



**KEEFEKTIFAN MEDIA *FLIPBOOK*
TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS TEKS
FIKSI PADA SISWA KELAS IV SDN GUGUS
PANGERAN DIPONEGORO KECAMATAN WINONG
KABUPATEN PATI**

SKRIPSI

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

**Oleh
Dhiah Sulistyorini
1401415413**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Media *Flipbook* Terhadap Keterampilan Memulis Teks Fiksi Pada Siswa Kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Winong Kabupaten Pati”, karya:

Nama : Dhiyah Sulistyorini
NIM : 1401415413
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk ke Panitia Ujian Skripsi

Semarang, 31 Juli 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Wahid H. Satori, M.Pd.

NIP 19600820 198703 1 003

Pembimbing

Nugraheti Sisumayanti SB, S.Pd., M.Pd.

NIP 19850529 200912 2 005

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Keefektifan Media *Flipbook* Terhadap Keterampilan Menulis Teks Fiksi Pada Siswa Kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Winong Kabupaten Pati”, karya:

Nama : Dhiah Sulistyorini

NIM : 1401415413

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Selasa, tanggal 20 Agustus 2019.

Semarang, 20 Agustus 2019

Panitian Ujian



Dr. Achmad Rifa'i R.C., M.Pd.
NIP-195908211984031001

Penguji I,

Dra. Hartati, M.Pd.
NIP 195510051980122001

Sekretaris,

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph. D.
NIP 197701262508121003

Penguji II,

Dra. Nuraeni Abbas, M.Pd.
NIP195906191987032001

Penguji III,

Nugraheti Simatupah SB, S.Pd., M.Pd.
NIP 19850529 200912 2 005

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dhiah Sulistyorini

NIM : 1401415413

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Judul : Keefektifan Media *Flipbook* Terhadap Keterampilan Menulis
Teks Fiksi Pada Siswa Kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro
Kecamatan Winong Kabupaten Pati

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini adalah karya sendiri, bukan jiplakan karya ilmiah orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau ditunjuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 31 Juli 2019
Peneliti,



Dhiah Sulistyorini
NIM 1401415413

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Jadilah kamu pribadi yang unik. Menangis saat engkau hadir di dunia meski orang lain tertawa. Dan engkau tersenyum saat meninggal dunia, meskipun orang-orang menangisi kepergianmu”. (Imam Syafi’i)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur atas segala tuntunan-Nya dan shalawat kepada Nabi Muhammad SAW, skripsi ini kupersembahkan kepada keluargaku tercinta: Bapak Slamet dan Ibu Kundarti yang selalu memberikan doa serta dukungan.

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan berkah-Nya sehingga mendapat kemudahan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul: “Keefektifan Media *Flipbook* Terhadap Keterampilan Menulis Teks Fiksi Pada Siswa Kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Winong Kabupaten Pati”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, 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. Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd., Pembimbing, yang sudah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Dra. Hartati, M.Pd, Penguji utama yang sudah memberi saran dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat selesai
6. Sugiman, S.Pd.K., Kepala SD Negeri Sugihan
7. Su’udi, S.Pd., Kepala SD Negeri Karangsumber 01
8. Segenap karyawan Tata Usaha dan Perpustakaan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan bantuan untuk kelancaran penyusunan skripsi.
9. Kedua orang tua Bapak Slamet dan Ibu Kundarti yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan.
10. Saudaraku Aries Budi Setyawan yang selalu memotivasi serta membantu pelaksanaan penelitian.

ABSTRAK

Sulistiyorini, Dhiah.2019. *Keefektifan Media Flipbook Terhadap Keterampilan Menulis Teks Fiksi Pada Siswa Kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Winong Kabupaten Pati*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing, Nugraheti Sismulyasih, SB, S.Pd., M.Pd.207 halaman

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro ditemukan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu dalam menulis teks fiksi yang sesuai dengan unsur-unsur fiksi. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil pembelajaran menulis teks fiksi adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik, inovatif dan sesuai materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media *flipbook* terhadap menulis teks fiksi pada siswa kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Winong Kabupaten Pati.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimental design*. Penelitian ini menggunakan populasi seluruh siswa kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro. Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan tes unjuk kerja. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji z dan uji *N-Gain*.

Dari hasil penelitian yang dilakukan diketahui bahwa data pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Rata-rata nilai postes kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil Uji-Z menunjukkan nilai $Z_{hitung} (0,211) > Z_{tabel} (-1,645)$ sehingga dapat diartikan bahwa hasil belajar menggunakan media *flipbook* terhadap menulis teks fiksi telah memenuhi ketuntasan klasikal. Rata-rata *gain* kelas kontrol lebih kecil dibandingkan kelas eksperimen yaitu $0,052072 < 0,494228$. Berdasarkan analisis indeks *gain*, peningkatan kelas eksperimen termasuk dalam kategori sedang. Aktivitas siswa pada kelas eksperimen termasuk dalam kriteria sangat baik dengan presentase 92% .

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *flipbook* efektif dalam pembelajaran keterampilan menulis teks fiksi pada kelas IV. Saran bagi guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar dengan pemilihan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Kata Kunci: *flipbook*, keefektifan, menulis teks fiksi

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 TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.6.1 Manfaat Teoretis	7
1.6.2 Manfaat Praktis	8
1.6.2.1 Bagi Siswa	8
1.6.2.2 Bagi Guru.....	8
1.6.2.3 Bagi Sekolah	8
1.6.2.4 Bagi Peneliti.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teoretis.....	9
2.1.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.1.1 Pengertian Media	9

2.1.1.2	Manfaat Media Pembelajaran	12
2.1.1.3	Jenis-Jenis Media Pembelajaran	14
2.1.1.4	Klasifikasi Media Pembelajaran	19
2.1.2	<i>Flipbook</i>	22
2.1.2.1	Pengertian <i>Flipbook</i>	22
2.1.2.2	Kelebihan dan Kelemahan <i>Flipbook</i>	25
2.1.2.3	Solusi Pemecahan Masalah Penggunaan <i>Flipbook</i>	25
2.1.2.4	Proses Produksi Media <i>Flipbook</i>	25
2.1.3	Bahasa Indonesia	27
2.1.4	Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	27
2.1.5	Pengertian Menulis	31
2.1.5.1	Tujuan Menulis.....	39
2.1.5.2	Fungsi Menulis.....	39
2.1.6	Teks Fiksi.....	41
2.1.6.1	Pengertian Teks Fiksi.....	41
2.1.6.2	Jenis-Jenis Teks Fiksi	42
2.1.6.3	Kebenaran Teks Fiksi	42
2.1.6.4	Unsur-Unsur Teks Fiksi	43
2.1.7	Aktivitas Siswa	51
2.1.8	Implementasi Media Flipbook Dalam Pembelajaran Menulis Teks Fiksi	54
2.2	Kajian Empiris	56
2.3	Kerangka Berpikir.....	68
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Metode Penelitian	69
3.1.1	Jenis dan Desain Penelitian.....	69
3.1.2	Desain Penelitian	69
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	71
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian	71
3.3.1	Populasi Penelitian.....	71
3.3.2	Sampel Penelitian.....	71
3.3.3	Teknik Sampling.....	72

3.4	Variabel Penelitian.....	72
3.4.1	Variabel Bebas	72
3.4.2	Variabel Terikat	73
3.4.3	Variabel Kontrol	73
3.5	Definisi Operasional Variabel.....	74
3.5.1	Media Pembelajaran <i>Flipbook</i>	74
3.5.2	Keterampilan Menulis Teks Fiksi.....	74
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	75
3.6.1	Tes.....	75
3.6.2	Nontes	76
3.6.2.1	Dokumentasi	76
3.6.2.2	Observasi	76
3.6.2.3	Wawancara.....	76
3.7	Analisis Data Awal	77
3.7.1	Uji Validitas	77
3.7.2	Uji Reliabilitas	78
3.8	Uji Persyaratan.....	80
3.8.1	Uji Normalitas.....	80
3.8.2	Uji Homogenitas	81
3.9	Analisis Data Akhir.....	81
3.9.1	Uji Normalitas.....	81
3.9.2	Uji Homogenitas	82
3.9.3	Uji Hipotesis	83
3.9.4	Uji N-Gain	84
3.9.5	Analisis Pengamatan Aktivitas Siswa.....	86

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian	87
4.1.1	Uji Prasyarat Instrumen	87
4.1.1.1	Uji Validitas	87
4.1.1.2	Uji Reliabilitas	88
4.1.2	Analisis Data Awal.....	89

4.1.2.1	Uji Normalitas Data Awal.....	90
4.1.2.2	Uji Homogenitas Data Awal.....	91
4.1.3	Analisis Data Akhir.....	92
4.1.3.1	Uji Normalitas Data Akhir.....	92
4.1.3.2	Uji Homogenitas Data Akhir.....	93
4.1.4	Uji Hipotesis.....	95
4.1.5	Uji <i>N-Gain</i>	95
4.1.6	Deskripsi Proses Pembelajaran	97
4.1.7	Aktivitas Siswa Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	99
4.2	Pembahasan.....	100
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian	100
4.2.1.1	Hasil Pretes Keterampilan Menulis Teks Fiksi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	100
4.2.1.2	Hasil Postes Keterampilan Menulis Teks Fiksi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	101
4.2.2	Implikasi Penelitian	102
4.2.2.1	Implikasi Teoretis	102
4.2.2.2	Implikasi Praktis	104
4.2.2.3	Implikasi Pedagogis	104
BAB V PENUTUP		
5.1	Simpulan	106
5.2	Saran	107
DAFTAR PUSTAKA		108
LAMPIRAN.....		114

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Populasi Kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro	71
Tabel 3.2	Tolak Ukur Menginterpretasikan Derajat Realibilitas Instrumen	79
Tabel 3.3	Kriteria Nilai Gain.....	84
Tabel 3.4	Kriteria N-Gain	86
Tabel 3.5	Kriteria Aktivitas Siswa	86
Tabel 4.1	Uji Validitas Instrumen Penilaian Unjuk Kerja	88
Tabel 4.2	Hasil Uji Realibilitas Keterampilan Menulis Pantun	89
Tabel 4.3	Data Pretes Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	90
Tabel 4.4	Uji Normalitas Data Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	90
Tabel 4.5	Uji Homogenitas Data Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	91
Tabel 4.6	Data Postes Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	92
Tabel 4.7	Uji Normalitas Data Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	93
Tabel 4.8	Uji Homogenitas Data Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	94
Tabel 4.9	Pengujian Hasil Hipotesis Akhir Kelas Eksperimen.....	95
Tabel 4.10	Data Peningkatan Skor Keterampilan Menulis Teks Fiksi Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	95
Tabel 4.11	Uji N-Gain Keterampilan Menulis Teks Fiksi.....	96
Tabel 4.12	Hasil Penilaian Aktivitas Siswa	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	<i>Nonequivalent Control Group Design</i>	69
Gambar 3.2	Hubungan Variabel Independen, Variabel Dependen dan Variabel Kontrol	73

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Skor Keterampilan Menulis Teks Fiksi Siswa Kelas IV 96

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian Eksperimen.....	68
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Instrumen	115
Lampiran 2	Rubrik Penilaian	117
Lampiran 3	Perangkat Pembelajaran	120
Lampiran 4	Teks Wawancara	149
Lampiran 5	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen.....	158
Lampiran 6	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Kontrol	160
Lampiran 7	Soal Uji Coba	162
Lampiran 8	Lembar Pedoman Penilaian Keterampilan Menulis Teks Fiksi	163
Lampiran 9	Instrumen Pretes dan Postes	166
Lampiran 10	Perhitungan Validitas <i>Product Moment</i>	167
Lampiran 11	Perhitungan Realibilitas <i>Alpha Cronbach</i>	168
Lampiran 12	Daftar Nilai Pretes Kelas Eksperimen	169
Lampiran 13	Daftar Nilai Pretes Kelas Kontrol.....	170
Lampiran 14	Daftar Nilai Postes Kelas Eksperimen	171
Lampiran 15	Daftar Nilai Postes Kelas Kontrol	172
Lampiran 16	Uji Normalitas Data Awal	173
Lampiran 17	Uji Homogenitas Data Awal	176
Lampiran 18	Uji Normalitas Data Akhir	178
Lampiran 19	Uji Homogenitas Data Akhir.....	181
Lampiran 20	Uji Hipotesis Uji Z	183
Lampiran 21	Uji <i>N-Gain</i> Pretes dan Postes	184
Lampiran 22	Skor Pretes Tertinggi Kelas Eksperimen.....	186
Lampiran 23	Skor Pretes Terendah Kelas Eksperimen	187
Lampiran 24	Skor Pretes Tertinggi Kelas Kontrol	188
Lampiran 25	Skor Pretes Terendah Kelas Kontrol	189
Lampiran 26	Skor Postes Tertinggi Kelas Eksperimen	190
Lampiran 27	Skor Postes Terendah Kelas Eksperimen.....	191
Lampiran 28	Skor Postes Tertinggi Kelas Kontrol.....	192

Lampiran 29	Skor Postes Terendah Kelas Kontrol.....	193
Lampiran 30	Dokumentasi Penelitian.....	194
Lampiran 31	Surat Keterangan Penelitian	195
Lampiran 32	Lembar Pernyataan Validasi.....	199

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (UU RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1). Berdasarkan pernyataan Undang-Undang di atas, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang akan dicapai pada muatan pelajaran, termasuk muatan Bahasa Indonesia yaitu menulis teks fiksi.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan seorang pendidik pada siswa untuk memperoleh suatu pengetahuan, penguasaan, keterampilan, dan pembentukan sikap di lingkungan belajar (Susanto, 2013:19). Pembelajaran yang banyak dijumpai di sekolah merupakan proses kegiatan belajar dan mengajar yang sudah disusun secara terencana dan dengan adanya penyediaan sumber belajar oleh guru. Untuk meningkatkan proses pembelajaran maka guru bertanggung jawab terhadap desain pembelajaran yang akan dilaksanakan agar dapat mengarahkan siswa untuk mencapai suatu kompetensi perlu adanya usaha-usaha tertentu yang perlu dilakukan oleh pendidik. Usaha-usaha tersebut dapat dilakukan dengan memberikan inovasi-

inovasi baru terhadap proses pembelajarannya. Inovasi terhadap proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi di SDN Gugus Pangeran Diponegoro Di Kecamatan Winong Kabupaten Pati ditemukan fasilitas di sekolah ini cukup memadai. Dari ruang-ruang yang tersedia seperti ruang kelas, perpustakaan dan tempat ibadah akan tetapi ruang laboratoriumnya belum ada. Menurut penuturan guru kelas pada saat wawancara, masih ada siswa yang kurang fokus dalam pembelajaran cenderung asyik bermain sendiri serta ada siswa yang kurang termotivasi dalam pembelajaran karena kurang dukungan dari orang tua. Sedangkan untuk media pembelajaran dan alat peraga jumlahnya terbatas. Maka dari itu, dikarenakan jumlah media pembelajaran terbatas mempengaruhi hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tersebut yaitu dengan menggunakan media *flipbook*. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, (2017:7)). Media ini digunakan sebagai alat bantu peraga penjelas materi pelajaran yang ada pada suatu tema mata pelajaran.

Media *flipbook* dapat menjadi salah satu alternatif media untuk memahami konsep materi pelajaran Bahasa Indonesia. Maghfirothi, dkk (2013) menjelaskan bahwa *flipbook* merupakan lembaran-lembaran kertas

menyerupai album atau kalender dengan penyajian informasi dapat berupa gambar-gambar, huruf-huruf, diagram, alur, peta konsep maupun angka-angka yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya.

Penelitian yang mendukung untuk pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ary Maf'ula, Utami Sri Hastuti, Fatchur Rohman (Vol.2, No. 11, November 2017) dengan judul "Pengembangan Media *Flipbook* Pada Materi Daya Anti Bakteri Tanaman Berkhasiat Obat". Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan media *flipbook* materi daya antibakteri tanaman berkhasiat obat, (2) mengetahui kelayakan media *flipbook*, dan (3) mengetahui keterbacaan media *flipbook*. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan. Data kelayakan media diperoleh dari angket uji kelayakan yang diisi oleh ahli materi Mikrobiologi, dan ahli media, sedangkan data keterbacaan diperoleh dari angket uji keterbacaan media oleh 15 siswa SMKN 07 Malang, dan praktisi lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase kelayakan materi oleh validator I sebesar 96,87%, dan validator II sebesar 100% dengan kriteria sangat valid. Persentase rata-rata kelayakan tampilan program oleh ahli media pembelajaran sebesar 92,18% dengan kriteria sangat valid. Persentase rata-rata uji keterbacaan dari siswa sebesar 92,30% dengan kriteria sangat mudah, sedangkan dari praktisi lapangan sebesar 97,72% dengan kriteria sangat mudah. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flipbook* sangat layak dan sangat mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran

Penelitian lain yang mendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh Desi Rahmawati, Sri Wahyuni, Yushardi (Vol 6 No. 4, Desember 2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada Materi Gerak Benda Di SMP”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh guru tidak menggunakan media yang menarik dalam menyampaikan pembelajaran. Sehingga cenderung membuat siswa merasa bosan dan enggan untuk memperhatikan penjelasan guru, yang berakibat pada hasil belajar siswa untuk mata pelajaran IPA. Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti menggunakan media *flipbook* dalam pembelajaran gerak benda. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *flipbook* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan ketercapaian indikator penelitian yang sedang dilakukan.

Penelitian selanjutnya tertuang dalam penelitian yang dilakukan oleh Nur Laili Maghfirothi, Mitarlis dan Wahono Widodo (Vol. 1 No. 3, tahun 2013) dengan judul “Pengembangan *Flipbook* IPA Terpadu Bilingual dengan Tema Minuman Berkarbonasi Untuk Kelas VII SMP”. Penelitian ini bertujuan mengetahui kelayakan *flipbook* IPA terpadu bilingual dengan tema minuman berkarbonasi untuk kelas VII SMP berdasarkan kelayakan teoretis, dan empiris. Hasil penelitian menunjukkan *flipbook* IPA terpadu *bilingual* dengan tema minuman berkarbonasi yang dikembangkan layak digunakan secara teoretis. Kelayakan empiris berdasarkan tingkat keterbacaan siswa, *flipbook* dinyatakan layak dengan kategori sangat baik (93,75%). Sedangkan berdasarkan hasil angket respon siswa diketahui bahwa siswa merespon

positif penggunaan *flipbook* berdasarkan komponen materi sebesar 100%, bahasa sebesar 93,75%, dan komponen penyajian sebesar 95,00%. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan empiris dan teoritis, dapat diinterpretasikan bahwa *flipbook* IPA terpadu bilingual dengan tema minuman berkarbonasi untuk kelas VIII SMP sangat layak digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Solikhatun Riski dengan judul “The Development Of Interactive Flipbook-Formed Teaching Material To Improve The Of Grade 4 Students’ Social Science Learning Outcomes” ini adalah siswa kelas IV SDN Kandri 01 Kota Semarang, Jawa Tengah. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik sampel jenuh dengan total 42 siswa. Data dikumpulkan dengan teknik observasi, wawancara, kuesioner, tes dan dokumentasi. Peneliti mengolah data menggunakan analisis data produk, analisis data awal, uji t, dan uji gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan flipbook sangat layak digunakan dengan persentase penilaian materi pakar 87,5%, pakar media 87,5% dan ahli bahasa 75%. Berdasarkan hasil belajar ada perbedaan rata-rata melalui uji t 7,113 dan peningkatan rata-rata 0,349 dengan kriteria sedang. Sebagai kesimpulan, bahan ajar flipbook sangat layak dan efektif untuk membantu siswa untuk belajar tentang IPS.

Dari ulasan permasalahan-permasalahan yang ada maka peneliti akan mengadakan penelitian eksperimen yang berjudul “Keefektifan Media *Flipbook* Terhadap Menulis Teks Fiksi Pada Siswa Kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Winong Kabupaten Pati ”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang ditemukan, dapat ditetapkan beberapa akar permasalahannya yaitu :

- 1.2.1 Guru kurang dalam penggunaan sumber belajar karena guru hanya memancing pengalaman siswa serta menggunakan buku guru dan buku siswa sebagai sumber belajar
- 1.2.2 Media pembelajaran kurang inovatif, guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku guru dan buku siswa
- 1.2.3 Guru kurang dalam pengelolaan kelas sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru
- 1.2.4 Terdapat siswa yang tidak fokus dalam pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan, penelitian ini membatasi masalah pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV dalam materi teks fiksi Gugus Pangeran Diponegoro, Kecamatan Winong, Kabupaten Pati yaitu kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru yang mengakibatkan siswa belum maksimal dalam mencari dan menemukannya sendiri pengetahuannya karena siswa hanya menjadi objek belajar. Dari permasalahan tersebut peneliti ingin meningkatkan proses dan hasil belajar menggunakan media *flipbook*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimanakah keefektifan media *flipbook* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Winong Kabupaten Pati?
- 1.4.2 Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran pada kelas IV SD Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Winong Kabupaten Pati?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah:

- 1.5.1 Untuk menguji keefektifan penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Winong Kabupaten Pati.
- 1.5.2 Untuk mendeskripsikan penggunaan media *flipbook* terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Winong Kabupaten Pati.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan. Secara teoretis maupun praktis, manfaat penelitian akan dikemukakan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi ilmu pengetahuan melalui informasi tentang keefektifan media *flipbook* pada keterampilan menulis teks fiksi.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini bersifat praktis dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat tersebut ditunjukkan pada berbagai pihak terkait antara lain, guru, sekolah dan peneliti.

1.6.3 Bagi Siswa

Sebagai referensi dan bahan ajar bagi siswa kelas IV dalam belajar Bahasa Indonesia.

1.6.4 Bagi Guru

Media *flipbook* dapat dijadikan media yang inovatif dan dapat membantu siswa dalam belajar Bahasa Indonesia.

1.6.5 Bagi Sekolah

Penelitian ini berkontribusi dalam memajukan kualitas pembelajaran di sekolah dapat dikembangkan pada mata pelajaran lain dengan kreatifitas guru, dan dapat digunakan dalam lingkup yang lebih luas sesuai dengan fungsinya.

1.6.6 Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan keterampilan peneliti dalam menggunakan media belajar berupa bahan ajar sebagai media

pembelajaran, serta dapat menambah pengalaman peneliti sebagai bekal untuk terjun ke dunia pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoretis

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Kata *medi* yang berasal dari bahasa Albania yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. (Sadiman, (2014:6)).

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mendefinisikan media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Menurut Gerlach dan Ely (1971), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Kustiyawan, M Agus (2016)).

Menurut Gagne' dan Briggs (dalam Arsyad (2014:4)) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video camera, *video recorder*, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan *computer*. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau bahan fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Arsyad (dalam Abdul Ghofur, (2015)) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Menurut Briggs (dalam Syahrudin, D., (2015)) Media ialah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam proses belajar mengajar, penerima pesan itu adalah siswa. Pembawa pesan (media) itu berinteraksi dengan siswa melalui indera mereka. Siswa dirangsang untuk menggunakan inderanya untuk menerima informasi. Kadang-kadang siswa dituntut untuk menggunakan kombinasi dari beberapa inderanya supaya dapat menerima pesan itu secara lengkap.

Menurut (Lailiyah, Nur (2018:1151)) Media pembelajaran merupakan alat untuk membantu guru dalam menyampaikan sebuah materi pada siswa sehingga dapat dipahami oleh siswa dengan lebih mudah. Fungsi dari media pembelajaran ini adalah sebagai pemusat perhatian siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu menunjang pemahaman siswa dari suatu materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Ciri Umum Media Pembelajaran

- a) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indra.
- b) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *Software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f) Media pendidikan dapat digunakan secara masal.

- g) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

2.1.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana & Rivai (dalam Arsyad (2014:28)) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain

Menurut Sadiman (2014:17) media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti:
- (1) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar film, bingkai, atau model;
 - (2) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film, bingkai, atau gambar;
 - (3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*;
 - (4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
 - (5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain;
 - (6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain
- c) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- (1) Menimbulkan kegairahan belajar;
 - (2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung anatar anak didik dengan lingkungan dan kenyataannya;
 - (3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

d) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru juga siswa berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:

- (1) Memberikan perangsang yang sama
- (2) Mempersamakan pengalaman
- (3) Menimbulkan persepsi yang sama

2.1.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Asyhar (2012:44) mengemukakan bahwa jenis-jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu:

a) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa media visual antara lain : (a) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar, dan poster. (b) model dan prototipe seperti globe bumi, dan (c) media realitas alam sekitar dan sebagainya. Menurut Hamalik (dalam Widiyanto, Eko (2015:4)) berpendapat bahwa gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau

pikiran. Hal ini menunjukkan bahwa gambar dapat mewakili suatu ide, termasuk curahan perasaan ataupun pikiran. Pendapat ini menunjukkan bahwa dengan gambar ide-ide pengajar dalam pembelajaran yang sulit untuk dijelaskan dengan ceramah akan lebih mudah jika disajikan dengan gambar. Sebab tidak semua hal dapat dideskripsikan secara gamblang melalui penjelasan lisan. Keberadaan gambar yang sesuai dengan isi cerita juga akan membantu siswa dalam mengembangkan imajinasinya, karena siswa lebih banyak menggunakan indera penglihatan dan perasaannya untuk menulis (khamidah, Nur (2017:115)).

- b) Media audio, adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan indera kemampuan pendengaran. Contoh media audio yang umum digunakan adalah *tape recorder*, radio dan CD player.
- c) Media audio-visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio-visual adalah film, video, program TV dan lain-lain.

d) 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. Secara sederhana, menurut Mayer (dalam Asyhar (2012:44)) mendefinisikan multimedia sebagai media yang menghasilkan bunyi dan teks. Jadi, TV, presentasi power point berupa teks, gambar bersuara sudah dapat dikatakan multimedia.

Berdasarkan uraian tentang jenis-jenis media maka dapat dijelaskan lebih rinci bahwa proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik jika siswa diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengelolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan (Arsyad, 2014:11).

Tingkat pemahaman siswa dapat dilihat dari segi gaya belajarnya. Menurut Subini (2011:12) gaya belajar adalah cara seseorang merasa mudah, nyaman, dan aman saat belajar, baik dari sisi waktu maupun secara indera. Gaya belajar dikelompokkan menjadi tiga sebagai berikut.

a) *Visual Learning* (Gaya Belajar Visual)

Visual learning adalah gaya belajar dengan cara melihat sehingga mata memegang peranan penting. Gaya belajar secara visual dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi seperti melihat gambar, diagram, peta, poster, grafik dan sebagainya.

b) *Auditory Learning* (Gaya Belajar Auditori)

Auditory Learning yaitu gaya belajar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi dengan memanfaatkan indera telinga. Oleh karena itu, mereka yang dilakukan seseorang sangat mengendalikan telinganya untuk mencapai kesuksesan belajar. Misalnya, dengan cara mendengar seperti ceramah, radio, berdialog, dan berdiskusi.

c) *Kinesthetic Learning* (Gaya Belajar Kinestetik)

Kinestetik Learning merupakan cara belajar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi dengan melakukan pengalaman, gerakan, dan sentuhan. Selain itu, belajar secara kinestetik berhubungan dengan praktik atau pengalaman belajar secara langsung.

Berdasarkan macam macam gaya belajar yang telah dijabarkan maka dapat disimpulkan bahwa gaya belajar mempengaruhi pemahaman siswa dan hasil belajar siswa. Levie (dalam Arsyad (2014:12)) belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan

hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Di lain pihak, stimulus verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berurut-urutan (sekuensial).

Siswa akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Para ahli memiliki pandangan searah mengenai hal itu. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang dan hanya sekitar 5% melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya Baugh (dalam Arsyad (2014:13)). Sementara itu, Dale (dalam Arsyad (2014:13)) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang sekitar 75% melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12 %.

Landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah kerucut pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experience*). Urutan isi dari kerucut ini ada sembilan tingkatan dari bawah keatas adalah pengalaman langsung, benda tiruan/pengamatan, dramatisasi, karyawisata, televisi, gambar hidup pameran, gambar diam, rekaman radio, lambing visual, lambing kata. Semakin keatas maka akan semakin abstrak dan tingkat paling bawah adalah yang paling

kongkret. Gambaran kerucut pengalaman Edgar Dale (dalam Arsyad (2014:14)) sebagai berikut :



Gambar 2.1 Diagram Pengalaman Edgar Dale (dalam Arsyad, (2014:14))

Diagram ini (Gambar 2.6) merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Perlu dicatat bahwa urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar belajar harus selalui dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.

2.1.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Gagne (dalam Daryanto (2016:17)) media diklasifikasi kan menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesinbelajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.

Allendalam (dalam Daryanto (2016:18)) menambahkan, terdapat Sembilan kelompok media pembelajaran, yaitu: visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran, terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan.

Menurut Sudjana dan Rivai (2017: 3-5), mengklasifikasikan jenis dan kriteria media pengajaran sebagai berikut:

a) Media dua dimensi

Yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Berbentuk lembaran dua sisi seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartu, komik, dan lain-lain. Media dua dimensi juga disebut media grafis.

b) Media tiga dimensi

Dapat dilihat lebih dari dua sisi yaitu dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama, dan lain-lain.

c) Media proyeksi

Informasi yang tersaji dapat bergeser dengan alat proyeksi seperti slide, film strips, penggunaan OHP, dan lain-lain.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru dalam menggunakan media pengajaran untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Pertama, guru memiliki pemahaman media pengajaran antara lain jenis dan manfaat media pengajaran, kriteria memilih dan menggunakan media pengajaran, menggunakan sebagai alat bantu mengajar dan tindak lanjut penggunaan media dalam proses belajar siswa. Kedua, guru terampil membuat media pengajaran sederhana untuk keperluan pengajaran, terutama media dua dimensi atau media grafis, dan beberapa media dimensi dan media proyeksi. Ketiga, pengetahuan dan keterampilan dalam menilai keefektifan penggunaan media dalam proses pengajaran. Selain itu, kepentingan pemilihan media pembelajaran untuk pengajaran harus memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- (1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan intruksional yang berisikan unsur

pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.

- (2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- (3) Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar. Media grafis umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya yang mahal, disamping sederhana dan praktis penggunaannya.
- (4) Keterampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar dengan lingkungannya. Adanya OHP, proyektor film, komputer dan alat-alat canggih lainnya, tidak ada artinya apa-apabila guru tidak dapat menggunakannya dalam pengajaran untuk meningkatkan kualitas pengajaran.
- (5) Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pegajaran berlangsung.
- (6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh para siswa. Menyajikan grafik yang berisi data dan

angka atau proporsi dalam bentuk persen bagi siswa SD kelas-kelas rendah tidak ada manfaatnya. Mungkin lebih tepat dalam bentuk gambar atau poster. Demikian juga diagram yang menjelaskan alur hubungan suatu konsep atau prinsip hanya bisa dilakukan bagi siswa yang telah memiliki kadar berpikir yang tinggi.

Berdasarkan klasifikasi dan jenis-jenis media tersebut yang telah dipaparkan dan dijelaskan maka media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *flipbook*. Media *flipbook* ini termasuk jenis media visual karena media tersebut hanya dapat dilihat secara visual menggunakan indera penglihatan.

2.1.2 *Flipbook*

2.1.2.1 Pengertian *Flipbook*

Menurut Ramdania (dalam Mulyadi, Dendik (2016:297)) *Flipbook* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Penggunaan media *Flipbook* dapat meningkatkan berfikir kreatif siswa dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar siswa.

Flipbook merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 11 x 13 cm. Media ini bisa digunakan perindividu atau kelompok, tetapi hanya sampai 4-5 orang. Dengan

bentuknya yang kecil, media ini dapat dibawa kemana-mana dan bisa dimasukkan ke kantong baju sehingga siswa bisa belajar dimanapun dan kapanpun dengan media *flipbook* ini Wahyuliani dkk, (2016:23).

Menurut Muslikhah, Isti Riana (2016:50) *flip book* atau *flick book* adalah buku dengan serangkaian gambar yang bervariasi secara bertahap dari satu halaman ke halaman berikutnya, sehingga ketika membalik halaman dengan cepat, gambar muncul untuk menghidupkan dengan mensimulasikan gerak atau beberapa perubahan lainnya. Sejalan dengan pandangan tersebut, Ricky Jay (dalam Dimas (2016:6)) mengemukakan bahwa *Flip Book* merupakan kumpulan gambar gabungan dimaksudkan untuk memberikan ilusi gerakan dan membuat urutan animasi dari sebuah buku kecil sederhana tanpa mesin.

Gambar dalam flipbook dapat berupa animasi yang disebut flipbook animasi. Menurut Andini Swastika (2017) animasi flip book adalah salah satu teknik animasi pertama yang dicapai dengan menggabungkan gambar foto berurutan yang diproses dengan permukaan yang berbeda. Ini dapat dianggap sebagai teknik gambar bergerak yang lama dan ketinggalan zaman karena alasan itu, namun masih ada festival flip book dan digunakan sebagai metode yang efektif dalam pengajaran proses animasi. *Flipbook* yang menggunakan teknologi dengan pengalaman flipping, animasi, video, dan musik berbeda dari buku cetak biasa. Selain itu, tampilannya lebih menarik

dan interaktif bagi siswa (Nur Cemelelioglu Altın (2018)). Menurut Syasmsurizal & Chairani (dalam Linda, Roza (2018)) *flipbook* dapat dibuat menggunakan aplikasi *flipbook* yaitu *Kvisoft Flipbook Maker* .

Flipbook menurut Nurseto (dalam Aftriani (2018:57)) merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 21 x 28 cm. Maghfirothi (dalam Aftriani (2018:57)) menjelaskan bahwa *flipbook* merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender dengan penyajian informasi dapat berupa gambar-gambar, huruf-huruf, diagram, alur, peta konsep maupun angka-angka yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya.

Jadi, *flipbook* adalah lembaran-lembaran kertas yang menyerupai album atau kalender dengan penyajian gambar, huruf, diagram, alur, angka dan konsep lainnya yang disusun secara berurutan yang dimaksudkan untuk memberikan ilusi gerakan dan membuat urutan animasi dari sebuah buku kecil sederhana tanpa mesin.

2.1.2.2 Kelebihan dan Kelemahan *Flipbook*

Menurut Rahmawati, Ida sari (2015: 1323) menyatakan bahwa ada beberapa kelebihan dan kelemahan *flipbook*, yaitu *flipbook* memiliki beberapa kelebihan di antaranya yaitu; dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik

perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Kelebihan *flipbook* yang lain adalah membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas. Namun kekurangan *flipbook* adalah hanya bisa digunakan perindividu atau kelompok kecil, yaitu hanya sampai 4-5 orang.

2.1.2.3 Solusi Pemecahan Masalah Penggunaan *Flipbook*

Untuk mengatasi kekurangan *flipbook* tersebut, peneliti membuat media *flipbook* ini sesuai kebutuhan siswa dengan menyesuaikan jumlah siswa yang ada. Dengan menyesuaikan jumlah siswa dan menentukan jumlah kelompok kecil yang tiap kelompok hanya terdiri dari 4 sampai 5 orang.

2.1.2.4 Proses Produksi Media *Flipbook*

Secara umum, menurut Wahyuliani (2016) proses produksi media *flipbook* terdiri dari tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

a) Tahap pra produksi meliputi kegiatan perencanaan dalam tahap persiapan pembuatan *flipbook*. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

- (1) Menelaah tujuan pembelajaran. Hal ini menjadi acuan dari penyusunan isi dari *flipbook* tersebut.

- (2) Menyusun jabaran materi untuk dijadikan sebagai isi dari *flipbook*.
 - (3) Materi yang telah dijabarkan, disusun menjadi rangkuman yang mewakili dari indikator pembelajaran dari materi tersebut.
 - (4) Mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk pembuatan fisik *flipbook*, seperti kertas (boleh menggunakan berbagai jenis kertas) serta bahan lainnya untuk hiasan *flipbook*, gunting dan lain-lain.
- b) Tahap produksi meliputi kegiatan langkah-langkah pembuatan *flipbook*. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut :
- (1) Pembuatan *flipbook* bisa manual atau dibuat secara *hand made*, atau bisa dengan bantuan aplikasi komputer, misalnya aplikasi Ms.Powerpoint, Photoshop dan lain-lain.
 - (2) Mengatur ukuran kertas yang akan dijadikan *flipbook*. Adapun ukuran yang dipakai biasanya berkisar 10 cm x 13 cm, seperti ukuran kalender kecil.
 - (3) Menentukan desain *flipbook* sesuai keinginan.
 - (4) Memasukkan materi-materi yang telah dirangkum pada tahap praproduksi.
 - (5) Membubuhkan hiasan-hiasan maupun gambar sesuai kebutuhan.

- c) Tahap pasca produksi adalah tahap akhir dari pembuatan media. Tahap ini merupakan sentuhan akhir sebelum dimanfaatkan. Adapun tahap pasca produksi antara lain meliputi:
- (1) *Editing* hal ini dilakukan untuk mengecek kembali isi maupun desain *flipbook*.
 - (2) Revisi kekurangan yang ada dalam isi maupun desain *flipbook* sehingga sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat.
 - (3) *Flipbook* sudah bisa untuk digunakan sebagai media pembelajaran. *Flipbook* ini bisa digunakan secara individu maupun kelompok.

2.1.3 Bahasa Indonesia

2.1.3.1 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Menurut Agustina (dalam Baehaki, Ilham (2014)) pada pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut saling berkait satu sama lain, sehingga untuk mempelajari salah satu keterampilan berbahasa, beberapa keterampilan berbahasa lainnya juga akan terlibat didalamnya. Salah satu keterampilan bahasa yang paling kompleks yaitu keterampilan menulis. Keterampilan menulis bisa dikatakan sebagai puncak dari keterampilan berbahasa, karena di dalamnya termuat tiga keterampilan yang lain. Namun, menurut hasil kajian

lembaga PISA (*Programme for International Student Assessment*), pada tahun 2012 dari hasil gabungan tes matematika, sains, dan membaca, Indonesia menempati peringkat 64 dari 65 negara yang berpartisipasi. Hanya satu tingkat di atas Peru. Di posisi puncak berdiri negara China (yang diwakili oleh Shanghai dan Hongkong). Lemahnya keterampilan membaca yang terjadi saat ini juga mengindikasikan lemahnya keterampilan menulis, menyimak, dan berbicara. Di lapangan, fakta tersebut memang benar adanya.

Beberapa permasalahan yang sering ditemui di lapangan adalah peserta didik hanya mampu menulis struktur kata namun kurang bermakna, kurangnya kemampuan guru SD dalam mengajarkan bahasa Indonesia, kurangnya buku-buku yang menunjang pembelajaran keterampilan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi, dengan manusia lain dengan menggunakan bahasa sebagai media, baik berkomunikasi menggunakan bahasa lisan, juga berkomunikasi menggunakan bahasa tulis. Keterampilan berbahasa yang dilakukan manusia yang berupa menyimak, berbicara, membaca dan menulis yang dimodali kekayaan kosakata, yaitu aktivitas intelektual, karya otak manusia yang berpendidikan. Kita mengetahui kemampuan manusia berbahasa bukanlah instinct, tidak dibawa anak sejak lahir, melainkan manusia dapat belajar bahasa sampai terampil berbahasa, mampu berbahasa

untuk kebutuhan berkomunikasi. Penggunaan bahasa dalam interaksi dapat dibedakan menjadi dua, yakni lisan dan tulisan. Agar individu dapat menggunakan bahasa dalam berinteraksi, maka ia harus memiliki kemampuan berbahasa. Kemampuan itu digunakan untuk mengomunikasikan pesan. Pesan ini dapat berupa ide (gagasan), keinginan, kemampuan, perasaan, ataupun interaksi. Menurut Indihadi (dalam Susanto (2013:242)), ada lima faktor yang harus dipadukan dalam berkomunikasi, sehingga pesan ini dapat dinyatakan atau disampaikan, yaitu : struktur pengetahuan (*schemata*), kebahasaan, strategi produktif, mekanisme psikofik, dan konteks.

Kemampuan berbahasa lisan meliputi kemampuan berbicara dan menyimak, sedangkan kemampuan bahasa tulisan meliputi kemampuan membaca dan menulis. Pada saat manusia berkomunikasi secara lisan, maka ide-ide, pikiran, gagasan, dan perasaan dituangkan dalam bentuk kata dengan tujuan untuk dipahami oleh kawan bicaranya. Demikian pula pada saat anak memasuki usia TK (taman kanak-kanak) mereka dapat berkomunikasi dengan sesamanya dalam kalimat berita, kalimat tanya, kalimat majemuk, dan berbagai bentuk kalimat lainnya. Pada usia ini anak dianggap telah memiliki kosakata yang cukup untuk mengungkapkan yang dipikirkan, dan dirasakannya. Mereka lebih mengungkapkan dalam lisan daripada tulisan. Pola bahasa yang digunakannya masih merupakan tiruan bahasa orang dewasa.

Ketika anak memasuki usia sekolah dasar, anak-anak akan terkondisikan untuk mempelajari bahasa tulis. Pada masa ini, anak dituntut untuk berpikir lebih dalam lagi, kemampuan berbahasa anak pun mengalami perkembangan.

Di dalam pendidikan dasar, bahasa Indonesia memiliki tujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupannya, mempertajam kepekaan, dan perasaan. Pengajaran bahasa Indonesia juga dimaksudkan untuk melatih keterampilan mendengar, berbicara, membaca dan menulis yang masing-masing erat hubungannya. Pada hakikatnya, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan dan tulisan.

Menulis itu sendiri berkaitan dengan membaca, bahkan dengan kegiatan berbicara dan menyimak. Membaca dan menulis merupakan kegiatan yang saling mendukung berkomunikasi untuk melakukan kegiatan membaca sebagai kegiatan dari latihan menulis. Menurut Subyantoro (2015) beberapa faktor yang melatarbelakangi rendahnya keterampilan menulis adalah rendahnya tingkat penguasaan kosakata sebagai dampak dari rendahnya minat baca, kurangnya penguasaan keterampilan mikrobahasa, seperti penggunaan tanda baca, ejaan yang

tidak tepat, serta kesulitan menemukan media pembelajaran menulis yang sesuai dengan kondisi dan kemampuan peserta didik

2.1.4 Pengertian Menulis

Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa. Menurut Suparno dan Yunus (2006: 1.3) menulis sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Menulis menurut Santosa (2007: 6.14) merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan sebuah tulisan. Menulis sebagai keterampilan individu dalam mengkomunikasikan pesan dalam sebuah tulisan. Keterampilan tersebut berkaitan dengan kegiatan memilih, memilah dan menyusun pesan untuk ditransaksikan melalui bahasa tulis (Susanto, 2013: 243). Keterampilan menulis tidak diperoleh secara instan, namun melalui proses belajar dan berlatih. Sesuai dengan pendapat Zainurrahman (2013: 2) bahwa latihan merupakan kunci utama untuk mencapai predikat mampu menulis dengan baik dan benar. Penulis diharuskan untuk terampil memanfaatkan grafologi, kosakata, struktur kalimat, pengembangan paragraf, dan logika berbahasa ketika menulis (Sadono, Sri Fitria (2015)).

Menurut Suparno (dalam Kristiantari (2014:99-102)) menulis dapat didefinisikan sebagai kegiatan menyampaikan pesan atau komunikasi dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Sebagai suatu keterampilan berbahasa, menulis merupakan kegiatan yang kompleks karena penulis dituntut untuk dapat menyusun dan

mengorganisasikan isi tulisannya serta menuangkannya dalam formulasi ragam bahasa tulis dan konvensi penulisan lainnya.

Sejalan dengan pandangan tersebut, Muray dalam Clearly dan Linn (1993:337-339) berpendapat bahwa : (1) menulis itu berpikir, (2) menulis merupakan proses, (3) menulis merupakan interkasui global dan khusus, (4) tidak hanya satu cara dalam menulis. Tindak menulis merupakan tindak berpikir. Inilah alasan utama mengapa menulis hendaknya dipikirkan dikalangan akademis. Menulis merupakan salah satu cara yang tertata dalam menciptakan makna dan metode paling efektif yang bias digunakan, untuk memonitor berpikir manusia. Salah satu substansi retorika dalam menulis adalah penalaran yang baik. Hal ini berrati bahwa penulis harus mampu mengembangkan cara-cara berpikir yang rasional (Syafi'ie,1988:43).

Menulis merupakan produk interaksi antara hal-hal global dan khusus. Pembelajaran menulis tradisional biasanya bekerja berdasarkan asumsi bahwa siswa mampu mempelajari bagian-bagian sehingga pada akhirnya bisa mengkonstruk suatu keutuhan dan keseluruhan yang bermakna. Secara tradisional, penekanan pertama-tama diberikan kosakata , ejaan, penggunaan tanda baca dan konveksi-konveksi penyajian naskah dan kemudian baru pada pengorganisasian. Pengajaran non trdisional biasanya membalik proses itu dan menekankan isi dan suara pribadi dulu, dengan bekerja mundur dari hal-hal global/umum ke khusus pada bahasa dan penyajian naskan penulisannya.

Judith (1985:7) memandang bahwa: (1) menulis berkembang ke banyak arah sekaligus, (2) ia berkembang terus menerus, (3) kadang-kadang tak mencurigakan, (4) kadang -kadang menghasilkan kejutan dramatis. Penulis tidak hanya memiliki gagasan mengenai satu pokok bahasan yang sudah dipilih saja, tetapi tulisan sendiri itu disajikan dengan penuh kejelasan, keterbacaan, ejaan yang benar atau yang akan membaca tulisan itu akan menyertakan intepretasi mereka dan segala bias yang mungkin ada.

Menurut Hayes & Flower (dalam Olive Thierry (2014)) menulis melibatkan beberapa komponen kognitif yang beroperasi pada level yang berbeda dari representasi mental. Pada tingkat konseptual, proses perencanaan membangun pesan pra-verbal yang sesuai dengan ide-ide yang ingin dikomunikasikan oleh penulis. Selama tahap ini, ide diambil dari memori jangka panjang dan (re) diatur jika perlu. Proses perencanaan ini juga memungkinkan berbagai tahapan penulisan dijadwalkan, dengan menyiapkan komposisi rencana tindakan. Serangkaian proses kedua, yaitu proses penerjemahan, beroperasi pada tingkat representasi linguistik, di mana pesan pra-verbal yang dihasilkan dari proses perencanaan ditransformasikan menjadi pesan verbal. Struktur konseptual yang dijabarkan selama perencanaan dengan demikian secara gramatikal dikodekan dengan mengambil sifat sintaksis, morfologis dan ejaan kata-kata dalam leksikon mental. Kemudian muncul eksekusi motorik yang sebenarnya, ketika penulis menuliskan (atau mengetik) pesan linguistik.

Menurut Jabrohim (dalam Sulistyorini, Dwi (2010:13)) mengemukakan bahwa kegiatan menulis membelajarkan siswa untuk menggunakan otak dan indera bekerja secara bersama-sama. Hal ini bisa diketahui ketika siswa menulis. Saat siswa menulis otaknya akan bekerja untuk menggagas suatu ide atau pikiran sementara jari-jari tangannya akan menuliskan ide tersebut. Selanjutnya tulisan yang telah dihasilkan akan dibaca oleh mata yang kemudian dipertimbangkan kembali oleh otak untuk direvisi menjadi tulisan yang sempurna.

Sedangkan menurut Susanto (2013:249-251) menulis pada dasarnya adalah kegiatan seseorang menempatkan sesuatu pada sebuah dimensi ruang yang masih kosong, setelah itu hasilnya yang berbentuk tulisan dapat dibaca dan dipahami isinya. Menulis merupakan kombinasi antara proses dan produk. Prosesnya yaitu pada saat mengumpulkan ide-ide sehingga tercipta tulisan yang dapat terdapat oleh pembaca (produk). Mengacu pada proses pelaksanaannya, menulis merupakan kegiatan kegiatan yang dapat dipandang sebagai suatu proses, suatu ketrampilan, proses berpikir, kegiatan informasi, kegiatan berkomunikasi. Pertama, menulis sebagai proses; menulis berisi serangkaian kegiatan mulai dari menyusun rencana (perencanaan, pra-menulis), menulis draf (pengedrafan), memperbaiki draf (perbaikan), menyusun draf (penyuntingan), dan mempublikasikan.

Kedua, menulis sebagai keterampilan; menulis sebagai ketrampilan berbahasa lainnya perlu dilatihkan secara serius dan konsisten. Hal ini akan memberi kemungkinan lebih besar siswa untuk memiliki

keterampilan yang lebih baik. Latihan harus selektif sehingga pelaksanaannya benar-benar sesuai dengan tujuan dan benar-benar dapat menunjang pencapaian target kemampuan menulis yang diharapkan, sehingga dapat memberikan manfaat bagi siswa secara nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Ketiga, menulis sebagai proses berpikir (kegiatan bernalar); dalam menulis seorang penulis dituntut memiliki penalaran yang baik sehingga menghasilkan tulisan yang baik. Bernalar merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki dalam kegiatan menulis. Siswa harus menyeleksi dan mengorganisasikan informasi untuk kemudian mempresentasikannya kembali dalam urusan yang logis. Dalam menulis, siswa akan memikirkan terlebih dahulu apa yang akan ditulisnya sehingga ide dan gagasan dapat ditulisnya dengan baik. Menulis mendorong anak untuk berpikir terlebih dahulu sebelum menulis karangannya.

Keempat, menulis sebagai kegiatan informasi. Dalam menulis diperlukan dua kompetensi, yaitu kompetensi mengelola cipta, rasa dan karsa, serta kompetensi memformulasikan kegiatan hal itu ke dalam bahasa tulis. Tercakup dalam kompetensi pertama, yaitu penguasaan tentang substansi, ruang lingkup, dan sistematika permasalahan yang akan ditulis. Kompetensi kedua berkaitan dengan kemampuan menggunakan bahasa tulis mencakup penguasaan kaidah tata tulis, diksi kalimat, paragraph dan sebagainya.

Kelima, menulis sebagai kegiatan berkomunikasi. Seseorang menulis dengan mempertimbangkan audiensi (pembaca), karena menulis tidak ditujukan untuk diri sendiri. Untuk itu dalam menulis perlu mempertimbangkan konteks tulisan mencakup apa, siapa, kapan, untuk tujuan apa, bentuk tulisan, media yang dipilih, dan sebagainya sehingga tulisan yang dihasilkan komunikatif.

Menurut Tarigan (dalam Susanto (2013:251)) penulis yang ulung adalah penulis yang dapat memanfaatkan situasi dengan tepat. Situasi yang harus diperhatikan dan dimanfaatkan, yaitu: (1) maksud dan tujuan sang penulis (perubahan yang diharapkan akan terjadi pada diri pembaca); (2) pembaca atau pemirsa (apakah pembaca itu orang tua, muda, atau teman); dan (3) waktu atau kesempatan (keadaan-keadaan yang melibatkan berlangsungnya suatu kejadian tertentu, waktu, tempat, dan situasi yang menuntut perhatian langsung, masalah yang memerlukan pemecahan, pertanyaan yang menuntut jawaban, dan sebagainya).

Syafi'ie (dalam Fernandikus, Siki (2015)) mengemukakan bahwa seorang penulis hendaknya memiliki beberapa kemampuan, (1) menemukan masalah yang akan ditulis, (2) mengenali kondisi membaca, (3) menyusun perencanaan menulis, (4) menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, (5) memulai menulis, dan (6) memeriksa naskah tulisan sendiri. Keterampilan menulis dilaksanakan melalui proses. Proses tersebut sebagai langkah untuk memperbaiki dan membenahi tulisan. Tulisan yang baik memerlukan pemikiran yang cermat baik dari segi

teknik maupun isi penulisan. Sebagai kegiatan proses, maka keterampilan menulis sebagai aktivitas yang menggunakan proses berpikir. Proses berpikir tersebut dilakukan penulis dalam dua hal, yakni apa dan bagaimana cara menulis. Apa yang ditulis berkaitan dengan gagasan atau materi yang akan ditulis atau dituangkan. Bagaimana cara menulis berkaitan dengan penataan dan pengembangan gagasan.

Pada proses pengalihan materi, yang akan dilakukan adalah kegiatan pemilihan topik, pengumpulan bahan, perencanaan penataan tulisan, penetapan tujuan penulisan, penulisan draf, perevisian dan pengeditan draf serta penulisan draf terakhir untuk dipublikasikan. Senada dengan pernyataan tersebut Kirszner (1980:1-2) mengemukakan bahwa proses menulis melalui tiga tahap, yaitu pramenulis atau penemuan, penataan, dan, (penulisan dan perevisian). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa menulis merupakan aktivitas yang memerlukan proses yang dimulai dari pencarian ide sampai pada publikasi tulisan.

Keterampilan menulis bukanlah sesuatu yang dapat diajarkan melalui uraian atau penjelasan semata-mata. Siswa tidak akan memperoleh keterampilan menulis hanya dengan duduk, mendengarkan, dan mencatat penjelasan guru tetapi dengan mempraktikkan kegiatan tersebut dengan menulis. Keterampilan menulis dapat ditingkatkan dengan melakukan kegiatan menulis secara terus-menerus dengan memberikan perkembangan ke arah peningkatan dan perbaikan sehingga akan mempengaruhi hasil dan prestasi siswa dalam menulis. Selain itu dalam melakukan kegiatan

tersebut juga disertai perbaikan mulai dari tahap pertama sampai tahap penyelesaian. Tingkat keberhasilan keterampilan menulis berkaitan dengan tingkat kemampuan pengajar, respon, maupun tingkat penerimaan pengetahuan oleh peserta didik, media, dan teknik yang digunakan dalam pembelajaran. Semua komponen tersebut saling berkaitan dan membutuhkan perhatian khusus (Ulfa, Sofa Marya (2016:2)).

Dari beberapa pengertian menulis diatas, dapat dipahami bahwa menulis merupakan salah satu bagian terpenting dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga tidak diragukan lagi, pengajaran menulis harus benar-benar diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Bagaimana guru bisa memfasilitasi siswanya dan mampu menerapkan metode-metode inovatif yang kemudian mampu membuat siswa-siswanya pandai dalam hal tulis menulis hingga mengolah kata dan pada akhirnya mampu menjadi penulis yang andal. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Adanya penguasaan keterampilan menulis, diharapkan siswa dapat mengungkapkan gagasan, pikiran, dan perasaan yang dimilikinya setelah menjalani proses pembelajaran dalam berbagai jenis tulisan, baik fiksi maupun nonfiksi.

2.1.4.1 Tujuan Menulis

Menurut susanto (2013:253) tujuan menulis adalah respons atau jawaban yang diharapkan oleh menulis akan diperolehnya dari

pembaca. Berdasarkan batasan ini, tujuan menulis dapat dikategorikan menjadi empat macam:

- (1) Tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengajar, disebut wacana informatif. Tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan penerangan pada pembaca.
- (2) Tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan atau mendesak para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan, disebut wacana persuasif
- (3) Tujuan yang bertujuan untuk menghibur atau menyenangkan atau mengandung tujuan estetis disebut tulisan literer atau wacana kesastraan. Tujuan penulisan untuk menyenangkan ini disebut juga tujuan altruistik, yaitu penulis bertujuan menyenangkan para pembaca, menghindarkan kesedihan para pembaca, dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu.
- (4) Tulisan yang mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat atau berapi-api disebut wacana ekspresif. Sebagai gambaran, menulis puisi dapat termasuk menulis yang bertujuan untuk pernyataan diri dengan pencapaian nilai-nilai artistik.

Hal terpenting dari semua tujuan yang telah dipaparkan dan yang perlu diingat adalah bahwa kemampuan menulis seseorang sangatlah bervariasi. Artinya seseorang yang unggul dalam karya tulisnya yang bersifat informatif mungkin saja kurang unggul dalam

karya tulis persuasinya. Semua itu sangat bergantung juga pada kesesuaian antara pengetahuan awal yang dimiliki penulis dengan topik yang akan ditulisnya.

2.1.4.2 Fungsi Menulis

Fungsi menulis adalah sebagai alat komunikasi tidak langsung karena tidak langsung berhadapan pihak lain yang membaca tulisan. Fungsi utama dari tulisan yaitu sebagai alat komunikasi yang tidak langsung. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir. Juga dapat menolong kita berpikir secara kritis. Juga dapat memudahkan kita merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita, memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi, menyusun urutan bagi pengalaman. Tidak jarang, kita menemui apa yang sebenarnya kita pikirkan dan rasakan mengenai orang-orang, gagasan-gagasan, masalah-masalah, dan kejadian-kejadian hanya dalam proses menulis yang aktual Tarigan (dalam Susanto (2013:252)).

Rusyana (dalam Susanto (2013:252)) mengklasifikasikan fungsi menulis sesuai kegunaannya, sebagai berikut:

- 1) Fungsi penataan, yaitu fungsi penataan terhadap gagasan, pikiran, pendapat, imajinasi, dan lainnya, serta terhadap penggunaan bahasa, sehingga menjadi tersusun.

- 2) Fungsi pengawetan, yaitu untuk mengawetkan pengaturan sesuatu dalam wujud dokumen tertulis.
- 3) Fungsi penciptaan, yaitu mengarang berarti menciptakan sesuatu yang baru.
- 4) Fungsi penyampaian, yaitu mengarang berfungsi dalam menyampaikan gagasan, pikiran, imajinasi, dan lain-lain itu, yang sudah diawetkan menjadi suatu karangan. Dalam penyampaianya tidak saja kepada orang dekat, dapat juga kepada orang berjauhan.

Dari beberapa uraian diatas, terdapat salah satu fungsi menulis yaitu menciptakan sesuatu yang baru yang disebut fungsi penciptaan. Contoh karya sastra dari fungsi penciptaan adalah menulis teks fiksi.

2.1.5 Teks Fiksi

2.1.5.1 Pengertian Teks Fiksi

Menurut Mulyani (2015:9) teks adalah esensi wujud bahasa. Dengan kata lain, teks direalisasi (diwujudkan) dalam bentuk wacana. Menurut Abram (dalam Burhan Nurgiyantoro (2013:02)) Fiksi berarti cerita rekaan (disingkat : Cerkan) atau cerita khayalan. Hal ini disebabkan fiksi merupakan karya naratif yang isinya tidak menyanan pada kebenaran, faktual, sesuatu yang benar-benar terjadi. Dengan demikian, fiksi merupakan suatu karya yang menceritakan sesuatu yang bersifat rekaan, khayalan, sesuatu yang tidak ada dan terjadi

sungguh-sungguh sehingga tidak perlu dicari kebenarannya dalam dunia nyata.

Menurut Dalman (dalam Suwandi Sarwiji, (2017:244)) fiksi adalah sebuah karangan yang mengutamakan daya imajinasi si penulisnya sehingga mengandung unsur subjektif. Searah dengan pendapat tersebut menurut Aminuddin (dalam Suwandi Sarwiji, (2017:244)) menyatakan bahwa istilah prosa fiksi atau cukup disebut karya fiksi adalah kisah atau cerita yang diembal oleh pelaku-pelaku tertentu dengan pemeranan latar serta tahapan dan rangkaian cerita tertentu yang bertolak dari hasil imajinasi pengarangnya sehingga menjalin suatu cerita

Jadi, teks fiksi adalah teks yang berisikan cerita khayalan yang sengaja dikreasikan dengan mengandalkan kekuatan imajinasi yang tidak perlu dicari tahu kebenarannya. Menurut Mahsun (dalam Ningrum, Imas tri) Kegiatan menulis diajarkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 diajarkan menggunakan pendekatan berbasis teks. Pembelajaran berbasis teks bertujuan agar siswa mampu memahami berbagai jenis teks dan mahir menulis. Dalam kurikulum 2013 pembelajaran berbasis teks tidak hanya mengajarkan bentuk atau unsur bahasa saja. Pembelajaran teks diajarkan dari kegiatan permodelan, bekerja

menghasilkan teks, dan kerja mandiri menghasilkan teks. (Mahsun, 2014:104)

2.1.5.2 Jenis-Jenis Fiksi

Dalam dunia kesastraan terdapat suatu bentuk karya sastra yang mendasarkan diri pada fakta. Karya sastra yang demikian, menurut Abraham (dalam Nurgiyantoro (2013:05)) disebut sebagai fiksi historis (*historical fiction*), jika yang menjadi dasar penulisan merupakan fakta sejarah. Fiksi biografis (*biographical fiction*), jika yang menjadi dasar penulisan merupakan fakta biografis. Dan fiksi sains (*science fiction*), jika yang menjadi dasar penulisan merupakan fakta ilmu pengetahuan. Ketiga karya jenis fiksi ini disebut fiksi nonfiksi (*nonfiction fiction*).

2.1.5.3 Kebenaran Fiksi

Kebenaran dalam dunia fiksi adalah kebenaran yang sesuai dengan keyakinan pengarang, kebenaran yang telah diyakini "keabsahannya" sesuai dengan pandangannya terhadap masalah hidup dan kehidupan. Kebenaran dalam karya fiksi tidak harus sejalan dengan kebenaran yang berlaku didunia nyata, misalnya kebenaran dari segi hukum, moral, agama dan bahkan kadang-kadang logika, dan sebagainya. Sesuatu yang tidak mungkin terjadi dan dianggap benar dalam dunia nyata, dapat saja terjadi dan dianggap benar dalam dunia fiksi. Kebenaran sebuah cerita fiksi yang baik adalah kemungkinan,

probabilitas, atau kemasukalannya. Menurut Adler & Doren sesuai dengan nama dan sifatnya, cerita fiksi adalah karya kreatif-imajinatif yang tidak mensyaratkan adanya verifikasi dengan kenyataan untuk memiliki kebenaran yang masuk akal (Nurgiyantoro, 2013:06).

2.1.5.4 Unsur Fiksi

Sebuah karya fiksi yang jadi merupakan sebuah bangunan cerita yang menampilkan sebuah dunia yang sengaja dikreasikan pengarang. Wujud formal fiksi sendiri itu hanya berupa kata, dan kata-kata. Sebagai sebuah totalitas, sebuah karya fiksi memiliki bagian-bagian, unsur-unsur, yang saling berkaitan satu dengan yang lain secara erat dan saling menggantungkan. Unsur-unsur teks fiksi tersebut adalah :

a) Intrinsik

Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan suatu teks hadir sebagai teks sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra. Unsur yang dimaksud adalah:

1) Tema

Tema adalah pokok permasalahan yang mendominasi suatu karya sastra. Adapula yang menyatakan bahwa tema merupakan dasar cerita. Tema pada hakikatnya merupakan

permasalahan yang menjadi titik tolak pengarang dalam menyusun cerita seklaigus merupakan permasalahan yang ingin dipecahkan pengarang melalui karya tersebut. Tema suatu karya dapat tersirat maupun tersurat. Tersirat apabila tema tidak secara tegas dinyatakan, tetapi terasa dalam keseluruhan cerita yang dibuat pengarang. Menurut jenisnya, tema juga dibedakan menjadi tema mayor dan minor. Tema mayor adalah tema yang paling dominan menjiwai suatu karya sastra. Tema mayor disebut juga tema pokok. Tema minor adalah tema atau permasalahan yang merupakan cabang dari tema mayor. Tema minor dapat berupa akibat lebih lanjut yang ditimbulkan tema mayor.

2) Alur

Alur adalah jalan cerita yang terjalin secara beruntun dengan memperhatikan sebab akibat sehingga merupakan kesatuan yang padu, bulat dan utuh. Alur disebut juga dengan istilah plot. Dalam sebuah cerita terdapat berbagai peristiwa. Namun, peristiwa-peristiwa yang terdapat dalam suatu cerita itu tidak berdiri sendiri, tetapi berkaitan dengan peristiwa satu dan yang lainnya. Rangkaian peristiwa itulah membentuk alur. Alur biasanya terdiri dari lima tahapan, yaitu:

- (a) Pemaparan atau pendahuluan, merupakan bagian cerita atau melukiskan awal suatu kejadian.

- (b) Penggawatan, merupakan bagian yang melukiskan tokoh-tokoh mulai bergerak. Pada tahap ini mulai terasa adanya konflik dalam cerita tersebut. Konflik terjadi antara tokoh satu dengan tokoh yang lain, tokoh dengan masyarakatnya, atau tokoh dengan hati nuraninya sendiri.
- (c) Penanjakan, merupakan suatu bagian cerita yang melukiskan konflik-konflik yang terjadi dalam cerita mulai memuncak.
- (d) Klimaks, merupakan bagian yang melukiskan peristiwa yang mencapai puncaknya. Misalnya, cerita pertemuan haru antara tokoh ibu dan anaknya yang sebelumnya saling mencari, atau justru perpisahan antara tokoh pemuda dan pemudi karena hubungannya tidak disetujui orangtua si pemudi.
- (e) Peleraian, merupakan bagian cerita tempat pengarang memberikan pemecahan atau jalan keluar dari semua peristiwa yang telah terjadi dalam cerita.
- (f) Pengaluran adalah teknik atau cara-cara pengarang menampilkan alur dalam cerita yang dibuatnya. Berdasarkan kualitasnya, alur dibedakan menjadi alur erat dan alur longgar. Alur erat adalah alur yang tidak memungkinkan adanya percabangan cerita. Alur longgar adalah alur yang memungkinkan adanya percabangan cerita.

Menurut kuantitasnya, alur dibagi menjadi alur tunggal dan alur ganda. Alur tunggal adalah alur yang hanya satu digunakan pengarang dalam menulis cerita, dan alur ganda adalah alur yang lebih dari satu dalam sebuah cerita. Sementara menurut waktunya, alur dibedakan menjadi alur lurus dan alur tidak lurus. Alur lurus adalah alur yang melukiskan peristiwa dari awal sampai akhir cerita. Alur tidak lurus adalah alur yang melukiskan cerita yang tidak urut dari awal sampai maju.

3) Tokoh

Tokoh adalah para pelaku ciptaan pengarang yang memiliki karakter atau sifat yang diinginkan untuk mendukung sebuah cerita. Dalam sebuah karya sastra, biasanya terdapat beberapa tokoh atau pelaku. Akan tetapi, biasanya hanya ada satu yang disebut tokoh utama. Tokoh utama adalah tokoh atau pelaku dalam cerita yang mendominasi penceritaan dari awal sampai akhir cerita. Tokoh utama juga sering muncul atau diperbincangkan dalam cerita. Tokoh pembantu adalah tokoh yang berperan sebagai pendukung tokoh utama.

Selain itu, dikenal juga dua jenis tokoh, yaitu tokoh datar dan tokoh bulat. Tokoh datar (*flash character*) adalah tokoh yang hanya menunjukkan satu karakter sejak awal hingga akhir cerita. Tokoh jenis ini hanya memerankan pelaku yang baik saja

atau buruk saja sepanjang penceritaan. Sejak awal hingga akhir cerita tokoh yang jahat akan tetap jahat atau yang baik akan tetap baik saja. Sementara, tokoh bulat (*round character*) adalah tokoh yang mengalami perkembangan baik buruk maupun kelemahan dan kelebihan. Dalam karya sastra, dikenal pula istilah tokoh protagonist dan antagonis. Tokoh protagonist adalah tokoh yang disukai para pembaca karena sifat-sifatnya yang baik, suka menolong, tegas dan pintar, dan sebagainya. Sementara, tokoh antagonis adalah tokoh atau pelaku cerita yang tidak disukai pembaca karena sifatnya yang buruk, suka berbohong, dan sifat buruk lainnya.

Penokohan dan perwatakan adalah teknik atau cara pengarang menampilkan tokoh-tokohnya, baik keadaan lahirnya maupun batinnya yang berupa pandangan hidupnya, sikapnya, kebaikannya, pemikiran, adat-istiadatnya dan sebagainya. Melalui penokohan, cerita menjadi lebih nyata dalam angan-angan pembaca. Dan melalui penokohan, pembaca dapat dengan jelas menangkap wujud manusia yang kehidupannya sedang diceritakan oleh pengarang.

Ada dua cara untuk melukiskan karakter tokoh cerita, yaitu secara analitik (langsung) dan secara dramatik (tidak langsung). Cara analitik adalah cara pengarang melukiskan karakter tokohnya secara langsung menguraikan atau

menggambarkan keadaan tokoh. Misalnya langsung dikatakan bahwa tokoh ceritanya cantik atau tampan, wataknya keras, kulitnya hitam, rambutnya sebau, dan sejenisnya. Sebaliknya, apabila pengarang secara tersamar dalam memberitahukan karakter tokoh ceritanya, maka disebut pelukisan tokohnya secara dramatik atau tidak langsung. Jadi, karakter tokoh dapat diketahui melalui lingkungan tempat tokoh itu, melalui pembicaraan tokoh lain, cara tokoh menanggapi suatu kejadian, dan sebagainya.

Penokohan atau perwatakan merupakan unsur penting yang dapat menghidupkan tokoh. Tokoh cerita harus nampak hidup dalam suatu cerita. Ia melakukan tindakan-tindakan dalam peristiwa yang terdapat dalam alur cerita. Ia berbuat disorong oleh wataknya, sesuai dengan keinginan pengarang. Jika seorang tokoh mengambil keputusan untuk melakukan sesuatu, keputusan yang diambil harus sesuai dengan wataknya. Jika tidak sesuai dengan wataknya, jika pembaca akan menolaknya. Perwatakan sangat penting dalam menghidupkan cerita.

4) Latar

Latar adalah tempat dan waktu terjadinya suatu peristiwa atau cerita. Latar disebut juga *setting*. Suatu cerita pada dasarnya adalah lukisan peristiwa atau kejadian yang menimpa atau dilakukan oleh seorang tokoh atau beberapa tokoh pada suatu

waktu di suatu tempat. Kegunaan latar dalam cerita tidak sekedar sebagai petunjuk kapan dan dimana cerita itu terjadi, tetapi juga sebagai tempat pengambilan nilai-nilai kehidupan yang ingin diungkapkan pengarang melalui cerita yang ditulisnya.

Latar dibagi menjadi tiga bagian, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar suasana. Latar tempat adalah tempat terjadinya peristiwa dalam cerita tersebut. Misalnya, di dalam rumah, di suatu desa, kota atau di Negara mana saja. Latar waktu adalah waktu atau kapan terjadinya peristiwa dalam sebuah cerita. Misalnya, masa sekarang, masa kerajaan majapahit atau masa yang akan datang. Waktu terjadinya cerita dapat semasa dengan kehidupan pembaca dan dapat pula sekian bulan yang lalu, atau tahun yang lalu, bahkan seabad lalu. Latar Suasana adalah segala peristiwa yang dialami para tokoh yang menimbulkan berbagai suasana pada cerita. Misalnya, sedih, senang atau menjengkelkan.

5) Sudut Pandang Penceritaan

Sudut pandang penceritaan (*point of view*) adalah sudut pandang yang diambil pengarang untuk melihat suatu kejadian cerita. Pengarang akan menentukan pilihan siapa yang harus bercerita dalam karyanya sehingga mencapai efek yang tepat pada ide yang akan dikemukakannya dalam cerita tersebut.

Sudut pandang penceritaan juga disebut dengan pusat pengisahan. Sudut pandang yang biasanya digunakan adalah sudut pandang orang pertama atau orang ketiga. Sebagai orang pertama, pencerita duduk dan terlibat dalam cerita tersebut, biasanya sebagai aku dalam tokoh cerita. Sementara, sudut pandang orang ketiga, pencerita tidak terlibat langsung dalam cerita tersebut, ia duduk sebagai pengamat atau dalang yang serba tahu.

Menurut Yakob Sumardjo (dalam Sumaryanto (2015:12)), paling tidak ada empat sudut pandang yang azasi, pada saat pengarang menulis cerita, yaitu: sudut penglihatan yang berkuasa, sudut pandang objektif, sudut pandang orang pertama dan sudut pandang peninjau.

6) Gaya Bahasa

Bahan baku sastra adalah bahasa. Pengarang mengolah bahasa sedemikian rupa sehingga karya sastra yang dihasilkannya akan berkualitas. Gaya bahasa adalah cara khas seseorang mengungkapkan ceritanya sesuai dengan pikiran dan perasaannya. Mislanya, bagaimana seorang pengarang memilih tema, persoalan, memandang persoalan tersebut dan selanjutnya menceritakannya dalam sebuah cerita. Itulah gaya bahasa seorang pengarang. Sudah tentu setiap pengarang mempunyai pengarang mempunyai gaya bahasa yang berbeda antara yang

satu dengan lainnya. Baik dalam penggunaan kalimat, penggunaan dialog, penggunaan bahasa, cara memandang permasalahan, penyuguhan persoalan, dan lain-lain. Dengan cara yang khas itu kalimat-kalimat yang dihasilkannya menjadi hidup dan bertenaga. Oleh karena itu, gaya bahasa dapat menimbulkan perasaan tertentu, dan dapat menimbulkan reaksi tertentu, dan dapat menimbulkan tanggapan pikiran pembacanya. Semua itu menyebabkan karya sastra menjadi indah dan bernilai seni.

7) Amanat

Karya sastra selain berfungsi sebagai hiburan juga berfungsi sebagai sarana pendidikan. Dengan kata lain, pengarang ingin menghibur pembaca dan memberikan ajaran moral melalui karya sastra. Amanat adalah pemecahan yang dierikan pengarang bagi permasalahan didalam suatu karya sastra. Amanat biasa disebut makna. Makna dibedakan menjadi makna niatan dan makna muatan. Makna niatan adalah makna yang diniatkan oleh pengarang bagi karya sastra yang ditulisnya. Makna muatan adalah makna yang termuat dalam sebuah karya sastra.

Jadi, amanat adalah unsur yang berupa pendidikan moral yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca melalui karya sastra yang ditulisnya. Unsur pendidikan ini tidak

disampaikan secara langsung. Pembaca karya sastra baru dapat mengetahui unsur pendidikannya yang syarat makna setelah membaca seluruh cerita sampai akhir.

b) Unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada diluar teks sastra itu, tetapi secara tidak langsung mempengaruhi bangun atau sistem organisme teks sastra. Atau secara lebih khusus ia dapat dikatakan sebagai unsur-unsur yang mempengaruhi bangun cerita sebuah karya sastra, namun tidak menjadi bagian didalamnya. Menurut Wellek & Warren (dalam Nurgiyantoro 2010:30)) unsur ekstrinsik antara lain adalah keadaan subjektivitas individu dan pengarang yang memiliki sikap, keyakinan, pandangan hidup dan lingkungan yang kesemuanya itu akan mempengaruhi karya yang ditulisnya.

2.1.6 Aktivitas Siswa

Menurut Slameto (2010:17-21) aktivitas siswa terdiri dari :

1) Memperhatikan situasi belajar

Memperhatikan tugas yang akan dipelajari adalah penting dalam memulai tahap (urutan) kegiatan belajar. Pada waktu mengintroduksi pelajaran (atau unit), guru menarik perhatian siswa. Misalnya

pendengaran dan penglihatan. Materi pengajaran, komponen-komponen fisik kelas, kegiatan-kegiatan guru dan aspek-aspek sosial dari situasi kelas diatur untuk membantu timbulnya perhatian.

- 2) Menetapkan tujuan: mengarahkan perhatian dan kegiatan kepada tercapainya tujuan.

Penetapan tujuan itu penting untuk memulai dan mengarahkan pelajaran. Siswa memerlukan kesempatan dan bantuan dan memuaskan (memutuskan) apa yang mereka pelajari, bagaimana mereka akan dapat belajar dengan baik, kapan bahan tersebut akan dipelajari. Diskusi dalam keseluruhan kelas, diskusi dalam kelompok kecil, dan penemuan-penemuan individual digunakan untuk membantu siswa secara individual menetapkan tujuan.

- 3) Mengadakan percobaan (usaha) dalam bidang kognitif, afektif dan psikomotor

- (a) Berusaha mencapai tujuan mencakup interaksi dengan orang-orang dan materi yang cocok untuk mencapai tujuan tersebut dan cocok dengan sifat-sifat siswa. Mula-mula siswa mengamati dan meniru, kemudian makin dikembangkan dengan belajar sendiri secara berdiri sendiri.

- (b) Mengenal dan mengorganisasi komponen secara berurutan adalah penting untuk mencapai tujuan. Siswa perlu ditolong agar mengenal hubungan yang bermakna antara komponen-komponen tersebut.

4) Latihan atau praktek untuk memperoleh kecakapan dan untuk mencapai tujuan

- (a) Latihan atau praktek yang dilakukan dalam kondisi-kondisi tertentu (yang baik) adalah penting untuk mencapai tujuan dan untuk meningkatkan pekerjaan (*performance*) dalam kebanyakan bidang studi. Agar latihan atau pekerjaan tersebut berjalan secara efektif, guru dapat memberikan hubungan keseluruhan bagian, lamanya waktu latihan, pengetahuan tentang kemajuan, dan kondisi-kondisi lain yang membantu.
- (b) Belajar yang sesuai dengan kecakapan sendiri, cara sendiri, dan sifat-sifat sendiri yang lain bermanfaat untuk pencapaian tujuan belajar atau untuk belajar yang lain pada umumnya.
- (c) Materi, perlengkapan, ruang diatur secara fleksibel untuk memungkinkan belajar secara independen agar siswa dapat belajar sesuai dengan tempo dan caranya sendiri.

5) Menilai tingkah laku sendiri

Menilai pekerjaan (*performance*) sendiri adalah penting dalam mengembangkan keberdirisendirian dalam belajar dan dalam mencapai tujuan. Juga kalau penilaian itu dilakukan oleh guru. Guru memberitahukan kemajuan siswa dan menolong mengatasi kesalahan-kesalahannya. Dengan demikian siswa dapat semangat atau dorongan belajar dan mencapai tujuannya.

6) Mencapai tujuan

Pengembangan kecakapan yang mantap dan pengetahuan yang komprehensif menuntut pengalaman belajar yang produktif selama waktu yang cukup lama. *Review* yang sistematis dan latihan yang berjarak waktu yang teratur diperlukan untuk mencapai tujuan berjangka panjang (kebaikan *cramming learning*).

7) Memperoleh Kepuasan

Penerapan pada situasi-situasi baru konsep-konsep, prinsip-prinsip, keterampilan-keterampilan, dan hasil-hasil belajar yang lain baru diperoleh akan meningkatkan kemantapan atau *performance* penguasanya.

Dalam melakukan penilaian aktivitas siswa, peneliti menggunakan penilaian berupa rubrik aktivitas siswa yang penilaiannya dilakukan saat pembelajaran sedang berlangsung.

2.1.7 Implementasi Media Flipbook Dalam Pembelajaran Menulis Teks

Fiksi

Keterampilan menulis adalah kemampuan seseorang menuangkan ide, gagasan, perasaan dalam bentuk bahasa tulis sehingga orang lain yang membaca dapat memahami isi tulisan tersebut dengan baik (Lailiyah Nur, 2018:1152). Penelitian ini mengenai materi menulis teks fiksi yang dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar yang disebabkan karena siswa belum dapat mengungkapkan ide ceritanya dengan baik berdasar unsur-unsur fiksi. Dalam penelitian ini, cerita fiksi akan diubah dalam

bentuk ilustrasi gambar yang berjalan atau disebut juga *flipbook*. Menurut (Daryanto 2011 :108) setiap gambar mampu “bercerita” dengan maksud mengambil suatu makna yang ada pada gambar tersebut. Menurut Sadiman (2014:29) mengungkapkan bahwa media pendidikan gambar merupakan media yang paling umum dipakai, gambar merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana.

Penelitian ini dilakukan dalam satu kali perlakuan atau *treatment* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok dengan masing-masing kelompok berisi 5 orang siswa
2. Siswa membaca teks cerita rakyat berjudul ”Aji Saka”.(mengamati)
3. Guru meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya mengenai isi teks secara percaya diri. (mengomunikasikan)
4. Guru menjelaskan mengenai unsur-unsur fiksi
5. Siswa bersama kelompoknya diminta untuk mengidentifikasi unsur-unsur fiksi dari cerita yang sudah dibacanya (mengolah informasi)
6. Perwakilan kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. (mengomunikasikan)
7. Guru mengenalkan siswa pada media *flipbook* dan cara penggunaanya
8. Guru membagikan satu *flipbook* pada setiap kelompok
9. Siswa diminta untuk mengamati *flipbook* (mengamati)

10. Siswa diminta untuk menulis cerita fiksi berdasarkan flipbook yang diamatinya pada lembar latihan yang diberikan guru secara mandiri di dalam kelompoknya (mengolah informasi)

Penilaian keterampilan menulis teks fiksi menggunakan rubrik penilaian. Di dalam rubrik tersebut terdapat lima aspek yang dijadikan pedoman dalam penilaian, yaitu: organisasi isi, organisasi karangan, struktur kalimat, diksi dan Ejakan Yang Disempurnakan.

2.2 Kajian Empiris

Hasil penelitian yang relevan merupakan uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu. Penelitian tersebut relevan dan sesuai dengan substansi yang diteliti. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh Kazuyuki Fujita, Yuichi Itoh, dan Hiroyuki Kidokoro (Vol. 4 No. 1, tahun 2013) dengan judul “*Paranga: An Electronic Flipbook that Reproduces Riffing Interaction*”. Dalam penelitian ini penulis mengusulkan perangkat berbentuk buku novel untuk flipbook yang disebut Paranga yang mewujudkan keduanya secara fisik fitur interaktivitas kertas dan e-book. Dengan menggunakan perangkat ini, penulis membuat beberapa flipbook elektronik instalasi di mana cerita berubah tergantung pada kecepatan putaran halaman. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah media yang digunakan sama-sama menggunakan *flipbook*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian

yang saya lakukan adalah *flipbook* yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk elektronik *flipbook*.

Penelitian yang dilakukan oleh Ary Maf'ula, Utami Sri Hastuti, dan Fatchur Rohman (Vol. 2 No. 11, tahun 2017) dengan judul "Pengembangan Media Flipbook pada Materi Daya Antibakteri Tanaman Berkhasiat Obat". Jenis penelitian ini yaitu pengembangan. Data kelayakan media diperoleh dari angket uji kelayakan yang diisi oleh ahli materi Mikrobiologi, dan ahli media, sedangkan data keterbacaan diperoleh dari angket uji keterbacaan media oleh 15 siswa SMKN 07 Malang, dan praktisi lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase kelayakan materi oleh validator I sebesar 96,87%, dan validator II sebesar 100% dengan kriteria sangat valid. Persentase rata-rata kelayakan tampilan program oleh ahli media pembelajaran sebesar 92,18% dengan kriteria sangat valid. Persentase rata-rata uji keterbacaan dari siswa sebesar 92,30% dengan kriteria sangat mudah, sedangkan dari praktisi lapangan sebesar 97,72% dengan kriteria sangat mudah. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flipbook* sangat layak dan sangat mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran *flipbook*. Sedangkan perbedaannya adalah dalam penelitian ini peneliti mengambil materi mengenai daya antibakteri tanaman berkhasiat obat

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Hayati, Agus Setyo Budi, dan Erfan Handoko (Vol. 4, tahun 2015) dengan judul "Pengembangan Media

Pembelajaran *Flipbook* Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”. Hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *Flipbook Fisika* berbasis multimedia yang digunakan dalam pembelajaran fisika pada materi alat-alat optik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, didapatkan kesimpulan sebagai berikut: (1) Hasil uji kelayakan kepada ahli dan pengguna didapatkan rata-rata persentase secara keseluruhan adalah 95,87% dengan interpretasi sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media *Flipbook Fisika* berbasis multimedia yang di buat layak digunakan dalam pembelajaran fisika; (2) Hasil uji perbedaan didapatkan bahwa nilai thitung adalah 10,00 dan nilai ttabel adalah 2,03. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan nilai rata-rata antara tes awal dan tes akhir setelah menggunakan media *Flipbook Fisika*; (3) Media *Flipbook Fisika* berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dimana nilai rata-rata tes awal 36,11 pada kelas eksperimen sebagai kelas pengguna media meningkat menjadi 84,44 dengan kenaikan 57,23 %. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran *flipbook*. Sedangkan perbedaannya adalah dalam muatan mata pembelajaran yang diambil.

Penelitian yang dilakukan oleh Riana Isti Muslikhah, Siswandari dan Wiedy Murtini (Vol. 1 No. 1, tahun 2016) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbantuan *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Gaya Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pengantar Ekonomi dan Bisnis”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah

terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran Quantum Teaching berbantuan *flipbook* dan model pembelajaran ekspositori terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pengantar Ekonomi dan Bisnis; terdapat perbedaan pengaruh antara gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik terhadap hasil belajar; terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar peserta didik. Pada model pembelajaran Quantum Teaching berbantuan *flipbook*, peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik dan visual memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik dengan gaya belajar kinestetik dan visual dalam model pembelajaran ekspositori. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran *flipbook* sebagai media bantu dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching*.

Penelitian yang dilakukan oleh Yuniarita Widi Astuti dan Ali Mustadi (Vol. 2, No. 2, 2014) dengan judul “Pengaruh Media Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media film animasi berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis karangannarasi siswa kelas V SD se-Gugus 4 Kecamatan Banguntapan. Hal ini bisa dilihat dari adanya perbedaan keterampilan menulis karangan narasi yang signifikan antara kelompok eksperimen yang diberi pembelajaran dengan menggunakan media film animasi dan kelompok kontrol yang diberi pembelajaran dengan

media gambar berseri. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah pada keterampilan yang akan diteliti, yaitu menulis. Perbedaannya adalah dalam penggunaan media pembelajaran yang dipakai. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran berupa film animasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Ngurah Andi Putra (Vol.2, No.4) ISSN 2354_614X dengan judul “Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Moahino Kabupaten Morowali”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah hasil tes awal siswa yang tuntas individu sejumlah 4 orang dengan ketuntasan klasikal sebanyak 20%. Pada siklus I siswa tuntas secara individu sebanyak 9 orang dengan ketuntasan klasikal 45%. Kemudian pada siklus II siswa yang tuntas secara individu sebanyak 17 orang dengan ketuntasan belajar klasikal 85 %.dari hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan sebanyak 40% dari siklus I ke siklus II (pembelajaran dengan menggunakan media gambar seri) dan meningkatkan minat murid dalam mengikuti pembelajaran khususnya di kelas IV SDN Moahino. Hal itu menunjukkan bahwa penggunaan media gambar seri dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah pada keterampilan yang akan diteliti, yaitu menulis. Perbedaannya adalah dalam penggunaan media pembelajaran yang dipakai.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran berupa gambar berseri.

Penelitian yang dilakukan oleh Jamilatus Sa'adah (21 April 2017) dengan judul "Metode Pembelajaran *"Picture And Picture"* Dalam Menulis Teks Cerita Fiksi Novel Pada Buku Teks Bahasa Indonesia Ekspresi Diri Dan Akademik SMA/ MA/SMK/ MAK Kelas X11 Semester 2 Kurikulum 2013". Kesimpulan dari penelitian ini adalah metode pembelajaran *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar menulis cerita fiksi novel pada buku teks bahasa indonesia. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah pada keterampilan yang akan diteliti, yaitu menulis teks fiksi. Perbedaannya adalah dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pembelajaran *Picture And Picture*.

Penelitian yang dilakukan oleh Agnes Illa Aziza dengan judul "Pengembangan Media Audio Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Tematik Bahasa Indonesia Materi Pokok Teks Fiksi Untuk Siswa Kelas IV SDN 1 Baron Kabupaten Nganjuk". Kesimpulan dari penelitian ini adalah Berdasarkan hasil belajar siswa menggunakan media audio pembelajaran, diperoleh data dengan $dk = 1$ dan kesalahan 5%, maka didapatkan harga Chi Kuadrat tabel = 3,841. Dari hasil perhitungan *Sign Test* yang dilakukan kepada 25 siswa kelas IV di SDN 1 Baron, hasil hitung Chi Kuadrat yang didapat lebih besar dari pada harga tabel Chi Kuadrat ($23,04 > 3,841$). Dengan demikian maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat diketahui bahwa

penggunaan media audio pada mata pelajaran tematik bahasa Indonesia materi pokok teks fiksi efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah pada materi yang diteliti, yaitu teks fiksi. Perbedaannya adalah dalam penggunaan media pembelajaran yang dipakai. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran berupa audio.

Penelitian yang dilakukan oleh Dr. Abdul Aziz, M.Pd dengan judul “Menulis Poster dan Slogan Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) Suatu Alternatif Peningkatan Keterampilan Menulis”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Salah satu metode mengajar yang dapat diterapkan oleh guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk melatih siswa memecahkan masalah dalam hal ini pembelajaran menulis poster dan slogan adalah metode pengajaran berbasis masalah. Melalui penerapan metode pengajaran berbasis masalah akan melatih siswa untuk terbiasa berpikir kritis dan analitis, melatih rasa tanggung jawab siswa dalam menghadapi masalah-masalah kehidupan kelak di masyarakat, serta melatih siswa menghasilkan sebuah karya atau produk. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah pada keterampilan yang akan diteliti, yaitu menulis. Perbedaannya adalah dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pembelajaran berupa *Problem Based Learning*.

Penelitian yang dilakukan oleh Rhiantini (Vol.2, NO.1, 2017) dengan judul “Penerapan Metode *Two Stay Two Stray* Dalam Upaya Meningkatkan

Keterampilan Menulis Pada Materi Laporan Pengamatan”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Siklus I meningkat persentasenya menjadi 80% dengan kriteria baik, hasil tersebut didukung dengan penggunaan media yang mampu membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, siswa menjadi pusat pembelajaran. Siklus II meningkat persentasenya menjadi 97,7% dengan kriteria baik sekali seluruh aspek hampir bagus akan tetapi masih tetap kurang dalam membuat siswa diatur dan pada siklus III meningkat persentasenya menjadi 100% dengan kriteria baik sekali dan telah mencapai target yang ditentukan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah dalam pengambilan keterampilan berbahasanya, yaitu menulis. Perbedaannya adalah dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Two Stay Two Stray*, sedangkan penelitian saya menekankan pada penggunaan media.

Penelitian yang dilakukan oleh Hardiyansyah dengan judul “Pengembangan Media *Flash Flipbook* Dalam Pembelajaran Perakitan Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Surabaya”. Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah “Bagaimana kelayakan media *Flash FlipBook* dalam pembelajaran perakitan komputer siswa kelas X TKJ 2 SMK Negeri 7 Surabaya?” dan “Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 7 Surabaya sebelum dan sesudah menggunakan media *Flash FlipBook* pada pembelajaran perakitan komputer?”. Sementara tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media *flash FlipBook* dalam pembelajaran perakitan

komputer dan mengetahui hasil belajar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 7 Surabaya sebelum dan sesudah menggunakan media *Flash FlipBook* pada pembelajaran perakitan komputer. Penelitian ini dilakukan di kelas X TKJ 2 SMK Negeri 7 Surabaya dengan melibatkan 41 siswa. Peneliti menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, diperoleh hasil penilaian pada aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan sajian memiliki skor rata-rata hasil sebesar 74,2%, 70%, 80% dan termasuk kategori layak. Berdasarkan hasil validasi ahli media, diperoleh hasil penilaian pada aspek kelayakan penyajian, bahasa, kegrafikan memiliki skor rata-rata hasil sebesar 93,3%, 96%, 94% dan termasuk kategori sangat layak. Berdasarkan hasil uji *t* dari nilai rata-rata hasil belajar diperoleh nilai signifikansi (*P*), adalah $0.000 < \infty (0.05)$, dengan demikian ditolak dan diterima. Ini membuktikan bahwa media pembelajaran *Flash Flipbook* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran perakitan komputer Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Surabaya.

Penelitian Cahyani Ria dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Cerita Fiksi Berdasarkan Novel Melalui Penerapan Model *Discovery Learning*”. Kualitas pembelajaran menulis teks cerita fiksi berdasarkan novel pada siswa kelas XII AP 1 SMK Negeri 1 Surakarta masih kurang. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan kualitas proses pembelajaran menulis teks cerita fiksi berdasarkan novel dan (2) keterampilan menulis teks cerita fiksi berdasarkan novel dengan model *discovery learning*. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dua siklus, meliputi: (1)

perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan, dokumen, tes, dan wawancara. Validitas data menggunakan triangulasi sumber data dan metode pengumpulan data. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif komparatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan keterampilan menulis teks cerita fiksi berdasarkan novel pada siswa kelas XII AP 1 SMK Negeri 1 Surakarta. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rerata kinerja guru prasiklus = 61 (kurang); siklus I = 74 (cukup); dan (3) siklus II = 88,5 (baik). Nilai rerata kinerja siswa prasiklus = 44 (kurang); siklus I = 54 (cukup); dan (3) siklus II = 80,5 (baik). Persentase nilai rerata keterampilan menulis teks cerita fiksi berdasarkan novel pada prasiklus sebesar 16,13%, siklus I persentase 58,06%, dan siklus II mencapai 90,3%.

Penelitian yang dilakukan oleh Hasanah Muakibatul dengan judul “Model Fiksi Kontemporer Anak Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas V Sekolah dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan model fiksi kontemporer anak untuk meningkatkan literasi siswa kelas lima sekolah dasar (SD). Penelitian ini menggunakan rancangan hermeneutika kualitatif. Sumber data adalah buku fiksi kontemporer untuk anak dan tanggapan siswa kelas lima SD. Data dikumpulkan melalui analisis isi dan refleksi analitik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa: (a) tanggapan siswa positif; (b) buku-buku fiksi memiliki struktur plot/narasi tunggal, sederhana, dan linier, memiliki gaya dramatis dan naratif, dan memiliki tema dan nilai yang

beraneka ragam; dan (c) fiksi kontemporer untuk anak memberikan sumbangan pada peningkatan literasi. Indikator lainnya dari minat siswa terhadap buku-buku CFK adalah frekuensi baca siswa. Rata-rata (\bar{x}) baca siswa 2,7 buku CFK per minggu dengan rentang 2-4 buku CFK. Rata-rata baca selama perlakuan setiap siswa 30 buku CFK dengan rentang 19-42 buku CFK. Dengan melihat frekuensi baca setiap siswa per minggu dan selama perlakuan dapat dikatakan bahwa siswa rajin membaca buku CFK. Dengan kata lain, minat baca CFK pada siswa tinggi. Bandingkan dengan frekuensi baca buku penunjang pelajaran BI 1 buku per semester atau bahkan per tahun pelajaran.

Penelitian Nurhayani, Evana dengan Judul “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil observasi di kelas IIB SDN Jeruk I/469 Surabaya ditemukan permasalahan pada pembelajaran bahasa Indonesia yaitu, siswa belum mampu menulis deskripsi. Guru juga tidak menyediakan media sebagai penunjang proses belajar mengajar. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, dilakukan penelitian dengan menggunakan media gambar untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media gambar, hasil belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran menulis deskripsi tentang binatang dengan memanfaatkan media gambar, dan kendala yang muncul serta cara mengatasinya dalam pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media gambar. Penelitian

ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus dengan melalui tahapan yang sama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi dan tes. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan media gambar dapat meningkatkan keterlaksanaan pembelajaran yaitu dari siklus I rata-rata persentase keterlaksanaan 93,75% dengan nilai ketercapaian 82,65 menjadi rata-rata persentase keterlaksanaan 100% dengan nilai ketercapaian 94,65 pada siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal terlihat pada siklus I memperoleh persentase 70,40% dan pada siklus II memperoleh persentase 88,90%. Kendala yang muncul adalah siswa terlihat bosan sehingga kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Cara mengatasinya siswa diberi kontrak belajar bagi yang aktif dalam pembelajaran akan diberi penghargaan, siswa diberi permainan halo-hai di sela-sela pembelajaran untuk menjaga konsentrasinya, dan diberi permainan tebak hadiah berupa pertanyaan tentang ciri-ciri binatang agar siswa tidak merasa bosan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas II SDN Jeruk I/469 Surabaya.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah pada materi *flipbook* yang akan digunakan. Dalam penelitian ini

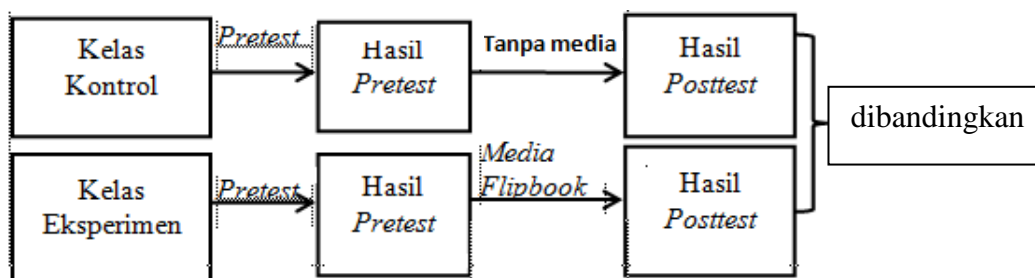
flipbook yang digunakan sudah sesuai dengan materi yang akan diajarkan yaitu keterampilan menulis teks fiksi.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks fiksi pada siswa kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro masih belum optimal yang ditandai dengan hasil belajar Bahasa Indonesia yang masih rendah. Faktor yang mempengaruhi redahnya hasil belajar siswa adalah minimnya media yang dimiliki oleh sekolah dan kurang sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan menggunakan model yang inovatif yang sesuai dengan materi pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar menulis teks fiksi.

Mengingat pentingnya penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, maka perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, salah satunya adalah media *flipbook*.

Berikut adalah pola penelitian eksperimen dengan menggunakan model paralel yang telah dirancang sebagai kerangka berpikir yaitu:



Bagan 2.1 Alur Kerangka Berpikir Penelitian

2.4 Hipotesis

Berdasarkan uraian kajian teori, kajian empiris, dan kerangka berpikir diatas, maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut.

$H_0: \pi \geq 75\%$: Keefektifan media *flipbook* terhadap hasil belajar menulis teks fiksi mencapai ketuntasan klasikal.

$H_1: \pi < 75\%$: Keefektifan media *flipbook* terhadap hasil belajar menulis teks fiksi belum mencapai ketuntasan klasikal.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media *flipbook* dapat meningkatkan keterampilan menulis teks fiksi siswa kelas IV SDN Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Winong Kabupaten Pati. Hal itu dibuktikan dengan rata-rata hasil postes eksperimen sebesar 69,3, sedangkan rata-rata postes kelas kontrol sebesar 53,1. Hasil uji-z menunjukkan nilai $z_{hitung} 0,211 > z_{tabel} -1,645$ menunjukkan bahwa hasil belajar menggunakan media *flipbook* telah mencapai ketuntasan klasikal. Hasil uji n-gain menunjukkan bahwa rata-rata *gain* kelas kontrol lebih kecil dibandingkan dengan rata-rata *gain* kelas eksperimen yaitu $0,052072 < 0,494228$. Dapat diartikan bahwa kelas eksperimen memiliki perubahan yang lebih tinggi antara pretes dan postes dibandingkan dengan kelas kontrol.
2. Aktivitas siswa di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan aktivitas siswa di kelas kontrol. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil pengamatan yang menunjukkan bahwa aktivitas siswa di kelas eksperimen pada saat dilakukan *treatmen* atau perlakuan memiliki presentase 92% yang termasuk kedalam kriteria sangat baik, sedangkan kelas kontrol memiliki presentase 62% yang termasuk ke dalam kriteria baik

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan diatas, maka terdapat beberapa saran dari peneliti sebagai berikut :

1. Guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar dengan pemilihan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Media *flipbook* ini dapat dikembangkan pada mata pelajaran yang lainnya dengan mengembangkan berbagai konsep mata pelajaran yang dirancang didalamnya.
3. Media *flipbook* dapat dijadikan rujukan oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa.
4. Siswa diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Altin, Nur Cemelelioglu. 2018. *Place of Flipbook Animation Technique in Communication Design Education*. Vol. 15
- Andi Putra, Ngurah. *Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Moahino Kabupaten Morowali*. Vol. 2 No. 4
- Andini, Swastika, dkk. 2017. *Developing Flipbook Multimedia The Achievement Of Informal Deductive Thinking*
- Astuti, Yanuarita Widi, dkk. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD*. Vol. 2
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Aziza, Illa Agnes. 2014. *Pengembangan Media Audio Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Tematik Bahasa Indonesia Materi Pokok Teks Fiksi Untuk Siswa Kelas Iv Sdn 1 Baron Kabupaten Nganjuk*
- Azwar, Saifuddin. 2014. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baehaki, Ilham. 2015. *Peningkatan Keterampilan Menulis Deskripsi Dengan Teknik Rumpang Melalui Media Gambar*
- Dahrotun, dkk. 2017. *Penggunaan Model Problem Based Learning Berbantuan Fil Pendek Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Pada Peserta Didik Kelas XI*
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia.
- D., Syahrudin. 2015. *Peranan Media Gambar Dalam Pembelajaran Menulis*
- Ekasari, Anisa Diyah. 2014. *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Strategi Pikir Plus dengan Menggunakan Media Gambar Peristiwa*.
- Hardiyansyah, Dimas. 2016. *Pengembangan Media Flash Flipbook dalam Pembelajaran Perakitan Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri & Surabaya*

- Hasanah, Muakibatul. 2012. *Model Cerita Fiksi Kotemporer Anak-Anak Untuk Pengembangan Kemahirwacanaan Siswa Kelas V Sekolah dasar*
- Hayati ,Sri, dkk.2015.*Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Vol. 4
- Hidayatullah, Muhammad Syarif. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di SMK Negeri 1 Sampang*. Vol. 5
- Isti, Muslikhah, dkk.2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbantuan Flipbook Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Gaya Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pengantar Ekonomi dan Bisnis*. Vol. 1 No. 1
- Kapitan, Yanner J, dkk.2018. *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter Di Kelas VII*. Vol. 3
- Khamidah, Nur.2017. *Penggunaan Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. P-ISSN: 2581-1800
- Kristiantari, Rini.2014. *Menulis Deskripsi dan Narasi*.Sidoarjo: Media Ilmu
- Laeli, Anisa Nur.2014. *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Keindahan Alam Menggunakan Metode Partisipatori Dengan Media Gambar*.
- Lailiyah, Nur. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Untuk Pembelajaran Keterampilan Menuliskan Kembali Cerita Siswa Kelas IV*
- Lestari dan Yudhanegara.2017.*Penelitian Pendidikan Matematika*.Bandung: PT Refika Aditama
- Linda, Roza. 2018. *Interactive E-Module Development through Chemistry Magazine on Kvisoft Flipbook Maker Application for Chemistry Learning in Second Semester at Second Grade Senior High School*
- Maf'ula, Ary, dkk.2017.*Pengembangan Media Flipbook pada Materi Daya Antibakteri Tanaman Berkhasiat Obat*. Vol. 2 No. 11.
- Maghfirothi, Nur Laili, dkk. 2013. *Pengembangan Flipbook IPA Terpadu Bilingual dengan Tema Minuman Berkarbonasi untuk Kelas VII SMP*. Jurnal Pendidikan Sains e- Press Vol. 01 No. 3.

- Muazinzah, Dian. 2015. *Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Tanggapan Deskriptif Melalui Teknik Kalimat Mengalir Dengan Media Gambar*
- Mulyadi, Dendi Udi. 2016. *Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Di Smp*. Vol. 4
- Muslikhah, Riana Isti, dkk. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbantuan Flipbook Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Gaya Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pengantar Ekonomi dan Bisnis*. Vol. 1 No. 1.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nurhayani, Evana. 2013. *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas II Sekolah Dasar*
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Putra, Ngurah Andi. 2016. *Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Moahino Kabupaten Morowali*. ISSN 2354-614X
- Rahmawati, Desi, dkk. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Materi Gerak Benda di SMP*. Jurnal Pembelajaran Fisika, Vol 6 No. 4.
- Rahmawati, Ida Sari. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel Dengan Macromedia Flash Bagi Siswa SMP*. Vol. 1
- Rhiantini, Sari. 2017. *Penerapan Metode Two Stay Two Stray Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Mneulis Pada Materi Laporan Pengamatan*
- Sa'adah, Jamilatus. 2017. *Metode Pembelajaran Picture and Picture Dalam Menulis Teks Cerita Fiksi Novel Pada Buku Teks Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik SMA/MA/SMK/MAK kelas XII Semester 2 Kurikulum 2013*.
- Sadiman..dkk.2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sb, Nugraheti Sismulyasih. 2015. *Peningkatan Keterampilan Menulis Manuskrip Jurnal Ilmiah Menggunakan Strategi Synergetic Teaching Pada Mahasiswa PGSD UNNES*. Vol. 4

- Siki, Ferdinandus, dkk. 2017. *Upaya Peningkatan Kemampuan Menuulis Cerpen Berdasarkan Pengalaman Pribadi Dengan Strategi Permodelan*
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito Bandung.
- Sudjana. 2012. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Suwandi, sarwiji. 2017. *Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Cerita Fiksi Berdasarkan Novel Melalui Penerapan Model Discovery Learning*
- Siki, Ferdinandus, dkk. 2017. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Berdasarkan Pengalaman Pribadi Dengan Strategi Pemodelan*. Vol. 2
- Subyantoro. 2016. *Pengembangan Model Pembelajaran Indukti F Dengan Media Gambar Seri Yang Bermuatan Nilai Karakter Untuk Meningkatkan Kompetensi Menulis Paragraf Peserta Didik Kelas III*.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor - Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Solikhatun, Risky, dkk. 2018. *The Development Of Interactive Flipbook-formed Teaching Material To Improve The Of Grade 4 Students' Social Science Learning Outcomes*
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sulistiyorini, Dwi.2010. *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Media Gambar Pada Siswa Kelas V SDN Sawojajar V Kota Malang*.
- Sumaryanto. 2015. *Memahami Karya Sastra Bentuk Prosa*. Semarang: PT Sindur Press
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Swastika, Andini.2018. *Developing Flipbook Multimedia: The Achievement Of Informal Deductive Thinking Level*. Vol. 5

- Ulfa, Sofa Marya.2016. *Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Melalui Media Gambar Seri Dengan Menggunakan Teknik Pengandaian Diri Sebagai Tokoh Cerita.*
- Hayati, Sri, dkk. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Bellajar Peserta Didik.* Vol. 4
- Wahyuliani, Yuli. 2016. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Di Sma Negeri 4 Bandung.* Vol. 3
- Widianto, Eko. 2015. *Peningkatan Keterampilan Membaca Teks Klarifikasi Menggunakan Metode SQ3R Dengan Media Gambar*
- Widi Astuti, Yuniarti, dkk. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD.* Vol. 2 No. 2
- Widihastrini, Florentina. *The Development Of Interactive Flipbook-Formed Teaching Material To Improve The Of Grade 4 Students' Social Science Learning Outcomes*
- Yohanes, Andri, dkk. 2012. *Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Flipbbok Terhadap Hasil Belajar Siswa Sistem Gerak Manusia di SMP*