

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS KEMBALI ISI
DONGENG DENGAN MEDIA AUDIOVISUAL**

(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Borobudur
Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh :
Agung Sulaksana
12.0305.0174

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

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS KEMBALI ISI
DONGENG DENGAN MEDIA AUDIOVISUAL**

(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Borobudur
Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

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

Oleh :
Agung Sulaksana
12.0305.0174

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Agung Sulaksana
NIM : 12.0305.0174
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Peningkatan Keterampilan Menulis Kembali Isi Dongeng dengan Media Audiovisual

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian, pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Magelang, 21 Juni 2017



Agung Sulaksana
12.0305.0174

HALAMAN PESETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS KEMBALI ISI
DONGENG DENGAN MEDIA AUDIOVISUAL**

(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Borobudur
Kabupaten Magelang)

Oleh :

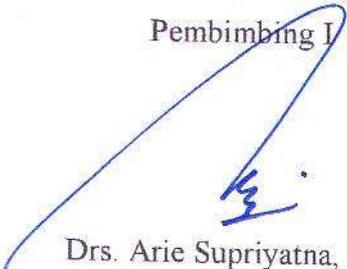
Nama : Agung Sulaksana

NIM : 12.0305.0174

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Magelang, 21 Juni 2017

Pembimbing I


Drs. Arie Supriyatna, M.Si
NIDN. 0012045601

Pembimbing II


Tabah Subekti, M.Pd.
NIDN. 0601118402

PENGESAHAN

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS KEMBALI ISI DONGENG DENGAN MEDIA AUDIOVISUAL

(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Borobudur
, Kabupaten Magelang)

Oleh :

Agung Sulaksana

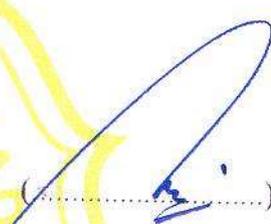
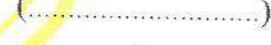
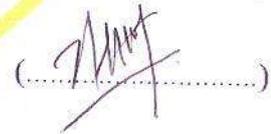
12.0305.0174

Diterima dan disahkan oleh penguji:

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi, diterima dan disahkan pada:

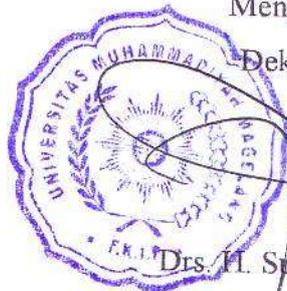
Hari : Rabu

Tanggal : 21 Juni 2017

1. Drs. Arie Supriyatna, M.Si : Ketua / Anggota 
2. Tabah Subekti, M.Pd : Sekretaris / Anggota 
3. Drs. Tawil, M.Pd, Kons. : Anggota 
4. Ahmad Syarif, M.Or : Anggota 

Mengesahkan,

Dekan FKIP



Drs. H. Subiyanto, M.Pd

NIP. 19570807 198303 1 002

MOTTO

“ Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhan-Mu yang menciptakan”.

(QS.Al-Alaq : 1)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Bapak dan Ibu tercinta yang setia memberikan do'a, kasih sayang, dukungan, pengorbanan, bimbingan, motivasi, dan dampingan selama ini.
2. Almamater Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Peningkatan Keterampilan Menulis Kembali Isi Dongeng Dengan Media Audiovisual.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muhammad Widodo, MT., Rektor UMMagelang yang telah memfasilitasi pendidikan,
2. Drs.H. Subiyanto, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMMagelang yang telah memberikan surat izin penelitian,
3. Rasidi, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin dan kesempatan penulis untuk menuangkan gagasan penelitian dalam bentuk skripsi,
4. Drs. Arie Supriyatna, M.Si, dan Tabah Subekti, M.Pd, Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan,
5. Budi Setianto, S.Pd.I, Kepala Sekolah, dan keluarga besar SD Muhammadiyah Borobudur yang telah memberikan kesempatan untuk penelitian disekolah,
6. Semua Dosen dan Karyawan FKIP UMMagelang yang telah membantu kelancaran selama studi di UMMagelang, dan
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Masukan dan saran yang membangun dari berbagai pihak senantiasa diharapkan oleh penulis. Semoga karya penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Magelang, 21 Juni 2017

Penulis

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS KEMBALI ISI DONGENG DENGAN MEDIA AUDIOVISUAL

(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Borobudur Magelang)

Agung Sulaksana

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan ketrampilan menulis kembali isi dongeng melalui penggunaan media audiovisual pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Muhammadiyah Borobudur tahun ajaran 2016/2017.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau PTK. Subyek penelitian yaitu siswa kelas III SD Muhammadiyah Borobudur dengan jumlah siswa 20. Teknik pengumpulan data penelitian berupa observasi, wawancara, tes. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan tes digunakan untuk mengetahui kemampuan menulis kembali isi dongeng dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Peningkatan aktivitas belajar siswa dilihat dari peningkatan rata-rata. Data hasil penelitian untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dengan media audiovisual serta dampaknya bagi siswa.

Kesimpulan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media audiovisual dapat meningkatkan ketrampilan menulis kembali isi dongeng pada pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SD Muhammadiyah Borobudur. Hal tersebut dibuktikan dari hasil belajar siswa yang terus meningkat pada setiap siklusnya dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Persentase ketuntasan belajar semula pada pra siklus 25%, kemudian pada siklus 1 meningkat menjadi 60%, dan pada siklus ke 2 meningkat lagi menjadi 90%.

Kata kunci: *Media Audiovisual, keterampilan menulis kembali isi dongeng.*

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENEGASAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Pembelajaran Menulis Dongeng	7
B. Hakikat Media Pembelajaran	16
C. Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Menulis Kembali Isi Dongeng	25
D. Rencana Tindakan Pembelajaran	28
E. Penelitian yang Relevan	30
F. Kerangka Berpikir	31
G. Hipotesis	33

	Halaman
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Rancangan Penelitian	34
B. Identifikasi Variabel Penelitian	34
C. Definisi Operasional	36
D. Setting Penelitian	36
E. Metode Pengumpulan Data	37
F. Prosedur Penelitian	39
G. Metode Analisis Data	43
H. Indikator Keberhasilan	44
BAB IV HASIL PENELITIAN	45
A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Kisi-kisi Lembar Evaluasi Pra Siklus	38
2 Kisi-kisi Lembar Evaluasi siklus 1	38
3 Kisi-kisi Lembar Evaluasi siklus 2	39
4 Kisi-kisi Observasi	40
5 Indikator Observasi Siswa	40
6 Daftar Nilai Keterampilan Menulis Kembali Isi Dongeng Pra Siklus.....	46
7 Analisis Ketuntasan Keterampilan Menulis Kembali Isi Dongeng Siswa Pra Siklus	47
8 Daftar Nilai keterampilan menulis kembali isi dongeng Siklus 1	49
9 Analisis Ketuntasan Keterampilan Menulis Kembali Isi Dongeng Siswa Siklus 1.....	50
10 Perbandingan Nilai Rata-Rata Pra Siklus dan Siklus 1.....	51
11 Perbandingan Persentase Ketuntasan Keterampilan Menulis Kembali Isi Dongeng Pra Siklus dan Siklus 1.....	51
12 Daftar Nilai keterampilan menulis kembali isi dongeng Siklus 2	54
13 Analisis Ketuntasan Keterampilan Menulis Kembali Isi Dongeng Siswa Siklus 2	55
14 Perbandingan Nilai Rata-Rata Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2	56
15 Perbandingan Persentase Ketuntasan Keterampilan Menulis Kembali Isi Dongeng Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2.....	56
16 Daftar Nilai Ulangan Keterampilan Menulis Kembali Isi Dongeng	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Kerucut Pengalaman <i>Edgar Dale</i>	19
2 Bagan Kerangka Berpikir	32
3 Siklus Penelitian Tindakan Kelas	41
4 Diagram Persentase Ketuntasan Ketrampilan Menulis Kembali Isi Dongeng Siswa Pra Siklus	48
5 Diagram Persentase Ketuntasan Ketrampilan Menulis Kembali Isi Dongeng Siklus 1	50
6 Grafik Peningkatan Nilai Rata-Rata Pra Siklus dan Siklus 1	52
7 Grafik Peningkatan Persentase Ketuntasan Ketrampilan Menulis Kembali Isi Dongeng Pra Siklus dan Siklus 1	52
8 Diagram Persentase Ketuntasan Ketrampilan Menulis Kembali Isi Dongeng Siswa Siklus 2	55
9 Grafik Peningkatan Nilai Rata-Rata Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2....	57
10 Grafik Peningkatan Persentasi Ketuntasan Belajar Pra Siklus, Siklus 1, dan Siklus 2	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Ijin Penelitian.....	76
2 Surat Bukti Penelitian	77
3 Daftar Nama Subyek Penelitan	78
4 Lembar Validasi Guru.....	79
5 Lembar Validasi Dosen	80
6 Lembar Validasi Observasi Guru.....	81
7 Lembar Validasi RPP.....	82
8 RPP Pra Siklus (LKS, Evaluasi)	84
9 RPP Siklus 1 (LKS, Evaluasi)	96
10 RPP siklus 2 (LKS, Evaluasi).....	19
11 Kisi- Kisi Kemampuan Menulis Kembali.....	127
12 Kisi-kisi Prasiklus	128
13 Kisi-kisi siklus I.....	129
14 Kisi-kisi siklus II.....	130
15 Lembar Pengamatan Proses Pembelajaran	131
16 Instrumen Penelitian Hasil Tes Menuliskan Kembali Isi Dongeng.....	132
17 Rubrik Penilaian.....	133
18 Kisi-Kisi Panduan Observasi Untuk Siswa Dalam Kegiatan Menulis Kembali Isi Dongeng	135
19 Lembar Observasi Untuk Siswa Dalam Menulis Kegiatan Kembali Isi Dongeng.....	136

20 Nilai Hasil Penelitian	137
21 Dokumentasi	138

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan modern yang ditandai dengan pesatnya perkembangan bahasa tulis dan kegiatan cetak mencetak menuntut seluruh masyarakat agar mengembangkan tradisi menulis dan membaca. Tradisi menulis dapat diartikan sebagai sebuah kebiasaan untuk menyatakan gagasan atau pendapatnya secara tidak langsung. Akan tetapi, kebanyakan siswa menganggap menulis itu sulit dipelajari dan tidak menyenangkan dengan berbagai sebab, diantaranya materi tidak menarik, siswa merasa bingung dengan bahan yang akan ditulis, dan siswa malas untuk memulai menulisnya. Meskipun demikian, guru harus berusaha agar siswa memiliki keterampilan berbahasa.

Keterampilan berbahasa menurut Tarigan (2008: 1) ada 4 yaitu menyimak (*listening skill*), berbicara (*speaking skill*), membaca (*reading skill*), dan menulis (*writing skill*). Menulis tidak dapat dipisahkan dari keterampilan bahasa lainnya. Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Keterampilan menulis ini tidak datang dengan sendirinya, melainkan dengan cara belajar dan berlatih. Menurut Tarigan (dalam Abbas, 2006: 15) menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif, kegiatan menulis bertujuan untuk mengungkapkan fakta-fakta, pesan sikap dan isi pikiran secara jelas dan efektif kepada para pembacanya. Abbas mengatakan bahwa

keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain melalui bahasa tulis. Pengungkapan gagasan dalam menulis hendaknya didukung oleh ketepatan bahasa yang digunakan, selain komponen kosa kata dan gramatikal, ketepatan bahasa juga sebaiknya didukung oleh konteks dan penggunaan bahasa.

Keterampilan menulis sangat berkaitan erat dengan keterampilan membaca dan keduanya sangat dibutuhkan di era modern ini, tetapi kenyataan yang terjadi pengajaran keterampilan menulis kurang mendapatkan perhatian. Pelly (dalam Haryadi, 2007: 75) mengatakan bahwa pelajaran menulis yang dahulunya merupakan pelajaran dan latihan pokok kini kurang mendapatkan perhatian baik dari para siswa maupun para guru. Pelajaran mengarang sebagai salah satu keterampilan menulis kurang ditangani secara sungguh-sungguh. Akibat yang terjadi adalah kemampuan bahasa Indonesia para siswa kurang memadai. Badudu (dalam Haryadi, 2007: 77) berpendapat bahwa rendahnya mutu kemampuan menulis siswa disebabkan oleh kenyataan bahwa pengajaran mengarang dianaktirikan.

Suatu proses belajar mengajar membutuhkan dua unsur yang sama pentingnya dan saling berkaitan yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Pemilihan suatu metode mengajar akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang akan digunakan. Dalam hal ini media mempunyai peranan sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru. Hamalik (dalam Arsyad, 2006: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam

proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Perkembangan Bahasa dan Sastra Indonesia sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan oleh pemerintah menghendaki terwujudnya suasana yang menarik agar siswa dapat mengembangkan potensi dirinya. Salah satu pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi siswa adalah menulis kembali isi dongeng. Dongeng merupakan salah satu jenis karya sastra anak yang termasuk dalam cerita fantasi. Dongeng ini merupakan cerita yang sangat diminati oleh hampir semua siswa SD. Akan tetapi, keterampilan menulis kembali isi dongeng yang diajarkan selama ini masih menggunakan metode konvensional yang kurang menarik dan mengakibatkan siswa menjadi bosan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah strategi pembelajaran yang baru untuk lebih memberdayakan siswa dan memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang dewasa ini.

Teknologi pendidikan merupakan suatu bidang pengetahuan terapan yang diharapkan dapat memberikan sumbangan pada perkembangan pendidikan di tanah air. Upaya pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan hendaknya terus dilakukan karena media pendidikan mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah merupakan suatu program pengembangan pengetahuan dan keterampilan dalam berbahasa.

Setelah melakukan observasi dalam pelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD Muhammadiyah Borobudur dengan jumlah siswa 20, peneliti mengamati bahwa kemampuan menulis kembali isi dongeng masih minim dan belum sesuai dengan harapan. Dari jumlah 20 siswa yang bisa menulis dengan benar sebanyak 15 siswa sedangkan 5 siswa belum bisa menulis sesuai harapan dan rata – rata siswa belum ada kesadaran untuk menulis secara mandiri, tetapi masih lebih kepada pemenuhan tugas menulis dari guru. Hal lain yang juga menambah kurangnya keterampilan menulis siswa adalah kemampuan guru kelas masih menggunakan metode konvensional dalam mengajar dan tidak menggunakan media sehingga siswa menjadi pasif dan merasa bosan. Oleh karena itu nilai rata-rata mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan menulis kembali isi dongeng adalah 60. Pada sub bahasan menulis kembali isi dongeng, banyak bagian-bagian dari dongeng yang hilang karena siswa kurang bisa menangkap isi dongeng yang telah siswa baca.

Peneliti dalam meningkatkan keterampilan menulis kembali isi dongeng mencoba menggunakan media audiovisual. Media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar menulis kembali isi dongeng karena media ini merupakan perpaduan antara media suara (*audio*) dan media gambar (*visual*). Media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan dapat digunakan untuk merangsang daya imajinasi siswa kelas III sehingga siswa dapat dengan mudah menuangkan gagasan-gagasan dan ide-idenya ke dalam sebuah rangkaian kata-kata indah sehingga

menjadi sebuah cerita yang dapat dinikmati. Peneliti menggunakan media audiovisual karena Dale (dalam Arsyad, 2006: 10) mengemukakan bahwa hasil belajar 75% diperoleh dari indera pandang, 13% dari indera dengar, dan 12% menggunakan indera lainnya. Berdasarkan pendapat tersebut, maka keberhasilan pembelajaran menggunakan media audiovisual dapat mencapai 88%.

Berdasarkan uraian tersebut penulis tertarik untuk mengadakan penelitian penggunaan media audiovisual pada pelajaran bahasa Indonesia pada pokok bahasan menulis kembali isi dongeng dengan judul: Peningkatan Keterampilan Menulis Kembali Isi Dongeng dengan Media Audiovisual Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Borobudur.

B. Perumusan Masalah

Apakah penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan menulis kembali isi dongeng siswa kelas III SD Muhammadiyah Borobudur?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis kembali isi dongeng melalui penggunaan media audiovisual pada pelajaran bahasa Indonesia.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah untuk menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap keilmuan pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai salah satu referensi dalam meningkatkan kemampuan menulis kembali isi dongeng, khususnya pada siswa Kelas III SD Muhammadiyah Borobudur.

a. Bagi guru

Mengatasi kesulitan pembelajaran menulis puisi yang dialami guru dan menjadi acuan bagi guru untuk membuat pembelajaran menulis puisi lebih kreatif dan inovatif.

b. Bagi siswa

1) Memberi kemudahan bagi peserta didik dalam menentukan ide tulisan dan meningkatkan kemampuan menulis kembali isi dongeng.

2) Dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai tolak ukur kemampuan peserta didik dalam menguasai materi sehingga dalam penyelenggaraannya dapat dioptimalkan agar mendapat hasil yang baik.

d. Bagi peneliti

Mengaplikasikan teori yang diperoleh dan menambah pengalaman peneliti dalam penelitian yang terkait dengan pembelajaran menulis.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Menulis Dongeng di SD

1. Pengertian Menulis

Menulis adalah sebuah proses merangkai lambang-lambang yang mempunyai maksud tertentu sehingga dapat dikomunikasikan kepada orang lain dengan syarat orang tersebut paham dengan lambang yang dimaksud. Menulis terdiri dari lima tahap yaitu pramenulis (persiapan penulis: menentukan ide, judul karangan, membuat kerangka, dan mengumpulkan bahan), menulis (menjabarkan ide-ide ke dalam bentuk tulisan dan dituangkan dalam kalimat atau paragraf), merevisi (melakukan koreksi diseluruh karangan), mengedit (pada tahap mengedit, penulis melakukan penyempurnaan pada karangannya misalnya tulisan dibuat menarik agar pembaca lebih tertarik), dan mempublikasikan (memperkenalkan karangan kepada publik). Pernyataan di atas sesuai dengan pendapat para ahli seperti yang dicantumkan di bawah ini.

Tarigan (dalam Haryadi, 2007: 77) mengemukakan bahwa menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafis yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut apabila mereka memahami bahasa dan lambang grafis tersebut.

Murray (dalam Abbas, 2006: 27) berpendapat menulis adalah proses berfikir yang berkesinambungan mulai dari mencoba dan sampai dengan

mengulas kembali. Menulis sebagai proses berfikir berarti bahwa sebelum dan atau saat setelah menuangkan gagasan dan perasaan secara tertulis diperlukan keterlibatan proses berfikir. Proses berfikir menurut Pappas (dalam Abbas, 2006: 28) merupakan aktivitas yang bersifat aktif, konstruktif, dan menuangkan gagasan berdasarkan skemata, pengetahuan, dan pengalaman yang dimiliki secara tertulis. Dalam proses tersebut diperlukan kesungguhan mengolah, menata, mempertimbangkan secara kritis dan menata ulang gagasan yang dicurahkan. Hal tersebut diperlukan agar tulisan yang dihasilkan dapat dipahami pembaca dengan baik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa menulis adalah merangkai lambang - lambang yang mempunyai maksud tertentu yang dilukiskan secara grafis dengan proses berfikir yang berkesinambungan.

Menulis sebuah dongeng menurut Baraja (dalam Haryadi, 2007: 79) terdiri dari lima tahap, yaitu:

a. Mencontoh

Mencontoh adalah aktivitas mekanis, siswa dapat berlatih sesuai contoh, belajar mengeja dengan tepat dan membiasakan diri menggunakan bahasa yang baik.

b. Mereproduksi

Mereproduksi adalah menulis apa yang telah dipelajari secara lisan dan tulis. Kegiatan ini diawali dengan kegiatan menyimak atau membaca.

Hasilnya dituangkan kembali dalam bentuk karangan yang disusun dengan kata-katanya sendiri.

c. Rekomendasi dan transformasi

Rekomendasi merupakan latihan menggabungkan beberapa karangan menjadi satu karangan. Dapat berupa latihan penggabungan antar kalimat, antar paragraf atau antar wacana. Jadi, rekomendasi mencakup pengertian kompilasi beberapa pokok pikiran dari berbagai wacana menjadi satu wacana. Transformasi adalah mengubah salah satu bentuk karangan ke dalam bentuk karangan yang lain, misalnya mengubah bentuk karangan prosa menjadi puisi atau sebaliknya. Transformasi mencakup pengertian penerjemahan, penyaduran, alih aksara, transkripsi, dan pembuatan sinopsis.

d. Mengarang terpimpin

Menulis terpimpin dapat dilakukan dengan membuat bantuan gambar dan kerangka karangan.

e. Mengarang bebas

Mengarang bebas merupakan tahap akhir dari pengajaran mengarang. Dilakukan dengan memberi tugas kepada siswa untuk membuat karangan secara bebas.

Mckay (dalam Haryadi, 2007: 78) mengemukakan tujuh tahap dalam menulis adalah pemilihan dan pembatasan masalah, pengumpulan bahan, penyusunan bahan, pembuatan kerangka karangan, penulisan naskah awal, revisi dan penulisan naskah akhir. McCrimmon sebagaimana dikutip

(dalam Haryadi, 2006: 78) mengemukakan tiga tahap dalam proses penulisan, yaitu prapenulisan, penulisan, dan revisi.

2. Pengertian Keterampilan Menulis

Abbas (2006: 125), keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal dan penggunaan ejaan.

Tarigan (2008: 3) keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain.

Nurgiyantoro (2015: 273), menulis adalah aktivitas mengungkapkan gagasan melalui media bahasa. Menulis merupakan kegiatan produktif dan ekspresif sehingga penulis harus memiliki kemampuan dalam menggunakan kosakata, tata tulis, dan struktur bahasa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dikemukakan bahwa keterampilan menulis adalah keterampilan menuangkan ide, gagasan, perasaan dalam bentuk bahasa tulis sehingga orang lain yang membaca dapat memahami isi tulisan tersebut dengan baik.

3. Hakikat Dongeng

a. Pengertian Dongeng

Dongeng menurut Departemen Pendidikan Nasional (2005: 257) adalah cerita tentang kejadian zaman dahulu yang aneh dan tidak benar-benar terjadi.

Dongeng dituturkan oleh Djuanda (2006: 67) merupakan sebuah karangan sastra yang bergenre fantasi. Dongeng ini merupakan cerita khayal yang disampaikan secara lisan dari mulut ke mulut sehingga beredar di lingkungan masyarakat.

Dalam buku Ensiklopedia Indonesia (Shadily, 2010: 854) dongeng adalah cerita tentang hal-hal yang aneh dan tak masuk akal, berbagai keajaiban, dan kesaktian, biasanya mengisahkan dewa, raja, dan putri. Dongeng sebagai bagian dari sastra lisan sudah sejak lama diakui manfaatnya dan digunakan sebagai media pendidikan. Dalam Departemen Pendidikan Nasional (2005: 241) disebutkan bahwa yang dimaksud dengan dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi (terutama tentang kejadian zaman dulu yang aneh-aneh).

Menurut Nurgiyantoro (2015: 198) dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal tidak masuk akal. Dongeng sebagai salah satu genre cerita anak tampaknya dapat dikategorikan sebagai salah satu cerita fantasi dan dilihat dari segi panjang cerita biasanya relatif pendek.

Berdasarkan definisi-definisi dongeng di atas maka dapat disimpulkan bahwa dongeng adalah salah satu sastra berupa cerita yang tidak benar-benar terjadi. Dongeng merupakan cerita yang dibuat berdasarkan khayalan atau fantasi dari penulisnya. Cerita dongeng ini diminati dan sangat antusias untuk dibaca oleh siswa SD karena dongeng menarik dan merupakan cerita khayalan sehingga siswa seolah-olah terlibat dalam cerita tersebut.

b. Ciri-ciri Dongeng

Dongeng mempunyai ciri-ciri yaitu:

- 1) Isinya mengenai istana sentries (kerajaan), yaitu kebesaran dan kegagalan keluarga raja.
- 2) Isi cerita mengenai alam khayal dan fantasi.
- 3) Dipengaruhi kesusastraan Arab dan Hindu.
- 4) Tidak dikenal nama pengarangnya.
- 5) Tidak terikat waktu dan tempat.
- 6) Latar belakang cerita tidak jelas.
- 7) Isi cerita berdasarkan fantasi berdasarkan tokohnya.

c. Jenis-Jenis Dongeng

Jenis-jenis dongeng menurut Priyono (2011: 9) adalah:

1) Legenda

Legenda adalah dongeng yang menceritakan asal mula terjadinya suatu tempat, gunung, dsb. Contoh dari legenda adalah dongeng

Tangkuban Perahu, terjadinya Rawapening, Asal Mula Kota Banyuwangi, dll.

2) Mite

Mite adalah dongeng yang bercerita tentang dunia dewa-dewa dan berkaitan dengan kepercayaan masyarakat. Misalnya adalah dongeng Dewi Sri dan Nyi Roro Kidul.

3) Fabel

Dongeng ini merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang digambarkan dan bisa bicara seperti manusia, bersifat sindiran, atau kiasan. Cerita-cerita fabel sangat luwes digunakan untuk menyindir perilaku manusia tanpa membuat manusia tersinggung. Contohnya adalah dongeng kancil, katak hendak jadi lembu, tupai dan ikan gabus, dll.

4) Pelipur Lara

Dongeng pelipur lara biasanya disajikan sebagai pengisi waktu istirahat, dibawakan secara romantis, penuh humor, dan sangat menarik. Contohnya adalah di Jawa Timur terkenal dengan Tukang Kentrung, di Aceh terkenal dengan Toet, dan di Sumatera Barat terkenal dengan Juru Pantun.

5) Cerita Rakyat

Pada umumnya dongeng yang terkait dengan cerita rakyat diciptakan dengan suatu misi pendidikan yang penting bagi dunia anak-

anak. Yang termasuk dalam kelompok dongeng ini adalah kisah Malinkundang, Bawang Merah Putih, dan Timun Emas.

Jenis-jenis dongeng berdasarkan pengertian di atas adalah dongeng yang berhubungan dengan kepercayaan masyarakat, dunia binatang, cerita untuk pelipur lara, berkaitan dengan kepercayaan nenek moyang, dan cerita rakyat. Jenis dongeng yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah cerita rakyat yang akan diperankan menggunakan animasi kartun.

d. Manfaat Dongeng bagi Siswa SD

Manfaat diberikannya pembelajaran dongeng bagi siswa SD adalah untuk merangsang imajinasi anak sehingga bisa mengembangkan kreatifitas dan daya berpikir siswa. Dongeng dapat digunakan untuk menekan angka kenakalan anak yang semakin meningkat karena dengan menghayati cerita dongeng siswa dapat membedakan mana tindakan yang terpuji dan tercela sehingga mereka tidak akan melakukan perbuatan tercela dan akan meniru perbuatan yang terpuji. Hal ini sesuai dengan manfaat dongeng yang dipaparkan Priyono (2011: 9) yaitu:

- 1) Merangsang dan menumbuhkan imajinasi dan daya fantasi anak secara wajar.
- 2) Mengembangkan daya penalaran sikap kritis serta kreatif.
- 3) Mempunyai sikap kepedulian terhadap nilai-nilai luhur budaya bangsa.

- 4) Dapat membedakan perbuatan yang baik dan perlu ditiru dengan yang buruk dan tidak perlu dicontoh.
- 5) Punya rasa hormat dan mendorong terciptanya kepercayaan diri dan sikap terpuji pada anak-anak.

4. Indikator Keterampilan Menulis Isi Dongeng

Keterampilan diartikan sebagai suatu kecakapan untuk menyelesaikan tugas (Alwi, 2001: 180)

Menurut Tarigan (2008 :21) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara bertatap muka dengan orang lain. Menulis dongeng merupakan salah satu keterampilan bersastra yang penting bagi pengembangan keterampilan sastra yang lainnya. Keterampilan bersastra ini dapat diwujudkan melalui kegiatan menulis kembali dongeng.

Menurut Sulistyorini (2007: 52) indikator hasil belajar yang harus dicapai oleh siswa adalah sebagai berikut:

- a. Siswa mampu menentukan ide pokok dongeng.
- b. Siswa mampu menyusun kalimat dengan runtut.
- c. Siswa mampu menguasai tata bahasa dengan benar.
- d. Siswa mampu memilih kata yang mudah dipahami.
- e. Siswa mampu menulis dongeng menggunakan kata sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).

B. Hakikat Media Pembelajaran

1. Media Pembelajaran

Secara umum media merupakan kata jamak dari "medium" yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha. Istilah media juga digunakan dalam pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2008: 163) mengemukakan bahwa media pendidikan adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dll.

Media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Geralch dan Ely (dalam Arsyad, 2006: 3) mengatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam hal ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Gagne (dalam Arief, dkk 2009: 6) menyatakan bahwa media pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang

dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (dalam Arief, dkk 2009: 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Misalnya adalah buku, film, kaset, radio, dll.

AECT (*Association of Education and Communication Technology*) (dalam Arsyad, 2006: 3) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Heinich dan kawan-kawan (dalam Arsyad, 2006: 4) mengemukakan media sebagai pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2006: 3) secara implisit mengungkapkan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Sanjaya (2008: 163) berpendapat bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantarkan pesan seperti radio, televisi, OHP, dll. *Software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pada hakikatnya adalah

segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

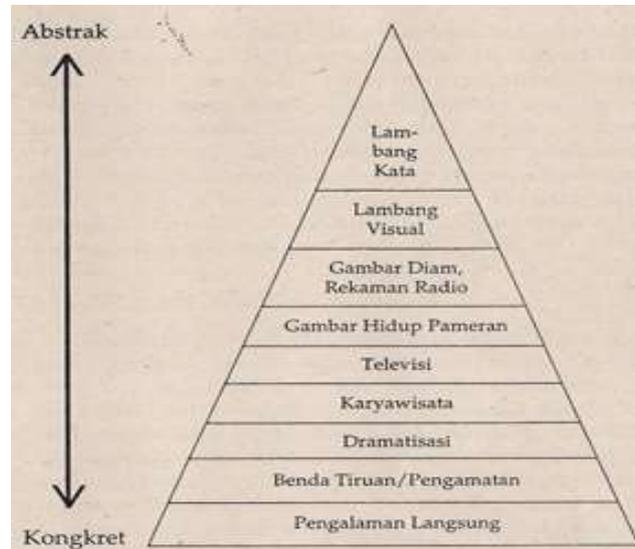
2. Objek Penggunaan Media Pembelajaran di SD

Usia sekolah dasar yaitu 7-11 tahun, menurut Piaget memasuki periode tingkat operasional konkret, dimana pada tingkat ini merupakan permulaan berpikir rasional yang artinya anak memiliki operasi-operasi logis yang dapat diterapkannya pada masalah-masalah konkret.

Operasi-operasi dalam periode ini terikat pada pengalaman perorangan. Anak dalam periode ini dapat menyusun satu seri obyek dalam urutan misalnya mainan dari kayu atau lidi sesuai dengan ukuran benda-benda itu. Piaget menyebut operasi ini serasi tetapi anak hanya akan dapat melakukan ini selama masalahnya konkret.

Berdasarkan teori belajar di atas, bisa diasumsikan bahwa anak sekolah dasar akan dapat memahami sesuatu atau materi jika penyalur pesannya adalah konkret, hal ini sejalan dengan kerucut pengalaman Edgar Dale (dalam Sanjaya, 2008: 165) yang memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran maka semakin banyak pengalaman yang diperoleh siswa. Sebaliknya, semakin sedikit pengalaman yang diperoleh siswa maka

semakin sedikit pengalaman yang diperoleh siswa. Kerucut pengalaman (*cone of experience*) dari Edgar Dale dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1
Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Keterangan:

- Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh siswa sebagai hasil dari aktivitas sendiri.
- Pengalaman melalui benda tiruan adalah pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya.
- Pengalaman melalui drama yaitu pengalaman yang diperoleh dari kondisi dan situasi yang diciptakan melalui drama dengan menggunakan skenario yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
- Pengalaman lewat demonstrasi adalah teknik penyampaian informasi melalui peragaan.

- e. Pengalaman wisata yaitu pengalaman yang diperoleh melalui kunjungan siswa ke suatu objek yang ingin dipelajari.
- f. Pengalaman melalui pameran. Pameran adalah usaha untuk menunjukkan hasil karya.
- g. Pengalaman melalui televisi merupakan pengalaman tidak langsung karena televisi hanyalah sebagai perantara penyampaian informasi.
- h. Pengalaman melalui gambar hidup dan film. Gambar hidup atau film merupakan rangkaian gambar mati yang diproyeksikan pada layar dengan kecepatan tertentu.
- i. Pengalaman melalui radio, tape recorder, dan gambar. Pengalaman melalui media ini sifatnya lebih abstrak dibandingkan pengalaman melalui gambar hidup sebab hanya mengandalkan salah satu indra saja yaitu indra pendengaran atau indra penglihatan saja.
- j. Pengalaman melalui lambang-lambang visual seperti grafik, gambar, dan bahan. Siswa dapat memahami berbagai perkembangan atau struktur melalui bagan dan lambang visual lainnya.
- k. Pengalaman melalui lambang verbal merupakan pengalaman yang sifatnya lebih abstrak. Sebab siswa memperoleh pengalaman hanya melalui bahasa baik lisan maupun tulisan. Kemungkinan terjadinya verbalisme sangat besar. Oleh sebab itu sebaiknya penggunaan bahasa verbal harus disertai dengan media lain.

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale maka kedudukan komponen media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting karena tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung. Dalam kondisi ini media dapat digunakan agar lebih memberikan pengetahuan yang konkret dan tepat serta mudah dipahami.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran adalah memperjelas penyajian pesan atau informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar, meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu, memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan. Manfaat media pembelajaran sesuai dengan pendapat para ahli yang akan seperti di bawah ini.

Hamalik, 2006: 15 mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Manfaat media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2006: 21) adalah sebagai berikut.

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam tentang sesuatu hal. Melalui media, penafsiran yang beraneka ini dapat direduksi, sehingga materi tersampaikan secara seragam.

- b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (*audio*) dan dapat dilihat (*visual*), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses maupun prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.

- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Jika dipilih dan dirancang dengan benar, maka media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin akan cenderung berbicara “satu arah” kepada siswa.

- d. Jumlah waktu belajar dapat dikurangi.

Seringkali terjadi, para guru banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi ajar. Padahal waktu yang dihabiskan tidak perlu sebanyak itu jika mereka memanfaatkan media dengan baik.

- e. Kualitas belajar siswa dapat lebih ditingkatkan

Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi ajar secara lebih mendalam dan utuh.

- f. Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa bergantung pada keberadaan guru.

- g. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa pada ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu.

- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dengan media, guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan, namun justru dapat mengurangi penjelasan verbal (lisan), sehingga guru dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek pemberian motivasi, perhatian, bimbingan, dan sebagainya.

Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2006: 16) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bagi siswa adalah:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui ceramah sehingga siswa bosan dan guru kehabisan tenaga.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi beraktifitas seperti mengamati, mendengarkan, memerankan, dll.

4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga sudut pandang, yaitu:

a. Dilihat dari sifatnya

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja.
- 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.
- 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang mengandung unsur suara dan gambar.

b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya

- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, misalnya radio dan televisi.
- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, misalnya film dan video.

c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya

- 1) Media yang diproyeksikan, misalnya film dan transparansi.
- 2) Media yang tidak diproyeksikan, misalnya gambar, foto, dan lukisan.

5. Media Audiovisual

Media audiovisual adalah gabungan dari media *audio* (suara) dan *visual* (gambar). Jadi, media audiovisual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan.

Penggunaan media audiovisual dalam proses pembelajaran bertujuan untuk (1) memperkenalkan, membentuk, memperkaya, serta memperjelas pengertian dan konsep yang abstrak kepada siswa, (2) mengembangkan sikap-sikap yang dikehendaki, dan (3) mendorong siswa untuk melakukan kegiatan lebih lanjut.

C. Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Menulis Kembali Isi Dongeng

Penggunaan media audiovisual menuntut persiapan yang matang serta keterampilan khusus mengenai cara mengoperasikan media agar proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lancar, terhindar dari resiko kerusakan media, dan mencegah akibat buruk yang berhubungan dengan pemakaian arus listrik.

Media audio visual dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran yang menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Dengan demikian media audio visual menjadi salah satu media alternatif untuk pembelajaran menulis

kembali isi dongeng dalam rangka memudahkan siswa dalam memahami materi cerita. Secara teori diketahui bahwa untuk memahami sesuatu akan lebih mudah jika kita mendengar sekaligus melihat. Dalam proses mendengar selalu disertai adanya usaha memahami isi dari apa yang telah didengar. Media audio visual yang digunakan dalam penelitian ini berupa *Video Compact Disc*. Menurut (Arsyad 2006: 36) *Video Compact Disc* adalah sistem penyimpanan dan rekaman video dimana signal audio visual direkam pada disket plastik, bukan pada pita magnetik.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media *Video Compact Disc* merupakan perpaduan antara media suara (audio) dan media gambar (visual) yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media ini mampu menggugah perasaan dua pikiran siswa, memudahkan pemakaian materi dan menarik minat siswa untuk belajar. Media *Video Compact Disc* mempunyai dua perangkat, yaitu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Adapun perangkat keras dari *Video Compact Disc* adalah player (alat yang memproses perangkat lunak ke dalam tampilan gambar). Sedangkan, perangkat lunaknya adalah berupa kepingan disk, yang berisi data yaitu dongeng yang berbentuk kartun animasi. Selain player dan kepingan disk, terdapat alat yang membantu fungsi kedua perangkat tersebut dalam menampilkan gambar, alat tersebut berupa televisi. Televisi menurut (Arsyad 2006: 51) adalah alat elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel.

Selain menggunakan televisi untuk menampilkan gambar maupun suara, kita dapat menggunakan proyektor sebagai alat untuk memproyeksikan gambar. Berdasarkan KBBI (2005: 900) proyektor adalah alat untuk membuat proyeksi (gambar suatu benda yang dibuat pada bidang datar). Jadi, fungsi dari proyektor ini adalah menampilkan sebuah gambar kedalam sebuah layar datar. Proyektor ini dibantu penggunaannya oleh sebuah alat yang disebut komputer. Komputer menurut Arsyad (2006: 53) adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Pada saat penggunaannya, VCD dimasukkan ke dalam CD ROM kemudian antara komputer dengan proyektor dihubungkan oleh sebuah kabel sehingga gambar yang ada dimonitor komputer bisa ditangkap dilayar. Siswapun bisa menikmati cerita dongeng di layar datar yang ukurannya besar.

Pembelajaran menulis kembali isi dongeng ini pada siklus I menggunakan alat bantu VCD, televisi, dan player, kemudian apabila hasilnya belum maksimal pada siklus berikutnya akan menggunakan media komputer dan proyektor. Adapun langkah-langkah yang harus dipersiapkan adalah:

1) Persiapan

Sebelum menggunakan media audiovisual yang harus dipersiapkan oleh guru adalah:

- a) Menentukan topik dan program.
- b) Menjelaskan tujuan yang akan dicapai.

- c) Mengecek peralatan yang akan dipergunakan.
- d) Menempatkan televisi dan *player* pada posisi yang tepat.
- e) Memperhitungkan durasi waktu pemakaian sesuai dengan alokasi waktu pelajaran.

2) Pelaksanaan

Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada saat penyajian program yaitu:

- a) Posisi duduk siswa diatur pada posisi yang nyaman dan enak.
- b) Guru memberi penjelasan tata tertib selama pemutaran VCD.
- c) Siswa dapat mencatat hal-hal yang dianggap perlu.

3) Penulisan Isi Dongeng

Kegiatan ini dilakukan setelah siswa menyaksikan pemutaran VCD dengan media audiovisual. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menulis kembali isi dongeng sesuai dengan cerita yang telah ditayangkan.

D. Rencana Pembelajaran

Tugas dan tanggung jawab utama seorang guru adalah mengelola pengajaran agar efektif, efisien, dan positif yang ditandai dengan adanya kesadaran dan keterlibatan aktif antara dua subjek yaitu mengajar dan pembelajar. Guru sebagai pengarah dan pembimbing sedangkan peserta didik sebagai objek yang mengalami dan terlibat aktif untuk memperoleh perubahan diri dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan aktivitas yang sistemik dan sistematis yang terdiri dari banyak komponen yang tidak bisa berjalan sendiri-sendiri tetapi harus berjalan secara teratur dan berkesinambungan antara guru dan peserta didik.

Pembelajaran yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas baik fisik maupun non fisik. Aktivitas fisik adalah peserta didik giat aktif dalam pembelajaran. Pada saat peserta didik aktif fisiknya maka akan aktif pula jiwanya untuk berfikir.

Berdasarkan uraian di atas maka harus ada pembaharuan pada pembelajaran tradisional. Pembaharuan tersebut bisa dilakukan dengan pembelajaran menggunakan media yang mendukung. Salah satu media yang dapat melibatkan keaktifan peserta didik baik fisik maupun non fisik adalah media audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1. Guru memahami materi atau bahan ajar yang akan disampaikan.
2. Guru memilih media yang akan digunakan, bisa televisi video casset atau video CD.
3. Guru membuat media yang sesuai dengan materi, media ini hendaknya memiliki suara yang dapat didengar oleh seluruh siswa dan gambar yang dapat dilihat oleh seluruh siswa.
4. Menyiapkan proses belajar.
5. Memastikan media berjalan sesuai dengan harapan.
6. Menyiapkan siswa kemudian menjelaskan kepada siswa apa yang harus mereka lakukan pada saat pembelajaran.
7. Setelah segala persiapan selesai baik dari siswa, media, bahan, dan guru. Barulah guru memulai pelajaran.
8. Guru mulai menggunakan media.

9. Setelah menyiapkan materi selesai, guru bersama siswa secara bersama mengulas kembali materi yang telah dipelajari bersama kemudian menyimpulkan.

Media audiovisual merupakan salah satu media yang tepat untuk digunakan pada sub bahasan menulis kembali isi dongeng. Pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual sangat menyenangkan bagi siswa kelas III sekolah dasar karena media ini menggunakan penggabungan antara suara dan gambar. Salah satu anggapan bahwa pembelajaran sub bahasan menulis kembali isi dongeng dengan menggunakan media audiovisual akan dapat meningkatkan perhatian dan keterampilan menulis siswa.

E. Penelitian yang Relevan

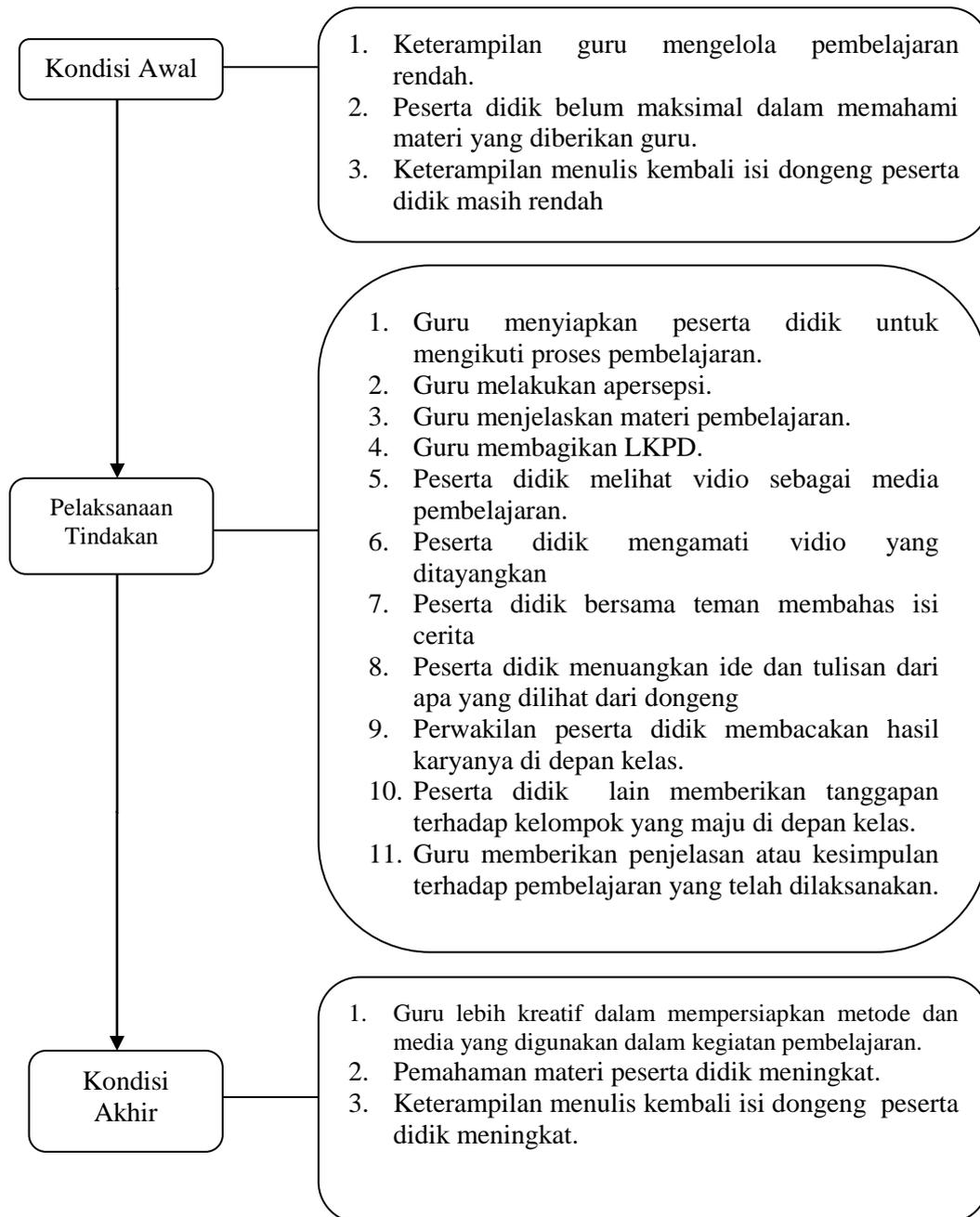
Penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai masukan adalah penelitian dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng dengan Media Audiovisual pada Siswa” oleh Pangesti pada tahun 2009. Penelitian ini menyimpulkan ada peningkatan keterampilan menyimak dongeng pada siswa kelas VII D SMP Negeri 30 Semarang.

Penelitian selanjutnya dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Kembali Isi Dongeng dengan Media Audiovisual bagi Siswa Kelas IV SDN 2 Mranti Kabupaten Purworejo Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016” oleh Radityawati 2015.

Kesimpulan dari beberapa penelitian yaitu penerapan media audio visual dapat meningkatkan keterampilan menulis kembali isi dongeng pada siswa kelas III SD.

F. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini adalah bersumber pada keberadaan siswa yang mengalami masalah pada kemampuan menulis kembali isi dongeng. Di SD Borobudur tersebut sebagian siswa kemampuannya menulis kembali isi dongeng ada yang tinggi dan sebagian yang lain rendah. Yang menjadi persoalan adalah bagi siswa yang kemampuannya rendah harus diupayakan agar kemampuannya meningkat. Salah satu usaha yang akan dilakukan penulis adalah dengan memberikan media audiovisual, dengan demikian diharapkan kemampuannya meningkat, dan selanjutnya kemampuannya menjadi tinggi seperti sebagian siswa yang lain. Secara lebih rinci, kerangka berpikir ini digambarkan dengan bagan berikut ini.



Gambar 2
Bagan Kerangka Berpikir

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (sugiyono, 2011: 64). Berdasarkan objek teori yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: keterampilan menulis kembali isi dongeng siswa kelas III SD Muhammadiyah Borobudur dapat ditingkatkan melalui penggunaan media audiovisual.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Kolaboratif artinya peneliti bekerjasama dengan guru kelas untuk meningkatkan proses dan hasil belajar sub bahasan menulis kembali isi dongeng. Partisipatif adalah peneliti yang dibantu seorang mitra peneliti dan guru yang bersangkutan sebagai satu tim, terlibat langsung dalam persiapan-persiapan yang diperlukan, pelaksanaan tindakan, refleksi tindakan, dan perencanaan untuk siklus berikutnya. Penelitian bercirikan perbaikan terus-menerus sehingga indikator keberhasilan menjadi tolak ukur berhentinya siklus-siklus tersebut.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian pada hakekatnya adalah kegiatan ilmiah yang bertujuan untuk menguji keberadaan hipotesis yang telah ditetapkan terlebih dahulu oleh peneliti. Agar penelitian dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya, maka diperlukan alat yang sesuai. Untuk itu variabel penelitian perlu ditetapkan terlebih dahulu. Variabel penelitian sangatlah penting karena mengandung hal-hal yang akan diselidiki atau yang akan diteliti.

Arikunto (2016: 144) menjelaskan bahwa variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Sedangkan menurut sugiyono (2011: 2) menjelaskan bahwa variabel dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti

untuk mempelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulan.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel adalah suatu objek yang akan diteliti oleh peneliti untuk mendapatkan informasi yang kemudian dapat ditarik kesimpulan.

Variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Input

Variabel input merupakan suatu variabel yang terkait dengan siswa dalam penelitian sebelum adanya tindakan. Variabel input dalam hal ini adalah siswa yang ketrampilan menulis kembali isi dongeng masih rendah dengan ciri-ciri yaitu : tidak dapat menentukan ide bacaan, tidak dapat menyusun kalimat dengan tepat, tidak dapat menggunakan bahasa sesuai ejaan, tidak dapat menggunakan kosa kata dan penggunaan EYD yang benar.

2. Variabel Proses

Variabel proses adalah tindakan yang ditempuh untuk mengubah variabel input. Pada penelitian ini yang menjadi variabel proses adalah pembelajaran menggunakan media audiovisual.

3. Variabel Output

Variabel output adalah hasil tindakan. Hasil dari proses penelitian ini adalah meningkatnya keterampilan menulis kembali isi dongeng siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media audiovisual.

C. Definisi Operasional

Narbuko (2002: 129), definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat atau hal-hal yang didefinisikan yang dapat diamati atau dapat diobservasi. Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik penelitian ini mudah diukur, maka variabel tersebut perlu didefinisikan kedalam susunan variabel yang jelas dan operasional. Definisi operasional dari variabel penelitian yang digunakan peneliti adalah:

1. Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan gabungan dari media *audio* (suara) dan *visual* (gambar). Jadi, media audiovisual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan.

2. Ketrampilan menulis kembali isi dongeng

Menulis kembali isi dongeng adalah proses berfikir yang berkesinambungan mulai dari mencoba dan sampai dengan mengulas kembali sebuah cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal tidak masuk akal.

D. Setting Penelitian

1. Waktu

Penelitian ini membutuhkan waktu 3 bulan yaitu pada bulan februari hingga April 2017.

2. Tempat

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas III SD Muhammadiyah Borobudur, Kabupaten Magelang, dengan alasan adanya permasalahan –

permasalahan mengenai menulis kembali isi dongeng dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang kurang efektif. Selain itu lokasi mudah dijangkau oleh peneliti sehingga dalam mendapatkan data lebih efisien.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Muhammadiyah Borobudur, Kabupaten Magelang tahun pelajaran 2016/2017 dengan jumlah siswa 20 orang.

E. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Data dalam penelitian ini dikumpulkan oleh peneliti melalui dua metode, yaitu:

1. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau soal serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2015: 127). Tes yang digunakan oleh peneliti adalah untuk mengukur keterampilan siswa dalam menulis kembali isi dongeng dengan menggunakan media audiovisual. Menurut Arikunto (2015: 87) instrumen penilaian adalah alat yang disusun oleh pendidik untuk mendapatkan informasi pencapaian hasil belajar peserta didik, meliputi instrumen tes, lisan, atau penugasan.

Tabel 1
Kisi – kisi lembar Evaluasi Prasiklus

Indikator	Butir soal
1. menceritakan kembali dongeng di atas dengan bahasamu sendiri.	1
2. Susunlah kalimat berikut hingga menjadi paragraf yang baik!	
a. Adikku sekolah di Sekolah Dasar Negeri 70 Surakarta.	
b. Dia punya kebiasaan yang aneh.	2a, 2b, 2c, 2d, 2e,
c. Membaca buku sambil nonton televisi.	
d. Ayah sering menasihatinya.	
e. Adikku tidak pernah menghiraukannya.	
3. Buatlah puisi berdasarkan gambar berikut!	3

Tabel 2
Kisi – kisi lembar Evaluasi siklus 1

A. Pilihlah jawaban yang paling tepat!	Butir Soal
1. Menjelaskan uraian kalimat	
2. Menanggapi pendapat dalam kalimat	
3. menggunakan tanda koma yang tepat	
4. menyebutkan keadann dalam stasiun	A1,A2,A3,A4,A5,
5. menjalaskan Kalimat yang merupakan pendapat	A6,
6. menyebutkan kalimat yang berhubungan dengan tempat umum	
7. menyebutkan Kalimat yang tidak berhubungan dengan tempat umum	A7,A8,A9,A10
8. menyebutkan tempat pemberhentiaan kereta api	
9. Menyebutkan tempat umum	
10. Menjelaskan tempat Untuk membeli obat	
B. Isilah dengan jawaban yang benar!	
1. Menjelaskan petunjuk menggunakan telfon	
2. Menjelaskan petunjuk mencari dan memilih angkutan umum	
3. Menunjukkan petunjuk mengirimkan surat	
4. Menyebutkan tempat pemberhentian kereta api	B1,B2,B3,B4,B5
5. Menyebutkan tempat jual beli	
C. Kerjakan sesuai dengan perintahnya!	
1. Menyusun kalimat dengan kata-kata di bawah ini!	
a. Bank	
b. Terminal	C1a,C1b,C2,C3,C4
2. Menceritakan gambar di atas dalam tiga kalimat!	
3. Menyalin kalimat di bawah ini dengan huruf kapital dan tanda baca yang benar!	
4. Menulis pendapatmu terhadap sikap Anto	

Tabel 3
Kisi – kisi lembar evaluasi siklus 2

A. Pilihlah jawaban yang paling tepat!	Butir Soal
1. menanggapi cerita santi	A1,A2,A3,A4,A5
2. menggunakan huruf kapital yang tepat	
3. menggunakan kata-kata di atas menggambarkan sifat anak	
4. menggunakan tanda koma yang tepat	
5. mencontoh kalimat berita yang menyatakan kesenangan	
B. Isilah dengan jawaban yang benar!	
1. menebak nama benda dari ciri- cirinya	B1,B2,B3,B3,B4,B5
2. menebak nama benda dari ciri- cirinya	
3. menyebutkan watak kepiting	
4. menuliskan kalimat dengan huruf kapital	
5. menggunakan tanda baca titik	
C. Kerjakan sesuai dengan perintahnya!	
1. menulis kalimat dengan kata-kata berikut ini!	C1a,C1b,C1c,C1d,C1e
a. Bermain	
b. Boneka	
c. Gembira	
d. di lapangan	
e. membaca	C2a,C2b,C3b
2. menyalin dengan ejaan yang tepat!	C3
a. ira edo dan dona bermain lompat tali di halaman	
b. ibu mengantar dita ke rumah sakit	
c. hari rabu pukul 10 00 ada lomba baca puisi	
3. menulis sebuah kalimat yang menyatakan kegemaran	

2. Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas tanpa mengganggu proses kegiatan belajar mengajar. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan serta berupa catatan lapangan.

Tabel 4
Kisi-Kisi Lembar Observasi

No.	Indikator	Pernyataan nomer
-----	-----------	------------------

1	Perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran.	1,2,3,4,5
2	Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.	6,7,8,9,10

Tabel 5
Indikator Observasi Siswa

No. Aspek	Indikator
Perhatian	1. Siswa memperhatikan penjelasan dengan sungguh-sungguh.
	2. Siswa mengindahkan perintah guru kelas.
	3. Siswa memperhatikan contoh dongeng.
	4. Siswa memperhatikan teman yang sedang membacakan dongeng.
	5. Siswa dengan serius dalam membaca hasil menulis kembali isi dongeng.
Keaktifan	6. Siswa aktif dalam belajar menulis
	7. Siswa angkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari guru
	8. Siswa dapat bekerjasama dengan teman sekelompoknya dalam menulis
	9. Siswa angkat tangan untuk membacakan hasil tulisannya
	10. Siswa dapat menyelesaikan tugas menulis dengan cepat

F. Prosedur Penelitian

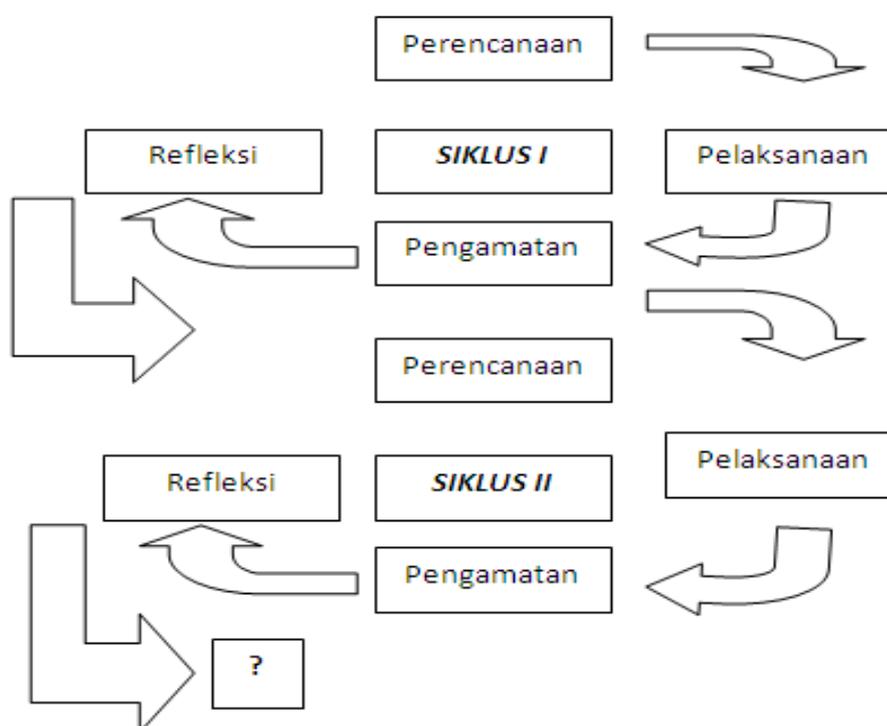
1. Rancangan Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (*action research*) yang menggunakan model tindakan yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart seperti yang dikutip oleh Pardjono, (2007: 22) yaitu model penelitian tindakan yang mencakup empat langkah yaitu *planning* (perencanaan), *action* (pelaksanaan), *observation* (observasi), dan *reflection* (refleksi). Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti melakukan observasi awal yang berupa wawancara dengan guru kelas yang bersangkutan dan observasi kelas untuk mengetahui kondisi kelas dan

karakteristik siswa. Berdasarkan wawancara dan observasi tersebut kemudian diterapkan tindakan penggunaan media audiovisual untuk peningkatan keterampilan menulis kembali isi dongeng.

2. Rancangan Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan akan dilaksanakan dalam dua siklus. Pada setiap siklus akan dilaksanakan selama 4 jam pelajaran atau 2 kali pertemuan. Jika visualisasi dalam bentuk gambar, penelitian tindakan model ini nampak pada gambar 3 seperti berikut ini:



Gambar 3
Siklus Penelitian Tindakan Kelas

a. Siklus I

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti merancang tindakan yang akan dilaksanakan, antara lain:

- a) Menyusun RPP (*lesson plan*). RPP disusun oleh peneliti dan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan guru kelas III. RPP digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- b) Menyusun dan mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan.
- c) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran.
- d) Menyusun tes untuk mengetahui keterampilan siswa dalam menulis kembali isi dongeng.

2) Pelaksanaan

Pada tahap ini, guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual (televisi dan VCD) sesuai dengan yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Guru yang melaksanakan pembelajaran adalah guru kelas dan menggunakan RPP yang telah disusun oleh peneliti. Sementara itu, peneliti bersama pengamat lain (teman sejawat) mengamati aktivitas dan perilaku siswa pada pembelajaran di kelas. Pada siklus I, tindakan yang dilakukan adalah:

a) Kegiatan awal

Guru menginformasikan tujuan yang akan dicapai sesuai dengan kompetensi dasar. Guru menyampaikan apersepsi yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan sehingga siswa terlibat dalam pembelajaran.

b) Kegiatan inti

Siswa melihat dongeng dari televisi dan mencatat bagian-bagian yang dirasa penting. Kegiatan selanjutnya adalah melakukan tanya jawab antara guru dengan siswa mengenai dongeng tersebut. Kegiatan dilanjutkan dengan siswa menulis kembali isi dari dongeng yang telah mereka saksikan.

c) Kegiatan penutup

Kegiatan yang dilakukan meliputi membuat kesimpulan dan pemberian soal latihan.

3) Observasi

Observasi dilaksanakan selama pelaksanaan tindakan sebagai upaya mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada sub bahasan menulis kembali isi dongeng. Observasi dilakukan secara cermat terhadap setiap tindakan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

4) Refleksi

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dan menganalisis data yang diperoleh selama observasi. Hasil tes dan observasi

dalam siklus I digunakan sebagai pembenahan dan perbaikan untuk tindakan pada siklus II. Hal-hal positif yang mendukung peningkatan keterampilan menulis kembali isi dongeng dalam siklus I dipertahankan dalam siklus II, sedangkan faktor yang negatif diperbaiki. Hasil evaluasi yang diperoleh dijadikan dasar untuk melakukan refleksi.

b. Siklus berikutnya

Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus berikutnya dimaksudkan sebagai perbaikan dari siklus I. Tahapan siklus selanjutnya sama dengan siklus I akan tetapi diberikan perlakuan yang berbeda. Siklus II berhenti apabila indikator keberhasilan sudah tercapai, tetapi apabila belum tercapai dilanjutkan siklus ke III dan seterusnya.

G. Metode Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan dengan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data (Moleong, 2007: 280). Dalam analisis data peneliti membandingkan isi catatan yang dilakukan kolaborator kemudian data diolah dan disajikan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Data yang dikumpulkan berupa catatan lapangan. Data kuantitatif yang dikumpulkan berupa tes prestasi. Data yang berupa skor tes menulis kembali isi dongeng dilakukan dengan cara mencari nilainya sehingga dapat diketahui sebanyak

70% siswa nilainya memenuhi nilai KKM sehingga mengalami peningkatan dalam kemampuan menulis kembali isi dongeng dengan menggunakan media audiovisual.

H. Indikator Keberhasilan

Media pembelajaran Audiovisual dapat meningkatkan keterampilan menulis kembali isi dongeng pada peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Borobudur dengan indikator sebagai berikut:

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil menulis kembali isi dongeng sebelum dan setelah menggunakan media audiovisual dari pra siklus, siklus I ke siklus II dengan membandingkan nilai siswa dengan kriteria minimal adalah 75% siswa tuntas KKM yaitu dengan batas nilai 70.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Teori

Media audiovisual merupakan gabungan dari media *audio* (suara) dan *visual* (gambar). Jadi, media audiovisual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Melalui media audio visual siswa dapat memahami sebuah dongeng lebih mudah. Selain itu penggunaan media audio visual ini sangat berguna untuk memusatkan perhatian siswa dan membuat siswa tidak jenuh selama proses pembelajaran.

Menulis kembali isi dongeng adalah proses berfikir yang berkesinambungan mulai dari mencoba dan sampai dengan mengulas kembali sebuah cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal tidak masuk akal.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Kesimpulan akhir hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media audiovisual dapat meningkatkan ketrampilan menulis kembali isi dongeng pada pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SD Muhammadiyah Borobudur. Hal tersebut dibuktikan dari hasil belajar siswa yang terus meningkat pada setiap siklusnya dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Persentase ketuntasan belajar semula pada pra siklus

25%, kemudian pada siklus 1 meningkat menjadi 60%, dan pada siklus ke 2 meningkat lagi menjadi 90%. Berdasarkan hasil belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa media audiovisual dapat meningkatkan ketrampilan menulis kembali isi dongeng dalam pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas III SD Muhammadiyah Borobudur Tahun Ajaran 2016/2017.

B. Saran

Penelitian ini memberikan beberapa saran untuk guru, siswa dan juga sekolah sebagai berikut:

1. Sebaiknya guru menerapkan media Audio Visual pada setiap pembelajaran agar siswa lebih berperan aktif selama pembelajaran dan lebih membantu siswa dalam memahami materi melalui apa yang mereka lihat dan dengar.
2. Hendalnya siswa menggunakan sebaik mungkin setiap kesempatan yang dimiliki selama pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan.
3. Hendaknya sekolah menyediakan peralatan yang lengkap untuk mendukung dalam mengimplementasikan media audio visual sesuai materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Saleh. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdikbud. Dirjen DIKTI, Direktorat Ketenagaan.
- Alwi, Syafaruddin. 2001, *Managemen Sumber Daya Manusia, Strategi Keunggulan Kompetitif*. Yogyakarta: Badan Penerbit Fakultas Ekonomi.
- Arief S. Sadiman; Raharjo; & Anung, Haryono. 2009. *Media Pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT Temprint.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djuanda, Dadan. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Haryadi. 2006. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud. Dirjen DIKTI, Direktorat Ketenagaan.
- _____. 2007. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud. Dirjen DIKTI, Direktorat Ketenagaan.
- _____. 2008. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud. Dirjen DIKTI, Direktorat Ketenagaan.
- Heinich, R. et al. 2002. *Instructional media and technology for learning, 7th edition*. New Jersey: Prentice Hall. Inc. diakses dengan <http://booksgoogle.co.id>.
- Meleong, L. J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT.Remaja Rosadakarya.
- Narbuko, Cholid. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Nurgiyantoro, Burhan. 2015. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pangesti. 2009. Penelitian ini menyimpulkan ada peningkatan keterampilan menyimak dongeng pada siswa kelas VII D SMP Negeri 30 Semarang. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Pardjono. 2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Priyono, Kusumo. 2011. *Terampil Mendongeng*. Jakarta: Grasindo.
- Radiawati, Khoirun. 2015. Peningkatan Keterampilan Menulis Kembali Isi Dongeng dengan Media Audiovisual bagi Siswa Kelas IV SDN 2 Mranti Kabupaten Purworejo. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Shadily, Hasan. 2010. *Ensiklopedi Indonesia*. Jakarta: Ikhtiar Baru- Vanhoeve.
- Sugiyono. (2015). *Memahami Pendekatan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyorini, Sri. 2007. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.