

**PENGARUH *MODELING THE WAY* DENGAN MEDIA  
*FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN  
MENULIS PERMULAAN**

(Penelitian pada Siswa Kelas II SD Negeri 2 Soborejo, Kecamatan Pringsurat,  
Kabupaten Temanggung)

**SKRIPSI**



Oleh :

**Titin Mayasari**  
**12.0305.0107**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2017**

**PENGARUH *MODELING THE WAY* DENGAN MEDIA  
*FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS  
PERMULAAN**

(Penelitian pada Siswa Kelas II SD Negeri 2 Soborejo, Kecamatan Pringsurat,  
Kabupaten Temanggung)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada  
Program S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

**Titin Mayasari**  
**12.0305.0107**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2017**

## PERSETUJUAN

### **PENGARUH *MODELING THE WAY* DENGAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN**

(Penelitian pada Siswa Kelas 2 SD Negeri II Soborejo, Kecamatan Pringsurat, Kabupaten Temanggung)

Diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan untuk Memenuhi Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Magelang, 29 November 2016

Dosen Pembimbing I

Drs. Tawil, M.Pd, Kons.  
NIDN.008015071

Dosen Pembimbing II

Ari Suryawan, M. Pd  
NIDN. 0618128801

## PENGESAHAN

### **PENGARUH *MODELING THE WAY* DENGAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN**

(Penelitian pada Siswa Kelas 2 SD Negeri II Soborejo, Kecamatan  
Pringsurat, Kabupaten Temanggung)

Oleh :  
Titin Mayasari  
12.0305.0107

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan  
Studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji:

Hari : Rabu  
Tanggal : 25 Januari 2017

Tim Penguji Skripsi

1. Drs. Tawil, M. Pd, Kons. (Ketua/Anggota) 
2. Ari Suryawan, M. Pd (Sekretaris/Anggota) 
3. Dr. Purwati, M.Si.,Kons. (Anggota) 
4. Galih Istiningsih, M. Pd (Anggota) 

Mengesahkan,  
Dekan FKIP



Drs. Subiyanto, M. Pd  
NIP. 19570807 198303 1 002

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Titin Mayasari  
NPM : 12.0305.0107  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard* Terhadap Kemampuan Menulis Permulaan (Penelitian Pada Siswa Kelas II SD Negeri 2 Soborejo, Kecamatan Pringsurat, Kabupaten Temanggung)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari di ketahui sebagai hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia bertanggung jawabkan berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini di buat dengan sesungguhnya untuk di gunakan sebagai mana mestinya.

Magelang, Januari 2017



Titin Mayasari

## MOTTO

ن وَالْقَلَمِ وَمَا يَسْطُرُونَ ﴿١﴾

“*Nuun*, Demi pena dan hasil tulisan manusia dan malaikat. “

(QS Al-Qalam [68]1)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan dan kuhadiahkan untuk:

1. Orangtuaku tercinta Bapak Sundaryono dan Ibu Sus Inayah, serta adikku Amalia Sofiana atas doa, kasih sayang dan dukungan yang selalu diberikan untukku.
2. Sahabat-sahabatku Martha Arum, Siti Misrokhah, Resti Apriliya W, Budy Kuncara, dan Saham yang selalu mendengarkan keluh kesahku.
3. Almamaterku tercinta, Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH *MODELING THE WAY* DENGAN MEDIA  
*FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS  
PERMULAAN SISWA KELAS II SD NEGERI 2  
SOBOREJO**

Titin Mayasari

**ABSTRAKSI**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* terhadap kemampuan menulis permulaan di Sekolah Dasar Negeri 2 Soborejo. *Modeling The Way* diajarkan kepada siswa dengan menggunakan media yaitu media *Flashcard*.

Desain penelitian dalam penelitian ini menggunakan *One Group Pretest Posttest Design* dengan menggunakan satu sampel kelas yang digunakan untuk penelitian. Subjek penelitian yang diambil dalam penelitian adalah sebanyak 17 dari keseluruhan siswa kelas 2 yang mempunyai kemampuan menulis yang masih berubah-ubah dan masih rendah. Variabel yang diteliti yaitu variabel terikat berupa peningkatan kemampuan menulis permulaan, serta variabel bebas berupa penerapan *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes berupa soal uraian singkat dan observasi.

Kesimpulan hasil penelitian adalah *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* berpengaruh positif terhadap kemampuan menulis permulaan siswa kelas II di SD Negeri 2 Soborejo tahun pelajaran 2015/2016. Hasil yang diperoleh dengan menerapkan *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* terhadap siswa setelah diberikan tindakan adalah meningkatnya kemampuan menulis permulaan pada siswa kelas 2. Hasil penelitian menunjukkan nilai sesudah lebih besar dari nilai sebelum diberikan *treatment*. *Mean Rank* yang diperoleh adalah 9.00 sehingga *Sum Rank* dari 17 sampel 153.00.

**Kata kunci : *Modeling The Way, Flashcard, Menulis Permulaan***

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard* terhadap Kemampuan Menulis Permulaan” pada siswa kelas II SDN 2 Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung dengan lancar. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini dapat terlaksana berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin dan kesempatan penulis untuk menuangkan gagasan dalam bentuk skripsi.
4. Drs. Tawil, M. Pd.Kons, Dosen Pembimbing Skripsi 1 yang selalu memberikan izin dan kesempatan penulis untuk menuangkan gagasan dalam bentuk skripsi.
5. Ari Suryawan, M. Pd Dosen Pembimbing Skripsi II yang juga selalu memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi dalam menyelesaikan tugas skripsi ini dengan baik.
6. Kepada Sekolah SD Negeri 2 Soborejo yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
7. Hari Listya Murdiyati, S. Pd, guru kelas II selaku pembimbing SD Negeri 2 Soborejo yang telah membantu dan bekerjasama dengan penulis dalam melaksanakan penelitian.
8. Seluruh siswa kelas II SD Negeri 2 soborejo atas kerjasama yang diberikan selama penulis melaksanakan penelitian.

9. Teman, sahabat, dan seluruh keluarga PGSD UMM 2012 kelas B dan C yang telah berjuang bersama dan saling memberikan motivasi demi terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan tugas ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak senantiasa diharapkan oleh penulis. Semoga karya penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Temanggung, November 2016  
Penulis,

Titin Mayasari

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAKSI .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR GRAFIK .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	6
A. Menulis Permulaan .....	6
B. Metode <i>Modeling The Way</i> dengan Media <i>Flashcard</i> .....	15
C. Pengaruh <i>Modeling The Way</i> dengan Media <i>Flashcard</i> terhadap kemampuan menulis permulaan .....	24
D. Teori/Konsep yang mendukung variabel penelitian .....	25
E. Kerangka Berfikir .....	26
F. Hipotesa Penelitian .....	27
BAB III METODE PENELITIAN .....	28
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	28
B. Variabel Penelitian .....	30
C. Definisi Operasional Variabel .....	31
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	32
E. Metode dan Alat Pengumpulan Data .....	33
F. Instrumen Penelitian .....	34
G. Uji Coba Instrumen .....	36
H. Uji Instrumen Penelitian .....	36
I. Uji Reliabilitas Instrumen .....	40
J. Pelaksanaan Penelitian .....	42
K. Teknik Analisis Data .....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	46
A. Deskripsi Subjek Penelitian .....	46
B. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian .....	46
C. Hasil Penelitian .....	50

	D. Uji Hipotesis Penelitian .....	58
	E. Pengambilan Keputusan .....	60
	F. Hasil Nilai Pengukuran Kemampuan Menulis Permulaan .....	62
	G. Pembahasan .....	64
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN .....	69
	A. Kesimpulan .....	69
	B. Saran .....	70
	DAFTAR PUSTAKA .....	72
	LAMPIRAN .....	74

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Desain Penelitian <i>One Group Pretest Posttest Desaign</i> .....	28
Tabel 3.2	: Kisi-kisi Instrumen Penelitian Observasi .....	33
Tabel 3.3	: Kisi-kisi Instrumen Penelitian Tes Tertulis .....	34
Tabel 3.4	: Hasil Masukan Validator .....	37
Tabel 3.5	: Uji Reliabilitas Soal .....	41
Tabel 3.6	: Hasil Uji Normalitas .....	45
Tabel 4.1	: Hasil Pengukuran Awal Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 2 Soborejo .....	51
Tabel 4.2	: <i>Descriptive Statistics</i> .....	53
Tabel 4.3	: Hasil Pengukuran Akhir Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 2 Soborejo .....	54
Tabel 4.4	: <i>Descriptive Statistics</i> .....	55
Tabel 4.5	: Peningkatan Hasil Pengukuran Awal dan Akhir Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 2 Soborejo .....	56
Tabel 4.6	: <i>Descriptive Statistics</i> .....	57
Tabel 4.7	: <i>Wilcozon Signed Rank Test</i> .....	59
Tabel 4.8	: Hasil Pengamatan Psikomotorik .....	63
Tabel 4.9	: Hasil Pengamatan Afektif .....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Skema kerangka berpikir pengaruh <i>Modeling The Way</i> Dengan Media <i>Flashcard</i> terhadap Kemampuan Menulis Permulaan .....	26
---	----

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 :	Hasil Pengukuran Awal Kemampuan Menulis Permulaan pada Siswa kelas II SD Negeri 2 Soborejo .....	52
Grafik 4.2 :	Hasil Pengukuran Akhir Kemampuan Menulis Permulaan pada Siswa kelas II SD Negeri 2 Soborejo .....	55
Grafik 4.3 :	Peningkatan Hasil Pengukuran Awal dan Akhir Kemampuan Menulis Permulaan Siswa kelas II SD Negeri 2 Soborejo .....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Ijin Penelitian .....	74
Lampiran 2.	Surat Keterangan Instansi .....	75
Lampiran 3.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	76
Lampiran 4.	Silabus .....	108
Lampiran 5.	Pedoman Observasi .....	120
Lampiran 6.	Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	124
Lampiran 7.	Validasi Lembar Kerja Siswa .....	133
Lampiran 8.	Validasi Penilaian Kognitif .....	139
Lampiran 9.	Hasil Uji Normalitas .....	147
Lampiran 10.	Hasil Uji Coba Validitas dan Reliabilitas Soal Menulis Permulaan melalui Uji SPSS .....	148
Lampiran 11.	Soal Pengukuran <i>Pretest</i> .....	153
Lampiran 12.	Soal Pengukuran <i>Posttest</i> .....	157
Lampiran 13.	Hasil <i>Pretest</i> Siswa .....	162
Lampiran 14.	Hasil <i>Posttest</i> Siswa .....	168
Lampiran 15.	Nilai Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa .....	176
Lampiran 16.	Hasil Uji SPSS <i>Descriptive Statistics Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	178
Lampiran 17.	Hasil Uji SPSS <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> .....	179
Lampiran 18.	Lembar Penilaian Afektif .....	180
Lampiran 19.	Lembar Penilaian Psikomotorik .....	183
Lampiran 20.	Hasil Lembar Kerja Siswa .....	186
Lampiran 21.	Buku Bimbingan Penulisan Skripsi .....	194
Lampiran 22.	Dokumentasi .....	197

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha yang sengaja dan terencana untuk membantu perkembangann potensi dan kemampuan anak agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai seorang individu dan sebagai warga negara/masyarakat, dengan memilih isi (materi), strategi kegiatan, dan teknik penilaian yang sesuai. Pendidikan adalah suatu kegiatan yang sadar akan tujuan. Tujuan pendidikan merupakan salah satu hal yang penting dalam kegiatan pendidikan, karena tidak akan memberikan arah ke mana harus menuju, tetapi juga memberikan ketentuan yang pasti dalam memilih materi (isi), metode, alat evaluasi dalam kegiatan yang dilakukan. Secara umum tujuan pendidikan dapat dikatakan membawa anak ke arah tingkat kedewasaan, artinya membawa anak didik agar dapat berdiri sendiri (mandiri) di dalam hidupnya di tengah-tengah masyarakat (Suryosubroto, 2010:2). Tujuan pendidikan memiliki dua fungsi yaitu memberikan arah kepada segenap kegiatan pendidikan, dan merupakan sesuatu yang ingin dicapai oleh segenap kegiatan pendidikan. Kemampuan dan kreativitas pendidik sangat dibutuhkan untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal, efektif, dan efisien di sekolah.

Sekolah Dasar memberikan sumbangan yang cukup besar dalam mencapai tujuan pendidikan. Namun, tidak semua Sekolah Dasar mampu mencapai tujuan pendidikan tersebut secara maksimal.

Semua mata pelajaran yang diajarkan tentunya mempunyai peranan yang sangat penting bagi kelangsungan belajar anak didik. Hal yang sangat erat kaitannya dengan belajar adalah kemampuan menulis. Kemampuan menulis biasanya terintegrasi dalam proses pembelajaran. Setiap mata pelajaran pasti memiliki tugas sebagai latihan dan pengayaan. Hal tersebut sering dilakukan secara terintegrasi dengan keterampilan menulis. Kemampuan menulis berkaitan erat dengan berbagai bidang studi (Iskandarwassid, 2008:248).

Penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat akan membantu mengefektifkan proses pembelajaran dan penyampaian pesan pada materi pelajaran menulis permulaan. Bahwa pemakaian metode dan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Metode pembelajaran yang baik dapat mempengaruhi peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Iskandarwassid, 2008:9). Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Azhar, 2014:2).

Kemampuan menulis setiap siswa berbeda, di mana siswa SDN II Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung masih terdapat siswa yang memiliki kemampuan menulis rendah. Salah satu penyebabnya adalah siswa masih kesulitan untuk memahamami materi menulis

permulaan yang disajikan guru secara abstrak. Sehingga masih banyak siswa yang kesulitan dalam menulis sebuah kata, karena tahapan berpikir mereka masih berada pada tahap operasional konkret. Banyak siswa kelas II SD menganggap menulis adalah sesuatu hal yang sulit. Hal tersebut disebabkan pula karena mereka belum bisa berpikir abstrak. Permasalahan serupa tentang kurangnya keterampilan menulis juga terjadi di SDN 2 Soborejo. Mereka kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran menulis permulaan. Kebanyakan siswa merasa bahwa pelajaran menulis permulaan sulit. Penggunaan metode dan media pada pembelajaran menulis permulaan diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas II SDN 2 Soborejo. *Modeling The Way* bersumber pada pembelajaran langsung dan modeling sebagai pendekatan utama (Suprijono, 2009:47). Media *Flashcard* berupa kartu bergambar yang ukurannya sekitar 25 x 30 cm (Ismawati, 2011:146).

Metode Pembelajaran *Modeling the way* dengan berbantuan media *flashcard* ini, diharapkan akan meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa. Untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa, maka peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul “Pengaruh *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* terhadap kemampuan menulis permulaan”. Penelitian ini mengambil objek siswa kelas II SD Negeri 2 Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan yaitu apakah *Modeling the way* dengan media *flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan menulis permulaan siswa?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Modeling the way* dengan media *flashcard* terhadap kemampuan menulis permulaan siswa.

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat secara teoritis
  - a. Menambah wawasan mengenai penggunaan metode *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* dalam pembelajaran siswa kelas II SDN 2 Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.
  - b. Menambah pengetahuan mengenai peningkatan kemampuan menulis permulaan siswa menggunakan metode *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* dalam pembelajaran siswa kelas II SDN 2 Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

## 2. Manfaat praktis

Sebagai masukan dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa kelas II SD N 2 Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Menulis Permulaan**

##### **1. Pengertian Menulis**

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dipergunakan dalam komunikasi secara tidak langsung. Keterampilan menulis tidak didapatkan secara alamiah, tetapi harus melalui proses belajar dan berlatih. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis, penulis harus terampil memanfaatkan grafologi, kosa kata, struktur kalimat, pengembangan paragraf, dan logika berbahasa. Menulis adalah suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana (Iskandarwassid, 2008:248).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam suatu sistem pembelajaran terdapat beberapa komponen yang saling berhubungan dalam menciptakan keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Komponen yang tergabung dalam keterampilan menulis yaitu : (1) penguasaan bahasa tulis yang akan berfungsi sebagai media tulisan, antara lain meliputi kosakata, struktur kalimat, paragraf, ejaan dan pragmatik, (2) penguasaan isi karangan sesuai dengan topik yang akan ditulis, dan (3) penguasaan tentang jenis-jenis tulisan yaitu bagaimana merangkai isi tulisan dengan menggunakan bahasa tulis sehingga membentuk sebuah komposisi yang diinginkan seperti esai,

artikel, cerita pendek atau makalah. Tujuan menulis adalah: 1) menceritakan sesuatu, 2) untuk memberikan petunjuk atau pengarahan, 3) untuk menjelaskan sesuatu, 4) untuk meyakinkan, dan 5) untuk merangkum.

## **2. Kemampuan Menulis Sekolah Dasar**

Kemampuan menulis merupakan usaha yang dilakukan siswa dalam menjelaskan sesuatu dengan maksud dan tujuan yang diinginkan. Selanjutnya pendapat lain mengemukakan bahwa Kemampuan menulis permulaan berisi enam aspek. Keenam aspek itu adalah: 1) Menjiplak berbagai bentuk gambar; 2) Menebalkan berbagai bentuk gambar; 3) Menebalkan lingkaran dan menebalkan bentuk huruf; 4) Menulis kata yang bersumbet baik yang dilihatnya maupun pendikteaan guru dengan huruf otonom; 5) Menyalin kalimat sederhana yang didiktekan dengan huruf tegak bersambung; dan 6) Melengkapi kalimat sederhana yang belum selesai (Basriah, 2009:4)

Kemampuan atau keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain melalui bahasa tulis (Saleh Abbas, 2006:125). Dengan menulis maka seseorang akan dapat mengungkapkan ide ataupun sesuatu yang ada dalam pikirannya ke dalam lambang grafis, dengan tujuan orang lain dapat membaca apa yang telah diungkapkan. Selanjutnya, Saleh Abbas (2006:126) mengungkapkan bahwa belajar menulis secara konvensional diartikan sebagai belajar menuliskan sesuatu dalam

sistem tulisan tertentu yang dapat dibaca oleh orang yang telah menguasai sistem itu. Melalui tulisan, seseorang akan dapat mengungkapkan gagasan maupun perasaannya kepada orang lain melalui lambang-lambang grafis, tanpa harus bertemu langsung dengan orang lain tersebut. Orang akan mengetahui gagasan atau perasaan orang lain lewat tulisan jika orang itu memahami bahasa dan lambang grafis yang digunakan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah serangkaian kegiatan menuangkan ide/ pikiran maupun perasaannya ke dalam lambang grafis, dengan tujuan orang lain dapat mengetahui ide/pikiran maupun perasaannya tersebut jika orang yang membaca memahami bahasa dan lambang grafis tersebut. Supaya orang yang membaca dapat memahami isi tulisan, maka menulis harus menggunakan aturan.

### **3. Tujuan Menulis**

Pembelajaran menulis dilaksanakan sejak dini, yakni sejak SD kelas rendah. Hal tersebut dilakukan mengingat betapa pentingnya kemampuan menulis itu. Dengan menulis siswa dapat mengungkapkan sesuatu yang ada dalam pikirannya, sehingga dapat dibaca oleh orang lain. Untuk mempelajari ilmu yang lain tidak bisa lepas dari menulis. Kemampuan menulis yang siswa miliki memungkinkan siswa untuk mengkomunikasikan ide, penghayatan dan pengalaman ke berbagai pihak, terlepas dari ikatan waktu dan tempat. Berkomunikasi tidaklah hanya dengan berbicara, tetapi

menulis juga merupakan salah satu bentuk dari komunikasi. Sebagai contoh, untuk berkomunikasi dengan suatu instansi biasanya memakai surat. Tulisan jangkauannya juga lebih luas dibandingkan hanya dengan berbicara. Misalnya, tulisan di surat kabar akan menjangkau semua pembaca surat kabar tersebut walaupun pembaca berada di tempat yang jauh. Menulis bertujuan agar seseorang dapat mengkomunikasikan ide, penghayatan dan pengalaman ke berbagai pihak, terlepas dari ikatan waktu dan tempat. Selain itu, menulis juga bertujuan untuk dapat memahami bahasa komunikasi. Dengan belajar menulis, maka seseorang akan dapat melakukan komunikasi dalam kehidupan sosialnya sehari – hari (Iskandarwassid, 2008:249).

#### **4. Manfaat Menulis**

Kemampuan baca tulis dikenal sebagai kunci pembuka untuk memasuki dunia yang lebih luas. Melalui pengajaran baca-tulis yang baik akan dapat dipacu penguasaan kemampuan berpikir kritis – kreatif dan perkembangan dimensi afektif dapat dioptimalkan. Itu berarti, selain membaca, menulis juga sangat penting manfaatnya bagi siswa. Dengan tulisan, maka gagasan/ide dapat diketahui oleh orang lain tanpa harus bertemu langsung. Anak juga akan dapat berpikir kritis dan kreatif dengan menuangkan gagasannya/pemikirannya ke dalam tulisan secara sistematis. Kemampuan afektif anak pun dapat dikembangkan melalui menulis, yakni kemampuan siswa mengembangkan perasaan dan emosinya secara lebih professional dan

bertanggung jawab kearah tercapainya keseimbangan antara rasio, indera, persepsi imajinasi, dan karsa (Iskandarwassid, 2008:250).

## **5. Kajian Menulis Permulaan**

Anak-anak sudah terdorong untuk menulis jauh sebelum anak masuk TK. Anak sering kelihatan memegang alat tulis dan sibuk menulis. Hasil tulisannya walaupun masih berupa corat-coret atau gambar, jika anak ditanya menulis apa, anak akan menjawab sesuai dengan apa yang mereka maksudkan. Anak menulis dengan cara anak sendiri. Hal ini sebagai bukti bahwa anak sudah belajar menulis secara alami di rumah dan di masyarakat. Begitu anak mulai belajar menggunakan simbol-simbol untuk kata-kata, anak menyadari bahwa tulisan itu memiliki makna (Iskandarwassid, 2008:248).

Menulis permulaan adalah tujuan sementara yang kemudian diharapkan siswa akan berkembang dan menggunakan kemampuan menulisnya untuk menambah pengetahuan dan mengembangkan pribadinya lebih lanjut. Pembelajaran menulis permulaan difokuskan pada: penulisan huruf, penulisan kata, penulisan kalimat sederhana, dan penulisan tanda baca (Iskandarwassid, 2008:248). Menulis permulaan difokuskan pada penulisan huruf, penulisan kata, penggunaan kalimat sederhana, dan tanda baca (huruf capital, titik, koma, dan tanda tanya). Siswa kelas II SD diharapkan dapat menulis permulaan dengan ejaan yang benar dan dapat menyatakan ide/pesan secara tertulis.

Kemampuan menulis permulaan merupakan keterampilan yang harus dikuasai siswa sekolah dasar sejak dini, karena keterampilan menulis permulaan merupakan keterampilan yang sangat mendasar bagi siswa sekolah dasar. Menulis permulaan merupakan keterampilan menulis yang diajarkan pada kelas rendah, yakni kelas I dan II sekolah dasar sebagai pembelajaran menulis pada tingkat dasar. Pengetahuan dan kemampuan yang diperoleh siswa pada pembelajaran menulis permulaan tersebut akan menjadi dasar dalam peningkatan dan pengembangan kemampuan siswa pada jenjang selanjutnya. Apabila pembelajaran menulis permulaan yang dikatakan sebagai acuan dasar tersebut baik dan kuat, maka diharapkan hasil pengembangan keterampilan menulis sampai tingkat selanjutnya akan menjadi baik pula. Menulis merupakan kegiatan yang memerlukan kemampuan yang bersifat kompleks. Kemampuan yang diperlukan antara lain kemampuan berpikir secara teratur dan logis, kemampuan mengungkapkan pikiran atau gagasan secara jelas, dengan menggunakan bahasa yang efektif, dan kemampuan menerapkan kaidah tulis-menulis dengan baik (Iskandarwassid, 2008:251)..

Dari pernyataan tersebut ditegaskan, bahwa kemampuan menulis dapat diperoleh melalui proses yang panjang. Sebelum sampai pada tingkat mampu menulis, siswa harus mulai dari tingkat awal, tingkat permulaan, mulai dari pengenalan lambang-lambang bunyi. Pengetahuan dan kemampuan yang diperoleh pada tingkat

permulaan pada pembelajaran menulis permulaan itu, akan menjadi dasar peningkatan dan pengembangan kemampuan siswa selanjutnya. Apabila dasar itu baik dan kuat, maka dapat diharapkan hasil pengembangannya pun akan baik pula, dan apabila dasar itu kurang baik atau lemah, maka dapat diperkirakan hasil pengembangannya akan kurang baik juga.

## **6. Tujuan Menulis Permulaan**

Dalam Depdiknas (2009:3) menyebutkan bahwa dalam pembelajaran menulis permulaan bertujuan agar siswa terampil dalam menulis, seperti berikut.

- a. Menjiplak berbagai bentuk gambar, lingkaran dan bentuk huruf.
- b. Menebalkan berbagai bentuk gambar, lingkaran, dan bentuk huruf.
- c. Mencontoh huruf, kata, atau kalimat sederhana dari buku atau papan tulis dengan benar.
- d. Melengkapi kalimat yang belum selesai berdasarkan gambar.
- e. Menyalin puisi anak sederhana dengan huruf lepas.
- f. Menulis kalimat sederhana yang didiktekan guru dengan huruf tegak bersambung.
- g. Menyalin puisi anak dengan huruf tegak bersambung.
- h. Melengkapi cerita sederhana dengan kata yang tepat.
- i. Mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasa tulis.

- j. Menyalin puisi anak dengan huruf tegak bersambung.
- k. Menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan penggunaan ejaan.
- l. Menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri menggunakan pilihan kata dan kalimat yang tepat dengan memperhatikan penggunaan ejaan, huruf kapital, dan tanda titik.
- m. Menulis puisi berdasarkan gambar dengan pilihan kata yang menarik.

Pada penelitian ini materi menulis permulaan yang akan diteliti yakni mendeskripsikan tumbuhan atau binatang secara sederhana dengan bahasa tulis, karena subjek penelitiannya adalah siswa kelas II SD semester 2. Mengingat materi tersebut dirasa sulit oleh siswa, maka peneliti mencoba untuk melakukan proses tindakan perbaikan pembelajaran pada materi tersebut.

## **7. Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas 2 SD**

Siswa kelas 2 SD sudah memiliki kemampuan untuk menulis. Pengalaman menulis tersebut telah didupatkannya dari kelas I. Hanya saja kemampuannya dalam menulis permulaan perlu lebih dikembangkan lagi. Kemampuan siswa dalam menulis permulaan terus dilakukan supaya anak dapat menulis tingkat lanjut. Siswa kelas II SD diharapkan dapat menulis permulaan dengan ejaan yang benar dan dapat menyatakan ide pesan secara tertulis. Dari pernyataan

tersebut berarti siswa kelas II tingkat menulis permulaannya tidak lagi menyusun huruf menjadi kata atau kalimat. Siswa kelas II SD dituntut untuk mampu ke tahap menulis yang lebih tinggi, yakni selain mampu menggunakan ejaan yang benar juga diharapkan mampu menuangkan idenya ke dalam bahasa tulis. Kebanyakan siswa kelas II SD yang cara berpikirnya masih konkret akan merasa kesulitan untuk menuangkan idenya ke dalam tulisan. Sementara pada silabus, siswa kelas II semester 2 dituntut untuk mampu mendeskripsikan tumbuhan atau binatang secara sederhana dengan bahasa tulis. Untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan, peneliti menggunakan media *Flashcard* dengan *Modeling The Way*.

#### **8. Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan**

Berbagai upaya yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas tentunya banyak hal dan cara yang guru berikan. Tetapi banyak juga anggapan guru yang mereka lakukan dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa kurang berhasil. Guru melakukan berbagai upaya yang dilakukan agar yang mereka harapkan akan berhasil.

Banyak sekali upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan pada siswa SD kelas rendah. Kemampuan menulis siswa yang masih rendah tentu menjadi tantangan guru dalam kegiatan mengajar. Berbagai model, strategi, teknik, media dan lain sebagainya akan diterapkan dalam

pembelajaran. Metode pembelajaran yang tepat yang mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa (Iskandarwassid, 2008:248).

Kemampuan menulis siswa SD khususnya kelas II, masih banyak yang memiliki kesulitan. Kesulitan yang biasanya anak peroleh adalah ketika ingin menulis namun masih belum paham terhadap tulisan yang akan mereka rangkai. Hal ini yang menjadi tugas seorang guru untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa.

Berbagai Model, Metode, teknik, media dan sebagainya yang digunakan dalam pembelajaran, maka peneliti akan menggunakan Metode *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa kelas II SDN 2 Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

## **B. Metode *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard***

### **1. Pengertian Metode Pembelajaran**

Metode adalah cara yang telah teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud. Berdasarkan definisi di atas, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa metode merupakan jalan atau cara yang ditempuh seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Sedangkan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik (Suprijono, 2011:54). Metode

Pembelajaran: dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan teknik penyajian yang dikuasai oleh guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, baik secara individual ataupun secara kelompok agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik (Suprijono, 2011:54).

## **2. Pengertian Metode Pembelajaran *Modeling the way***

Metode *Modeling The Way* ini bersumber pada pembelajaran langsung dan modeling sebagai pendekatan utamanya. Pembelajaran langsung adalah gaya mengajar dimana pendidik terlibat aktif dalam mengungkap isi pelajaran kepada siswa dan mengajarkannya langsung kepada seluruh kelas. *Modeling* berarti mendemonstrasikan suatu prosedur kepada siswa. *Modeling* mengikuti urutan-urutan sebagai berikut:

- a. Pendidik mendemonstrasikan perilaku yang hendak dicapai sebagai hasil belajar.
- b. Perilaku itu dikaitkan dengan perilaku-perilaku lain yang sudah dimiliki siswa.
- c. Pendidik mendemonstrasikan berbagai bagian perilaku tersebut dengan cara yang jelas, terstruktur, dan berurutan disertai

penjelasan mengenai apa yang dikerjakannya setelah setiap langkah selesai dikerjakan.

- d. Siswa perlu mengingat langkah-langkah yang dilihatnya dan kemudian menirukannya.

Tujuan metode ini adalah memperjelas pengertian konsep atau suatu teori. Penggunaan metode pembelajaran *Modeling The Way* dalam pembelajaran drama diharapkan dapat memancing perhatian siswa untuk memusatkan dan menitik beratkan sesuatu yang dianggap. Metode ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan keterampilan spesifik yang dipelajari di kelas melalui demonstrasi (Hisyam, 2006:78).

*Modeling The Way* bersumber pada pembelajaran langsung dan *modeling* sebagai pendekatan utama. Pembelajaran langsung adalah gaya mengajar dimana guru terlihat aktif dalam mengusung isi pelajaran kepada siswa dan mengajarkannya langsung kepada seluruh kelas (Suprijono, 2009:47). Metode pembelajaran *Modeling The Way* memberikan siswa kesempatan untuk mempraktikkan, melalui peragaan dan keterampilan yang diajarkan di kelas. *Modeling The Way* merupakan teknik kepada peserta didik untuk berlatih, melalui demonstrasi, keterampilan khusus yang diajarkan di kelas.

Dari beberapa uraian dapat disimpulkan *Modeling The Way* adalah kegiatan mendemonstrasikan suatu keterampilan yang dilakukan guru dengan cara memberikan rangsangan disertai contoh

cara melakukannya sehingga siswa dapat secara langsung melihat dan mempraktikkannya berdasarkan contoh dari guru. Metode pembelajaran *Modeling The Way* juga memerlukan kreativitas dari guru untuk membuat suasana pembelajaran menjadi lebih baik. Metode pembelajaran *Modeling The Way* merupakan metode yang tepat digunakan dalam pembelajaran di kelas rendah.

Menurut Hisyam (2006:78), langkah-langkah dari metode pembelajaran *Modeling The Way* sebagai berikut :

- a. Setelah pembelajaran satu topik tertentu, identifikasi beberapa situasi umum dimana siswa dituntut untuk menggunakan keterampilan yang baru dibahas.
- b. Bagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil menurut jumlah siswa yang diperlukan untuk mendemonstrasikan satu skenario (minimal 2 atau 3 siswa).
- c. Berikanlah waktu kepada siswa 10-15 menit untuk menciptakan skenario kerja.
- d. Beri waktu 5-7 menit untuk berlatih.
- e. Secara bergiliran tiap kelompok diminta mendemonstrasikan kerja masing-masing. Setelah selesai, beri kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan masukan pada setiap demonstrasi yang dilakukan.
- f. Guru memberikan penjelasan secukupnya untuk mengklarifikasi.

### 3. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media adalah alat bantu dan bahan pembelajaran. Dengan menggunakan alat bantu maka alat indra terpacu, hal ini dapat mendorong semangat belajar siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang terletak di tengah dalam bentuk jenjang, atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dua pihak atau dua hal. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan (Sri Anitah, 2009:34). Manfaat media sebagai berikut: 1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas; 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra; 3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; 4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya; 5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama; 6) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru, bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa, dan tujuan pembelajaran.

Menurut Sitiatava (2013:28) media adalah perantara atau penghantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media merupakan sarana pembelajaran mampu mengkonkretkan benda. Media belajar

merupakan alat-alat yang bisa membantu siswa belajar untuk mencapai tujuan belajar. Guru harus berusaha agar materi yang disampaikan atau disajikan mampu diserap dengan mudah oleh siswa. Apabila pengajaran disampaikan dengan bantuan alat-alat yang menarik, maka siswa akan merasa senang dan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sebagai perantara informasi dari guru kepada siswa agar informasi mudah diterima oleh siswa.

#### **4. Pengertian Media *Flashcard***

Media *flashcard* berupa kartu sebanyak 30 sampai 40 buah, bahan yang paling baik untuk membuat kartu-kartu tersebut adalah kertas manila (Ismawati 2011:146). Media *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 x 30 cm. Gambar yang ditampilkan dalam kartu tersebut adalah gambar atau foto yang sudah ada dan ditempelkan pada lembaran kartu-kartu tersebut. Gambar yang ada pada media ini adalah rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan pada bagian belakangnya. Kelebihan media *flashcard* sebagai berikut: 1) mudah dibawa kemana-mana; 2) praktis dalam membuat dan menggunakannya; 3) mudah diingat karna menarik perhatian; 4) sangat menyenangkan sebagai media pembelajaran dan bisa juga digunakan dalam bentuk permainan. Media *Flashcard*

merupakan metode permainan yang dilakukan dengan cara menunjuk gambar secara cepat untuk memicu otak .

Untuk membuat *flashcard*, pendidik harus mempersiapkan atau mengikuti beberapa langkah. Berikut adalah langkah-langkah tersebut:

- a. Menyiapkan kertas yang agak tebal seperti kertas dupleks atau dari bahan kardus sebagai alas.
- b. Menentukan ukuran kertas yaitu 25x30 cm.
- c. Memotong kertas sesuai dengan ukurannya.
- d. Menyiapkan kertas HVS kemudian menulis atau print materi yang akan dijadikan media pengajaran pada kertas tersebut.
- e. Menempelkan kertas HVS tersebut pada kertas alas yang sudah dipotong.
- f. Memberikan tulisan atau pesan pada bagian belakang kartu tersebut sesuai dengan objek yang ada di bagian depannya.

Maka, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif.
- b. Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
- c. Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
- d. Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
- e. Sederhana dan mudah membuatnya.

Langkah-langkah penggunaan media *flashcard* adalah kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa, cabutlah satu per satu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan, berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk didekat guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut.

#### **5. Perbedaan *Modeling The Way* dengan *Modeling The Way* menggunakan Media *Flashcard***

*Modeling The Way* bersumber pada pembelajaran langsung dimana guru terlibat aktif dalam mengusung isi pelajaran kepada siswa dan mengajarkannya langsung kepada seluruh siswa di dalam kelas (Suprijono, 2009:47). *Modeling The Way* dilakukan guru dengan memberikan contoh langsung di depan kelas, sehingga siswa mampu melakukannya kembali sesuai yang diajarkan. Pembelajaran menggunakan *Modeling The Way* tanpa menggunakan media hanya memfokuskan terhadap perilaku yang guru lakukan. Pembelajaran ini mempermudah khususnya siswa kelas rendah dalam menerima pembelajaran.

*Modeling The Way* dengan berbantuan media *Flashcard* tentu saja lebih meningkatkan antusias siswa dalam belajar. *Modeling The Way* diajarkan dengan memberikan contoh dan ditambahkan dengan menggunakan media *Flashcard* berupa kartu bergambar, tentu saja akan memudahkan siswa di kelas rendah yaitu kelas II Sekolah

Dasar dalam menerima pembelajaran. *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* akan mengkonkretkan perihal pembelajaran, sehingga pemikiran siswa yang abstrak mampu ditunjukkan dengan kartu bergambar.

#### **6. Kegunaan *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard***

*Modeling The Way* sering digunakan untuk proses pembelajaran pada siswa kelas rendah, karena metode ini guru secara langsung memberikan pembelajaran dengan memberikan contoh langsung. Sehingga, siswa akan lebih mudah dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru. Selain metode ini, peneliti juga menambah dengan media yaitu media *flashcard*. Media *flashcard* merupakan media yang menarik dan tepat jika digunakan dalam pembelajaran SD kelas rendah. Media ini juga akan memudahkan guru dalam membelajarkan menulis permulaan.

Penggunaan *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard* dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Selain itu, media juga dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, sehingga materi akan lebih mudah ditangkap oleh siswa. Dengan penggunaan metode pembelajaran *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard*, peneliti menginginkan pembelajaran menulis permulaan di siswa kelas II SDN 2 Soborejo dapat meningkat.

### **C. Pengaruh *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard* terhadap Kemampuan Menulis Permulaan**

Peran metode dan media dalam penelitian ini adalah untuk mengkonkretkan materi dalam pembelajaran menulis permulaan. Melalui metode pembelajaran *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* siswa dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk lebih realistik. Media *Flashcard* juga mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut:

1. Penggunaan media *Flashcard* dirasa akan lebih mengoptimalkan kemampuan menulis permulaan siswa kelas II SD Negeri 2 Soborejo, dikarenakan dengan menggunakan media *Flashcard* siswa akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
2. Media *Flashcard* dapat mengkonkretkan materi ajar, sehingga siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Jika anak terlibat aktif dalam pembelajaran biasanya anak akan mudah mengingat materi yang telah diajarkan guru.

Menurut teori konstruktivistik, satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, melainkan siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya (Novi, 2006:108). Berdasarkan pendapat Novi, hanya dengan Media *Flashcard* saja belum cukup untuk dapat meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa kelas II SD. Untuk mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran guru juga menggunakan Metode *Modeling The Way*. Penggunaan metode *Modeling*

*The Way* dengan Media *Flashcard* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa kelas II SDN 2 Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

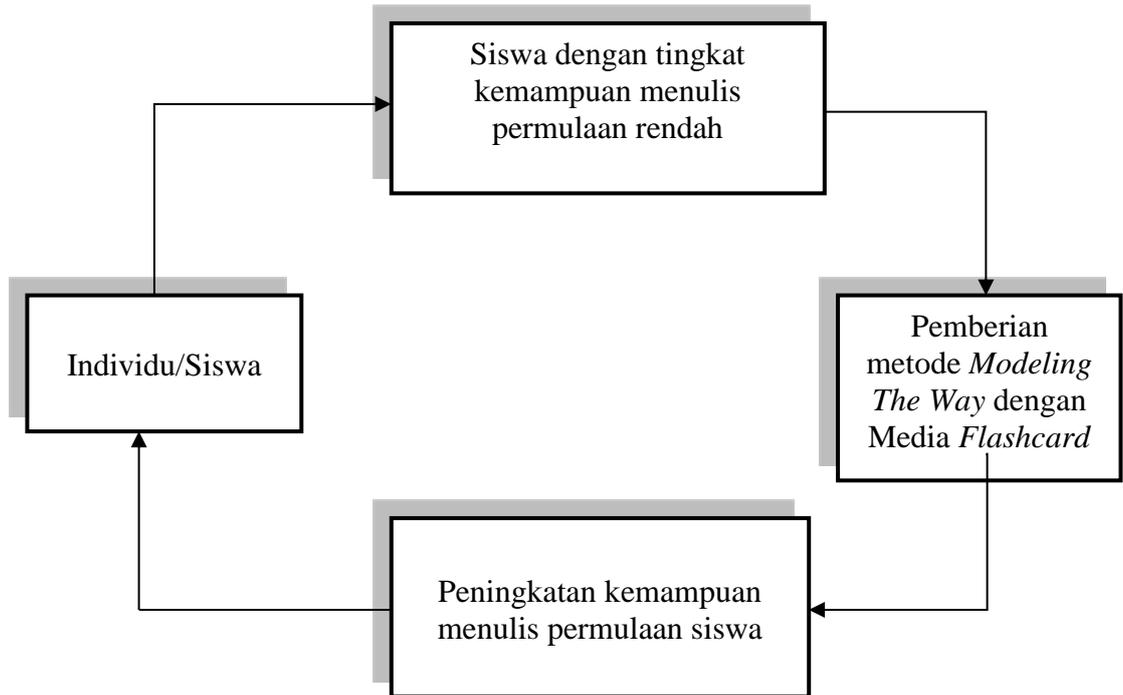
#### **D. Teori / Konsep yang Mendukung Variabel Penelitian**

Penelitian tentang *Modeling The Way* sudah diteliti oleh para peneliti yang lain. Selain itu, media *Flashcard* juga sudah diteliti oleh peneliti yang lain. Sehingga dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi peneliti untuk lebih mengakuratkan penelitian. Skripsi PGSD Universtas Negeri Semarang Jurusan PGSD (Tahun 2013) yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa melalui *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* pada siswa kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Semarang ” Oleh Anestasia Wahyu Tiarasari. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* berpengaruh untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara jawa pada siswa kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Semarang.

Penelitian Anestasia Wahyu Tiarasari tersebut, relevan dengan penelitian ini. Persamaan dengan penelitian ini adalah *Modeling The Way* dengan media *Flashcard*. Selain memiliki persamaan, penelitian ini juga memiliki perbedaan yaitu penelitian Anestasia Wahyu Tiarasari untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan aksara jawa di kelas IV dengan jenis Penelitian Tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian ini untuk mengetahui kemampuan menulis permulaan pada siswa kelas 2 dengan jenis penelitian *One Group Preetest Posttest Design*.

### E. Kerangka Berpikir

Penelitian menggunakan metode pembelajaran *Modeling the way* dengan media *flashcard* pada siswa kelas II Sekolah Dasar, maka kerangka berpikirnya :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

## **F. Hipotesa Penelitian**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard* berpengaruh positif terhadap kemampuan menulis permulaan.

### BAB III

## METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian Pre-eksperimen. Dengan desain eksperimen yang digunakan adalah *One Group Pretest Posttest Design* (Syamsuddin, 2006:170). Rancangan ini terdiri dari satu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa penerapan strategi *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard*. Desain ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu sampel diberi *pretest* (tes awal) dan akhir pembelajaran sampel diberi *posttest* (tes akhir). Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu ingin mengetahui peningkatan kemampuan menulis permulaan setelah diterapkan strategi pembelajaran *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard*. Berikut merupakan tabel desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design*.

Tabel 3.1  
Desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

(Emzir, 2008:96)

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O<sub>2</sub> : Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

X : Penerapan *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard*

Langkah-langkah Penelitian menurut Syamsuddin (2006:169) :

1. Melakukan kajian secara induktif yang berkait erat dengan permasalahan yang hendak dipecahkan.
2. Mengidentifikasi dan mendefinisikan masalah.
3. Melakukan studi literatur dan beberapa sumber yang relevan, memformulasikan hipotesis penelitian, menentukan variabel, dan merumuskan definisi operasional dan definisi istilah.
4. Membuat rencana penelitian yang didalamnya mencakup kegiatan:
  - a. Mengidentifikasi variabel luar yang tidak diperlukan, tetapi memungkinkan terjadinya kontaminasi proses eksperimen.
  - b. Menentukan cara mengontrol.
  - c. Memilih rancangan penelitian yang tepat.
  - d. Menentukan populasi, memilih sampel (contoh) yang mewakili serta memilih sejumlah subjek penelitian.
  - e. Membagi subjek dalam kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen.
  - f. Membuat instrumen, memvalidasi instrumen dan melakukan studi pendahuluan agar diperoleh instrumen yang memenuhi persyaratan untuk mengambil data yang diperlukan.
  - g. Mengidentifikasi prosedur pengumpulan data. dan menentukan hipotesis.

## B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013:2).

Penelitian ini terdapat dua variabel yang menjadi objek penelitian, yaitu:

1. Variabel Independen/bebas (X) sering disebut dengan variabel stimulus, *predictor*, *antecedent*. Variabel ini adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen/terikat (Sugiyono, 2013:4) variabel bebas penelitian ini adalah *Modeling the way* dengan media *flashcard*.
2. Variabel Dependen/terikat (Y) sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel terikat, yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2013:4). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan menulis permulaan siswa kelas II SDN 2 Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

Gambaran hubungan antar variabel X dan variabel Y adalah Pengaruh *Modeling the way* dengan Media *Flashcard* terhadap kemampuan menulis permulaan. Maka dapat digambarkan sebagai berikut



Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu *Modeling the way* dengan Media *Flashcard*, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan menulis permulaan pada siswa kelas II SD Negeri 2 Soborejo.

### C. Definisi Operasional Variabel

#### 1. Kemampuan Menulis Permulaan

Kemampuan Menulis permulaan merupakan usaha/kegiatan yang dilakukan siswa dalam magsut dan tujuan yang diinginkan bertujuan membentuk kemampuan menulis siswa.

#### 2. Penerapan Metode Pembelajaran *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard*

Penerapan metode pembelajaran *Modeling The Way* dengan Media *Flashcard* merupakan upaya yang dilakukan peneliti dalam memberikan pembelajaran kepada siswa dengan metode yang digunakan dengan maksud dan tujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa.

## **D. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013:61).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 2 Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung dengan jumlah siswa yaitu 17 siswa.

### **2. Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013:62). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 2 Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

### **3. Teknik Sampling**

Teknik penelitian ini mengambil teknik *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2013:68).

## E. Metode dan Alat Pengumpulan Data.

Untuk mendapatkan data yang akan dijadikan acuan penelitian, peneliti menggunakan teknik:

### 1. Observasi

Untuk mengetahui perkembangan kemampuan menulis permulaan siswa dilakukan teknik observasi. Observer bertugas untuk melakukan pengamatan dan penilaian melalui pengisian lembar aktivitas siswa dan kegiatan mengajar guru pada setiap pertemuan. Observasi dilakukan di siswa kelas II SDN 2 Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

Tabel 3.2  
Kisi-kisi Instrumen Penelitian Observasi

No.	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/ Instrumen
1.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran menulis permulaan melalui <i>Modeling The Way</i> dengan media <i>Flashcard</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran.</li> <li>2. Memperhatikan media dan penjelasan guru.</li> <li>3. Bertanya dan menjawab pertanyaan.</li> <li>4. Diskusi kelompok.</li> <li>5. Membuat skenario sesuai tema.</li> <li>6. Menampilkan skenario</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa</li> <li>2. Foto</li> </ol>	1. Lembar Observasi

## 2. Tes

Tes ialah seperangkat rangsangan atau stimulus yang diberikan kepada siswa dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Tes berupa uraian singkat dilakukan untuk mengetahui keberhasilan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan diterapkannya metode pembelajaran *modeling the way* dengan media *flashcard* siswa kelas II SDN 2 Soborejo Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

Tabel 3.3  
Kisi-kisi instrumen penelitian tes tertulis

No.	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/ Instrumen
1.	Kemampuan Menulis permulaan melalui <i>Modeling The Way</i> dengan media <i>Flashcard</i>	1. Kebenaran jawaban 2. Penulisan huruf jelas 3. Penggunaan huruf tepat	Siswa	Lembar tes kemampuan menulis permulaan

## F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dalam sebuah penelitian, dibutuhkan instrumen penelitian sebagai alat untuk memperoleh data penelitian. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu silabus pembelajaran kelas 2 Sekolah Dasar, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kisi-kisi soal, soal-soal tes, lembar jawab tes, kunci jawaban tes, dan pedoman penilaian.

### **1) Silabus**

Silabus merupakan rancangan program pembelajaran satu atau kelompok mata pelajaran yang berisi tentang standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa, pokok materi yang harus dipelajari siswa serta bagaimana cara mempelajarinya dan bagaimana cara untuk mengetahui pencapaian kompetensi dasar yang telah ditentukan. Silabus digunakan sebagai acuan guru untuk merencanakan dan melaksanakan program pelajaran.

### **2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah program perencanaan yang disusun sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran untuk setiap kegiatan proses pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dibuat sebelum peneliti melakukan penelitiannya.

### **3) Soal-soal Tes**

Sebelum soal-soal tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, terlebih dahulu soal tersebut akan diuji cobakan kepada siswa diluar sampel yaitu siswa kelas II SD Negeri Pancuranmas Magelang. Uji coba (*try out*) ini dimaksudkan agar diperoleh instrumen yang valid dan reliabel sehingga nantinya diperoleh hasil penelitian yang valid dan reliabel.

### **G. Uji Coba Instrumen**

Tujuan uji coba instrumen ialah untuk mengetahui valid (kesahan) dan reabilitas (keajegan). Uji coba instrumen ini diberikan kepada siswa diluar sampel penelitian, yaitu siswa kelas II SD Negeri Pancuranmas Magelang dengan jumlah 25 siswa.

### **H. Uji Instrumen Penelitian**

#### **1. Uji Konstruk**

Uji validitas dalam penelitian ini salah satunya menggunakan *construst validity* yaitu validitas instrumen yang disusun berdasarkan teori yang relevan. Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan pendapat ahli atau uji ahli (*expert judgement*) guna mengetahui layak tidaknya instrumen yang peneliti gunakan kepada beberapa pihak seperti dosen ahli dan guru kelas. Instrumen yang diuji berupa lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa, dan Lembar Penilaian Kognitif berupa soal tes uraian singkat.

Uji validitas instrumen dilakukan oleh 2 dosen ahli yaitu Bapak Arif Wiyat Purnanto, M. Pd dan Bapak Ari Suryawan, M. Pd selaku dosen PGSD bidang ahli pendidikan. Validator instrumen penelitian yang kedua yaitu Ibu Hari Listya Murdiyati, S. Pd selaku guru kelas 2 SD Negeri II Soborejo. Berikut ini merupakan hasil masukan validator.

Tabel 3.4  
Hasil masukan validator

No.	Validator	Lembar Validasi	Masukan/Saran
1.	Bapak Arif Wiyat Purnanto, M. Pd	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	Sudah baik dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Sedikit catatan materi ajar agar di perluas.
		Lembar Kerja Siswa (LKS)	LKS sudah dapat digunakan, tetapi ada hal yang perlu diperbaiki mengenai gambar alat peraga kurang jelas.
		Penilaian Kognitif Soal tes uraian singkat	Soal dapat digunakan dengan catatan sedikit revisi pada kalimat dan tanda baca yang kurang sesuai .
2.	Bapak Ari Suryawan, M. Pd	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	RPP sudah dapat digunakan dan sudah memenuhi semua aspek penilaian.
		Lembar Kerja Siswa (LKS)	LKS sudah cukup memenuhi aspek penilaian dan sesuai proses pembelajaran
		Penilaian Kognitif soal tes uraian singkat	Soal dapat digunakan. Soal sudah cukup baik dalam mengukur kemampuan menulis siswa.
3.	Ibu Hari Listya Murdiyati, S. Pd	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	RPP sudah lengkap dan sesuai untuk digunakan di kelas rendah atau di kelas 2 Sekolah Dasar.
		Lembar Kerja Siswa (LKS)	LKS dapat digunakan. Sudah dapat membuat siswa terkesan pada LKS yang menarik.
		Penilaian Kognitif soal tes uraian singkat	Soal yang dibuat cukup kreatif dengan memberikan contoh konkret berupa gambar dan mudah dipahami siswa.

## 2. Validitas Konstrak

Validitas Konstrak adalah validitas yang menunjukkan sejauh mana hasil tes yang mampu mengungkap *trait* atau suatu konstruk teoritik yang hendak diukurnya (Sugiyono, 2013:7). Validitas berasal dari bahasa inggris “*validity*” yang berarti keabsahan. Validitas adalah alat ukur untuk menilai apakah suatu konsep telah dijabarkan secara benar ke dalam indikator-indikator padatingkat empirik. Pengertian lain menyatakan bahwa validitas adalah derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian (Sugiyono, 2013:348). Validitas konstruk digunakan untuk menguji validitas butir soal tes kognitif. Tes yang diujicobakan berjumlah 25 soal uraian singkat dengan jumlah responden sebanyak 25 siswa.

Untuk mengetahui validitas item butir soal digunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan program *SPSS 16.0 for windows*. Pengujian Validitas penelitian ini dilakukan di siswa kelas 2 SDN Pancuranmas Kabupaten Magelang. Pengujian validitas soal dengan soal uraian guna mengetahui validitas soal yang dibuat.

Tabel 3.4  
Uji Validitas Soal

<b>No. Soal</b>	<b><math>r_{xy}</math></b>	<b><math>R_{\text{tabel 5\%}}</math> <b>(25)</b></b>	<b>Keterangan</b>
1.	0,930	0,396	VALID
2.	0,584	0,396	VALID
3.	0,349	0,396	TIDAK VALID
4.	0,815	0,396	VALID
5.	0,908	0,396	VALID
6.	0,476	0,396	VALID
7.	0,937	0,396	VALID
8.	0,930	0,396	VALID
9.	0,863	0,396	VALID
10.	0,863	0,396	VALID
11.	0,910	0,396	VALID
12.	0,872	0,396	VALID
13.	0,476	0,396	VALID
14.	0,917	0,396	VALID
15.	0,645	0,396	VALID
16.	0,886	0,396	VALID
17.	0,662	0,396	VALID
18.	0,931	0,396	VALID
19.	0,929	0,396	VALID
20.	0,451	0,396	VALID
21.	0,921	0,396	VALID
22.	0,196	0,396	TIDAK VALID
23.	-0,265	0,396	TIDAK VALID
24.	0,934	0,396	VALID
25.	0,095	0,396	TIDAK VALID

Jumlah soal yang diberikan (N) adalah 25 soal dengan bentuk soal uraian singkat. Kriteria item yang dinyatakan valid sah adalah item dengan nilai  $r$  yang diperoleh  $R_{hitung}$  lebih besar dari  $R_{tabel}$  pada taraf signifikan 5%. Dari 25 soal uji coba, diperoleh 21 soal yang memiliki  $R_{hitung}$  lebih besar dari  $R_{tabel}$  sehingga terdapat 4 soal yang dikategorikan tidak valid.

### **I. Uji Reliabilitas Instrumen**

Sama halnya dengan validitas, kata reliabilitas berasal dari bahasa Inggris “*reliability*” yang berarti kemandirian atau keajegan. Sehingga secara sederhana pengertian reliabilitas merujuk pada masalah keajegan (tetap) atau kemandirian alat ukur yang dipakai. Ada tiga aspek penting dalam reliabilitas, yaitu dapat diandalkan (*dependability*), dapat diramalkan (*predictability*) dan menunjukkan ketepatan. Jadi suatu alat ukur yang reliabel adalah alat ukur yang dapat digunakan untuk memprediksi atau meramalkan karena hasilnya selalu konstan (tetap) dari pengukuran satu ke pengukuran berikutnya. Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Secara eksternal pengujian dapat dilakukan dengan test-retest (*stability*), equivalent, dan gabungan keduanya. Secara internal reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu (Sugiyono, 2013:354).

Penelitian ini reliabilitas instrumen dilakukan dengan *internal consistency* yaitu pengujian reabilitas dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen (Sugiyono, 2013:354).

Tabel 3.5  
Uji Reliabilitas Soal

Variabel	$r_{xy}$	$R_{tabel\ 5\% (25)}$	Keterangan
Kemampuan Menulis Permulaan	0,953	0,396	Reliabel

Dari tabel Tabel 3.5 soal yang diberikan dapat dinyatakan reliabel karena  $R_{hitung}$  Lebih besar dari  $R_{tabel}$ . Dapat dilihat dalam bentuk angka  $R_{hitung}$  0,953 lebih besar dari  $R_{tabel}$  0,396. Soal yang telah dilakukan uji reliabilitas dan dinyatakan reliabel dapat digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian. Soal dalam penelitian ini berjumlah 25 soal. Selanjutnya dilakukan uji validitas dan didapatkan sejumlah soal yang valid. Kemudian dilanjutkan dengan uji reliabilitas soal dengan hasil reliabel.

## **J. Pelaksanaan Penelitian**

### **1. Tahap proses penelitian**

- a. Persiapan, tujuannya adalah untuk menyiapkan segala peralatan seperti persiapan ruangan, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Pre-eksperimental, tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi sebelum diberikan perlakuan.
- c. Pelaksanaan, tujuannya adalah untuk mengumpulkan data data yang akan menjadi bahan dari penelitian.
- d. Post eksperimental, tujuannya adalah untuk mengetahui hasil dari pembelajaran setelah diberikan perlakuan.

### **2. Prosedur penelitian**

Adapun prosedur penelitiannya adalah sebagai berikut:

#### **a. Kondisi Awal**

Guru menggunakan metode konvensional dan belum menerapkan metode *Modeling the way* dengan media *Flashcard*.

#### **b. Tindakan**

Menerapkan metode *Modeling the way* dengan media *Flashcard*.

#### **c. Kondisi akhir**

Dengan diterapkannya metode *Modeling the way* dengan media *Flashcard* diharapkan siswa menjadi antusias,

memiliki motivasi yang tinggi, siswa terlihat serius, ada umpan balik antara siswa dan guru, kemampuan menulis permulaan siswa meningkat.

#### **K. Teknik Analisis Data**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah berupa eksperimen. Eksperimen merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain. Dalam hal ini peneliti mengeksperimenkan suatu strategi pembelajaran yaitu metode pembelajaran *Modeling the way* dengan media *Flashcard*. Pengaruh perlakuan yang dicari adalah terhadap kemampuan menulis permulaan siswa.

Jenis data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data *pretest* dan *posttest* siswa. Setelah data terkumpul yaitu *pretest* dan *post test*. Analisis data ini digunakan untuk mengetahui keadaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran metode eksperimen serta untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan. Setelah dianalisis maka akan didapatkan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.

Data yang diperoleh dari hasil pengukuran awal dan pengukuran akhir menulis permulaan diakumulasi dan selanjutnya dianalisis. Karena data yang diperoleh adalah data kuantitatif (berbentuk angka-angka), maka pengujian hipotesis menggunakan metode statistik. Penelitian ini menggunakan uji statistik non-parametrik untuk sampel yang berhubungan

atau uji peringkat bertanda *wilcoxon*, subjek mendapat pengukuran yang sama, yaitu diukur “sebelum” dan “setelah” diberi perlakuan.

Pengujian hipotesis kuantitatif menggunakan metode statistik dengan memperhatikan hasil dari pengujian prasyarat, jika hasil penelitian menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen, maka digunakan uji hipotesis parametrik. Sedangkan apabila hasil pengujian prasyarat menunjukkan data tidak berdistribusi normal atau homogen, maka menggunakan uji hipotesis non parametrik.

Penelitian ini menggunakan pengujian hipotesis dengan bantuan program *SPSS (Statistical Package for Sosial Science) 16 for windows*. Dalam penelitian ini jumlah sampel kecil atau kurang dari 30, selain itu penelitian ini menggunakan sampel berpasangan atau berhubungan artinya bahwa subjek yang diukur sama, di mana kemampuan awal dan kemampuan akhir yang diukur adalah sama, sehingga peneliti menggunakan uji hipotesis *Wilcoxon test* atau uji peringkat bertanda (Santoso, 2009:24).

Uji *wilcoxon* merupakan pengembangan dari uji t dengan ketelitian hasil, selain menunjukkan arah perbedaan analisis, *wilcoxon* juga dapat menunjukkan arah perbedaan antara kelompok-kelompok yang dibandingkan. Santoso (2009:24) menyatakan, *wilcoxon* tidak hanya digunakan untuk mengetahui berapa jumlah orang atau sampel yang mengalami peningkatan, akan tetapi juga untuk mengetahui besarnya peningkatan yang dicapai.

Penelitian ini dengan judul pengaruh *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* berpengaruh terhadap Kemampuan Menulis Permulaan menggunakan Uji *wilcoxon*, karena dalam uji normalitas data yang ditunjukkan berupa data yang tidak normal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.6  
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.235	17	.014	.801	17	.002
Posttest	.282	17	.001	.794	17	.002

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas dalam Tabel 3.6, data tidak normal ditunjukkan dalam data *shapiro-wilk* yang menunjukkan sig. 0,002 kurang dari statistik tabel yaitu 0,05, sehingga data yang ditunjukkan tidak normal. Data yang tidak normal kemudian diolah menggunakan uji *wilcoxon* dengan menggunakan SPSS.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan penelitian ini yaitu *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* berpengaruh positif terhadap kemampuan menulis permulaan siswa kelas II di SD Negeri 2 Soborejo tahun pelajaran 2015/2016. Hasil yang diperoleh dengan menerapkan *Modeling The Way* dengan media *Flashcard* kepada siswa setelah diberikan tindakan adalah meningkatnya kemampuan menulis permulaan pada siswa kelas II. Hasil penelitian menunjukkan nilai sesudah lebih besar dari nilai sebelum diberikan *treatment*. *Mean Rank* yang diperoleh adalah 9.00 sehingga *Sum Rank* dari 17 sampel 153.00.

Nilai kemampuan menulis permulaan siswa kelas II SD N 2 Soborejo diperoleh dari *pretest* dan *posttest* yang dilakukan. *Pretest* diberikan sebelum peneliti melaksanakan *treatment*, sedangkan *posttest* dilakukan setelah diberikan *treatment*. *Treatment* dilakukan berulang sebanyak 6 kali pertemuan dengan mengembangkan dua Kompetensi Dasar. Nilai yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* diakumulasikan dan diukur sebagai langkah untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis permulaan yang dicapai oleh siswa. Hasil rata-rata yang diperoleh dari pengukuran akhir terhadap siswa mengalami peningkatan

dibandingkan dengan hasil yang diperoleh dalam pengukuran awal. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan nilai *Asymp. Sig.* yang lebih kecil dari taraf signifikansi  $\alpha$  0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis penelitian “*Modeling The Way* dengan *Media Flashcard* berpengaruh positif terhadap kemampuan menulis permulaan” dapat diterima dan terbukti kebenarannya.

## **B. Saran**

Berdasarkan simpulan yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan pada siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 2 Soborejo, peneliti memberikan saran-saran yang membangun untuk pendidik dan peneliti selanjutnya. Saran-saran tersebut sebagai berikut:

### **1. Bagi Pendidik**

Saran bagi pendidik Sekolah Dasar, khususnya bagi pendidik Sekolah Dasar Negeri 2 Soborejo adalah untuk mengimplementasikan metode pembelajaran *Modeling The Way* dengan *Media Flashcard* di dalam kelas sebagai kegiatan alternatif yang menyenangkan, serta sebagai dasar untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa kelas II Sekolah Dasar.

### **2. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Peneliti selanjutnya diharapkan mampu menggunakan metode *Modeling The Way* dengan *Media Flashcard* yang lebih inovatif dan kreatif untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan siswa kelas II Sekolah Dasar, ataupun dalam penggunaan metode *Modeling The Way*

dengan Media *Flashcard* untuk mengembangkan kemampuan menulis permulaan yang lebih bervariasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Basriati. 2009. *Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan dengan Metode Latihan Siswa Kelas I SDN 060 Tanjung Rambutan Kecamatan Kampar*. Jurnal Penelitian dan Evaluasi. Hlm. 14.
- Emzir, Prof. Dr. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Iskandarwassid, dan Vismaia S. Damaianti. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ismawati, Esti. 2011. *Perencanaan Pengajaran Bahasa*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Purnamasari, Herni dkk. 2012. *Kunci Determinasi dan Flashcard sebagai media pembelajaran Inkuiri Klasifikasi Makhluk Hidup SMP*. Unnes Science Educational Journal. Hlm. 106.
- Putra, Sitiatava Rizema. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: Diva Press.
- Resmini, Novi. 2006. *Membaca dan Menulis di Sekolah Dasar*. Bandung: UPI PRESS.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina, Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Santoso, S. 2009. *SPSS (Statistical Product and Service Solution)*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Suryosubroto, B. 2010. *Beberapa Aspek Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta : Penerbit Rineka Cipta.

Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Suprijono, Agus. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Ungguh, Jasa Muliawan. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan dengan Studi Kasus*. Jogjakarta : Penerbit Gava Media.

Zaini, Hisyam dan Bermawy Munthe. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Zaini, Hisyam. 2006. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD (*Center for Teaching Staff Development*).

\_\_\_\_\_. 2009. *Panduan Untuk Guru Membaca dan Menulis Permulaan*. Jakarta: Departemen Pendidikan nasional.