



**KEEFEKTIFAN MODEL
DISKURSUS MULTY REPRECENTACY
BERBANTUAN RODA BERPUTAR
TERHADAP HASIL BELAJAR
MATERI TEKS NONFIKSI
KELAS IV SDN GUGUS DUOROWATI SEMARANG**

SKRIPSI

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

**Oleh
Rebecca Felicia
1401416417**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Model *Diskursus Multy Repercentacy* berbantuan Roda Berputar terhadap Hail Belajar materi Teks Nonfiksi Kelas IV SDN Gugus Duorowati Semarang”, karya

Nama : Rebecca Felicia

NIM : 1401416417

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Skripsi ini telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 18 Mei 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,


UNNDS Isa Ansori, M.Pd.
NIP 19600820 198703 1 003

Pembimbing,



Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd.

NIP 19850529 200912 2 005

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Rebecca Felicia

NIM : 1401416417

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Judul : Keefektifan Model *Diskursus Multy Repercentacy* berbantuan Roda Berputar terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Nonfiksi Kelas IV SDN Gugus Duorowati Semarang

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

Semarang, 18 Mei 2020

Peneliti,

METERAI
TEMPEL
04710AHE39291545
6000
ENAM RIBURUPIAH
Rebecca Felicia
NIM 1401416417

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Selalu berusaha dan jangan pernah berkata tidak bisa.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan YME, skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta, Papi dan Mami yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa yang tidak pernah putus.
2. Almamater, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan YME yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model *Diskursus Multy Repercentacy* berbantuan Media Roda Berputar terhadap Hasil Belajar Materi Teks Nonfiksi Kelas IV SDN Gugus Duorowati Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Anshori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
4. Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing;
5. Elok Fariha Sari, S.Pd.Si.,M.Pd., Dosen Penguji Utama;
6. Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd., Dosen Penguji Kedua;
7. Siti Chomariah, S.Pd., Kepala SDN Tinjomoyo 01 Semarang;
8. Djumaidi, S.Pd., Kepala SDN Tinjomoyo 02 Semarang;
9. Soedarsih, S.Pd., Kepala SDN Tinjomoyo 03 Semarang;
10. Keluarga besar yang selalu memberikan doa, restu, dukungan, serta semangat dalam menyelesaikan studi di PGSD;
11. Teman-teman dan mahasiswa PGSD UNNES angkatan 2016 yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian dan selalu memberi dukungan serta semangat.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan dari Tuhan YME.

Semarang, 05 Juni 2020

Peneliti,



Rebecca Felicia

NIM 1401416417

ABSTRAK

Felicia, Rebecca. 2020. *Keefektifan Model Diskursus Multy Repercentacy berbantuan Media Roda Berputar Terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Nonfiksi Siswa Kelas IV SDN Gugus Duorowati Semarang*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing, Nugraheti Sismulyasih, SB, S.Pd., M.Pd. 194 halaman.

Dari hasil observasi pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Gugus Duorowati Semarang, siswa mengalami kesulitan dalam menulis teks nonfiksi. Siswa kesulitan menulis teks nonfiksi yang sesuai dengan kriteria dan konteks yang diharapkan oleh guru. Ada faktor yang mempengaruhi hasil belajar menulis teks nonfiksi, diantaranya model dan media pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan belum mengarah pada model yang seutuhnya. Selain model, media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga kurang menarik.

Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimental design*. Penelitian ini model pembelajaran *diskursus multy repercentacy* menggunakan media roda berputar. Alasan penggunaan model ini karena dapat membantu siswa lebih memahami kata kunci dari materi pokok pelajaran. Media roda berputar dipilih karena media tersebut merupakan media interaktif yang dapat meningkatkan minat dan keterampilan menulis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *diskursus multy repercentacy* menggunakan media roda berputar terhadap keterampilan menulis teks nonfiksi siswa kelas IV SDN Gugus Duorowati Semarang. Penelitian ini menggunakan populasi seluruh siswa kelas IV SDN Gugus Duorowati Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi dan tes unjuk kerja. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, homogenitas, uji *T-test* dan uji *N-Gain*.

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 kelas kontrol. Rata-rata nilai postes kelas eksperimen sebesar 87 dan rata-rata postes kelas kontrol sebesar 77. Hasil uji-t menunjukkan nilai $t_{hitung} (2,6150) > t_{tabel} (1,6747)$ dapat diartikan bahwa hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *diskursus multy repercentacy* menggunakan media roda berputar lebih besar dibandingkan model *example non example*. Rata-rata gain kelas kontrol lebih kecil dibandingkan kelas eksperimen ($0,4959 < 0,6105$). Berdasarkan analisis data indeks *gain*, peningkatan kelas eksperimen termasuk dalam kategori sedang. Keaktifan siswa sangat baik dengan rata-rata 85%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *diskursus multy repercentacy* menggunakan media roda berputar efektif dalam pembelajaran keterampilan menulis teks nonfiksi siswa kelas IV. Saran bagi guru hendaknya memilih media dan model yang dapat memberikan motivasi siswa untuk aktif di kelas. Berdasarkan keefektifan model dan media yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi pemilihan model dan media yang dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran.

Kata kunci: *diskursus multy repercentacy*, roda berputar, menulis teks nonfiksi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI	vii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.6.1 Manfaat Teoretis.....	8
1.6.2 Manfaat Praktis.....	9
1.6.2.1 Bagi Siswa	9
1.6.2.2 Bagi Guru.....	9
1.6.2.3 Bagi Sekolah	9
1.6.2.4 Bagi Peneliti.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teoretis	11
2.1.1 Model <i>Diskursus Multy Repercentacy</i>	11

2.1.1.1	Pengertian Model pembelajaran.....	11
2.1.1.2	Macam-Macam model pembelajaran	12
2.1.1.3	Pengertian Model <i>Diskursus Multy Repercentacy</i>	13
2.1.1.4	Langkah-Langkah Model <i>Diskursus Multy Repercentacy</i>	16
2.1.2	Media Pembelajaran.....	16
2.1.2.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	16
2.1.2.2	Fungsi Media Pembelajaran.....	19
2.1.2.3	Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	22
2.1.3	Media Roda Berputar.....	24
2.1.4	Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	27
2.1.5	Keterampilan Menulis.....	29
2.1.6	Menulis Teks Nonfiksi.....	31
2.1.6.1	Pengertian Teks Nonfiksi.....	32
2.1.6.2	Ciri-Ciri Teks Nonfiksi.....	31
2.1.6.3	Langkah-Langkah Menulis Teks Nonfiksi	33
2.1.7	Belajar	35
2.1.7.1	Pengertian Belajar	35
2.1.7.2	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	35
2.1.7.3	Prinsip-Prinsip Belajar.....	37
2.1.8	Pembelajaran	39
2.1.8.1	Pengertian Pembelajaran.....	39
2.1.8.2	Keefektifan Pembelajaran.....	40
2.1.9	Aktivitas Siswa	41
2.1.10	Implementasi Model Pembelajaran <i>Diskursus Multy Repercentacy</i> Menggunakan Media Roda Berputar dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Nonfiksi	43
2.2	Kajian Empiris.....	44
2.3	Kerangka Berpikir.....	56
2.4	Hipotesis Penelitian	57

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Jenis dan Desain Penelitian	59
3.1.1	Jenis Penelitian	59
3.1.2	Desain Penelitian	60
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	61
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian.....	61
3.3.1	Populasi Penelitian.....	61
3.3.2	Sampel Penelitian	62
3.4	Variabel Penelitian.....	63
3.4.1	Variabel Bebas.....	63
3.4.2	Variabel Terikat.....	63
3.4.3	Variabel Kontrol	64
3.5	Definisi Operasional Variabel	64
3.5.1	Model <i>Diskursus Multy Repercentacy</i>	64
3.5.2	Media Roda Berputar.....	65
3.5.3	Keterampilan Menulis Pantun	65
3.6	Teknik Pengumpulan Data	65
3.6.1	Tes.....	65
3.6.2	Nontes	66
3.6.2.1	Observasi	66
3.6.2.2	Dokumentasi	66
3.6.2.3	Wawancara.....	67
3.7	Analisis Data Awal	67
3.7.1	Uji Validitas.....	68
3.7.2	Uji Reliabilitas	69
3.8	Uji Persyaratan	70
3.8.1	Uji Normalitas	70
3.8.2	Uji Homogenitas.....	72
3.9	Analisis Data Akhir.....	72
3.9.1	Uji Normalitas	72

3.9.2	Uji Homogenitas.....	73
3.9.3	Uji Hipotesis.....	74
3.9.4	Uji <i>N-Gain</i>	76
3.9.5	Analisis Pengamatan Aktivitas Siswa.....	78

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian.....	80
4.1.1	Uji Prasyarat Instrumen	81
4.1.1.1	Uji Validitas	81
4.1.1.2	Uji Reliabilitas	82
4.1.2	Uji Normalitas Data Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	83
4.1.3	Uji Homogenitas Data Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ...	84
4.1.4	Uji Normalitas Data Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	85
4.1.5	Uji Homogenitas Data Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..	85
4.1.6	Uji Hipotesis.....	86
4.1.7	Uji <i>N-Gain</i> Keterampilan Menulis Teks Nonfiksi	88
4.1.8	Deskripsi Proses Pembelajaran.....	89
4.1.9	Aktivitas Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	91
4.2	Pembahasan	93
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian.....	93
4.2.1.1	Hasil Pretes Keterampilan Menulis Teks Nonfiksi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	93
4.2.1.2	Hasil Postes Keterampilan Menulis Teks Nonfiksi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	95
4.2.2	Implikasi Penelitian	96
4.2.2.1	Implikasi Teoretis.....	96
4.2.2.2	Implikasi Praktis.....	98
4.2.2.3	Implikasi Pedagogis.....	99

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan 100

5.2 Saran 101

DAFTAR PUSTAKA 103

LAMPIRAN 107

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Populasi Kelas IV SDN Gugus Durowati Semarang.....	63
Tabel 3.2	Tolak Ukur Menginterpretasikan Derajat Realibilitas Instrumen	70
Tabel 3.3	Kriteria Nilai Gain	77
Tabel 3.4	Kriteria N-Gain.....	78
Tabel 3.5	Kriteria Aktivitas Siswa.....	79
Tabel 4.1	Uji Validitas Instrumen Penilaian Unjuk Kerja	82
Tabel 4.2	Hasil Uji Realibilitas Keterampilan Menulis Teks Nonfiksi	83
Tabel 4.3	Uji Normalitas Data Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	84
Tabel 4.4	Uji Homogenitas Data Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	84
Tabel 4.5	Uji Normalitas Data Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	85
Tabel 4.6	Uji Homogenitas Data Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	86
Tabel 4.7	Pengujian Hasil Hipotesis Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	87
Tabel 4.8	Data Peningkatan Skor Keterampilan Menulis Teks Nonfiksi Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	88
Tabel 4.9	Uji N-Gain Keterampilan Menulis Teks Nonfiksi Siswa Kelas IV	89
Tabel 4.10	Hasil Analisis Penilaian Aktivitas Siswa.....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Langkah Pembuatan Roda Berputar.....	25
Gambar 3.1	<i>Nonequivalent Control Group Design</i>	60
Gambar 3.2	Hubungan Variabel Independen, Variabel Dependen dan Variabel Kontrol	64

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	Skor Keterampilan Menulis Teks Nonfiksi Siswa Kelas IV	88
Diagram 4.2	Persentase Aktivitas Siswa	92

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian Eksperimen.....	57
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Instrumen.....	107
Lampiran 2	Rubrik Penilaian.....	108
Lampiran 3	Perangkat Pembelajaran	109
Lampiran 4	Teks Wawancara.....	144
Lampiran 5	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen.....	177
Lampiran 6	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Kontrol	180
Lampiran 7	Soal Uji Coba.....	183
Lampiran 8	Lembar Pedoman Penilaian Keterampilan Menulis Pantun	185
Lampiran 9	Instrumen Pretes dan Postes	187
Lampiran 10	Perhitungan Validitas <i>Product Moment</i>	189
Lampiran 11	Perhitungan Realibilitas <i>Alpha Cronbach</i>	190
Lampiran 12	Daftar Nilai Pretes Kelas Eksperimen.....	192
Lampiran 13	Daftar Nilai Pretes Kelas Kontrol.....	193
Lampiran 14	Daftar Nilai Postes Kelas Eksperimen	194
Lampiran 15	Daftar Nilai Postes Kelas Kontrol.....	195
Lampiran 16	Uji Normalitas Data Awal	196
Lampiran 17	Uji Homogenitas Data Awal.....	198
Lampiran 18	Uji Normalitas Data Akhir	199
Lampiran 19	Uji Homogenitas Data Akhir	201
Lampiran 20	Uji Hipotesis <i>T-Test</i>	202
Lampiran 21	Uji <i>N-Gain</i> Pretes dan Postes	203
Lampiran 22	Rekap Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen	204
Lampiran 23	Rekap Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Kontrol.....	207
Lampiran 24	Skor Pretes Tertinggi Kelas Eksperimen.....	210
Lampiran 25	Skor Pretes Terendah Kelas Eksperimen	211
Lampiran 26	Skor Pretes Tertinggi Kelas Kontrol	212
Lampiran 27	Skor Pretes Terendah Kelas Kontrol.....	213

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kepribadian juga kemampuan, baik di luar maupun di dalam sekolah yang berlangsung seumur hidup. Sesuai Pasal 2 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pendidikan nasional memiliki fungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa supaya menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab ditegaskan dalam pasal 3.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah menumbuhkan pribadi-pribadi yang (1) beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, (2) berakhlak mulia, (3) memiliki pengetahuan dan ketrampilan, (4) memiliki kesehatan jasmani dan rohani, (5) memiliki kepribadian yang mantap dan mandiri, serta (6) memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 yaitu proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Maka setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas ketercapaian kompetensi lulusan. Penilaian hasil belajar oleh pendidik bertujuan untuk memantau dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar dan perbaikan hasil belajar siswa secara berkesinambungan, meliputi aspek: (1) sikap, (2) pengetahuan dan (3) ketrampilan.

Pembelajaran kurikulum 2013 terdiri dari beberapa muatan pelajaran, salah satunya adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan alat berkomunikasi sehingga bahasa Indonesia menjadi sangat penting untuk dipelajari dari mulai kelas I sampai kelas VI untuk sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara lisan maupun tulisan, karena manusia melakukan kegiatan berbahasa dalam kehidupannya melalui bahasa lisan dan tulisan. Pernyataan ini di tegaskan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Depdiknas (2006: 231) bahwa pembelajaran

bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara lisan dan tulisan.

Pembelajaran bahasa Indonesia dilihat dari tujuannya yaitu agar siswa mampu: 1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis; 2) menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara; 3) memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; 4) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial; 5) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; dan 6) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya di intelektual manusia Indonesia (Depdiknas. 2006: 120). Sedangkan dilihat dari aspek kebahasaannya bahasa Indonesia terdiri dari empat ruang lingkup, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Depdiknas, 2006: 318). Keempat keterampilan berbahasa tersebut pada dasarnya merupakan suatu kesatuan.

Keterampilan berbahasa yang termasuk kedalam berkomunikasi secara lisan adalah keterampilan berbicara dan menyimak. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari (Tarigan, 2008: 3). Berbicara dan menyimak merupakan kegiatan komunikasi dua arah yang langsung serta

merupakan komunikasi tatap muka atau *face-to-face communication* (Brooks, 1964: 134). Sedangkan keterampilan berbahasa yang termasuk ke dalam berkomunikasi secara tulisan adalah keterampilan membaca dan menulis. Membaca adalah suatu keterampilan yang kompleks, yang rumit, yang mencakup atau melibatkan serangkaian keterampilan-keterampilan yang lebih kecil (Tarigan, 2008: 11). Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting untuk dilatih yaitu, keterampilan menulis.

Menurut Tarigan (2008:3), menulis merupakan salah satu alat komunikasi yang digunakan secara tidak langsung atau tidak dengan tatap muka dengan lawan bicaranya dan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Menulis teks nonfiksi adalah salah satu keterampilan yang harus dicapai oleh siswa kelas IV SD.

Teks nonfiksi bersifat aktualitas yaitu segala sesuatu yang benar-benar terjadi; sedangkan realitas adalah apa-apa yang dapat terjadi (Tarigan; 1978: 7-8). Karangan nonfiktif berusaha mencapai taraf objektivitas yang tinggi dan berusaha menarik serta menggugah nalar (pikiran) pembaca. Bahasa karangan nonfiktif bersifat denotatif dan tidak bermakna ganda. Tulisan nonfiksi sering disebut juga tulisan ilmiah. Keilmiahan ini ditandai dengan penggunaan fakta sebagai dasar (Kusmayadi, 2007:47). Teks nonfiksi penting bagi siswa karena dapat menambah banyak pengetahuan. Oleh karena itu, salah satu cara melestarikan teks nonfiksi yaitu melalui pembelajaran bahasa Indonesia di pendidikan sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Gugus Duorowati Semarang dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa mengalami kesulitan dalam menulis teks nonfiksi dengan kriteria dan konteks yang diharapkan oleh guru. Ada faktor yang mempengaruhi hasil belajar menulis teks nonfiksi, diantaranya model dan media pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan belum mengarah pada model yang seutuhnya. Dalam pembelajaran, guru belum menerapkan langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran yang diterapkan. Masih banyak kendala yang dialami dalam penerapan model, sehingga pembelajaran tidak berlangsung dengan baik. Selain model, media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga kurang menarik. Guru menggunakan media seadanya yang ada di dalam kelas. Selain itu, budaya membaca yang masih kurang juga menjadi kendala dalam pembelajaran. Sedangkan kegiatan membaca dapat membantu memperkaya kosakata yang dimiliki oleh siswa. Hal ini menjadi hambatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, salah satunya adalah materi tentang teks nonfiksi.

Permasalahan tersebut didukung dengan data kuantitatif berupa nilai keterampilan menulis teks nonfiksi siswa kelas IV SDN Gugus Duorowati Semarang. Sebagian siswa belum memperoleh nilai di atas KKM yaitu 70.

Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu adanya variasi terhadap model dan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Pemilihan model dan media yang menarik dapat menjadi solusi dalam pengemasan

pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu *Diskursus Multy Repercentacy*. Peneliti ingin mengetahui keefektifan model tersebut dalam pebelajaran menulis pantun Kelas IV, dengan membandingkan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penerapan model tersbut nantinya akan dibantu dengan media roda berputar interaktif. Siswa di kelas eksperimen akan mendapat perlakuan model *Diskursus Multy Repercentacy* dengan media roda berputar interaktif. Sedangkan untuk kelas kontrol akan mendapat perlakuan model *examples non examples*. Peneliti ingin menerapkan model pembelajaran *Diskursus Multy Repercentacy* karena model pembelajaran ini dapat menciptakan suasana kooperatif, aktif dan terstruktur tetapi menyenangkan. Sedangkan media roda berputar interaktif dipilih karena media tersebut diharapkan dapat menarik perhatian siswa tetapi tidak mengalihkan fokus siswa, artinya siswa akan fokus pada materi yang ada pada media.

Model *Diskursus Multy Repercentacy* mengadopsi dari penelitian yang dilakukan Laili Wakhidah, dkk tahun 2018 dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Diskursus Multy Repercentacy* ditinjau dari Kemampuan Penalaran Proporsional pada Materi Trigonometri” yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Dari penelitian ini, model *Diskursus Multy Repercentacy* efektif digunakan dalam pembelajaran.

Sedangkan media roda berputar interaktif mengadopsi dari penelitian berjudul ”Pengembangan Media Permainan Roda Putar materi Pokok Ekosistem dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas V

Sekolah Dasar” yang dilakukan oleh Muhammad Zulfiki Fahrizal Ardiansyah tahun 2017. Penelitian ini menjelaskan bahwa media roda berputar interaktif layak, efektif, dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Keefektifan Model *Diskursus Multy Repercentacy* Berbantuan Media Roda Berputar Terhadap Keterampilan Menulis Teks Nonfiksi Siswa Kelas IV SDN Gugus Duorowati Semarang”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SDN Gugus Duorowati Semarang, identifikasi masalah yang dapat dikemukakan antara lain:

- a. model yang digunakan guru belum efektif dalam pembelajaran,
- b. hasil belajar Bahasa Indonesia menulis teks nonfiksi belum mencapai kriteria ketutasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah,
- c. media pembelajaran yang digunakan berkaitan dengan materi masih kurang bervariasi,
- d. pemahaman siswa terhadap materi masih kurang.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, peneliti membatasi masalah pada analisis model pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran di SDN Gugus Duorowati Semarang dalam keterampilan menulis teks khususnya materi teks nonfiksi. Selain itu, guru belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dalam menulis teks nonfiksi.

Dari permasalahan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian berjudul “Keefektifan Model *Diskursus Multy Repercentacy* Berbantuan Media Roda Berputar Terhadap Keterampilan Menulis Teks Nonfiksi Siswa Kelas IV SDN Gugus Duorowati Semarang.”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

- a. apakah model pembelajaran *Diskursus Multy Repercentacy* Berbantuan Media Roda Berputar efektif terhadap keterampilan menulis teks nonfiksi siswa kelas IV SDN Gugus Duorowati Semarang,
- b. bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis teks nonfiksi dengan model pembelajaran *Diskursus Multy Repercentacy* berbantuan Media Roda Berputar siswa kelas IV SDN Gugus Duorowati Semarang.

1.5 Tujuan Penelitian

- a. menguji keefektifan model pembelajaran *Diskursus Multy Repercentacy* Berbantuan Media Roda Berputar terhadap keterampilan menulis teks nonfiksi siswa kelas IV SDN Gugus Duorowati Semarang.
- b. mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis teks nonfiksi pada siswa kelas IV SDN Gugus Duorowati Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi ilmu pengetahuan melalui informasi tentang keefektifan model *diskursus multy depercentacy* dengan media roda berputar terhadap keterampilan menulis

teks nonfiksi. Memberikan informasi tentang variasi model dan media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Dapat menjadi informasi atau referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya, khususnya pada bidang terkait.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa, yaitu membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan menulis teks nonfiksi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan meningkatnya hasil pemahaman diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran *diskursus multy deprecentacy* menjadikan siswa lebih tertarik pada materi dan siswa termotivasi untuk mempelajari materi tersebut.

1.6.2.2 Bagi Guru

Manfaat bagi guru yaitu memberikan informasi tentang variasi media dan model pembelajaran. Dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk mengemas pembelajaran menjadi lebih menarik dengan menerapkan model pembelajaran *diskursus multy deprecentacy* dengan media roda berputar dalam pembelajaran menulis teks nonfiksi di kelas IV.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah adalah sebagai panduan bagi tenaga kerja kependidikan untuk meningkatkan profesionalisme, serta menjadi bahan refleksi dan referensi untuk meningkatkan mutu dan kualitas

penyelenggaraan pendidikan, sehingga kualitas lulusan sebagai *output* turut meningkat.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah mendapatkan pengalaman tentang variasi penerapan model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu peneliti memperoleh wawasan tentang keefektifan penerapan model *diskursus multy deprecentacy* dengan media roda berputar pada proses pembelajaran menulis teks nonfiksi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoretis

2.1.1 Model *Diskursus Multy Repercentacy*

2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Syaiful model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menjelaskan prosedur sistematis yang mengorganisasikan pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan berfungsi sebagai pedoman perancangan pembelajaran (Zusnani, 2012 : 11). Sedangkan menurut Supriyono (Susanti dan Purnomo, 2015 : 84) menyatakan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Joyce & Weil (1980) mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu pembelajaran. Menurut Kemp (1998) model pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat melakukan pembelajaran dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Senada dengan pendapat Dick and Carey (1985) menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah seperangkat materi dan prosedur-prosedur pembelajaran yang

digunakan secara bersama-sama untuk tercapainya hasil belajar siswa. (Sumantri, 2015:37-41).

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan suatu pembelajaran di dalam kelas maupun tutorial serta menentukan perangkat pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.1.2 Macam-macam Model Pembelajaran

Menurut Joyce & Weil (Sumantri 2015 : 37) model pembelajaran memiliki lima unsur dasar, yaitu :

- a) *syntax*, yaitu prosedur-prosedur operasional pembelajaran,
- b) *social system*, adalah suasana dan norma yang berlaku pada saat pembelajaran,
- c) *principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memperlakukan, memandang, dan merespon siswa.
- d) *support system*, segala sarana, alat, bahan atau lingkungan belajar yang mendukung,
- e) *instructional dan nurturant effects* tujuan yang akan dicapai menentukan hasil belajar yang diperoleh langsung (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang akan dicapai (*nurturant effect*).

Ada beberapa bentuk model pembelajaran, salah satunya yaitu pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah susunan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-

kelompok tertentu yang sudah ditentukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Sumantri, 2015 : 49).

Menurut Shoimin (2014:37) pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan. Menurut teori dan pengalaman agar setiap kelompok saling berkerjasama (kompak-partisipatif), tiap kelompok beranggotakan i 4-5 orang, kelompok dibagi secara heterogen (kemampuan, gender, karakter), dan meminta tanggung jawab dari hasil kelompok berupa saran atau presentasi.

2.1.1.3 Pengertian Model *Diskursus Multy Repercentacy*

Menurut Suyatno (2009: 69) *Diskursus Multy Repercentacy* (DMR) adalah pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan, penggunaan dan pemanfaatan berbagai representasi dengan setting kelas dan kerja kelompok. *Diskursus Multy Repercentacy* (DMR) adalah model yang menekankan belajar dalam kelompok heterogen saling membantu satu sama lain, bekerja sama menyelesaikan masalah, menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik kelompok dan individual. *Diskursus Multy Repercentacy* mengajarkan suatu proses pemecahan masalah dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.

Model pembelajaran *Diskursus Multy Repercentacy* merupakan suatu model pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan, penggunaan, serta memanfaatkan berbagai daya representasi dengan setting kelas dan kerja kelompok (Shoimin, 2014).

Model *Diskursus Multy Repercentacy* adalah model pembelajaran yang menekankan belajar dalam kelompok heterogen saling membantu satu sama lain, bekerja sama menyelesaikan masalah, menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik kelompok dan individual (Suyatno, 2009: 69)

Menurut penelitian Ratni Purwasih dan Martin Bernad yang berjudul "Pembelajaran Diskursus Multi Representasi terhadap Peningkatan Kemampuan Komunikasi dan Disposisi Matematis Mahasiswa" diskursus multi representasi adalah suatu pembelajaran yang menekankan pada pemanfaatan multi representasi dalam setting kelas berbentuk diskursus dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berusaha memahami permasalahan dan guru mengarahkan dalam mengkomunikasikan ide-idenya dalam diskursus.

Menurut penelitian Dyhonest Pigeon Fortune, dkk tahun 2018 yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe DMR (Diskursus Multi Representasi) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Mengkendek Tana Toraja" menyatakan bahwa Model Pembelajaran *Diskursus Multy Repercentacy* merupakan model yang menekankan belajar dalam kelompok saling membantu satu sama

lain, bekerja sama menyelesaikan masalah, menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik kelompok maupun individual. Pembelajaran *Diskursus Multy Repercentacy* lebih menekankan pada proses diskusi untuk menemukan jawaban dari suatu permasalahan dan mendapatkan hasil diskusi yang disetujui oleh semua anggota kelompok.

Menurut penelitian Tita Agustina, dkk tahun 2019 yang berjudul “Penerapan Model Diskursus Multi Representasi (DMR) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa dalam Materi Bangun Datar di Kelas IV SD” menyatakan bahwa model pembelajaran Diskursus Multi Representasi menekankan setiap siswa harus mampu mengemukakan idenya dalam solusi suatu permasalahan.

Menurut penelitian Juli Antasari Sinaga tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Diskursus Multy Representasi (DMR) terhadap Komunikasi Matematis Siswa SMP pada Materi Perbandingan” mengatakan bahwa pembelajaran Diskursus Multi Representasi memiliki kegiatan yang memerlukan interaksi dalam kelompok, baik interaksi antarsiswa maupun guru dengan siswa. Siswa dapat lebih aktif dalam bertanya dan mengemukakan pendapatnya baik lisan maupun tulisan.

Diskursus Multy Repercentacy merupakan inovasi pembelajaran dimana siswa lebih aktif, adanya interaksiantar siswa, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan menarik.

2.1.1.4 Langkah-langkah Model pembelajaran *Diskursus Multy*

Reprecentacy

Model *Diskursus Multy Reprecentacy* membuat pembelajaran yang menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Motivasi belajar siswa akan meningkat karena siswa belajar dan berdiskusi dalam kelompok sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan dan hasil belajar dapat meningkat.

Langkah-langkah model pembelajaran diskursus multy reprecentacy adalah:

- 1) persiapkan LKPD dan media pembelajaran,
- 2) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang heterogen,
- 3) pendahuluan membangkitkan minat siswa melalui eksplorasi menggunakan media,
- 4) pengembangan permasalahan,
- 5) penerapan pemecahan masalah dalam diskusi kelompok,
- 6) laporan akhir tiap kelompok.

(Lestari dan Yudhanegara, 2015:70)

2.1.2 Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tercapainya tujuan pendidikan seperti radio, televise, buku, koran, majalah, dan sebagainya (Sanjaya, 2013:163). Sedangkan menurut Djamarah dan Zain

(2002:137) media adalah salah satu alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Sedangkan menurut Nikmatus Sholichah dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Flipbook* terhadap Keterampilan Menulis Teks Nonfiksi Siswa Kelas IV SDN Dilakarsantri Surabaya” tahun 2018 menyebutkan bahwa dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran memiliki peran yang penting yaitu sebagai alat untuk menunjang kelancaran kegiatan pembelajaran. Bagi guru, media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu menyampaikan informasi kepada siswa dan meningkatkan keterampilan mengajar. Sedangkan bagi siswa media pembelajaran dapat mempermudah dalam menerima dan mengolah informasi dengan tepat.

Media pembelajaran sebagai wahana untuk memberikan pengalaman belajar. Menurut Gagne, media pembelajaran sebagai suatu komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa dalam kegiatan belajar. Sebagai salah satu komponen sumber belajar media pembelajaran adalah alat bantu, baik berupa gambar, peraga, buku alat-alat elektronik, dan lain-lain yang digunakan guru untuk: (a) memperjelas informasi atau pesan, (b) meningkatkan motivasi, (c) memperjelas struktur pembelajaran, (d) memberikan variasi, dan (e) memberikan tekanan pada hal-hal yang penting (Sumantri, 2015:303-304).

Menurut Fadhli tahun 2015 dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah

Dasar” pada, sebuah media adalah sarana komunikasi dan sebagai sumber informasi. Dalam istilah tersebut merujuk pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Dikatakan media pembelajaran, karena segala kegiatan yang dilakukan tersebut membawakan pesan untuk suatu pembelajaran.

Menurut Mashoedah tahun 2015 dalam penelitiannya yang berjudul “Kajian Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pelatihan Peningkatan Kompetensi Profesional Guru” dijelaskan bahwa instruksional media (media pembelajaran) tidak hanya diperlukan pada saat proses pembelajaran di tingkat sekolah (Taman Kanak-kanak sampai Perguruan Tinggi), namun intruksional media juga diperlukan pada proses pembelajaran pada tingkat pembelajaran yang lainnya seperti pada pelatihan dan workshop untuk pembelajaran orang dewasa (*adult learner*).

Menurut penelitian yang dilakukan Marzuki Wibowo tahun 2015 dengan judul “Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar”, menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai kontribusi yaitu: dalam penyampaian pesan pada saat pembelajaran dapat berlangsung lebih terstandar, menarik, dan interaktif. Dengan menerapkan media pembelajaran waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran akan lebih baik, kualitas

pembelajaran dapat ditingkatkan, dan peran guru berubah ke arah yang positif. Dengan demikian suatu media pembelajaran dapat berfungsi untuk kepentingan pembelajaran, berperan sebagai pengganti fungsi dan tugas-tugas dalam pembelajaran, sehingga bisa memberi manfaat yang lebih bagi siswa.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah komponen komunikasi yang membawa pesan mengajar yang dapat merangsang siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperlukan pada proses pembelajaran.

2.1.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Sanjaya (2013:169-171) mengatakan secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan untuk: (a) dapat menggambarkan suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, (b) memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu, (c) menambah semangat dan motivasi belajar siswa.

Sedangkan menurut Gerlach dan Ely (Daryanto, 2013 : 9) secara rinci fungsi media dalam proses pembelajaran yaitu:

- a) dapat melihat benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau.
- b) mempermudah untuk melihat benda atau peristiwa yang sukar untuk dikunjungi.

- c) mendapatkan gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena memiliki ukuran yang tidak memungkinkan.
- d) dapat lebih mudah mendengarkan suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung.
- e) mengamati dengan teliti, binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap secara langsung.
- f) mengamati suatu objek berbahaya untuk didekati atau peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi.
- g) mengamati dengan jelas benda-benda yang sukar diawetkan atau mudah rusak.
- h) dapat membandingkan sesuatu dengan bantuan foto, gambar, atau model.
- i) dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat.
- j) dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung cepat.
- k) mengamati alat yang sukar diamati secara langsung atau gerakan-gerakan mesin.
- l) melihat lebih jelas bagian-bagian tersembunyi dari suatu alat.
- m) melihat suatu ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama.

- n) dapat menjangkau audien yang jumlahnya besar dan mengamati suatu objek secara bersama.
- o) dapat belajar sesuai kemampuan, minat dan bakatnya masing-masing.

Sedangkan menurut (Anitah, 2012:6) fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan dalam beberapa hal berikut ini yaitu: (a) penggunaan media pembelajaran memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif bukan merupakan fungsi tambahan, (b) media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari keseluruhan proses pembelajaran, (c) media pembelajaran dalam penggunaannya harus sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai dan sesuai dengan isi pembelajaran itu sendiri, (d) fungsi dari media pembelajaran bukan sebagai alat hiburan, (e) media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses pembelajaran, (f) media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, (g) media pembelajaran berdasarkan pada dasar-dasar yang konkret untuk berpikir.

Dari pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media berfungsi untuk memudahkan siswa dalam memahami isi pelajaran, menarik perhatian siswa, memotivasi siswa untuk belajar, menangkap suatu objek atau peristiwa tertentu, memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu dan menambah nilai praktis.

2.1.2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media, media pembelajaran diklasifikasikan dalam lima model yaitu menurut: (1) Wilbur Schramm (2) Gagne (3) Allen (4) Gerlach dan Ely (5) Ibrahim (Daryanto, (2013:17-18). Menurut Schramm media dikelompokkan menjadi media sederhana, rumit dan mahal. Menurut Schramm media dikelompokkan sesuai kemampuan daya liputan juga yaitu (1) liputan luas dan serentak seperti radio, TV dan *facsimile*; (2) liputan terbatas pada ruangan, seperti *slide*, poster *audio tape*, film, video; (3) media untuk belajar individual, seperti modul, buku, program belajar dengan komputer dan telepon.

Menurut Gagne, media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya yang memenuhi fungsi menurut hierarki belajar yang dikembangkan yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar. Terdapat sembilan kelompok media menurut Allen yaitu visual, film, TV, objek tiga dimensi, rekaman, pelajaran teprogram, demonstrasi, buku teks cetak dan sajian lisan. Berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok menurut Gerlach dan Ely media dikelompokkan yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, gambardiam, presentasi grafis, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran teprogram dan simulasi.

Berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya dikelompokkan menjadi lima menurut Ibrahim media dikelompokkan yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media *audio*, media proyeksi, televisi, computer dan media.

(Anitah, 2011 : 16) media pembelajaran pada umumnya dapat dikelompokkan ke dalam 3 jenis, yaitu (1) media visual, (2) media audio, dan (3) media audiovisual. Berikut penjabaran setiap jenis medianya.

a) Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat secara langsung dengan menggunakan indra penglihatan. Media visual ini terdiri atas:

(a) Media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*), yaitu media yang menggunakan alat proyeksi (*projector*) sehingga gambar atau tulisan tampak pada layar (*screen*). Media proyeksi ini dapat berbentuk media proyeksi gerak (gambar gerak) dan media proyeksi diam (gambar diam).

(b) Media yang tidak dapat diproyeksikan (*non projected visual*), yaitu media yang mencakup gambar fotografik. Kedua grafik yaitu media pandang dua dimensi dan bukan fotografik. Yang biasanya digunakan dalam kegiatan pembelajaran di antaranya grafik, bagan, diagram, poster, kartun atau karikatur, dan komik.

b) Media Audio adalah media yang menyampaikan pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar). Jenis media audio terdiri atas program kaset suara (*audio cassette*), program radio, dan CD audio.

c) Media Audiovisual merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang dengar. Contoh dari media audiovisual di antaranya program video atau televisi pendidikan, video atau televisi instruksional, program CD interaktif, dan program *slide* suara (*sound slide*).

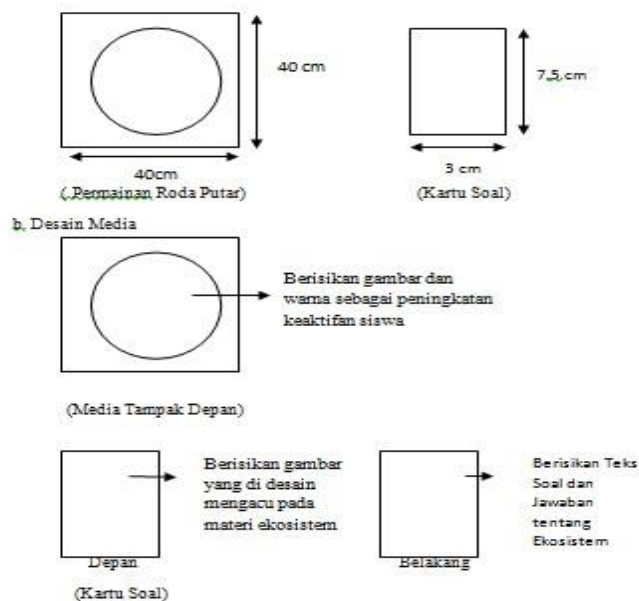
USAID (2014:41) media pembelajaran seperti gambar, grafik atau diagram atau objek yang menarik perhatian dapat membantu menjadi paling baik dalam proses belajar membaca dan menulis siswa.

Salah satu media literasi yang termasuk ke dalam media visual yaitu roda berputar.

2.1.3 Media Pembelajaran Roda Berputar

Menurut Khairunisa (2017:21) roda berputar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar. Roda berputar berupa papan yang dipotong melingkar dengan tujuan sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat memudahkan anak untuk memahami materi teks non fiksi.

Roda berputar adalah media pembelajaran yang menggunakan permainan roda berbahan dasar triplek dan kertas, yang mana dalam pembelajaran siswa di tuntut untuk aktif, membuat siswa berpikir, berbicara, mendengarkan dan saling bekerja sama.



Gambar 2.1 Langkah Pembuatan Roda Berputar

Langkah-langkah penggunaan media roda berputar dituliskan dalam penelitian Ersya Yunniartien tahun 2016 dengan judul "Penggunaan Roda Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika materi Keliling dan Luas Segitiga Kelas IV SDN 1 Dasan Tereng tahun ajaran 2016/2017" yaitu :

- 1) siswa memutar roda hingga roda diam dan petunjuk pada media roda berputar menunjukkan satu kartu pada media roda berputar,
- 2) siswa mengambil kartu soal pada media roda berputar,
- 3) siswa mendiskusikan jawaban dari soal yang di dapat bersama anggota kelompoknya masing-masing,
- 4) siswa maju ke depan kelas dan menjelaskan hasil diskusi kelompok,
- 5) guru memastikan jawaban siswa dengan kartu jawaban yang ada pada media roda berputar.

Ginnis dalam Aulia (2016: 29) menyatakan keunggulan yang diperoleh roda berputar sebagai berikut:

- 1) media roda berputar dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi,
- 2) media roda berputar merupakan permainan dengan keunggulan yang menantang seperti *game show* di TV. Permainan ini sangat familiar dan dapat membangkitkan semangat siswa.
- 3) media ini sangat bagus digunakan dalam persiapan ujian.
- 4) melatih ingatan dan kecepatan berpikir siswa.
- 5) melatih pemahaman dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi siswa, sehingga hasil belajar akan meningkat.

Menurut penelitian Ria Novianti yang berjudul “Pengembangan Permainan Roda Putar untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun” media belajar roda berputar mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena media belajar roda berputar memiliki berbagai warna dengan bentuk lingkaran sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa.

Daya tarik media belajar roda berputar dikuatkan oleh penelitian yang dilakukan Muhammad Zulfiki Fahrizal Ardiansyah, dkk tahun 2017 berjudul “Pengembangan Media Permainan Roda Putar Materi Pokok Ekosistem dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar” yaitu media

belajar roda berputar berbahan dasar kertas sehingga mudah pada saat digunakan dalam proses pembelajaran.

2.1.4 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Menurut Rois (2013: 62) pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar perlu penyampaian materi saat melakukan pembelajaran yang menarik dan tidak monoton sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan proses dan hasil belajar. Kurangnya motivasi anak terhadap minat belajar adalah permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar pada saat ini. Hal ini disebabkan guru kurang bisa membangkitkan motivasi dalam diri siswa sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak tertarik selama pembelajaran berlangsung. Langkah-langkah untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan strategi, model, dan media pembelajaran yang tepat.

Menurut penelitian Aryani, dkk tahun 2012 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Strategi *Know-Want-Learned* (KWL) Pada Siswa Kelas IVA SDN Sekaran 01 Semarang”, menyatakan bahwa bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa

tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Menurut Tarigan (2008:1) ada empat keterampilan yang harus dikuasai setiap siswa yaitu: keterampilan menyimak atau mendengarkan (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*). Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut saling berhubungan dan mempengaruhi pemikiran seseorang dapat dicerminkan melalui cara orang tersebut berbahasa. Semakin terampil seseorang berbahasa, maka semakin jernih dan jelas jalan pikirannya.

Menurut Javed & Nazli. S. (dalam Nur Esti Handayani, Endang Sri Markamah, dan Muhammad Ismail Sriyanto (2018: 569)) menyatakan bahwa menulis sebagai salah satu dari empat keterampilan dasar. Melalui keterampilan menulis siswa dapat belajar berkomunikasi melalui bentuk tertulis untuk berinteraksi dengan orang lain di tingkat sekolah. Keterampilan menulis lebih rumit dari pada keterampilan bahasa lainnya.

Susanto (2016:245) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD antara lain bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadiannya menjadi lebih baik, meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, serta memperluas wawasan kehidupan. Adapun tujuan khusus pengajaran bahasa Indonesia antara lain agar siswa memiliki kegemaran membaca dan meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan

kepribadian, perasaan, mempertajam kepekaan, dan memperluas wawasan kehidupannya.

Berdasarkan uraian diatas, maka sekolah dasar harus membekali peserta didiknya dengan kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dengan menerapkan empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak/mendengarkan (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*). Pada penelitian ini, fokus pada keterampilan menulis.

2.1.5 Keterampilan Menulis

Tarigan (2008:3) mengemukakan bahwa menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis adalah kegiatan produktif dan ekspresif yang menggunakan tulisan. Sedangkan menurut Rusyana (2016:81) menulis merupakan kemampuan mengungkapkan suatu gagasan atau pesan dengan menggunakan pola-pola bahasa dalam penyampaiannya secara tertulis. Dan menulis merupakan perpaduan antara proses dan produk. Prosesnya dalam hal ini yaitu pada saat mengumpulkan ide-ide sehingga tercipta tulisan yang dapat terbaca oleh pembaca (produk).

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sering digunakan untuk menyampaikan informasi. Penyampaian informasi bisa melalui media cetak maupun media elektronik. Hal tersebut

sesuai dengan pendapat Dalman yang menyatakan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi yang penyampaian pesannya (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Hal ini diperkuat oleh pendapat Suparno dan Yunus yang menyatakan bahwa menulis sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya (Linda Margiyan, 2018:443).

Fithrati menuliskan dalam bukunya (2010:59), keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Menurut Sadiman (2007 : 173) mengemukakan bahwa menulis adalah aktivitas mengungkapkan gagasan melalui media bahasa sebagai sarana komunikasi. Menurut Harris (1999:276) keterampilan menulis diartikan sebagai kemampuan menggunakan bahasa untuk menyatakan ide, pikiran, atau perasaan kepada orang lain dengan menggunakan bahasa tulis. Dalman (2016:5) mengungkapkan bahwa keterampilan menulis adalah keterampilan dalam pembuatan huruf, angka, nama, dan suatu tanda bahasa apa pun dengan suatu alat tulis pada suatu halaman tertentu.

Menurut penelitian yang dilakukan Vera Sardila tahun 2016 dengan judul “Strategi Pengembangan Linguistik Terapan melalui Kemampuan Menulis Biografi dan Autobiografi: Sebuah Upaya Membangun Keterampilan Menulis Kreatif Mahasiswa” menyatakan bahwa menulis adalah meletakkan simbol grafis yang mewakili bahasa yang dimengerti

orang lain. Menulis dapat dianggap sebagai suatu proses maupun suatu hasil.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan proses penyampaian gagasan atau ide secara tidak langsung berupa pesan yang terkandung dalam tulisan sebagai media komunikasi tidak langsung agar mudah dipahami. Salah satu kegiatan menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah menulis karya sastra, salah satunya yaitu menulis teks nonfiksi.

2.1.6 Menulis Teks Nonfiksi

2.1.6.1 Pengertian Teks Nonfiksi

Teks nonfiksi merupakan sastra non imajinatif yang memiliki ciri-ciri isinya menekankan unsur faktual, menggunakan bahasa yang cenderung denotatif, memenuhi unsur-unsur estetika seni (Diah Yuliatin, 2014 : 15)

Teks nonfiksi bersifat aktualitas. Aktualitas adalah apa-apa yang benar-benar terjadi; sedangkan realitas adalah apa-apa yang dapat terjadi (Tarigan, 1978 : 7).

Menurut Wicaksono (2014 : 15) teks nonfiksi merupakan sastra non imajinatif yang memiliki ciri-ciri isinya menekankan unsur faktual, menggunakan bahasa yang cenderung denotatif, memenuhi unsur-unsur estetika seni.

Sedangkan menurut Kusmayadi (2007 : 47), teks nonfiksi berusaha mencapai taraf objektivitas yang tinggi dan berusaha menarik serta

menggugah nalar (pikiran) pembaca. Bahasa teks nonfiksi bersifat denotatif dan tidak bermakna ganda. Tulisan nonfiksi disebut juga tulisan ilmiah ditandai dengan penggunaan fakta sebagai dasar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, penulis menyimpulkan bahwa teks nonfiksi adalah salah satu jenis sastra Indonesia, bersifat aktualitas dan realitas. Dalam penelitian ini menggunakan rubrik penilaian unjuk kerja yang digunakan untuk penilaian menulis pantun siswa yang disesuaikan dengan teori yang sudah ada.

2.1.6.2 Ciri-Ciri Teks Nonfiksi

Nurgiantoro (2010:2) mengemukakan bahwa ciri-ciri teks nonfiksi adalah sebagai berikut:

- 1) berbentuk tulisan ilmiah dan ilmiah populer, laporan, artikel, feature, skripsi, tesis, disertasi, makalah, dan sebagainya.
- 2) karangan nonfiksi berusaha mencapai taraf obyektivitas yang tinggi, berusaha menarik dan menggugah nalar (pikiran) pembaca.
- 3) bahasa bersifat denotatif dan menunjuk pada pengertian yang sudah terbatas sehingga tidak bermakna ganda.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa teks nonfiksi memiliki ciri-ciri adalah berbentuk tulisan ilmiah, menarik pikiran pembaca, dan Bahasa bersifat denotatif.

2.1.6.3 Langkah-Langkah Menulis Teks Nonfiksi

Menurut Dalman (2015:15) dalam menulis teks nonfiksi ada beberapa tahap yang dilakukan, antara lain:

a) Tahap Persiapan

Tahap pertama yang dilakukan pembelajar sebelum memulai menulis adalah tahap persiapan atau prapenulisan. Aktivitas pada tahap prapenulisan antara lain :

1) Menentukan Topik

Topik adalah pokok pembicaraan atau masalah yang dibahas utama dari seluruh tulisan.

2) Menentukan tujuan penulisan

Tujuan yang dimaksud adalah tulisan dapat menghibur, menginformasikan atau membujuk pembaca.

3) Memerhatikan sasaran penulisan

Selanjutnya yang harus diperhatikan oleh pembelajar adalah menyesuaikan tulisan dengan tingkat pengalaman, kemampuan dan kebutuhan pembaca, level sosial dan pengetahuan.

4) Mengumpulkan informasi pendukung

Sebelum menulis, pembelajar harus mempersiapkan bahan dan informasi yang lengkap.

5) Mengorganisasikan ide dan informasi

Selanjutnya menyusun ide karangan agar sesuai, saling bertaut dan padu.

b) Tahap Penulisan

Setelah tahap prapenulisan dari menentukan topik, menentukan tujuan memerhatikan sasaran penulisan, mengumpulkan informasi

sampai menyusun ide, langkah selanjutnya adalah tahap penulisan. Struktur sebuah karangan terdiri atas bagian awal, isi dan akhir. Bagian awal karangan harus semenarik mungkin karena bagian ini yang akan menentukan pembaca untuk melanjutkan kegiatan membacanya. Bagian awal berfungsi memperkenalkan pembaca pada topik yang akan dibahas dibagian isi. Bagian isi merupakan pokok bahasan tulisan. Bagian isi menyajikan topik utama tulisan. Pada bagian akhir pembaca akan dikembalikan pada penekanan topik atau berisi tentang kesimpulan tulisan.

c) Tahap Pascapenulisan

Pada tahap ini hal yang dilakukan penulis adalah memperbaiki dan mempersunting tulisan. Hal ini dilakukan untuk memperhalus dan menyempurkan tulisan. Penyuntingan adalah memeriksa kembali unsur tulisan seperti diksi, gaya bahasa, pengkalimatan ejaan dan lainnya dengan cara membaca kembali seluruh hasil karangan.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh ahli di atas, dapat diketahui bahwa menulis teks nonfiksi untuk mengetahui sejauh mana tulisan dapat dipahami oleh pembaca, dapat diukur dengan bagaimana pembaca dapat menceritakan kembali apa yang telah di baca sesuai dengan pemahamannya.

2.1.7 Belajar

2.1.7.1 Pengertian Belajar

Menurut Slameto (Wahab, 2015:17) pengertian belajar merupakan suatu proses usaha yang dikerjakan secara individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, dengan hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya. Perubahan tersebut akan terlihat dalam seluruh aspek tingkah laku. Sedangkan menurut Rifa'i dan Anni (2015:64) belajar merupakan bagaian terpenting bagi perubahan perilaku, mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dilakukan oleh seseorang. Perubahan perilaku yang terjadi pada proses belajar merupakan akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungan.

Belajar menurut R. Gagne (dalam Susanto, (2012:1)) merupakan suatu proses dimana ada yang berubah pada perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Belajar sebagai suatu proses untuk mendapatkan motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks dan terjadi pada setiap orang yang berlangsung seumur hidup dengan tujuan untuk mendapatkan suatu pengetahuan dan pengalaman yang dapat mengubah tingkah laku seseorang menjadi lebih baik.

2.1.7.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut (Wahab, 2015:26) faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar ada 2, yaitu faktor internal dan eksternal, secara spesifik sebagai berikut:

a. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang mempengaruhi belajar berasal dari dalam diri siswa, yaitu:

1) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis berhubungan dengan kondisi fisik siswa, terdiri atas keadaan tonus jasmani (mempengaruhi aktivitas siswa, contoh kesehatan) dan keadaan fungsi jasmani (mempengaruhi hasil belajar, contoh fungsi pancaindera) yang akan mempermudah aktivitas belajar dan memberikan pengaruh positif kegiatan belajar pada siswa.

2) Faktor psikologis

Faktor psikologis berhubungan dengan kondisi psikis siswa, yaitu kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat. Dan kecerdasan merupakan faktor psikologis yang paling penting dalam berlangsungnya proses belajar siswa, karena kecerdasan menentukan kualitas belajar siswa.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang mempengaruhi belajar berasal dari luar diri siswa, meliputi:

1) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial yang mempengaruhi belajar terdiri atas keluarga, sekolah, dan masyarakat. Ketegangan keluarga, sifat orangtua, letak rumah, dan pengelolaan keluarga dapat memberikan dampak pada aktivitas belajar siswa, contoh

hubungan harmonis antara anggota keluarga akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik. Selanjutnya, lingkungan sosial sekolah seperti guru, administrasi dan teman-teman dapat memberikan pengaruh terhadap proses belajar siswa karena hubungan harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah. Selain lingkungan keluarga dan sekolah, lingkungan masyarakat tempat tinggal juga berpengaruh terhadap belajar siswa, contoh lingkungan yang kurang mendukung dalam proses belajar siswa akan menyebabkan siswa kesulitan ketika memerlukan bantuan seperti diskusi, teman belajar, meminjam alat belajar dan lain-lain.

2) Lingkungan nonsosial

Lingkungan nonsosial yang mempengaruhi belajar adalah lingkungan alamiah (kondisi alam), faktor instrumental (perangkat belajar) dan faktor materi pelajaran yang disampaikan ke siswa.

Sesuai paparan di atas, faktor belajar baik internal maupun eksternal sangat berpengaruh terhadap proses belajar siswa. Selain itu, terdapat prinsip-prinsip yang mempengaruhi belajar seorang siswa.

2.1.7.2 Prinsip-Prinsip Belajar

Menurut Gagne (dalam Rifa'I dan Anni (2015:77)) prinsip belajar dibagi menjadi dua kondisi yaitu kondisi eksternal dan kondisi internal.

a. Prinsip belajar pada kondisi eksternal

- 1) Prinsip keterdekatan, menyatakan bahwa keterdekatan yang hendak direspon oleh pembelajar harus disampaikan sedekat mungkin waktunya dengan respon yang diinginkan atau segera disampaikan.
- 2) Prinsip Pengulangan, menyatakan bahwa pengulangan dapat dilakukan jika, pembelajaran belum dicapai sehingga responnya perlu diulang-ulang, atau dipraktikan agar belajar dapat diperbaiki dan meningkatkan hasil belajar.
- 3) Prinsip Penguatan, menyatakan bahwa belajar sesuatu yang baru akan lebih baik apabila belajar yang lalu diikuti oleh perolehan hasil yang menyenangkan.

b. Prinsip belajar pada kondisi internal

1) Informasi aktual

Informasi ini dapat diperoleh melalui tiga cara, yaitu: (a) dikomunikasikan pada siswa, (b) siswa belajar sebelum memulai belajar baru, dan (c) dilacak dari memori atau mengingat kembali, karena informasi itu telah dipelajari dan disimpan didalam memori selama berbulan-bulan bertahun-tahun yang lalu.

2) Kemahiran intelektual

Siswa harus memiliki berbagai cara dalam mengerjakan sesuatu, terutama yang bersangkutan dengan simbol-simbol bahasa dan lainnya, untuk mempelajari hal-hal baru.

3) Strategi

Siswa harus mampu menggunakan strategi untuk menghadirkan stimulus-stimulus yang kompleks, memilih dan membuat kode-kode bagian stimulus, memecahkan masalah, dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari.

Berdasarkan paparan di atas, faktor dan prinsip tidak hanya mempengaruhi belajar, karena proses belajar berpengaruh terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung, artinya faktor dan prinsip belajar juga mempengaruhi proses pembelajaran.

2.1.8 Pembelajaran

2.1.8.1 Pengertian Pembelajaran

Dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 20 menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut pengertian ini, pembelajaran merupakan suatu proses pembelajaran yang diberikan pendidik kepada peserta didik dengan tujuan memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta membentuk sikap dan keyakinan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Rifa'i dan Anni (2015:86) proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, atau antar peserta didik. Winkel (1991), pembelajaran adalah proses pembelajaran

yang dibuat untuk mendukung proses belajar siswa, dengan mempertimbangkan kejadian-kejadian yang dialami siswa. Sedangkan Gagne (1985), mendefinisikan pembelajaran sebagai pengaturan peristiwa secara bersama dengan maksud agar terjadi belajar dan hasilnya berguna (dalam Siregar dan Nara (2014:12)).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan guru untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar agar dapat mencapai tujuan yang ditetapkan dan dapat mengembangkan kemampuannya secara optimal dengan memperhatikan komponen- komponen pembelajaran.

2.1.8.2 Keefektifan Pembelajaran

Menurut Uno dan Mohamad (2013:173) pembelajaran dianggap efektif apabila skor yang dicapai siswa memenuhi batas minimal kompetensi yang telah ditetapkan. Untuk itu, sebagai guru sangat mengharapkan keefektifan pembelajaran dapat dicapai dengan baik sesuai harapan. Dan menurut Miarso (2013:173) memandang bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dalam belajar menghasilkan serta bermanfaat dan terfokus pada siswa (*student centered*) melalui penggunaan prosedur yang sesuai.

Sedangkan menurut Susanto (2016:54) untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, ada beberapa aspek yang harus diperhatikan diantaranya (1) guru harus membuat persiapan mengajar yang sistematis sesuai dengan pedoman yang sudah ada, (2) Proses belajar mengajar

(pembelajaran) harus berkualitas tinggi yang ditunjukkan dengan materi yang disampaikan oleh guru secara sistematis, dan menggunakan berbagai variasi dalam penyampaian, baik itu media, metode, suara, maupun gerak, (3) waktu selama proses mengajar berlangsung digunakan secara efektif, (4) motivasi mengajar guru dan motivasi belajar siswa cukup tinggi, (5) hubungan interaktif antara guru dan siswa dalam kelas harus baik sehingga setiap terjadi kesulitan belajar dapat segera diatasi.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran efektif dapat tercapai dengan memperhatikan aspek pendidikan sehingga dapat mempengaruhi aktivitas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.9 Aktivitas Siswa

Proses pembelajaran dapat dikatakan sedang berlangsung, apabila ada aktivitas siswa di dalamnya. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa secara langsung merupakan penerapan dari gaya belajar yang mengaktifkan siswa. Jadi, pembelajaran berorientasi aktivitas siswa adalah pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran, sehingga memberikan konsekuensi keterlibatan siswa secara penuh mulai dari awal perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran sampai pada evaluasi pembelajaran menurut Rusman (2013:388-391).

Sedangkan menurut Wahab (2015:24-25), dalam proses belajar mengajar guru akan melakukan kegiatan atau aktivitas-aktivitas belajar, seperti: (a) memandang, (b) mendengarkan, (c) merba, membau, dan

menyicip atau mengecap, (d) menulis atau mencatat, (e) membaca. Sependapat Rusman (2013:388), penerapan pembelajaran yang mengaktifkan siswa dapat dilakukan melalui pengembangan keterampilan belajar yaitu, (a) berkomunikasi secara lisan dan tertulis secara efektif; (b) rasa ingin tahu; (c) berpikir logis, kritis, dan kreatif; (d) penguasaan teknologi dan informasi; (e) pengembangan personal dan sosial; (f) belajar mandiri.

Menurut Sardiman (dalam Nurcahyanti (2014: 142)) menyatakan kegiatan pembelajaran membutuhkan berbagai jenis aktivitas, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat yaitu berbuat untuk mengubah tingkah laku. Sedangkan menurut Djamarah (dalam Febtiningsih (2018:34)) aktivitas siswa yang dipandang dari dua sisi yaitu proses belajar dan hasil belajar. Pada proses belajar, aktivitas yang optimal merupakan memiliki keseimbangan antara aktivitas fisik, mental, emosional, dan intelektual. Dipandang dari segi hasil belajar, aktivitas siswa menghendaki hasil belajar yang seimbang dan terpadu antara kemampuan intelektual, sikap, dan keterampilan.

Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2015:101) membuat suatu daftar berbagai macam kegiatan siswa yang digolongkan diantaranya:

- 1) *visual activities*, meliputi: membaca, memerhatikan gambar demonstrasi dan percobaan.
- 2) *oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.

- 3) *listening activities*, seperti mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *writing activities*, seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) *drawing activities*, seperti: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *motor activities*, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
- 7) *mental activities*, seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa adalah kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran, meliputi mendengar, membaca, menulis, melihat, dan berkomunikasi. Aktivitas siswa yang telah dijelaskan tidak hanya mempengaruhi proses pembelajaran, tetapi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. Proses pembelajaran yang efektif dapat tercipta dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran yaitu melalui model pembelajaran kooperatif.

2.1.10 Implementasi Model Pembelajaran *Diskursus Multy Repercentacy*

Menggunakan Media Roda Berputar dalam Pembelajaran

Keterampilan Menulis Teks Nonfiksi

Langkah-langkah pembelajaran pada model pembelajaran *diskursus multy reprecentacy* menggunakan media roda berputar dalam pembelajaran keterampilan menulis teks nonfiksi KD 4.7 Mengemukakan ciri-ciri suku bangsa di Indonesia, yaitu sebagai berikut:

- a) guru menyampaikan tujuan pembelajaran, meliputi penyampaian kompetensi yang akan dicapai, antara lain yaitu melalui roda berputar, siswa dapat menulis teks nonfiksi dengan baik.
- b) menyajikan informasi, guru menyajikan materi menulis teks nonfiksi dan siswa menyimak penjelasan guru.
- c) pembentukan kelompok, guru mengelempokkan siswa secara heterogen.
- d) dalam setiap kelompok diberikan tugas kelompok, dalam hal ini menulis teks nonfiksi berbantuan media roda berputar, masing-masing siswa berfikir mengenai kata kunci yang di dapat dalam roda berputar untuk kemudian dikembangkan dan disusun ke dalam bentuk teks nonfiksi.
- e) tiap kelompok membuat teks nonfiksi berdasarkan kata kunci yang telah didapat.
- f) hasil kerja kelompok di presentasikan di depan kelas, ketua kelompok membacakan hasil karya teks nonfiksi di depan kelas.

2.2 Kajian Empiris

Penerapan model pembelajaran *diskursus multy reprecentacy* menggunakan media roda berputar terhadap keterampilan menulis teks nonfiksi didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan model dan media yang digunakan. Hasil penelitian yang relevan merupakan

uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang sudah diuji dan dapat dibuktikan, antara lain:

- 1) penelitian yang dilakukan oleh Beck (2014) berjudul *Understanding Wheel Spinning in the Context of Affective Factors*. Dari penelitian tersebut mengatakan bahwa menggunakan media pembelajaran roda berputar siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, suasana belajar di kelas lebih menyenangkan karena semua siswa terlibat dalam pembelajaran dan mereka semua senang. Sehingga roda berputar dapat meningkatkan minat siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.
- 2) penelitian yang dilakukan oleh Anggraini (2018) berjudul *Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 6 Tahun* mengatakan bahwa hasil validasi produk dengan ahli materi dan ahli media, diperoleh hasil nilai rata-rata 87,5% dari ahli materi. Sedangkan nilai rata-rata 85% dari ahli media. Dapat disimpulkan bahwa media roda putar layak untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun. Respon anak yang diperoleh melalui angket tertutup guru dan angket terbuka peneliti adalah antusias, tertib, tampak tidak sabar menunggu giliran, dan sangat senang melihat contoh langsung tiga bentuk geometri yang berwarna-warni menarik.
- 3) penelitian yang dilakukan oleh Wakhidah, dkk (2018) berjudul *Implementasi Model Pembelajaran Diskursus Multy Repercentacy ditinjau dari Kemampuan Penalaran Proporsional pada Materi Trigonometri*,

menyimpulkan bahwa hasil tes kemampuan penalaran proporsional siswa, terdapat siswa yang memperoleh nilai tertinggi yaitu 92, siswa yang memperoleh nilai terendah yaitu 60, dan rata-ratanya sebesar 78,92. Hasil analisis tes kemampuan penalaran proporsional siswa yang menggunakan model pembelajaran *Diskursus Multy Repercentacy* mencapai ketuntasan klasikal sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal yang telah diperoleh, memenuhi ketuntasan klasikal yang sudah ditentukan yaitu 75%.

- 4) penelitian yang dilakukan oleh Tristiyanti, dkk (2016) berjudul “Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Diskursus Multy Repercentacy* dan *Reciprocal Learning*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengajar dengan model *Diskursus Multy Repercentacy* memakai berbagai media sebagai alat bantu pembelajaran seperti bahan dari internet, buku referensi berbagai sumber ataupun presentasi mengenai materi yang disampaikan yang digunakan sebagai penunjang dalam menjelaskan materi kepada siswa.
- 5) penelitian yang dilakukan oleh Fortune, dkk (2018) berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe DMR (Diskursus Multi Representasi) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Mengkendek Tana Toraja menyatakan bahwa Model Pembelajaran DMR merupakan model yang menekankan belajar dalam kelompok saling membantu satu sama lain, bekerja sama menyelesaikan

masalah, menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik kelompok maupun individual. Model ini berorientasi pada pembentukan, penggunaan dan pemanfaatan berbagai representasi seperti buku-buku, artikel, surat kabar, poster, bahan internet dan sebagainya dengan setting kelas dan kerja kelompok. Pembelajaran dengan model DMR lebih menekankan pada proses pemahaman konsep dengan cara diskusi dalam kelompok, jika model pembelajaran lain lebih menekankan pada keterampilan satu atau dua orang dalam kelompok, pembelajaran DMR lebih menekankan pada proses diskusi untuk menemukan jawaban dari suatu permasalahan dan mendapatkan hasil diskusi yang disetujui oleh semua anggota kelompok. Jadi model pembelajaran ini sangat baik dalam mengaktifkan siswa dalam kelas, saling membantu memberikan pemahaman sehingga hasil belajar siswa pun baik.

- 6) penelitian yang dilakukan oleh Indarwati, dkk (2018) berjudul Peningkatan Kemampuan Representasi Matematika Siswa melalui Model Diskursus Multi Representasi (DMR) Menggunakan Media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Materi Fungsi Kelas VIII SMP Islam 1 Pujon menuliskan bahwa model pembelajaran Diskursus Multi Representasi merupakan model yang menekankan belajar dalam kelompok heterogen saling membantu satu sama lain, bekerja sama menyelesaikan masalah, menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik kelompok dan individual. Model pembelajaran Diskursus Multi Representasi memiliki langkah-langkah yaitu; (1) persiapkan lembar kerja

dan media pembelajaran; (2) pembagian kelompok secara heterogen; (3) membangkitkan minat siswa melalui eksplorasi menggunakan media; (4) pengembangan masalah; (5) penerapan pemecahan masalah dalam diskusi kelompok; (6) laporan akhir tiap kelompok.

- 7) penelitian yang dilakukan oleh Nisak, dkk (2016) berjudul Pengembangan Permainan *Question Wheel* sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Keaktifan Menjawab dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jamur mengemukakan bahwa berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan *Question Wheel* pada materi jamur dinyatakan layak berdasarkan dari aspek keaktifan menjawab siswa dan hasil belajar siswa. Penilaian berdasarkan keaktifan menjawab siswa sebesar 85,31% dengan kategori sangat baik dan hasil belajar siswa sebesar 100% dengan kategori sangat baik.
- 8) penelitian yang dilakukan oleh Wulansari, dkk (2017) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Pintar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV menyatakan bahwa dalam papan roda pintar terdiri jarum penunjuk arah dan petak-petak nomor yang urut, isi dari roda pintar ini disesuaikan dengan materi yang akan dibahas pada setia nomor. Sehingga roda pintar adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kelebihan media roda pintar adalah suatu alat atau media yang kreatif dan inovatif, mudah dalam

pembuatan dan penggunaannya, dan siswa lebih tertarik menggunakan media roda pintar karena media menggunakan berbagai variasi warna.

- 9) penelitian yang dilakukan oleh Kurniadewi (2016) berjudul Penggunaan Media Roda Putar Puzzle Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar mengemukakan bahwa penggunaan media roda putar puzzle pintar dalam pembelajaran akan berlangsung lebih bermakna bagi siswa karena siswa terlibat aktif. Penggunaan Media Roda Putar Puzzle Pintar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di mana pada saat kondisi pra siklus, nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum tindakan yakni 55,4. Kemudian pada siklus1, nilai ini meningkat menjadi 68,2. Hasil yang cukup signifikan terjadi pada siklus-2 yaitu nilai rata-rata siswa mencapai 77,6.
- 10) penelitian yang dilakukan oleh Novianti (2015) berjudul Pengembangan Permainan Roda Putar untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas II. Penelitian ini menyebutkan bahwa pengembangan permainan roda putar terdapat korelasi sebesar 0,806 atau sebesar 80,6 % antara pretest dan posttest. Nilai ini menunjukkan bahwa ada korelasi yang kuat antara hasil kemampuan berhitung anak sebelum dan sesudah diberikan permainan roda putar.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang relevan dengan model dan media pembelajaran yang akan digunakan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *diskursus multy reprecentacy* dan media pembelajaran roda berputar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran,

yang berguna untuk membantu siswa dalam memahami materi teks nonfiksi serta dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa, sehingga peneliti ingin menguji keefektifan model *diskursus multy reprecentacy* berbantuan media roda berputar.

Kemudian, aspek kebaruan pada penelitian ini dibandingkan dengan penelitian yang sebelumnya antara lain; 1) adanya model pembelajaran *diskursus multy reprecentacy* sehingga dalam pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif, 2) dilengkapi dengan media roda berputar yang berwarna-warni sehingga lebih menarik minat siswa dalam pembelajaran, dan 3) adanya kuis pada pembelajaran menulis teks nonfiksi sehingga pembelajaran lebih aktif.

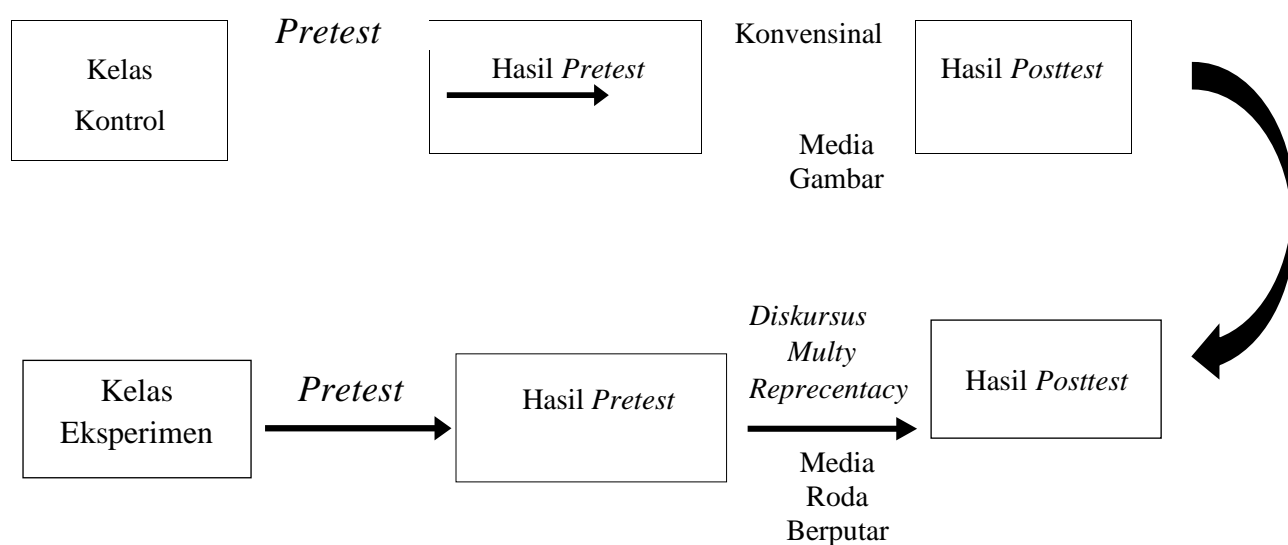
2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil observasi diperoleh informasi bahwa keterampilan menulis teks nonfiksi di kelas IV SDN Gugus Duorowati Semarang masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Kurangnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain kurang maksimalnya penerapan model pembelajaran dan kurangnya penggunaan media yang digunakan. Dengan menggunakan model dan media yang bervariasi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar menulis teks nonfiksi.

Pentingnya penerapan model dan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, maka perlu adanya penerapan model dan media yang

bervariasi, salah satunya yaitu model pembelajaran *diskursus multy repercentacy* dan media roda berputar.

Berikut adalah kerangka berpikir yang telah dirancang untuk penelitian eksperimen dengan menggunakan model paralel:



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, dimana yang terdapat dalam rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2015: 96). Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ho : Penerapan model *Diskursus Multy Repercentacy* tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis teks non fiksi tanpa menggunakan model *Diskursus Multy Repercentacy* pada siswa kelas IV SDN Gugus Durowati Semarang.

Ha : Penerapan model *Diskursus Multy Repercentacy* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis teks non fiksi tanpa menggunakan model *Diskursus Multy Repercentacy* pada siswa kelas IV SDN Gugus Duorowati Semarang.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *diskursus multy reprecentacy* menggunakan media roda berputar efektif digunakan pada pembelajaran keterampilan menulis teks nonfiksi siswa kelas IV SDN Gugus Duorowati Semarang. Hal itu dibuktikan dengan rata-rata postes kelompok eksperimen sebesar 87 dan rata-rata postes kelas kontrol sebesar 77. Hasil uji-t menunjukkan nilai $t_{hitung} (2,6150) > t_{tabel} (1,6747)$ pada kelas eksperimen dan nilai $t_{hitung} (2,6150) > t_{tabel} (2,0066)$ pada kelas kontrol dapat diartikan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model *diskursus multy reprecentacy* lebih besar dibandingkan dengan model *example non example*. Rata-rata *gain* kelas kontrol lebih kecil dari kelas eksperimen ($0,4959 < 0,6105$), dapat diartikan bahwa kelas eksperimen memiliki perubahan lebih tinggi (antara pretes dan postes) dibandingkan dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan dibandingkan dengan kelas kontrol.
2. Aktivitas siswa di kelas eksperimen lebih baik dari pada aktivitas siswa di kelas kontrol. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil pengamatan

yang menunjukkan bahawa aktivitas siswa kelas eksperimen pada pertemuan pertama, kedua, ketiga dan keempat berturut-turut sebesar 79%, 73%, 87%, dan 92% dengan rata-rata 85% dan termasuk kategori sangat baik. Sedangkan aktivitas siswa kelas kontrol pada pertemuan pertama, kedua, ketiga dan keempat berturut-turut sebesar 54%, 54%, 67%, dan 75% dengan rata-rata 63% dengan kategori baik.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka terdapat beberapa saran dari peneliti sebagai berikut.

1. Guru sebaiknya dapat menentukan model pembelajaran inovatif dan media yang sesuai materi ajar, jenjang kelas dan kondisi siswa dan kelas. Pemilihan model inovatif dan media yang tepat akan berpengaruh pada minat belajar siswa sekaligus hasil belajar siswa.
2. Sekolah dapat mendukung pelaksanaan model-model pembelajaran inovatif melalui pembiasaan pelaksanaan pembelajaran inovatif dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Selain itu sekolah dapat melengkapi fasilitas dengan menyediakan media yang dapat menunjang pembelajaran dan mendorong guru untuk memaksimalkan penggunaan media yang ada.
3. Siswa diharapkan dapat menyesuaikan diri dan tetap berpartisipasi aktif dengan pelaksanaan model pembelajaran inovatif dan penggunaan media yang diterapkan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelila, Sri Sari, & Ulya Azzah. 2017. *The Development of Pop-Up Book on the Role of Buffer in the Living Body*. European Journal of Social Sciences Education and Research. Vol. 10 No. 2.
- Ahmadi Farid, Fakhruddin, Trimurtini, & Khasanah. 2017. *The Development of Pop-Up Book Media to Improve 4th Grade Students' Learning Outcomes of Civic Education*. Jurnal 3rd Praticce Conference on Theory Praticce.
- Al Maliki, I.M., Doyan, A., 'Ardhuha, J. 2013. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Direct Instruction Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Batu Layar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika "Lensa", 2(1), 166-172.
- Anitah Sri, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran Matematiika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Asteria, P V & B Yuianto. 2018. *A Model of Pantun Learning to Develop Elementary Student's Entrepreneurship Awareness*. CAPEU.
- Azwar, Saifuddin. 2014. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Conrado, R. Ruiz Jr, Sang N. Le, Jingze Yu, & Kok Lim Lo. 2014. *Multi-style Paper Pop-Up Designs from 3D Models*. Computer Graphics Forum Volume 33 (2014), Number 2.
- Dalman. 2015. *Penulisan Populer*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Damayanti. 2013. *Buku Pintar Sastra Indonesia Puisi, Sajak, Pantun dan Majas*. Yogyakarta: Araska.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta :Rineka Cipta.
- Fadhli, Muhibuddin. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran. Vol 3. No. 1 Januari 2015.
- Fathonah, Amaliyah Mar'atun. 2018. *Pengembangn Leaflet Menulis Puisi Menggunakan Model Concept Sentence Berbantuan Gambar pada Pembelajarn Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN Mangkang Kulon 02*. Skripsi. emarang: Progam Sarjana Universitas Negeri Semarang.

- Firzad, Edo Bakhtawar Alresza. 2015. *Pembuatan Ilustrasi Buku Pop-up Sebagai Media Pengenalan Huruf Dan Nama-Nama Binatang Pada Anak Usia Dini*. Journal of Arts Education Universitas Negeri Semarang.
- Hamzah, B. & Satria, K. 2012. *Assessment pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, B. & Nurdin, M. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Kurnia, Lolita & Purwanti, Eko. 2014. *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Model Concept Sentence Berbantuan Media Visual*. Joyful Learning Journal.
- Lestari dan Yudhanegara. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Margiyani, Rukayah dan Mulyono. 2018. *Improved Narrative Writing Skills By Appling The Cooperative Learning Model Concept Sentence Type With Series Picture Media*. National Seminar on Elementary Education.
- Mariani Scolastika, Wardono dan Diah Elyn Kusumawardani. 2014. *The Effectiveness of Learning by PBL Assisted Mathematics Pop Up Book Againts The Spatial Ability in Grade VIII on Geometry Subject Matter*. International Journal of Education and Research. Vol. 2 No. 8.
- Mashoedah. 2015. *Kajian Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pelatihan Peningkatan Kompetensi Profesional Guru*. Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO). Vol. 1 No. 1.
- Mubarok, Aminatul. 2016. *Keefektifan Penerapan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Mteri Seni Rupa Murni Kelas IV SD Negeri Jombor 1 Kabupaten Temanggung*. Skripsi. Semarang: Progam Sarjana Universitas Negeri Semarang.
- Munirah. 2017. *The Effectiveness of Concept Sentence Model toward Writing Skill of Persuasive Paragraph*. Theory and Practice in Language Studies. Vol. 7 No. 2.
- Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Standar Penelian Pendidikan.
- Pramesti, J. 2015. *Pengembangan Media Pop-Up Book Tema Pertistiwa Untuk Kelas III SD*. Artikel Jurnal FIP Universitas Negeri Yogyakarta.

- Rifa'i, A., Anni, C.T. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Rizqi, Maimunia Aulia. 2018. *Keefektifan Model Pembelajaran Kepala Bernomor Struktur dengan Media Zig-zag terhadap Keterampilan Menulis Pantun Kelas V SDN Gugus Arjuna Kota Semarang*. Skripsi. Semarang: Progam Sarjana Universitas Negeri Semarang.
- Rois, Abdul Nawawi. 2013. Peningkatan Hasil Belajar Menulis Pengumuman Melalui Media Cetak Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal of Elementary Education*.
- Rusman. 2013. *Model- Model Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Safri, M., Sari, SA., & Marlina. 2017. *Pengembangan Media Belajar Pop-up Book pada Materi Minyak Bumi*. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* Vol. 05 No. 01.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana.
- Saputra, Yuwanda Bagus. 2018. *Pengembangan Pop-Up Book Materi Kegiatan Ekonomi Dan Berbagai Pekerjaan Terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Weinginputih 02 Kabupaten Semarang*. Skripsi. Semarang: Progam Sarjana Universitas Negeri Semarang.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, Eveline & Hartini, Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito Bandung.
- Sudjana, Ibrahim. 2012. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, R., dan Purnomo. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Quantum Teaching Berbantuan Media Audiovisual*. *Joyful Learning Journal*, 4(1), 83-92.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Syarif, Mohamad. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta :PT. Raja Grafindo Persada.
- Tarigan, H.G. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trisdiana, Elis Wati dan Ulhaq Zuhdi. 2017. *Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Ekosistem Kelas V SDN Karangpilang 1 Surabaya*. Jurnal PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.
- Ukhtinasari, F., Mosik, & Sugiyanto 2017. *Pop-up sebagai Media Pembelajaran Fisika Materi Alat-alat Optik Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas*. Joyful Learning Journal Universitas Negeri Semarang.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.
- USAID. 2014. Buku Sumber untuk Dosen LPTK: *Pembelajaran Literasi Kelas Awal SD/MI di LPTK*. Jakarta: USAID.
- USAID. 2015. Buku Sumber untuk Dosen LPTK: *Pembelajaran Literasi di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: USAID.
- Wahab, Rohmalina. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Wibowo KP., & Marzuki 2015. *Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan IPS Volume 2 Nomor 2.
- Winarni, R. 2014. *Kajian Sastra Anak*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Zusnani, Ida. 2015. *Pendidikan Kepribadian Siswa SD-SMP*. Yogyakarta : Tugu Yogyakarta.