Jenis Media Pembelajaran.....	18

2.1.2	Media Gambar Seri.....	20
2.1.2.1	Pengertian Gambar Seri.....	20
2.1.2.2	Kelebihan Gambar Seri dalam Pembelajaran Menulis.....	21
2.1.3	Keterampilan Bahasa Indonesia.....	24
2.1.4	Keterampilan Menulis.....	26
2.1.4.1	Pengertian Menulis.....	26
2.1.4.2	Manfaat Menulis.....	27
2.1.4.3	Tahapan Menulis.....	27
2.1.5	Menulis Kembali Dongeng.....	28
2.1.6	Dongeng.....	30
2.1.6.1	Pengertian Dongeng	30
2.1.6.2	Ciri-ciri Dongeng.....	31
2.1.6.3	Jenis-jenis Dongeng.....	32
2.1.6.4	Unsur-unsur Pembangun Dongeng.....	33
2.2	Kajian Empiris	37
2.3	Kerangka Berpikir	47
BAB III METODE PENELITIAN		49
3.1	Desain Penelitian.....	49
3.1.1	Jenis Penelitian.....	49
3.1.2	Model Pengembangan.....	49
3.1.3	Desain Eksperimen.....	50
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	51
3.2.1	Lokasi Penelitian.....	51
3.2.2	Waktu Penelitian.....	51
3.3	Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian.....	51
3.3.1	Data.....	51
3.3.1.1	Data Kualitatif.....	51
3.3.1.2	Data Kuantitatif.....	51
3.3.2	Sumber Data.....	52
3.3.3	Subjek Penelitian.....	53

3.3.3.1	Siswa.....	53
3.3.3.2	Guru.....	53
3.3.3.3	Ahli.....	53
3.3.3.4	Peneliti.....	53
3.4	Variabel Penelitian.....	53
3.4.1	Variabel Bebas.....	54
3.4.2	Variabel Terikat.....	54
3.5	Definisi Operasional Variabel.....	54
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	55
3.6.1	Teknik Nontes.....	55
3.6.1.1	Observasi.....	56
3.6.1.2	Wawancara.....	57
3.6.1.3	Angket.....	58
3.6.1.4	Dokumentasi.....	59
3.6.2	Tes.....	59
3.7	Uji Kelayakan, Uji Validitas, Uji Realibilitas.....	60
3.7.1	Uji kelayakan.....	60
3.7.2	Uji Validitas.....	62
3.7.3	Uji Reliabilitas.....	64
3.8	Teknik Analisis Data.....	68
3.8.1	Analisis Data Awal.....	69
3.8.2	Analisis Data Akhir.....	69
3.8.2.1	Uji Hipotesis.....	69
3.8.2.2	Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (<i>Gain</i>).....	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		72
4.1	Hasil Penelitian.....	72
4.1.1	Perencanaan Produk Media Gambar Seri.....	72
4.1.2	Hasil Produk.....	82
4.1.2.1	Penilaian Kelayakan Media.....	82
4.1.2.1.1	Penilaian Kelayakan Media Tahap I.....	82
4.1.2.1.2	Penilaian Kelayakan Media Tahap II.....	84

4.1.3	Hasil Uji Coba Produk.....	90
4.1.3.1	Angket Tanggapan Siswa Menurut Guru.....	90
4.1.3.2	Angket Tanggapan Guru.....	92
4.1.3.3	Hasil Belajar Siswa pada Kelompok Kecil.....	95
4.1.3.4	Hasil Belajar Siswa pada Kelompok Besar.....	97
4.1.3.5	Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest dan Posttest</i>	99
4.1.3.6	Uji Perbedaan Rata-rata <i>Pretest dan Posttest</i>	100
4.1.3.7	Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (<i>Gain</i>).....	101
4.2	Pembahasan.....	103
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian.....	103
4.3	Implikasi Penelitian.....	109
BAB V PENUTUP.....		116
5.1	Simpulan.....	116
5.2	Saran	117
DAFTAR PUSTAKA		118
LAMPIRAN		123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	50
Gambar 3.1 Desain <i>One-Group Pretest-Posttest</i>	50
Gambar 4.1 Sampul Depan dan Belakang.....	78
Gambar 4.2 Tampilan Desain Prakata.....	78
Gambar 4.3 Tampilan Desain Petunjuk Penggunaan Buku.....	79
Gambar 4.4 Tampilan Desain Ayo menyimak.....	79
Gambar 4.5 Tampilan Desain Ayo Menulis.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional.....	55
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kelayakan Media.....	60
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Kelayakan Materi.....	61
Tabel 3.4 Kriteria Hasil Persentase Tanggapan Guru dan Siswa.....	62
Tabel 3.5 Kriteria Validasi.....	63
Tabel 3.6 Aspek Penilaian.....	64
Tabel 3.7 Penilaian Rater.....	66
Tabel 3.8 Klasifikasi Reliabilitas.....	67
Tabel 3.9 Intreprestasi Indeks <i>Gain</i>	71
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Guru	72
Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Guru	74
Tabel 4.3 Komponen <i>Prototype</i>	75
Tabel 4.4 Hasil Validasi Penilaian Tahap I.....	82
Tabel 4.5 Hasil Validasi Penilaian Tahap II.....	83
Tabel 4.6 Saran dan Revisi Media Gambar Seri.....	85
Tabel 4.7 Hasil Revisi Media Gambar Seri.....	86
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa.....	89
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru.....	92
Tabel 4.10 Hasil Belajar Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	95
Tabel 4.11 Hasil Belajar Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	97
Tabel 4.12 Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Protest</i>	99
Tabel 4.13 Uji <i>T-test</i> Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	100
Tabel 4.14 Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata.....	101

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Hasil Validasi Penilaian Tahap I.....	82
Diagram 4.2 Hasil Validasi Penilaian Tahap II.....	85
Diagram 4.3 Persentase Angket Tanggapan Siswa.....	90
Diagram 4.4 Persentase Angket Tanggapan Guru.....	93
Diagram 4.5 Persentase Hasil Belajar <i>Posttest</i> kelompok kecil.....	96
Diagram 4.6 Persentase Hasil Belajar <i>Posttest</i> kelompok besar.....	97
Diagram 4.6 Peningkatan Rata-Rata.....	102

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Pengembangan Borg & Gall.....	50
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Wawancara.....	124
Lampiran 2 Daftar Nilai Identifikasi Masalah.....	125
Lampiran 3 Angket Analisis Kebutuhan.....	126
Lampiran 4 Angket Penilaian Ahli.....	139
Lampiran 5 Rencana Tanggapan.....	151
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	157
Lampiran 7 Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	195
Lampiran 8 Hasil Uji Coba Pemakaian Produk.....	196
Lampiran 9 Validasi Instrumen.....	201
Lampiran 10 Surat Penelitian.....	201
Lampiran 11 Pekerjaan Siswa.....	202
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian.....	204

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan dalam kamus besar Bahasa Indonesia, pendidikan berasal dari kata dasar “didik”, yaitu memelihara dan memberi latihan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Bahasa Indonesia adalah bahasa utama sebagai pengantar dalam dunia pendidikan di Indonesia. Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesas-

traan manusia Indonesia. Maka dari itu dibutuhkan pemahaman terhadap keterampilan berbahasa Indonesia untuk mencapai hal tersebut.

Berdasarkan standar isi yang dikembangkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan 2006, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah: 1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tertulis; 2) menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara; 3) memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; 4) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial; 5) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; dan 6) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Tujuan standar kompetensi lulusan SD berdasarkan Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006, yaitu meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Di dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Salah satu keterampilan yang harus bisa dikuasai dengan baik adalah keterampilan menulis.

Aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai oleh pembelajar bahasa setelah kemampuan menyimak, berbicara dan membaca. Dibandingkan dengan tiga keterampilan

pilan berbahasa yang lain, kemampuan menulis lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan sekaligus. Hal ini disebabkan kemampuan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa tersebut yang akan menjadi isi tulisan. Baik unsur bahasa maupun unsur isi haruslah terjalin sedemikian rupa sehingga menghasilkan tulisan yang runtut dan padu (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011:248).

Salah satu kompetensi dasar pembelajaran bahasa Indonesia adalah menulis cerita kembali berdasarkan gambar. Menulis narasi masuk dalam kompetensi dasar 3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan dan 4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri. Menceritakan kembali teks dongeng binatang merupakan kegiatan mengapresiasi karya sastra melalui kegiatan membaca, kemudian diungkapkan kembali dengan menggunakan kata-kata sendiri dalam bentuk tulisan.

Bentuk menceritakan kembali cerita dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu melalui kegiatan berbicara dan menulis. Kegiatan berbicara dan menulis tersebut merupakan bentuk pengekspresian sastra terhadap hasil membaca cerita yang dilakukan oleh siswa. Mereka dapat mengambil nilai-nilai yang terkandung dalam cerita anak tersebut untuk dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SDN Sukorejo 03 Semarang. Menunjukkan beberapa permasalahan di kelas II SDN Sukorejo 03 dalam pembelajaran bahasa Indonesia nilainya masih rendah dan satu di antaranya

adalah menulis. Banyak kendala yang menjadi penyebab permasalahan pada menulis. Terutama menulis cerita atau dongeng kembali. Hal ini terjadi pada siswa kelas II SDN Sukorejo 03. Masalah tersebut dikarenakan buku yang menjadi pusat pembelajaran tidak lengkap. Hanya berupa buku guru dan buku siswa. Penggunaan media pembelajaran yang belum optimal. Hanya proyektor yang berjumlah dua dan ada satu proyektor yang rusak sehingga harus bergantian dengan kelas lain dan terkadang hanya menggunakan gambar. Selain itu siswa cenderung bosan ketika membaca teks cerita dan ketika diminta untuk menulis kembali, siswa kesulitan. Hanya ada beberapa siswa yang bisa menulis dengan baik. Banyak siswa yang saat ini yang berjumlah 34 juga membuat guru kesulitan untuk mengkondisikan siswa di kelas. Kondisi ini kurang baik untuk mengembangkan keterampilan menulis siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, upaya meningkatkan keterampilan menulis kembali siswa, peneliti menawarkan media pembelajaran dengan gambar seri. Dengan mengembangkan gambar seri yang sejalan dengan usia perkembangan siswa SD, siswa dapat belajar dengan mudah dan lebih cepat memahami pembelajaran bahasa Indonesia terutama untuk belajar keterampilan menulis kembali. Sehingga siswa akan merasa senang dan tertarik untuk belajar lebih giat lagi.

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Menurut Arsyad (2017:2) media adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Media dalam pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang dapat menyampaikan informasi secara visual atau verbal.

Menurut Sudjana dan Ahmad (2017:1) media pengajaran sebagai alat bantu mengajar dan sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Media pengajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam pembelajaran. Dikatakan demikian karena di dalam media pengajaran terdapat proses penyampaian proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didik (Indriana, 2011:15). Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran baik berupa bentuk fisik maupun nonfisik untuk meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran siswa.

Media gambar seri adalah media gambar yang menggambarkan suatu rangkaian cerita atau peristiwa secara urut berdasarkan topik yang terdapat pada gambar. Media gambar seri merupakan salah satu media yang berbentuk visual. Fungsi dari media gambar seri yang peneliti sajikan dalam buku panduan tersebut yaitu; 1) menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan; 2) menggugah emosi dan sikap siswa; 3) memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung di dalam gambar; 4) mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pembelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. Sehingga, dengan menggunakan media gambar seri, siswa akan lebih mudah menuangkan ide atau gagasan dengan kata-kata sesuai dengan urutan gambar. Hal ini dapat membantu siswa merangkai

kata-kata dengan baik untuk menghasilkan sebuah karangan yang utuh (Arsyad, 2017: 20).

Penelitian yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Fifit Fitriany dan Irena Yolanita Maureen pada Tahun 2014 dengan judul “Pengembangan Media Gambar Seri Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kebondalen Mojokerto”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi media audiovisual yang dinilai oleh validator ahli materi dan ahli media menunjukkan hasil yang baik. Penilaian ahli materi mendapatkan persentase 95,22%, sedangkan penilaian ahli media sebesar 81,4%. Selain itu, hasil uji coba perorangan mendapatkan persentase 83,33%, uji coba kelompok kecil sebesar 89,66%, dan uji coba kelompok besar 94,86%. Hasil uji-t diketahui bahwa t hitung lebih besar dari pada t tabel yaitu $5,55 > 2,021$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media audiovisual dinyatakan layak dan dapat membantu proses belajar mengajar oleh guru dalam meningkatkan kemampuan menulis kembali isi dongeng.

Penelitian lain yang mendukung permasalahan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Arisa Kochiyama, pada tahun 2016 dengan judul “*Teaching English With Picture Books: Current Challenges and Possible Solutions In English Education In Japan*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Secara keseluruhan, para guru memiliki sikap positif terhadap penggunaan buku bergambar dalam kelas bahasa Inggris mereka, karena 16 guru mengatakan mereka tertarik untuk menggunakan buku bergambar di kelas mereka dan keduanya mengatakan mereka tidak yakin. Tigabelas guru menjawab dengan menggunakan buku bergambar

dalam kelas bahasa Inggris dapat meningkatkan "motivasi"; 12 menjawab "mendengarkan" dan "kosa kata"; 11 menjawab "membaca" dan "pemahaman lintas budaya"; dan 9 menjawab "keterampilan berpikir kritis." Berbicara dan keterampilan tata bahasa juga dianggap ditingkatkan oleh beberapa guru. Write-in jawaban termasuk "diskusi keterampilan", "intonasi", dan "irama". Dengan demikian, para guru tampaknya berpikir buku gambar layak digunakan dalam pendidikan bahasa Inggris karena tidak hanya karena meningkatkan pembelajaran bahasa, tetapi juga dapat menumbuhkan pemahaman lintas budaya dan keterampilan berpikir kritis.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Desmiyetri pada tahun 2018 dengan judul "Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Media Gambar Seri Di Kelas III SDN 14 Siguntur Muda Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan". Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pada siklus I terdapat 35,71% siswa yang tuntas belajar dengan rata-rata skor tes 50. Sedangkan pada siklus II terdapat 92,85% siswa yang tuntas belajar dengan rata-rata skor tes 83,93. Dengan demikian, persentase ketuntasan secara klasikal dan ratarata hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan.

Selanjutnya penelitian oleh Susi Nur Wahyuni dkk, pada tahun 2019 dengan judul "*Word Webbing as an Effective Technique to Teach Descriptive Writing*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan anyaman kata dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk menulis teks deskriptif diukur dengan menggunakan metode kuantitatif. Menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, para peneliti menggunakan kuasi metode eksperimental untuk

mengumpulkan data dan dihitung dengan menggunakan t-Test formula. Menurut perhitungan statistik, ditemukan bahwa teknik anyaman kata secara signifikan efektif dalam mendukung siswa kemampuan untuk belajar teks deskriptif.

Selain empat penelitian di atas, penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Charanjit Kaur Swaran Singh dkk, pada tahun 2017 dengan judul “*ESL Learners’ Perspectives on the Use of Picture Series in Teaching Guided Writing*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa menunjukkan perspektif positif dengan menggunakan gambar seri dalam pembelajaran menulis. Ini meningkatkan motivasi dan minat siswa di kelas ESL. Selain itu, gambar seri membantu siswa untuk melakukan pengembangan gagasan selama tahap pra-penulisan dan siswa mampu menghasilkan paragraf lagi setelah sesi penerapan.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti melakukan kajian permasalahan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan judul “Pengembangan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kembali Siswa Kelas II SDN Sukorejo 03”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan, permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1.2.1 Rendahnya hasil keterampilan menulis.
- 1.2.2 Kegiatan pembelajaran menulis hanya terpaku pada buku pegangan siswa.
- 1.2.3 Buku pegangan siswa jumlahnya masih kurang. Sehingga pembelajaran hanya terpusat pada satu buku saja.

- 1.2.4 Media pembelajaran yang digunakan belum optimal. Hanya menggunakan proyektor yang berjumlah dua dan harus bergantian menyesuaikan jadwal kelas lainnya. Serta terkadang hanya menggunakan gambar.
- 1.2.5 Siswa cenderung bosan dan tidak berminat ketika membaca teks atau cerita.
- 1.2.6 Situasi tidak kondusif saat proses pembelajaran berlangsung.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah. Peneliti membatasi Pengembangan Gambar Seri untuk mengajarkan keterampilan menulis kembali SD kelas II. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran keterampilan menulis kembali dongeng siswa masih kesulitan dalam menyusun kalimat dan bosan jika hanya membaca teks cerita serta ketika diminta untuk menuliskan kembali, siswa kesulitan. Padahal dalam pembelajaran keterampilan menulis, siswa diharapkan mampu menulis kembali dongeng dengan kalimat sendiri untuk menunjang keterampilan menulis ke jenjang yang lebih tinggi lagi. Melalui pengembangan media ini, diharapkan guru memiliki motivasi lebih dalam pembelajaran dan dapat mengembangkan sesuai dengan kebutuhan materi dan dapat memperbaiki kualitas menulis siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimanakah desain pengembangan media gambar seri pada keterampilan menulis kembali untuk siswa kelas II SDN Sukorejo 03 ?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media gambar seri untuk siswa kelas II SDN Sukorejo 03?

1.4.3 Bagaimana efektifitas gambar seri pada siswa kelas II SDN Sukorejo 03 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Mengembangkan media pembelajaran gambar seri untuk meningkatkan keterampilan menulis kembali kelas II SDN Sukorejo 03.

1.5.2 Menguji kelayakan media pembelajaran gambar seri untuk meningkatkan keterampilan menulis kembali kelas II SDN Sukorejo 03.

1.5.3 Menguji keefektifan media pembelajaran gambar seri untuk meningkatkan keterampilan menulis kembali kelas II SDN Sukorejo 03.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis penelitian ini yaitu memberikan tambahan ilmu tentang keterampilan keterampilan menulis kembali untuk kelas dua dengan menggunakan media gambar seri.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis kembali, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada aspek menulis.

1.6.2.2 Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pemilihan media menulis kembali, membantu guru dalam pembelajaran keterampilan menulis

kembali, meningkatkan kualitas pembelajaran keterampilan menulis kembali dan menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

1.6.2.3 Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pengembangan media sesuai dengan kebutuhan siswa dan melibatkan siswa secara aktif dalam pemanfaatannya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa gambar seri untuk siswa kelas II SDN Sukorejo 03. Spesifikasinya adalah sebagai berikut.

- 1.7.1 Gambar seri dicetak dalam bentuk buku ukuran A4.
- 1.7.2 Jumlah halaman terdiri kurang dari 20 halaman.
- 1.7.3 Bagian awal berisikan prakata, dan petunjuk penggunaan buku.
- 1.7.4 Bagian isi berisikan Ayo Menyimak yang mana siswa membaca dongeng yang “Bebek Selalu Hidup Rukun”, lalu guru memberikan contoh langkah-langkah menulis kembali isi dongeng dan Ayo Menulis yang mana siswa diminta untuk menuliskan kembali isi dongeng “Kambing Selalu Bersama”.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat berguna bagi guru dan siswa karena dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan menarik.

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata *media* berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, media berarti *perantara*, yaitu perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan. Briggs (dalam Indriana, 2011:14) menyatakan bahwa media pengajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya. Briggs juga berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.

Sudjana dan Ahmad (2017:1) menyatakan bahwa media pengajaran sebagai alat bantu mengajar dan sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Sedangkan menurut Gerlach & Ely (dalam Ashyar, 2012: 7) media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua

sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras, seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras itu. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu pembelajaran yang memiliki bentuk fisik maupun non fisik untuk membantu proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran.

2.1.1.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki ciri-ciri umum. Menurut Indriana (2011:53) ciri-ciri umum media pengajaran atau pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Sesuatu yang menjadi penekanan dalam media pengajaran adalah keperagaan, yang berasal dari kata dasar “raga”. Sedangkan, kata raga berarti sesuatu yang dapat diindra, yakni dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati. Namun, yang menjadi komponen utama indra adalah penglihatan dan pendengaran.
2. Media pengajaran merupakan bentuk komunikasi guru dan murid.
3. Media pengajaran merupakan alat bantu utama dalam mengajar di dalam kelas atau luar kelas
4. Media pengajaran itu erat kaitannya dengan metode mengajar.

2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Ahsyar (2012: 29) menyatakan bahwa media pembelajaran tidak sekadar menjadi alat bantu pembelajaran, melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran. Sebagai strategi, media pembelajaran memiliki banyak fungsi, yaitu sebagai berikut.

1) Media sebagai sumber belajar

Media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa. Artinya melalui media, siswa memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri siswa. Dalam batas tertentu, media dapat menggantikan fungsi guru sebagai sumber informasi/pengetahuan bagi siswa. Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan suatu komponen sistem yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

2) Fungsi Semantik

Semantik berkaitan dengan *meaning* atau arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol. Media pembelajaran mempunyai kemampuan menambah perbendaharaan kata yang makna dan maksudnya benar-benar dipahami oleh siswa. Berbagai jenis media dapat berfungsi semantik, seperti kamus, glosari, internet, guru, kaset, radio, TV, dan lain-lain.

3) Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda/peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya. Manipulasi ini sering dibutuhkan oleh para pendidik untuk menggambarkan suatu benda yang terlalu besar, terlalu kecil, atau terlalu berbahaya serta sulit diakses karena letak dan posisinya yang jauh atau prosesnya yang terlalu lama untuk diobservasi dalam waktu yang terbatas.

4) Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. Artinya fungsi fiksatif ini terkait dengan kemampuan merekam media pada suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tak terbatas sehingga sewaktu-waktu dapat diputar kembali ketika diperlukan.

5) Fungsi Distributif

Fungsi distributif media pembelajaran berarti bahwa dalam sekali penggunaan satu materi, objek atau kejadian, dapat diikuti oleh siswa dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya.

6) Fungsi Psikologis

Fungsi psikologis media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi psikomotorik, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi.

(1) Fungsi Atensi

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan mengkonsentrasikan pikiran siswa dalam mempelajari materi. Fungsi atensi juga mencakup *selected attention* yaitu memperhatikan rangsangan tertentu sambil membuang rangsangan lainnya yang mengganggu.

(2) Fungsi Afektif

Media pembelajaran dapat menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu sehingga akan menimbulkan sikap dan minat siswa terhadap materi pembelajaran.

(3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif dari suatu media pembelajaran dimaksudkan bahwa media tersebut memberikan pengetahuan dan pemahaman baru kepada siswa tentang sesuatu.

(4) Fungsi Psikomotorik

Psikomotorik berhubungan dengan keterampilan yang bersifat fisik atau tampilan pada seseorang. Aspek ini adalah salah satu dari tiga aspek penting yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik yang menjadi target dalam kegiatan pembelajaran.

(5) Fungsi Imajinatif

Media merupakan salah satu alternatif strategi yang dapat difungsikan untuk membangkitkan dan mengembangkan daya imajinatif siswa. Berbagai media interaktif dan animasi merupakan contoh yang sering digunakan untuk meningkatkan daya imajinasi siswa dalam pembelajaran.

(6) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, sebab penggunaan media pembelajaran lebih menarik dan memusatkan perhatian siswa.

(7) Fungsi Sosiokultural

Media pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosio-kultural antar siswa. Siswa dalam jumlah yang cukup besar, dengan adat, kebiasaan, lingkungan, dan pengalaman yang berbeda-beda memiliki persepsi dan pemahaman yang tidak sama tentang suatu topik pembelajaran. Inilah fungsi media mampu memberikan rangsangan, memberikan pemahaman tentang perlunya menjaga keharmonisan dan menghargai perbedaan yang ada.

2.1.1.4 Kriteria Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Ahmad (2017:4) dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut.

- 1) Ketepatan dengan tujuan pengajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran.
- 3) Kemudahan memperoleh media.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya.
- 6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Sedangkan Ahsyar (2012: 81) agar pemilihan media tepat sasaran, maka perlu diperhatikan berbagai faktor yang menjadi dasar pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Kriteria media pembelajaran yang baik yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media adalah sebagai berikut.

- 1) Jelas dan rapi.
- 2) Bersih dan menarik.
- 3) Cocok dengan sasaran.

- 4) Relevan dengan topik yang diajarkan.
- 5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 6) Praktis, luwes, dan tahan.
- 7) Berkualitas baik.
- 8) Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar.

2.1.1.5 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai jenis bermacam-macam. Sudjana dan Ahmad (2017:3) jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Media grafis, sering juga disebut media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Contohnya seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain.
- 2) Media proyeksi, seperti *slide*, *film stripe*, *film*, penggunaan *OHP* dan lain-lain.
- 3) Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran, misalnya dapat belajar di lingkungan sosial, alam, maupun buatan.
- 4) Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model atau tiruan tiga dimensional yang mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tebal. Seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama dan lain-lain.

Sedangkan menurut Ashyar (2012: 44) media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia.

- 1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari siswa. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami siswa sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Bebe-

rapa media visual antara lain: (a) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar, dan poster; (b) model dan *prototype* seperti *globe* bumi; (c) media realitas alam sekitar dan sebagainya.

- 2) Media audio, adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran siswa. Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata, dan lain-lain. Sedangkan pesan nonverbal yang diterima adalah dalam bentuk bunyi-bunyian, musik, bunyi tiruan dan sebagainya. Contoh media audio yang umum digunakan adalah *tape recorder*, radio, dan *CD player*.
- 3) Media audiovisual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan atau informasi yang disampaikan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang mengandalkan penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audiovisual adalah film, video, program TV dan lain-lain.
- 4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi. Beberapa contoh multimedia adalah TV, presentasi *powerpoint* berupa teks gambar bersuara dan lain-lain.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran adalah media grafis, media proyeksi, penggunaan lingkungan, dan media dua di-

mensi dan media tiga dimensi. Media yang peneliti kembangkan adalah media gambar seri berbentuk buku.

2.1.2 Media Gambar Seri

Terdapat berbagai macam media yang dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran. Salah satunya adalah gambar seri.

2.1.2.1 Pengertian Gambar Seri

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, gambar adalah tiruan barang 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.

Arsyad (2017: 114) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan media gambar seri adalah kumpulan gambar yang menceritakan peristiwa atau suatu kejadian yang menarik, yang disusun secara acak dan berurutan menjadi sebuah rangkaian cerita. Gambar yang dimaksudkan tersebut termasuk foto, lukisan, dan sketsa. Tujuan utama penampilan berbagai jenis gambar tersebut adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Sugiarti (dalam e-Journal Mimbar vol. 2 No. 1 tahun 2014) menjelaskan bawa media gambar seri merupakan sejumlah gambar yang menggambarkan suasana yang sedang diceritakan dan menunjukkan adanya kesinambungan antara gambar satu dengan gambar yang lainnya. Penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran tersebut sangat baik digunakan karena informasi yang disampaikan oleh guru akan lebih di ingat dan mudah dipahami oleh siswa.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Iis Aprinawati pada Tahun 2017 dengan judul “Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini” dijelaskan bahwa gambar seri biasa disebut dengan istilah gambar bersambung. Media gambar seri merupakan media grafis yang digunakan untuk menerangkan suatu rangkaian perkembangan, sebab setiap seri media gambar bersambung dan selalu terdiri dari sejumlah gambar. Gambar-gambar tersebut membentuk suatu cerita apabila gambar-gambar dipadukan dan diurutkan secara sistematis sehingga menjadi urutan cerita yang bermakna dan memiliki arti. Gambar seri merupakan kumpulan gambar yang menunjuk satu peristiwa yang utuh. Gambar tersebut bisa dalam bentuk kartu yang terpisah atau dalam satu lembaran lembaran yang utuh. Cara menggunakannya bisa satu-satu atau sekaligus ditunjukkan kepada siswa, tergantung materi yang akan disampaikan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media gambar seri adalah media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran berupa gambar-gambar berseri yang disusun secara berurutan dan berkaitan satu sama lain menjadi suatu rangkaian cerita yang utuh untuk memudahkan siswa menuangkan ide atau gagasan dengan kata-kata sesuai urutan gambar.

2.1.2.2 Kelebihan Gambar Seri dalam Pembelajaran Menulis

Menurut Ashyar (2012: 57) media gambar seri termasuk dalam klasifikasi media grafis, yaitu media yang menyalurkan pesan dan informasi melalui simbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan apabila hanya dilakukan melalui penjelasan verbal.

Sadiman (dalam Jurnal Kreatif Takulado Online Vol. 2 No. 4), mengatakan bahwa media gambar memiliki kelebihan diantaranya: (1) sifatnya komkrit dan lebih realistis menunjukkan pokok masalah; (2) media gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu karena tidak semua benda dapat ditampilkan di kelas dan suatu peristiwa tidak dapat dilihat seperti adanya; (3) gambar dapat memperjelas suatu masalah. Namun disamping memiliki kelebihan media gambar juga mempunyai kekurangan yaitu hanya menekankan pada persepsi indera mata dan ukurannya terbatas untuk kelompok besar. Oleh karena itu gambar yang baik digunakan sebagai pembelajaran harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut.

- 1) Autentik yaitu gambar harus menunjukkan situasi yang sebenarnya seperti yang dilihat orang.
- 2) Sederhana yaitu komposisi gambar harus jelas menunjukkan poin pokok dalam gambar.
- 3) Ukuran relatif yaitu mampu memperbesar dan memperkecil benda atau objek yang sebenarnya.
- 4) Gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan.
- 5) Gambar hendaklah bagus dari segi seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kedua pendapat tersebut didukung oleh USAID (2014: 55) bahwa penggunaan media gambar di dalam kelas memiliki beberapa keuntungan bagi siswa maupun guru, yaitu: 1) memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses belajar literasi; 2) meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat fokus dalam belajar; 3) meningkatkan motivasi belajar; 4) memberi kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan penga-

laman dan kemampuan mempersepsi suatu objek dalam gambar; 5) memiliki fungsi atensi, afektif, dan kognitif; 6) memiliki fungsi kompensatoris, yaitu membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk dapat mengorganisasi informasi dalam bentuk tulisan. Media gambar sangat baik digunakan di literasi kelas awal karena: 1) bersifat konkret dan menarik; 2) dapat menunjukkan/meng-ilustrasikan suatu keadaan atau peristiwa yang realistis atau empiris; 3) dapat mengatasi keterbatasan karena karena ia dapat menghadirkan benda, objek, atau peristiwa yang tak dapat dihadirkan ke dalam kelas; 4) murah dan mudah didapat; 5) mudah digunakan dan fleksibel.

Berdasarkan beberapa kelebihan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media gambar seri dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat cocok untuk melatih keterampilan menulis karangan narasi siswa. Hal tersebut didukung oleh teori tahap perkembangan kognitif menurut Piaget, bahwa siswa sekolah dasar termasuk dalam tahap operasional kongkret (7-11 tahun) sehingga siswa akan lebih mudah memahami konsep jika dibantu dengan media yang konkret, dalam hal ini peneliti menggunakan media gambar seri. Dengan memanfaatkan media gambar seri, siswa akan terpusat perhatiannya pada segala sesuatu yang ada di dalam gambar. Gambar seri juga dapat menjadikan siswa tertarik dalam pembelajaran sehingga minat siswa untuk menulis menjadi meningkat. Dengan mengamati gambar siswa akan lebih mudah menemukan kosa kata dan mengungkapkan sesuatu yang ada digambar dalam bentuk tulisan. Siswa dapat membuat kalimat dengan mudah dan merangkai kalimat tersebut menjadi paragraf yang sesuai dengan gambar. Siswa

kemudian merangkai paragraf tersebut menjadi karangan yang berupa rangkaian cerita yang bersambungan sesuai dengan urutan gambar.

2.1.3 Keterampilan Bahasa Indonesia

1) Keterampilan Menyimak

Menurut Saddhono dan Slamet (2014:17) menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan, menginterpretasi bunyi bahasa kemudian menilai hasil interpretasi makna dan menanggapi pesan yang tersirat di dalam wacana bahasa tersebut. Dengan pengertian lain, keterampilan menyimak berarti kemampuan kemampuan memahami pesan yang disampaikan melalui bahasa lisan. Sedangkan keterampilan menyimak adalah salah satu bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif. Pada waktu proses pembelajaran, keterampilan ini jelas mendominasi aktivitas siswa dibanding dengan keterampilan lainnya, termasuk keterampilan berbicara (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011:227).

2) Keterampilan Berbicara

Menurut Tarigan (dalam Saddhono dan Slamet, 2014:54) menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Dalam hal ini, kelengkapan alat ucap seseorang merupakan persyaratan alamiah yang memungkinkannya untuk memproduksi suatu ragam yang luas bunyi artikulasi, tekanan nada, kesenyapan dan lagu bicara (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011:241).

3) Keterampilan Membaca

Membaca adalah memahami isi ide atau gagasan, baik tersurat, tersirat bahkan tersurat dalam bacaan (Saddhono dan Slamet, 2014:101). Sedangkan keterampilan keterampilan membaca merupakan keterampilan untuk mendapatkan makna dari apa yang ditulis dalam teks. Keterampilan membaca pada umumnya diperoleh dengan cara mempelajarinya di sekolah bicara (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011:245).

4) Keterampilan Menulis

Menulis menurut Tarigan (dalam Saddhono dan Slamet, 2014:154) adalah melukiskan lambang-lambang grafis yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami seseorang untuk dibaca orang lain yang dapat memahami bahasa dan lambang-lambang grafis. Sedangkan keterampilan menulis merupakan bentuk manifestasi kemampuan dan keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai oleh pembelajar bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara, dan membaca (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011:248).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut, peneliti memfokuskan pada keterampilan menulis karena menulis merupakan permasalahan yang peneliti dapatkan di SD dan menulis merupakan keterampilan produktif yang harus dimiliki siswa setelah mempelajari keterampilan menyimak, berbicara, dan menyimak.

2.1.4 Keterampilan Menulis

Menurut Tarigan (2011:1) dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar mempunyai empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa, keempat keterampilan tersebut antara lain: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Satu diantaranya yang penting dipelajari dan dikuasai dengan baik oleh siswa adalah keterampilan menulis.

2.1.4.1 Pengertian Menulis

Menurut Tarigan (2011:3) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan secara tidak langsung atau tidak bertatap muka dengan orang lain. Menurut Dalman (2018:4) menulis adalah proses penyampaian pikiran, angan-angan, perasaan dalam bentuk lambang/tanda/tulisan yang merupakan kumpulan huruf yang membentuk kata, kumpulan kata membentuk kelompok kata atau kalimat, kumpulan kalimat yang membentuk paragraf, dan kumpulan paragraf yang membentuk wacana/karangan yang utuh dan bermakna.

Menurut Suparno dan Yunus (dalam Dalman 2018:4) menulis adalah kegiatan yang menyampaikan pesan atau melakukan komunikasi dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media. Dalam hal ini, menulis tidak hanya sebagai penyalur gagasan atau ide dari penulis tetapi pembaca juga harus mampu memahami apa yang disampaikan oleh penulis. Maka dari itu, menulis dapat dikatakan sebagai penyalur pesan atau informasi kepada pembaca dengan tujuan agar pembaca dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman.

Bedasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kegiatan yang menyampaikan informasi atau pesan berupa gagasan, angan-angan, perasaan melalui tulisan yang merupakan kumpulan huruf yang membentuk kata, kata membentuk kalimat, kalimat membentuk paragraf, dan paragraf yang membentuk wacana/karangan yang utuh.

2.1.4.2 Manfaat Menulis

Menulis memiliki banyak manfaat. Menurut Dalman (2018:6) manfaat menulis adalah sebagai berikut.

- 1) peningkatan kecerdasan
- 2) pengembangan daya inisiatif dan kreativitas
- 3) penumbuhan keberanian
- 4) pendorongan kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

2.1.4.3 Tahapan Menulis

Untuk mempunyai tulisan yang utuh dan bermakna, Dalman (2018:15) menulis beberapa tahap, yaitu:

- 1) Tahap Prapenulisan

Tahap prapenulisan adalah ketika penulis menyiapkan diri, mengumpulkan informasi, merumuskan masalah, menentukan fokus, mengolah informasi, menarik tafsiran dan inferensi terhadap realitas yang dihadapinya, berdiskusi, membaca, mengamati, dan lain-lain yang memperkaya masukan kognitifnya.

Pada tahap ini, seorang penulis melakukan berbagai aktivitas, seperti;

- (1) menentukan topik,
- (2) menentukan maksud atau tujuan penulisan,

- (3) memerhatikan sasaran karangan (pembaca),
- (4) mengumpulkan informasi pendukung,
- (5) mengorganisasikan ide dan informasi.

2) Tahap Penulisan

Tahapan penulisan ini dimulai dengan mengembangkan ide yang terdapat pada kerangka karangan dengan memanfaatkan informasi yang telah diperoleh sebelumnya.

3) Tahap Pascapenulisan

Tahap ini merupakan tahap penghalusan dan penyempurnaan buram yang kita hasilkan. Tahap ini terdiri dari dua kegiatan yaitu penyuntingan dan perbaikan. Penyuntingan adalah pemeriksaan dan perbaikan unsur mekanik karangan seperti ejaan, punctuation, diksi, pengkalimatan, pengalineaan, gaya bahasa, pencatatan kepustakaan, dan konversi penulisan lainnya. Adapun revisi atau perbaikan lebih menyangkut pada pemeriksaan dan perbaikan isi karangan. Kegiatan penyuntingan dan perbaikan dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- (1) Membaca keseluruhan karangan.
- (2) Menandai hal-hal yang perlu diperbaiki atau memberi catatan apabila ada hal-hal yang harus diganti, ditambahkan, disempurnakan.
- (3) Melakukan perbaikan sesuai dengan temuan saat penyuntingan.

2.1.5 Menulis Kembali Dongeng

Salah satu kegiatan menulis yang dikembangkan di sekolah yaitu menulis kembali dongeng. Keterampilan menulis kembali dongeng diperlukan dalam dunia pendidikan karena dapat melatih konsentrasi siswa. Selain itu, dongeng dapat mem-

berikan teladan yang baik bagi siswa dan dongeng mengandung nilai kearifan lokal yang berpotensi mengenalkan budaya daerah kepada siswa agar mereka mampu menjaga dan melestarikannya.

Berkenaan dengan menulis kembali dongeng, Aminuddin (2009:41) berpendapat bahwa parafrase atau menulis kembali adalah pemahaman kandungan makna dalam suatu cipta sastra dengan jalan mengungkapkan kembali gagasan yang disampaikan pengarang dengan menggunakan kata-kata maupun kalimat yang berbeda dengan kata-kata dan kalimat yang digunakan pengarangnya. Jadi, menulis kembali dongeng merupakan proses menuliskan kembali dongeng yang telah dibaca atau didengar. Dari dongeng yang telah dibaca atau didengar, siswa dituntut untuk mampu menuliskan kembali ceritanya.

Menurut Suharna (dalam Pena Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi *Vol.* 19 No. 2) untuk berlatih menulis kembali dongeng yang pernah dibaca atau didengar dapat melakukan langkah-langkah berikut:

- 1) membaca atau mendengarkan kembali dongeng yang akan ditulis;
- 2) memperhatikan bagian demi bagian dongeng tersebut dari awal sampai akhir;
- 3) mengingat-ingat urutan cerita, tokoh dongeng, dan unsur-unsur dongeng lainnya;
- 4) membayangkan adegan-adegan dalam dongeng seolah-olah terlibat di dalamnya atau melihatnya secara langsung; dan
- 5) mulai menuliskan kembali isi dongeng tersebut dengan memperhatikan urutannya dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Menurut Nurmalisa (dalam Pena Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Vol. 19 No. 2) ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam menulis kembali dongeng yaitu:

- 1) kesesuaian isi dengan dongeng;
- 2) alur;
- 3) tokoh dan penokohan; dan
- 4) gaya bahasa.

Berdasarkan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menulis kembali dongeng di atas, dapat disimpulkan bahwa isi dongeng yang ditulis siswa harus sesuai dengan tema dongeng yang telah dibaca. Alur cerita harus ditulis secara runtut, sistematis, dan menarik. Latar harus menggambarkan tempat dan suasana yang mampu mendukung cerita. Adapun tokoh dan penokohan harus mampu membangun cerita dengan dilengkapi dialog dan monolog. Selain itu, pemilihan kata, ejaan, dan tanda baca pun harus tepat.

2.1.6 Dongeng

Dongeng merupakan bentuk sastra lama yang bercerita tentang suatu kejadian yang penuh khayalan dan dianggap tidak benar-benar terjadi. Dongeng biasanya disampaikan seara turun temurun dari nenek moyang.

2.1.6.1 Pengertian Dongeng

Semua suku bangsa di dunia ini memiliki tradisi lisan, termasuk dongeng. Menurut Nurgiyantoro (2010:198) bahwa dongeng merupakan salah satu cerita rakyat yang cukup beragam cakupannya. Istilah dongeng dapat dipahami sebagai cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal.

Dari sudut pandang tersebut, dongeng dianggap sebagai cerita yang mengikuti daya fantasi dan secara logika sebenarnya tidak dapat diterima oleh akal pikiran manusia. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sugihastuti (2016:1) menyatakan bahwa dongeng merupakan cerita yang tidak benar-benar terjadi, terutama tentang kejadian zaman dulu yang aneh-aneh.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dongeng adalah karya prosa lama yang isi ceritanya tidak benar-benar terjadi namun mengandung pelajaran moral dan disebarakan turun-temurun. Dongeng merupakan salah satu kekayaan sastra yang dimiliki Indonesia. Awal mula perkembangan dongeng di Indonesia disampaikan secara lisan atau dari mulut ke mulut. Namun seiring dengan perkembangan zaman dongeng dapat dijumpai dalam bentuk lain misalnya buku cerita, kaset, dan film.

2.1.6.2 Ciri-ciri Dongeng

Menurut Nurgiyantoro (2010:199), ciri-ciri dongeng adalah sebagai berikut.

- 1) isi dongeng merupakan cerita fiktif, fantasi, dan tidak memiliki kebenaran faktual;
- 2) dongeng tidak terikat oleh tempat dan waktu, dapat terjadi kapan saja dan dimana saja tanpa perlu adanya pertanggungjawaban pelataran. Latar yang kurang jelas tersebut sudah terlihat sejak cerita dongeng dimulai yaitu sering menggunakan kalimat pembuka penunjuk waktu seperti: “pada zaman dahulu kala”, “suatu hari”, “nun jauh disana”, dan sebagainya;

- 3) isi dongeng terkadang merupakan kombinasi padu padan antara cerita fiktif dan cerita benar-benar terjadi. Tokoh dan peristiwa sejarah tidak jarang dijadikan model atau acuan untuk membuat cerita. Dilihat dari sudut pandang tersebut, dongeng menjadi sedikit tumpang tindih dengan legenda;
- 4) dari segi penokohan, tokoh-tokoh dongeng pada umumnya terbagi menjadi dua macam yaitu tokoh berkarakter baik dan buruk; dan
- 5) dongeng bersifat universal karena dapat ditemukan di berbagai pelosok masyarakat dunia.

2.1.6.3 Jenis-jenis Dongeng

Nur'aini (2010:31) mengemukakan bahwa dongeng terdiri atas:

- 1) mite adalah cerita atau dongeng yang berhubungan dengan kepercayaan masyarakat setempat tentang adanya makhluk halus;
- 2) legenda adalah dongeng tentang kejadian alam yang aneh dan ajaib;
- 3) fabel adalah dongeng dengan tokoh binatang namun yang diceritakan seperti kehidupan manusia; dan
- 4) saga adalah dongeng yang berisi tentang kisah pahlawan gagah berani dan terdapat dalam sejarah, tetapi cerita tersebut bersifat khayalan.

Selanjutnya, Nurgiyantoro (2010:201) membedakan dongeng menjadi dua jenis yaitu dongeng klasik dan dongeng modern. Dongeng klasik adalah cerita dongeng yang telah muncul sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun melalui tradisi lisan. Pada mulanya dongeng jenis ini hanya dikenal oleh masyarakat empunya dongeng. Kalaupun menyebar ke masyarakat lain hanya terbatas

pada masyarakat yang pernah bersentuhan budaya saja dan itupun membutuhkan waktu yang relatif lama. Contohnya adalah dongeng Timus Emas.

Adapun dongeng modern adalah cerita modern yang sengaja ditulis sebagai salah satu bentuk karya sastra. Oleh sebab itu, dongeng jenis ini secara jelas menunjukkan pengarang, penerbit, kota terbit, dan tahun terbit. Dongeng modern dikategorikan sebagai genre cerita fantasi. Sebagai sebuah dongeng modern, cerita-cerita tersebut sengaja dikreasikan oleh pengarangnya sehingga menghasilkan karya sastra yang memiliki unsur-unsur keindahan seperti kemenarikan cerita, penokohan, alur, dan gaya bahasa. Contohnya adalah cerita Harry Potter (J.K. Rowling), Lord of The Rings (J.R.R. Tolkien), dan sebagainya.

Oleh sebab itu, dongeng klasik perlu diperkenalkan kembali kepada anak-anak di tengah penyebaran dongeng modern yang lebih mudah dan luas. Dengan membaca dongeng klasik, anak-anak dapat memperoleh teladan yang baik karena dongeng tersebut mengandung nilai kearifan lokal yang berpotensi mengenalkan budaya daerah sehingga mereka pun mampu menghargai dan melestarikannya.

2.1.6.4 Unsur-unsur Pembangun Dongeng

Dongeng merupakan suatu karya sastra yang terbentuk dari berbagai elemen. Elemen-elemen tersebut dapat dibedakan ke dalam unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang secara langsung berada di dalam karya sastra dan ikut membentuk eksistensi cerita. Unsur-unsur intrinsik tersebut mencakup tema, amanat, alur, tokoh dan penokohan, setting atau latar, dan gaya bahasa. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

1) Tema

Menurut Nurgiyantoro (2010:260) tema adalah gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra sebagai struktur semantis dan bersifat abstrak yang secara berulang-ulang dimunculkan lewat motif-motif dan biasanya dilakukan secara implisit. Lebih lanjut Scharbach (dalam Aminuddin 2009:91) menjelaskan bahwa tema adalah ide yang mendasari suatu cerita sehingga berperan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tema adalah ide, gagasan, atau permasalahan utama yang menjadi dasar sebuah cerita sehingga pengarang harus memahami tema cerita yang akan dipaparkan sebelum melaksanakan proses kreatif penciptaan.

2) Amanat

Moral, amanat, atau *mesages* dapat dipahami sebagai suatu yang ingin disampaikan kepada pembaca. Moral dalam karya sastra atau hikmah yang diperoleh pembaca lewat sastra selalu dalam pengertian yang baik. Dengan demikian jika dalam sebuah cerita di-tampilkan sikap dan tingkah laku tokoh-tokoh yang kurang terpuji baik mereka ber-laku sebagai tokoh antagonis maupun protagonis, tidak berarti pengarang menya-rankan kepada pembaca untuk bersikap dan bertindak secara demikian (Nurgiyantoro 2013:265).

Jadi, amanat adalah unsur pendidikan terutama pendidikan moral yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca lewat karya sastra yang ditulisnya baik secara tersirat maupun tersurat. Unsur pendidikan itu tentu saja tidak disampai-

kan secara langsung. Pembaca karya sastra dapat mengetahui unsur pendidikannya setelah membaca cerita seluruhnya.

3) Alur

Istilah lain dari alur adalah plot. Pengertian alur dalam karya fiksi adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam cerita (Aminuddin 2009:83).

Sejalan dengan pendapat tersebut, Nurgiyantoro (2010:267) menjelaskan bahwa plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat artinya peristiwa satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa alur adalah jalan cerita yang berupa peristiwa-peristiwa yang disusun secara berkaitan dari awal hingga akhir cerita. Setiap peristiwa tidak berdiri sendiri. Peristiwa yang satu akan mengakibatkan timbulnya peristiwa yang lain dan seterusnya hingga peristiwa tersebut berakhir.

4) Tokoh

Menurut Aminuddin (2009:79), tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa tersebut mampu menjalin suatu cerita. Sedangkan cara pengarang dalam menampilkan tokoh atau pelaku cerita disebut penokohan. Tokoh dalam cerita fiksi dapat berupa manusia, binatang, atau benda-benda yang diinsankan. Istilah tokoh mengacu pada orangnya. Sedangkan penokohan adalah pelukisan mengenai tokoh cerita baik keadaan lahir atau batin yang berupa pandangan hidup, sikap, keyakinan, adat-istiadat, dan sebagainya.

Istilah tokoh sebagaimana diungkapkan oleh Nurgiyantoro (2010:222) menunjuk pada orang atau pelaku cerita. Penokohan atau karakterisasi sering juga disamakan artinya dengan karakter dan perwatakan yaitu pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tokoh adalah individu rekaan yang berperan sebagai pelaku peristiwa dalam cerita fiksi, sedangkan penokohan adalah cara yang digunakan pengarang untuk menggambarkan watak tokoh baik langsung maupun tidak langsung.

5) Latar

Menurut Hamalian dan Frederick (dalam Aminuddin 2009:68) latar dalam karya fiksi bukan hanya berupa tempat, waktu, peristiwa, susasana serta benda-benda dalam lingkungan tertentu, melainkan juga dapat berupa suasana yang berhubungan dengan sikap, jalan pikiran, prasangka, maupun gaya hidup suatu masyarakat dalam menanggapi suatu problema tertentu.

Selanjutnya, Nurgiyantoro (2010:248) menjelaskan bahwa latar dapat memberikan pijakan secara konkret dan jelas. Hal ini penting untuk memberikan kesan realistis kepada pembaca dan menciptakan suasana tertentu yang seolah-olah sungguh-sungguh ada dan terjadi sehingga pembaca lebih mudah untuk mengoperasikan daya imajinasinya di samping dimungkinkan untuk berperan serta secara kritis sehubungan dengan pengetahuannya tentang latar. Pembaca dapat merasakan dan menilai kebenaran, ketepatan, dan aktualisasi latar yang diceritakan sehingga merasa lebih akrab. Pembaca seolah-olah merasa menemukan sesuatu dalam cerita yang sebenarnya menjadi bagian dari dirinya. Hal ini akan terjadi jika latar

mampu mengangkat suasana setempat, warna lokal, lengkap dengan perwatakannya ke dalam cerita.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa latar adalah segala keterangan atau petunjuk yang berkaitan dengan tempat, waktu, dan suasana terjadinya peristiwa-peristiwa yang bertujuan untuk memberikan kesan realistis kepada pembaca sehingga pembaca seolah-olah ikut terlibat di dalam cerita.

6) Sudut Pandang

Abrams (dalam Nurgiyantoro 2010:269) mengemukakan bahwa sudut pandang adalah cara atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi terhadap pembaca.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa sudut pandang adalah cara pandang pengarang yang digunakan untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk suatu cerita kepada pembaca sehingga pembaca dapat menerima dan menghayati gagasan-gagasan pengarang. Sudut pandang haruslah diperhitungkan kehadiran dan bentuknya karena pemilihan sudut pandang akan berpengaruh terhadap penyajian cerita.

2.2 Kajian Empiris

Landasan penelitian yang peneliti laksanakan didasarkan pada penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Lia Noviana Qostantia pada tahun 2017 dengan judul “Bahan Ajar Menulis Cerita Fabel dengan Stimulus Film *Finding Nemo*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa buku pelengkap yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai

sarana untuk memudahkan siswa menulis cerita fabel. Siswa juga dapat menggunakannya sebagai buku pelengkap selain buku paket yang telah tersedia di sekolah. Penggunaan buku ini dapat dilakukan secara mandiri tidak hanya dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Bagi siswa SD buku tersebut sangat bagus digunakan sebagai panduan untuk menulis cerita fabel. Adanya buku ini diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas siswa untuk menulis. Bagi guru, buku tersebut dapat dijadikan buku pelengkap selain buku pegangan yang telah ada. Buku tersebut dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi tentang menulis cerita fabel. Dengan demikian, tujuan pembelajaran menulis cerita fabel dapat tercapai.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Arif Wicaksono dkk, pada tahun 2019 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Model Amati, Tiru, Modifikasi Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas IV SDN Purwantoro 2 Malang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Ratarata peningkatan pemahaman siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dari 48% menjadi 80% dengan data pada siklus I sebanyak 13 siswa yang keterampilan menulisnya masih kurang baik sedangkan pada siklus II 20 siswa sudah mampu menulis dengan baik dan benar dan 5 siswa yang belum mampu menunjukkan keterampilannya. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa setelah penerapan model amati, tiru dan modifikasi menggunakan media gambar relatif lebih baik, sehingga dapat dijadikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Yayat Cahyati pada tahun 2019 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Sajak dengan Menggunakan

Media Gambar pada Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam menulis sajak pada siklus I nilai rata-rata mencapai 67,01 dengan kategori cukup. Rata-rata ini menunjukkan terjadinya peningkatan keterampilan menulis sajak dengan menggunakan media gambar dibandingkan dengan rata-rata pada kondisi awal, dan dari hasil siklus II diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 81,94 dengan kategori sangat baik.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Nilam Sri Anggraheni dkk, pada tahun 2019 dengan judul “*Developing Red-White Monopoly Games through Integrative Thematic Learning in the Primary School*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian ahli materi memperoleh rata-rata 93% “sangat baik”, penilaian ahli media memperoleh rata-rata 92% “sangat baik”, penilaian praktisi pendidikan memperoleh rata-rata 90% “sangat baik”. Sementara itu, respon peserta didik pada uji coba kelas kecil memperoleh rata-rata 96% “sangat baik”, dan hasil uji coba kelas besar memperoleh rata-rata 94% “sangat baik”. Berdasarkan hasil uraian di atas, maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Karimatus saidah dan Rian Damariswara pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan bahan ajar materi dongeng berbasis kearifan lokal jawa timur bagi siswa kelas III SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat tuntas dan dapat digunakan dengan skor 85.8% berdasarkan hasil validasi dari ahli pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar dilakukan validasi kepada pengguna dan uji coba. Hasil

validasi pengguna menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dapat digunakan dengan skor 91 %. Hasil uji coba produk menunjukkan bahwa siswa dapat menggunakan bahan ajar dengan baik.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh K.S. Diputra pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan sudah berkualifikasi baik. Hasil uji perorangan yang dilakukan oleh Guru Kelas IV SD Laboratorium Undiksha menunjukkan bahwa multimedia berkualifikasi sangat baik, dan hasil uji kelompok kecil diperoleh bahwa multimedia berkualifikasi baik. Hal itu berarti multimedia yang dikembangkan sudah siap untuk digunakan secara publik.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Sumayyah dkk, pada tahun 2018 dengan judul “Penilaian Aktivitas Siswa dalam Keterampilan Menulis melalui Model *Think Talk Write*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan jumlah rata-rata skor 19 dengan kategori cukup. Pencapaian skor tersebut belum optimal karena belum ada siswa yang mencapai skor 4. Pada siklus II terjadi peningkatan jumlah rata-rata skor menjadi 28 dengan kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut, terdapat peningkatan aktivitas siswa dalam keterampilan menulis dengan menggunakan model *Think Talk Write*.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Much Deiniatur pada tahun 2017 dengan judul “Pembelajaran Bahasa Pada Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita yang disertai gambar mempunyai manfaat yang sangat besar dalam proses pembelajaran.

Hal ini dikarenakan gambar dapat membuat suatu objek menjadi lebih nyata, mengatasi ruang dan waktu, memperjelas objek, serta gambar dapat mudah dan murah pengadaannya. Yang paling penting bahwa gambar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak dalam berbicara untuk mengutarakan pendapat dan pemikirannya. Dalam hal ini gambar dapat memotivasi anak dalam meningkatkan kemampuan berbicara.

Kesembilan, penelitian yang dilakukan oleh Dimas Qondias dkk, pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis *Mind Mapping* SD Kabupaten Ngada Flores”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pengembangan media dari uji pakar menunjukkan kategori baik dengan skor 54, sedangkan respon guru memberikan skor 58 pada kategori baik terhadap media yang telah dikembangkan. Dengan demikian media pembelajaran tematik berbasis mind mapping dapat digunakan guna pelaksanaan pembelajaran di SD kabupaten Ngada

Kesepuluh, penelitian yang dilakukan oleh Riskiani Purnamasari dan Sri Susilaningih, pada tahun 2017 dengan judul “Keefektifan Model *Think Pair Share* Terhadap Pembelajaran Menulis Paragraf Kelas III”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengujian hipotesis mendapatkan hasil nilai t hitung adalah 2,639; nilai t tabel dengan $df=59$ adalah 1,671 data tersebut menunjukkan bahwa t hitung $>$ t tabel maka diterima. Simpulan pada penelitian ini adalah model *Think Pair Share* efektif terhadap pembelajaran menulis paragraf pada kelas III SD Gugus Hasanudin Batang.

Kesebelas, penelitian yang dilakukan oleh Ida Bagus Putrayasa pada tahun 2015 dengan judul “Pembelajaran Menulis Paragraf Deskripsi Berbasis *Mind*

Mapping Pada Siswa Kelas VII SMP Laboratorium UNDIKSHA”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kemampuan siswa kelas VII SMP Laboratorium Undiksha dalam menulis paragraf deskripsi tergolong baik. Skor yang diperoleh adalah 78,13. Walaupun skor yang diperoleh sudah mencapai kategori baik, tampaknya kinerja guru perlu ditingkatkan lagi dengan memberikan latihan-latihan yang lebih intensif, baik dalam membuat *mind mapping* maupun pengembangannya menjadi paragraf, sehingga tercapai hasil yang maksimal.

Keduabelas, penelitian yang dilakukan oleh Sonia Paramita dan Hartati pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Model Mind Mapping Berbantuan Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Paragraf”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase yang didapat dari ahli materi sebesar 87,5% dengan kriteria sangat layak. Persentase yang didapat dari ahli model adalah 92,31% dengan kriteria sangat layak. Persentase yang didapat dari ahli praktisi adalah 90% dengan kriteria sangat layak. Angket tanggapan siswa dan guru mendapatkan kriteria sangat baik. Uji N-gain kelompok kecil diperoleh hasil 0,584 dengan kriteria sedang, sementara pada uji kelompok besar diperoleh N-gain sebesar 0,723 dengan kriteria tinggi. Simpulan penelitian ini yaitu model Mind Mapping berbantuan gambar efektif untuk meningkatkan hasil belajar menulis paragraf.

Ketigabelas, penelitian yang dilakukan oleh Abtadi Tris Hamdani, Florentina Widihastrini dan Umar Samadhy pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Papan Tulis Interaktif Berbasis *Graphical User Interface*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media papan tulis interaktif layak digunakan dengan skor penilaian komponen penyajian media 100, komponen isi materi 100

dan komponen kebahasaan 100. Media papan tulis interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar dengan adanya perbedaan rata-rata melalui uji t sebesar 7,68 dan peningkatan rata-rata (gain) sebesar 0,34435 dengan kriteria sedang. Aktivitas siswa memperoleh skor 354 dengan nilai 70,8 termasuk kriteria aktif pada pertemuan 1 dan memperoleh skor 480 dengan nilai 96 yang termasuk kriteria sangat aktif pada pertemuan 2. Simpulan penelitian ini adalah media papan tulis interaktif berbasis graphical user interface efektif digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi petunjuk penggunaan alat dan meningkatkan aktivitas siswa.

Keempatbelas, penelitian yang dilakukan oleh Dita Setyo Nugroho dan Hartati pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Buku Panduan Menulis Narasi Berbantuan Gambar Seri”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku panduan yang dikembangkan sesuai angket kebutuhan siswa dan guru. Buku panduan valid berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media. Didapat persentase 95% dengan kategori sangat layak dari ahli materi dan persentase 86,1% dengan kategori sangat layak dari ahli media. Persentase tanggapan guru setelah menggunakan buku panduan secara klasikal sebesar 80,76% dengan kriteria baik, persentase tanggapan siswa secara klasikal sebesar 83,79% dengan kriteria sangat baik. Buku panduan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis narasi, hasil analisis perbedaan rata-rata uji-t sebesar 8,626 dan peningkatan rata-rata (gain) sebesar 0,43 dengan kriteria sedang. Simpulan hasil penelitian ini yaitu buku panduan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kelimahbelas, penelitian yang dilakukan oleh Alfiah Fatriani dan Umar Samadhy pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Big Book

Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode Suku Kata”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media big book sangat layak digunakan dalam pembelajaran dengan persentase penilaian ahli media sebesar 86,5%, dan dari ahli materi sebesar 80,3 %. Berdasarkan hasil belajar pretest dan posttest media big book efektif digunakan dalam pembelajaran, dengan hasil t-test sebesar $0,00 < 0,05$ dan N-Gain sebesar 0,74 dengan kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa media big book efektif terhadap keterampilan membaca permulaan dengan metode suku kata siswa kelas satu.

Keenambelas, penelitian yang dilakukan oleh Nurjanah dan Nugraheti Sismulyasih pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Buku Panduan Menulis Paragraf untuk Siswa Kelas III SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku panduan menulis paragraf untuk siswa kelas III SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian ahli terhadap prototipe buku panduan yaitu menghasilkan skor 55 atau 86% dari ahli media dan skor 41 atau 85,42% dari ahli materi dengan kategori sangat valid. Uji keefektifan buku panduan pada siswa kelas III menghasilkan rata-rata nilai 81,7. Hal tersebut menunjukkan bahwa buku panduan yang dikembangkan dapat menunjang kegiatan pembelajaran menulis paragraf.

Ketujuhbelas, penelitian yang dilakukan oleh Nur Arifah dan Nugraheti Sismulyasih pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Buku Panduan Menulis Karangan Deskripsi Berbantuan Graphic Organizer”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji kelayakan yang dilakukan validator materi mendapat rata-rata persentase 92,5% dengan kategori sangat layak, sedangkan uji kelayakan yang

dilakukan validator media mendapat rata-rata persentase 95% dengan kategori sangat layak. Uji kelayakan oleh guru pada uji lapangan awal mendapat rata-rata persentase 95,83% dari guru kelas 3 SDN Gunungpati 01 dan 94,44% dari guru kelas 3 SDN Piyanggang 02. Pada uji coba terbatas/uji keefektifan mendapat rata-rata persentase 97,22%. Hasil keefektifan uji skala terbatas dihitung menggunakan N-Gain dan mengalami peningkatan sebesar 0,71 dengan kategori tinggi. Simpulan dari penelitian tersebut adalah buku panduan yang dikembangkan dapat menunjang kegiatan pembelajaran menulis karangan deskripsi.

Kedelapanbelas, penelitian yang dilakukan oleh Monika Guniasari, Umar Samadhy dan Susilo Tri Widodo pada tahun 2017 dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Visual Auditory Kinesthetic* Terhadap Hasil Belajar Mengidentifikasi Cerita Anak Kelas V”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model VAK efektif digunakan pada pembelajaran mengidentifikasi cerita anak. Dibuktikan dengan uji t-test menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,064 > 1,980$ dengan signifikansi ($0,042 < 0,05$). Hasil uji ngain menunjukkan kelas eksperimen 0,341 kriteria sedang dan kelas kontrol 0,217 dengan kriteria rendah. Hasil persentase aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen 83,66% kriteria sangat tinggi dan kelas kontrol 68,19% kriteria tinggi. Sehingga didapat kesimpulan model VAK lebih efektif terhadap hasil belajar mengidentifikasi cerita anak siswa kelas V SD, Gugus Ahmad Yani. Keefektifan model VAK diharapkan mampu menjadi pertimbangan bagi guru kelas V SD Gugus Ahmad Yani untuk menerapkan model VAK pada pembelajaran bahasa Indonesia materi mengidentifikasi cerita anak.

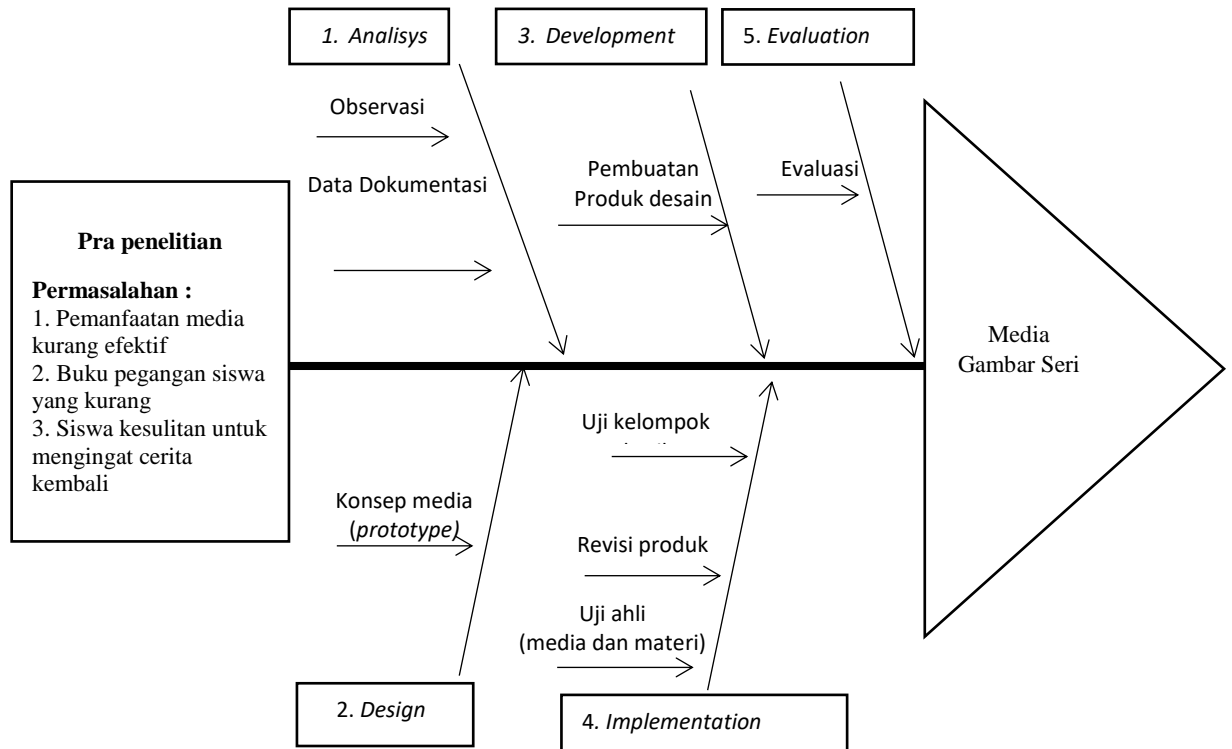
Kesembilanbelas, penelitian yang dilakukan oleh Yunaning Dwi Putranti, Nugraheti Sismulyasih dan Sukarir Nuryanto pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Menulis Kalimat Sederhana Untuk Siswa Kelas II”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dan guru membutuhkan media permainan ular tangga berukuran besar dengan warna yang menarik, dan kartu gambar tentang kegiatan anak. Kelayakan penggunaan media permainan ular tangga menulis kalimat sederhana oleh ahli materi adalah 84 dan ahli media adalah 88 sehingga mendapatkan jumlah 172 termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Rata-rata hasil penilaian menulis kalimat pada uji efektifitas mendapatkan rata-rata 78,42 dengan ketuntasan 100%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, mengartikan bahwa produk media ular tangga menulis kalimat sederhana sangat layak untuk digunakan. Peneliti memberikan saran untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana dengan huruf tegak bersambung menggunakan media permainan ular tangga menulis kalimat sederhana.

Keduapuluh, penelitian yang dilakukan oleh Teguh Budi Prakoso, Rustono dan Eko Purwanti pada tahun 2019 dengan judul “*The Effects of Reading Test, Writing Skills and Learning Motivation Toward Learning Outcome of Bahasa Indonesia Subject in Students in Primary School*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh tes membaca dengan standar PIRLS terhadap hasil belajar dari mata pelajaran bahasa Indonesia adalah 0,505 (Kategori medium); pengaruh keterampilan menulis pada hasil belajar dari mata pelajaran bahasa Indonesia adalah 0,676 (Kategori tinggi); pengaruh motivasi belajar pada hasil belajar dari mata pelajaran bahasa Indonesia adalah 0,450 (Kategori medium); Efek uji bacaan

dengan standar PIRLS dalam pembelajaran hasil mata pelajaran bahasa Indonesia didorong oleh motivasi belajar dari 0,597 (Kategori medium); dan pengaruh keterampilan menulis pada hasil belajar yang dimediasi oleh motivasi belajar bahasa Indonesia adalah 0,694 (Kategori tinggi). Hasil penelitian ini diharapkan dapat efektif dalam mempelajari bahasa Indonesia dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan pengamatan dan wawancara peneliti dengan guru kelas, kemampuan menulis kembali siswa masih rendah. Hal tersebut salah satunya disebabkan karena tidak ada media yang mendukung pembelajaran menulis kembali. Padahal media adalah salah satu faktor penting yang harus ada untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang menarik guna mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu gambar seri. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan tentang gambar seri menulis kembali yang penyajiannya dalam bentuk buku. Dengan adanya gambar seri menulis kembali tersebut, peneliti berharap dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk menunjang pembelajaran menulis kembali dongeng sehingga kemampuan siswa dalam menulis kembali meningkat. Kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Langkah penelitian dan pengembangan dengan langkah-langkah yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media gambar seri materi menulis kembali untuk kelas II Sekolah Dasar telah selesai dilakukan dengan mengembangkan komponen gambar ilustrasi dan teks yang disesuaikan dengan kemampuan dan keadaan lingkungan siswa secara nyata sehingga materi dapat mudah dipahami. Tahap-tahap dalam pengembangan media tersebut adalah: (1) observasi potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, dan (8) uji coba pemakaian.
2. Media gambar seri materi menulis kembali untuk kelas II Sekolah Dasar yang telah dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan persentase komponen kelayakan isi 82,5%, komponen penyajian 97%
3. Media gambar seri efektif digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN Sukorejo 03 dengan diperoleh nilai Sig (*2-tailed*) sebesar 0,000. Hal tersebut mempunyai arti bahwa Sig (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$ dengan uji peningkatan rata-rata sebesar 0,367 dengan kriteria sedang maka media gambar seri efektif digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis kembali terhadap hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman dalam melakukan penelitian, saran yang dapat direkomendasikan antara lain:

1. Media gambar seri materi menulis kembali untuk kelas II Sekolah Dasar dapat ditingkatkan kualitasnya dengan perencanaan yang lebih matang pada komponen tata letak, isi materi, *background* dan pemilihan warna yang sesuai dengan siswa sekolah dasar.
2. Penelitian yang telah dilakukan hanya terbatas pada perancangan pengembangan media dan validasi saja, belum dilakukan hingga tahap produksi massal. Untuk itu, pada penelitian selanjutnya dapat dilanjutkan hingga tahap produksi massal dengan bekerjasama dengan penerbit atau percetakan buku. Diharapkan dengan adanya produksi massal, media yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan oleh para siswa dengan lebih menyeluruh, tidak hanya terbatas pada SDN Sukorejo 03 saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 2009. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Anna, Awopetu., dkk. 2018. Correlates of Early Reading Skills among Pre-School Children in Nigeria. *International Journal of Elementary Education*. 7(2). 36-39
- Anggraheni, Nilam Sri., dkk. 2019. Developing Red-White Monopoly Games through Integrative Thematic Learning in the Primary School. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*. 6(1). 49-62
- Aprinawati, I. 2017. Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*. 1(1). 72-80.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Ashyar, Rayendra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azwar, Saifudin. 2010. *Reliabilitas dan Validitas*. Bandung : Pustaka Pelajar
- Badan Standar Nasional Pendidikan 2006 tentang Standar Isi.
- Cahyati, Yayat. 2019. Peningkatan Keterampilan Menulis Sajak dengan Menggunakan Media Gambar pada Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 1-14
- Dalman. 2018. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Danandjaja, James. 2011. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
- Deiniatur, Much. 2017. Pembelajaran Bahasa Pada Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar. *Elementary*. 190-203
- Desmiyetri. 2018. Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Media Gambar Seri Di Kelas III SDN 14 Siguntur Muda Kecamatan Koto Xi Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal EDUCATIO : Jurnal Pendidikan Indonesia*. 4(1). 7-15
- Diputra, K.S. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 5(2). 125-133

- Fatriani, Alfiah., dkk. 2018. Pengembangan Media Big Book Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode Suku Kata. *Joyful Learning Journal*. 7(1). 1-9
- Fitriany, F., dkk. 2014. Pengembangan Media Gambar Seri Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Kebondalem Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. 2(2). 1-10.
- Kim, Siew Siew dan Mariani Md. Nor. 2019. The Effects Of Self-Regulated Learning Strategies On Preschool Children's Self-Efficacy And Performance In Early Writing. *International Journal of Education*. 11(2). 99-108
- Komariah, Nurul., dkk. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Video Terhadap Keterampilan Menulis Kalimat Siswa Kelas I SD 1 Balongpanggang Gresik. *JPGSD*. 3(2). 477-487
- Guniasari, Monika., dkk. 2017. Keefektifan Model Pembelajaran Visual Auditory Kinesthetic Terhadap Hasil Belajar Mengidentifikasi Cerita Anak Kelas V. *Joyful Learning Journal*. 6(1). 1-8
- Gutiérrez, Katia Gregoria Contreras., dkk. 2015. Using Pictures Series Technique to Enhance Narrative Writing among Ninth Grade Students at Institución Educativa Simón Araujo. *English Language Teaching*. 8(5). 45-71
- Ibrahim, Filyan. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia*. Surabaya: Anugerah
- Hayon, Josep. 2013. *Membaca dan Menulis Wacana*. Jakarta: Grasindo
- Hamdani, Abtadi Tris., dkk. 2017. Pengembangan Media Papan Tulis Interaktif Berbasis Graphical User Interface. *Joyful Learning Journal*. 6(4). 263-269
- Harumi., dkk. 2017. Efektivitas Penggunaan Media *Picture Book* dalam Pembelajaran Menulis Narasi Ekspositoris di Kelas V SD Islam Raudlatul Jannah Waru Siadoarjo. *JPGSD*. 5(3). 1355-1364
- Hastuti., dkk. 2015. Pengaruh Media Gambar Seri Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN di Kecamatan Kebomas Gresik. *JPGSD*. 3(2). 1268-1279
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Jabrohim. 2010. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widia
- Kochiyama, Arisa. 2016. Teaching English With Picture Books: Current Challenges And Possible Solutions In English Education In Japan. *International Journal of Education*. 9(1). 37-43

- Iskandawassid dan Sunendar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Lestari, Novi Elyana., dkk. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Komik Tanpa Dialog Terhadap Kemampuan Menulis Teks Dialog Siswa Kelas III SD Kecamatan Wiyung Surabaya. *JPGSD*. 3(2). 2077-2086
- Mantei Jessica. 2014. Interpreting the Images in a Picture Book: Students Make Connections to Themselves, Their Lives and Experiences. *Research Online*. 13(2). 76-92.
- Mayawati, L., Garminah, & Kusmariyatni. 2014. Penerapan Media Kartu Cerita untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurun Najah Sumberkima. *E-Journal Mimbar*. 2(1). 1-10.
- Mahendra, Donny., dkk. 2018. Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SDN Wiyung 1/435 Surabaya. *JPGSD*. 5(1). 1-10
- Muttaqin, Nurun Nisa'ul Lil. 2017. Pengembangan Media Pohon Pintar Berbasis Multimedia Dalam Model Pembelajaran Circ Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*. 3(3). 1-9
- Ningrum, Nur Fitri Widya., dkk. 2017. Efektivitas Penggunaan Media Komik Buta Dalam Pembelajaran Menulis Dialog Cerita Siswa Kelas IV SDN Watudakon 1 Kesamben Jombang. *JPGSD*. 5(3). 1244-1253
- Nugroho, Dita Setyo., dkk. 2018. Pengembangan Buku Panduan Menulis Narasi Berbantuan Gambar Seri. *Joyful Learning Journal*. 7(3). 1-12
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Nur Arifah, L., dkk. 2016. Pengembangan Buku Panduan Menulis Karangan Deskriptif berbantuana Graphic Organizer. *Joyful Learning Journal*. 6(3). 1-7.
- Nurjanah, dkk. 2016. Pengembangan Buku Panduan Menulis Paragraf untuk Siswa Kelas III SD. *Joyful Learning Journal*. 6(3). 1

- Nurmalisa, Dina. 2010. Keterampilan Menulis Kembali Dongeng Dengan Teknik Bola Panas. *Pena Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. 19(2). 1-13
- Paramita, Sonia., dkk. 2018. Pengembangan Model Mind Mapping Berbantuan Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Paragraf. *Joyful Learning Journal*. 7(2). 1-9
- Patmasari, Retno Risa., dkk. 2015. Pengembangan Media Pop Up Card untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata Pada Siswa Kelas I SDN 2 Jatiprahu Karanggen Trenggalek. *JPGSD*. 3(2). 2087-2097
- Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006 tentang Tujuan Standar Kompetensi Lulusan SD
- Prakoso, Teguh Budi., dkk. 2019. The Effects of Reading Test, Writing Skills and Learning Motivation Toward Learning Outcome of Bahasa Indonesia Subject in Students in Primary School. *Journal of Primary Education*. 8(1). 1-9
- Prasetyo, Fatkur Rizki Agus., dkk. 2015. Pengembangan Media Foto Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Mengarang Gambar Seri Kelas III di SD Muhammadiyah 3 Gresik. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*. 1-10
- Purnamasari, Riskiani., dkk. 2017. Keefektifan Model Think Pair Share Terhadap Pembelajaran Menulis Paragraf Kelas III. *Joyful Learning Journal*. 6(4). 222-228
- Purwanto, M. Ngalim. 2009. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bahasa. 2009. *Pembelajaran Menulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Pusat Perbukuan. 2010. *Pedoman Penulisan Buku Nonteks (Buku Pengayaan, Referensi, dan Panduan Pendidik)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Putra, NA. 2014. Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Moahino Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Takulado Online*. 2(4). 230-242

- Putranti, Yunaning Dwi., dkk. 2017. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Menulis Kalimat Sederhana Untuk Siswa Kelas II. *Joyful Learning Journal*. 6(3). 154-161
- Putrayasa, Ida Bagus. 2015. Pembelajaran Menulis Paragraf Deskripsi Berbasis Mind Mapping Pada Siswa Kelas VII SMP Laboratorium UNDIKSHA. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 4(2). 1-10
- Qondias, Dimas., dkk. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping SD Kabupaten Ngada Flores. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 5(2). 176-182
- Qostahtia, Lia Noviana. 2017. Bahan Ajar Menulis Cerita Fabel dengan Stimulus Film Finding Nemo. *Jurnal Pendidikan*. 2(3). 377-384
- Saidah, Karimatus dan Rian Damariswara. 2019. Pengembangan bahan ajar materi dongeng berbasis kearifan lokal jawa timur bagi siswa kelas III SD. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. 9(1). 73-81
- Saputro, A. 2017. Pengembangan Buku Ajar Menulis Cerita Pendek yang Berorientasi pada Karakter Cinta Tanah Air. *Journal Indonesian Language Education and Literature*. 2(2). 192-202.
- Sulfasyah dkk. 2015. Indonesian Teachers' Implementation of New Curriculum Initiatives in Relation to Teaching Writing in Lower Primary School. *International Journal of Education*. 7(4). 53-72
- Singh, Charanjit Kaur Swaran., dkk. 2017. ESL Learners' Perspectives on the Use of Picture Series in Teaching Guided Writing. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*. 6(4). 74-89
- Sumayyah dkk. 2018. Penilaian Aktivitas Siswa dalam Keterampilan Menulis melalui Model Think Talk Write. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. 9(1). 23-33
- Sugihastuti. 2015. *Sastra Anak: Teori dan Apresiasi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharianto. 2012. *Dasar-dasar Teori Sastra*. Semarang: Rumah Indonesia

- Suparno & Yunus, M. 2012. *Keterampilan Dasar Menulis*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Syukron, A., dkk. 2016. Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama dengan Metode Picture and Picture. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 5(2). 49-53
- Tarigan, Henry. 2011. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- USAID. 2014. *Pembelajaran Literasi Kelas Awal di LPTK*. Jakarta: RTI International.
- Wahyuni, Susi Nur dkk. 2019. Word Webbing as an Effective Technique to Teach Descriptive Writing. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*. 8(2). 286-297
- Wicaksono, Arif dkk. 2019. Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Model Amati, Tiru, Modifikasi Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas IV SDN Purwantoro 2 Malang. 3(1). 307-313