**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Hakekat Media Pembelajaran**
   * + 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu media dan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.[[1]](#footnote-2)

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Inggris yaitu *instruction* yang diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Pembelajaran dapat diartikan sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara siswa dengan guru. Media pembelajaran berperan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran.[[2]](#footnote-3)

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, dimana penerima pesan (siswa) dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.[[3]](#footnote-4) Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.[[4]](#footnote-5)

Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan.[[5]](#footnote-6) Gerlach dan Ely mengemukakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, foto grafis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[[6]](#footnote-7)

Banyak batasan yang diberikan tentang media, salah satunya yaitu Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology*/*AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi kepada orang lain.[[7]](#footnote-8)

1. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Penyediaan media pembelajaran cukup menunjang terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.[[8]](#footnote-9) Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat peraga/alat bantu mengajar, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pengajaran terhadap siswa.[[9]](#footnote-10) Kita harus yakin betapa media pembelajaran ini akan memberikan kontribusi yang sangat besar bagi tercapainya kompetensi/tujuan pembelajaran yang diharapkan.[[10]](#footnote-11)

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.[[11]](#footnote-12)

Merujuk peda perlunya guru menggunakan berbagai media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah:

1. Sumber informasi dalam proses pembelajaran.
2. Mengatasi keterbatasan pengalaman belajar.
3. Memungkinkan adanya interaksi langsung dan keseragaman pengamatan.
4. Membangkitkan minat serta motivasi belajar yang baru.
5. Memberikan pengalaman yang menyeluruh.[[12]](#footnote-13)

Suatu kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien dalam usaha pencapaian tujuan pembelajaran, jika melibatkan komponen media pembelajaran secara terencana. Sebab, media pembelajaran sebagai komponen penting dan sangat besar manfaatnya.[[13]](#footnote-14) Manfaat praktis penggunaan media dalam proses pembelajaran antara lain:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan prose dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat membatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya, misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.[[14]](#footnote-15)
5. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran
6. Jenis Media Pembelajaran

Meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu:

1. Media visual: yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari siswa, seperti buku, modul, peta, gambar, poster, globe bumi, dan sebagainya.
2. Media audio: yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Contoh media audio yang umum digunakan adalah tape recorder, radio, dan CD player.
3. Media audio-visual: yaitu jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Beberapa contoh media audio-visual adalah film, video, program TV, dan sebagainya.
4. Multimedia: yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi informasi dan komunikasi.[[15]](#footnote-16)
5. Klasifikasi Media Pembelajaran

Rudi dan Bletz dalam Sofan Amri dan Ahmadi mengklasifikasikan media ke dalam tujuh kelompok media yaitu:

1. Media audio visual gerak, merupakan media yang paling lengkap karena menggunakan kemampuan audio visual dan gerak.
2. Media audio visual diam, merupakan media kedua dari segi kelengkapan kemampuannya, karena memiliki semua kemampuan yang ada pada golongan sebelumnya kecuali penampilan gerak.
3. Media audio semi gerak, memiliki kemampuan menampilkan suara disertai gerakan titik secara linear, jadi tidak dapat menampilkan gerakan nyata secara utuh.
4. Media visual gerak, memiliki kemampuan seperti golongan pertama kecuali penampilan suara.
5. Media visual diam, memiliki kemampuan menyampaikan informasi secara visual tetapi tidak dapat menampilkan suara maupun gerak.
6. Media audio, media yang hanya memanipulasikan kemampuan suara semata.
7. Media cetak, merupakan media yang hanya mampu menampilkan informasi berupa huruf angka dan simbol-simbol verbal tertentu.[[16]](#footnote-17)

Gerlach dan Ely mengelompokkan media berdasarkan ciri fisik ke dalam delapan tipe yaitu:

1. Benda sebenarnya, yang termasuk kategori ini meliputi orang, kejadian, objek atau benda tertentu.
2. Presentasi verbal, yang termasuk kategori ini meliputi media cetak, kata-kata yang diproyeksikan melalui film bingkai (slide), transparansi, juga catatan di papan tulis, majalah dinding, papan tempel, dan sebagainya.
3. Presentasi visual, yang termasuk kategori ini meliputi bahan presentasi grafis, bagan, peta, diagram, lukisan gambar, karikatur dan kartun.
4. Potret diam, yakni potret dari berbagai macam objek atau peristiwa yang mungkin dipresentasikan melalui buku, slide, majalah dinding dan sebagainya.
5. Film, yakni film atau video dari pemotretan/ shooting benda/ kejadian sebenarnya, maupun film dari pemotretan gambar.
6. Rekaman suara, dapat menggunakan bahasa verbal atau efek suara dan musik.
7. Program, terkenal juga dengan istilah pengajaran terprogram, yakni sekuen dari informasi baik verbal, visual, atau audio yang sengaja dibuat untuk merangsang adanya respon dari siswa.
8. Simulasi, yaitu peniruan situasi yang sengaja diadakan untuk mendekati/menyerupai kejadian/ keadaan sebenarnya.[[17]](#footnote-18)

Berdasarkan ukuran serta komplek tidaknya alat perlengkapannya, media pembelajaran dibedakan menjadi lima macam yaitu:

1. Media tanpa proyeksi dua dimensi, yaitu media yang penggunaannya tanpa menggunakan proyektor dan hanya mempunyai dua ukuran saja, yakni panjang dan lebar. Yang termasuk golongan ini antara lain berupa gambar, bagan, grafik, poster, peta datar, dan sebagainya.
2. Media tanpa proyeksi tiga dimensi, yaitu media yang penggunaannya tanpa menggunakan proyektor dan mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tebal/tinggi. Termasuk kategori ini yaitu boneka, patung dan sebagainya.
3. Media audio, yaitu media yang hanya bisa memberikan rangsangan suara saja. Media ini penggunaannya tanpa proyektor tetapi mempunyai alat perlengkapan khusus untuk menyampaikan/ memperkeras suara seperti radio dan tape rekorder.
4. Media dengan proyeksi, yaitu media yang penggunaannya menggunakan proyektor, seperti film, slide, OHP, dan sebagainya.
5. Televisi dan radio tape rekorder, VTR adalah alat untuk merekam, menyimpan, dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek, sedangkan televisi sebagai alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak jauh. Pada dasarnya VTR dan TV sama dengan audio tape rekorder dan radio. Hanya perbedaannya jika radio mengirimkan/memancarkan suara saja, sedangkan TV mengirimkan/memancarkan suara dan gambar.[[18]](#footnote-19)

Leshin, Pollock dan Reigeluth mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok yaitu:

1. Media berbasis manusia: guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok.
2. Media berbasis cetak: buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas.
3. Media berbasis visual: buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide.
4. Media berbasis audio-visual: video, film, program slide-tape, televisi.
5. Media berbasis computer: pengajaran dengan bantuan komputer, interaktive video, *hypertext*.[[19]](#footnote-20)
6. Media Gambar
7. Pengertian Media Gambar

Gambar merupakan media grafis yang merupakan hasil lukisan yang menggambarkan orang, tempat dan benda dalam berbagai variasi. Media gambar (visual) adalah sarana atau media yang berbentuk poster, lukisan, foto, karikatur dan sebagainya yang fungsinya untuk mendukung pembelajaran secara visual.[[20]](#footnote-21) Hal ini dapat dilakukan dengan:

1. Divisualisasikan, artinya gambar (poster, lukisan, foto, karikatur dan lain-lain), digunakan untuk memvisualkan tema atau gagasan yang ingin dipelajari, diamati dan direfleksi bersama.
2. Dinarasikan, artinya gambar (poster, lukisan, foto, karikatur dan lain-lain) sebagai media untuk bercerita. Gambar yang disajikan membantu kita memberikan pusat perhatian bagi siswa.
3. Mempergunakan bahasa gambar melalui papan tulis. Bahasa gambar ini memang membutuhkan keterampilan tersendiri, karena kita harus mampu membuat bahasa gambar yang menarik untuk disajikan kepada siswa.[[21]](#footnote-22)

Media gambar adalah media yang paling umum digunakan, karena mudah di mengerti serta dapat dinikmati oleh semua orang dimana-mana. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Gambar berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Menurut Levied dan Lenz dalam Cecep Kustandi mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

1. Fungsi atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

1. Fungsi afektif

Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca atau menulis) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

1. Fungsi kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang gambar atau visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

1. Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk membantu siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami pelajaran.[[22]](#footnote-23)

1. Media Gambar Seri
2. Pengertian Gambar Seri

Wright mendefinisikan media gambar seri sebagai urutan gambar yang mengikuti suatu percakapan dalam hal memperkenalkan atau menyajikan arti yang terdapat pada gambar dan memberikan latar belakang yang dapat dipercaya. Media ini dapat memberikan aksi disusun dalam satu seri yang menghasilkan suatu percakapan atau cerita.[[23]](#footnote-24)

Gambar seri biasa disebut dengan istilah gambar bersambung. Media gambar seri merupakan media grafis yang digunakan untuk menerangkan suatu rangkaian perkembangan, sebab setiap seri media gambar bersambung dan selalu terdiri dari sejumlah gambar.[[24]](#footnote-25) Gambar-gambar tersebut membentuk suatu cerita apabila gambar-gambar dipadukan dan diurutkan secara sistematis sehingga menjadi urutan cerita yang bermakna dan memiliki arti.[[25]](#footnote-26)

Gambar seri merupakan kumpulan gambar yang menunjuk satu peristiwa yang utuh. Gambar tersebut bisa dalam bentuk kartu yang terpisah atau dalam satu lembaran yang utuh. Cara menggunakannya bisa satu-satu atau sekaligus ditunjukkan kepada siswa, tergantung materi yang akan disampaikan.[[26]](#footnote-27)

   

Gambar 2.1 Contoh Gambar Seri 1[[27]](#footnote-28)

   

Gambar 2.2 Contoh Gambar Seri 2[[28]](#footnote-29)

1. Kelemahan dan Kelebihan Media Gambar Seri

Media pembelajaran, salah satunya media gambar seri sangat membantu guru dalam mencapai tujuan intruksional, karena gambar seri termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran. Salah satu kelebihan media gambar seri yaitu mampu memunculkan daya imajinasi dan kreativitas siswa dalam mengembangkan ide yang dimilikinya berdasarkan rangkaian gambar seri yang digunakan, sedangkan kelemahan media gambar seri yaitu hanya mengandalkan indera visual semata.[[29]](#footnote-30) Kelebihan dan kelemahan media gambar secara umum yaitu:

Kelebihan media gambar diantaranya:[[30]](#footnote-31)

1. Sifatnya konkrit, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
2. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, sehingga media gambar dapat dibawa ke dalam kelas.
3. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
4. Memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahfahaman.
5. Harganya murah dan mudah didapat serta mudah digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

Kelemahan media gambar diantaranya:[[31]](#footnote-32)

1. Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
2. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Media gambar mempunyai ukuran yang sangat terbatas untuk kelompok besar.
4. Syarat-Syarat Memilih Media Gambar Seri

Memperhatikan kecocokan media yang akan digunakan dari sudut kemampuan media untuk menyampaikan komunikasi yang diinginkan merupakan salah satu pertimbangan dalam memilih media pembelajaran. Supaya media gambar seri mencapai tujuan yang maksimal sebagai alat visual, maka gambar itu harus dipilih menurut syarat-syarat tertentu. Syarat-syarat tersebut adalah:

* + - 1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
      2. Gambar harus autentik, artinya menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat dalam keadaan sebenarnya.
      3. Sederhana, sehingga tampak poin-poin pokoknya.
      4. Gambar mengandung unsur artistik, yang meliputi komposisi, pewarnaan, teknik.
      5. Gambar sebaiknya mengandung unsur gerak atau perbuatan, gambar yang tidak menunjukkan objek dalam keadaan diam tetapi memperlihatkan aktivitas tertentu.
      6. Memudahkan pencapaian tujuan tidak harus bagus, sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.[[32]](#footnote-33)

Basyiruddin Usman dan Asnawir memberikan petunjuk dalam hal pemilihan gambar, salah satunya yaitu media gambar seri yakni sebagai berikut:

1. Keaslian gambar, sumber yang digunakan hendaklah menunjukkan keaslian atas situasi yang sederhana.
2. Kesederhanaan, terutama dalam menentukan warna akan menimbulkan kesan tertentu, mempunyai nilai estesis secara murni dan mengandung nilai praktis.
3. Bentuk item, diusahakan agar anak memperoleh tanggapan yang tepat tentang objek-objek dalam gambar.
4. Gambar yang digunakan hendaklah menunjukkan hal sedang dibicarakan atau yang sedang dilakukan.
5. Harus diperhatikan nilai fotografinya, biasanya anak-anak memusatkan perhatian pada sumber-sumber yang lebih menarik.
6. Segi artistik juga perlu diperhatikan, penggunaannya harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai.[[33]](#footnote-34)
7. Manfaat Media Gambar Seri

Menurut John M. Lanon mengemukakan bahwa media pelajaran, khususnya alat-alat pandang, seperti gambar seri dapat:

1. Menarik minat siswa
2. Meningkatkan pengertian siswa
3. Memberikan data yang kuat/terpercaya
4. Memadatkan informasi
5. Memudahkan menafsirkan data.[[34]](#footnote-35)

Manfaat yang diperoleh dari media gambar seri dalam hubungannya dengan kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Mudah dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, karena praktis tanpa memerlukan perlengkapan apa-apa.
2. Harganya relatif lebih murah dari pada jenis-jenis media pengajaran lainnya, dan cara memperolehnya pun mudah sekali tanpa memerlukan biaya, dengan memanfaatkan kalender bekas, majalah, surat kabar, dan bahan-bahan grafis lainnya.
3. Gambar bisa dipergunakan dalam banyak hal, untuk berbagai jenjang pengajaran dan berbagai disiplin ilmu.
4. Gambar dapat menerjemahkan konsep atau gagasan yang abstrak menjadi lebih realistik.[[35]](#footnote-36)

Banyak tersedia media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan. Oleh sebab itu, guru harus mampu memilih dan menggunakan media sesuai dengan kebutuhan. Media yang dipilih guru hendaknya media yang efektif. Media pembelajaran yang efektif menurut Hamalik mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Relevan, artinya media itu sesuai dengan hakikat, materi dan tujuan yang hendak dicapai.
2. Sederhana, artinya media itu bukan suatu peralatan yang ruwet, tetapi peralatan yang mudah digunakan.
3. Esensial, artinya media itu memang menjadi sesuatu yang perlu untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar.
4. Menarik dan menantang, artinya media itu mampu memberikan variasi, penyegaran, daya tarik dan dapat menghilangkan kebosanan.[[36]](#footnote-37)

Guru yang kreatif mampu menghasilkan berbagai bentuk gambar seri yang menarik dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sesuai materi yang sedang dipelajari, tetapi juga dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti: majalah, surat kabar, internet, dan sebagainya.

Melihat dari beberapa pendapat tentang media pembelajaran yang sudah dijelaskan di atas, jika ditinjau dari ciri-ciri fisiknya, gambar seri termasuk desain grafis. Jika dilihat dari ukurannya gambar seri tegolong media tanpa proyeksi dua dimensi, dan bila dilihat dari kelompoknya, gambar merupakan media berbasis cetak.

Berdasarkan klasifikasi media ditinjau dari berbagai segi di atas, gambar selalu mendapatkan nomor urutan depan, meski bukan terdepan. Hal itu menunjukkan bahwa media gambar adalah media yang cukup mudah baik dari segi pembuatan maupun penggunannya, selain itu juga memiliki peranan yang cukup penting dalam proses mudahnya penyampaian pembelajaran, salah satunya yaitu gambar seri.

1. **Hakekat Menulis Cerita**
2. Pengertian Menulis

Keterampilan menulis adalah kemampuan dalam mendeskripsikan atau mengungkapkan isi pikiran, mulai dari aspek yang sederhana seperti menulis kata-kata sampai kepada aspek yang kompleks yaitu mengarang.[[37]](#footnote-38) Menulis mempunyai arti kegiatan mengungkapkan gagasan secara tertulis untuk disampaikan kepada orang lain.[[38]](#footnote-39)

Menulis merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh penulis untuk menyampaikan gagasan, pesan, informasi melalui media kata-kata bahasa/bahasa tulis kepada orang lain. Sebagai bentuk komunikasi verbal, menulis melibatkan penulis sebagai penyampai pesan, medium tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan. Menurut Hook dalam Jauharoti mengungkapkan bahwa menulis adalah suatu medium yang penting bagi ekspresi diri, untuk ekspresi bahasa dan menemukan makna.[[39]](#footnote-40)

Menulis memerlukan sejumlah potensi pendukung, yang untuk mencapainya diperlukan kesunguhan, kemauan keras, harus belajar dan berlatih dengan sungguh-sungguh dan terus menerus dalam waktu yang cukup lama. Menciptakan iklim budaya tulis akan mendorong seseorang menjadi lebih aktif, kreatif dan lebih cerdas. Hal ini bisa terjadi karena untuk mempersiapkan sebuah tulisan, sejumlah komponen harus dikuasai mulai dari hal-hal yang sederhana, seperti: memilih kata, merakit kalimat, sampai hal-hal yang rumit yaitu membuat paragraf.[[40]](#footnote-41)

1. Tahap-Tahap Menulis

Kegiatan menulis merupakan satu kegiatan tunggal jika yang ditulis adalah sebuah karangan yang sederhana, pendek dan bahannya sudah siap dikepala. Akan tetapi, kegiatan menulis itu adalah suatu proses yaitu proses penulisan. Menurut William Miller terdapat beberapa tahapan dalam menulis, diantaranya:

1. Tahap persiapan: pada tahap ini siswa memilih topik, mengumpulkan ide-ide, memilih bentuk yang sesuai, sehingga siswa telah mengetahui apa yang akan ditulis dan bagaimana menuliskannya.
2. Tahap inkubasi: pada tahap ini siswa mulai memikirkan gagasan yang muncul dan memikirkan waktu yang tepat untuk menuliskannya. Ketika saat penulisan itu tiba, biasanya semuanya mengalir begitu deras dan lancar.
3. Tahap inspirasi: pada tahap ini siswa telah siap untuk melahirkan gagasan dan ada desakan yang kuat untuk segara menulis.
4. Tahap penulisan: pada tahap ini siswa menulis draf kasar, menulis pokok-pokok yang menarik pembaca. Pada tahap ini, tulisan jangan dulu dikontrol, tetapi membiarkan semua keluar tanpa harus dinilai baik buruk hasilnya, yang masih berupa sketsa-sketsa yang masih kasar.
5. Tahap revisi: pada tahap ini siswa memperbaiki tulisan yang masih kasar tersebut dengan membagi tulisannya dengan teman lainnya dan membuat perbaikan sesuai dengan komentar teman dan gurunya. Siswa menulis kembali tulisannya dengan baik, kemudian siswa mempublikasikan tulisannya dalam bentuk yang sesuai dan membagikan tulisannya yang sudah selesai kepada teman sekelasnya. Pada tahap inilah bentuk tulisan terakhir yang dianggap telah mendekati bentuk idealnya.[[41]](#footnote-42)
6. Tenik Menulis

Keterampilan menulis memang memerlukan banyak aspek, namun keterampilan ini harus tetap diberikan pada kelas dasar. Keterampilan menulis memang perlu untuk dipelajari, sebab keterampilan ini merupakan bagian penting dalam pembelajaran bahasa dan akan bermanfaat bagi siswa. Berdasarkan hal tersebut maka keterampilan menulis perlu diberikan sejak awal melalui proses yang memerlukan waktu dan kesabaran dari guru.

Kegiatan keterampilan menulis secara umum dapat dibedakan menjadi empat tahap, yaitu:

1. Menyalin (*Copying*)

Kegiatan menyalin tulisan merupakan kegiatan menulis yang biasanya dilakukan pada kelas rendah yaitu kelas I yang baru belajar menulis kalimat. Kegiatan ini dapat berupa kegiatan siswa menyalin langsung sebuah kalimat yang sudah disediakan oleh guru.

1. Menulis Terbimbing (*Guided Writing*)

Teknik menulis secara terbimbing dapat berupa wacana atu dialog pendek dengan beberapa kata yang sengaja dihilangkan. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara mendektekan sebagian kalimat, dan siswa diminta untuk melengkapi dengan kata-kata mereka sendiri.

1. Menulis Kalimat (*Substitution Writing*)

Kegiatan keterampilan menulis dapat berupa kegiatan menulis kalimat atau wacana kembali, tetapi ada beberapa begian yang diganti dengan hal yang serupa berdasarkan situasi nyata.

1. Menulis Bebas (*Free Writing*)

Kegiatan ini merupakan kegiatan yang memerlukan penguasaan kosa kata dan tata bahasa yang cukup. Guru dapat memberikan suatu model tulisan atau gambaran tentang topik yang mungkin merupakan objek yang menarik bagi siswa.[[42]](#footnote-43)

1. Pengertian Cerita (Narasi)

Karangan diklasifikasikan dalam beberapa jenis, salah satunya yaitu menulis cerita atau biasa disebut dengan narasi. Cerita adalah tuturan yang menerangkan tentang kejadian/peristiwa tentang suatu hal, yang dapat berupa perbuatan, pengalaman atau penderitaan orang.[[43]](#footnote-44) Cerita merupakan tulisan berbentuk karangan yang menyajikan serangkaian peristiwa atau kejadian menurut urutan terjadinya (kronologis), dengan maksud memberi makna rentetan kejadian, sehingga pembaca dapat memetik hikmah dari cerita itu.[[44]](#footnote-45)

Narasi merupakan cerita berkelanjutan dari serangkaian kejadian atau fakta-fakta yang membentuk semuanya kedalam kesatuan yang secara emosional memuaskan. Menulis cerita merupakan pelatihan dasar dalam berimajinasi.[[45]](#footnote-46) Tujuan utama penulisan jenis narasi adalah hendak memberikan informasi atau wawasan dan memperluas pengetahuan pembaca.

Narasi menceritakan satu atau beberapa kejadian dan bagaimana berlangsungnya peristiwa-peristiwa tersebut, yang disusun menurut urutan waktu secara kronologis.

Isi dari sebuah cerita boleh berisikan tentang fakta yang benar-benar terjadi dan boleh pula tentang sesuatu yang khayal. Biografi seorang tokoh terkenal dapat digolongkan dalam jenis karangan narasi (cerita) karena memang benar-benar nyata, tetapi cerpen, novel, hikayat, drama, dongeng, film kartun dan lain-lain sering kali hanyalah hasil kreasi seorang pengarang yang sebenarnya cerita itu sendiri tidak pernah terjadi.[[46]](#footnote-47)

1. Unsur-Unsur Cerita

Unsur-Unsur yang terdapat pada sebuah cerita yaitu:

1. Alur (*plot*), adalah pengenalan timbulnya konflik, menuju ke klimaks, yang pada akhirnya menuju ke pemecahan masalah yang merupakan kekuatan sebuah cerita yang mengatur bagaimana tindakan-tindakan yang bertalian satu dengan yang lain.
2. Penokohan, yaitu pengisisan tokoh cerita yang bergerak dalam rangkaian perbuatan atau pengisahan tokoh cerita yang terlibat dalam suatu peristiwa dan kejadian.
3. Latar (*setting*), adalah tempat dan waktu terjadinya peristiwa yang dialami tokoh.
4. Sudut pandang (*point of view*), menjawab pertanyaan siapakah yang menceritakan kisah ini. Hal ini akan berdampak pada gaya dan corak cerita.[[47]](#footnote-48)
5. Langkah-Langkah Menulis Cerita

Langkah-langkah menulis cerita tidak jauh berbeda dengan menulis karangan pada umumnya. Langkah-langkah menulis cerita adalah:

1. Menentukan tema dan amanat yang akan disampaikan.
2. Menetapkan sasaran pembaca.
3. Merancang peristiwa-peristiwa utama yang akan ditampilkan dalam bentuk skema alur.
4. Membagi peristiwa utama kedalam bagian awal, bagian pengembangan, dan bagian akhir cerita.
5. Merinci peristiwa-peristiwa utama ke dalam detail-detail peristiwa sebagai pendukung cerita.
6. Menyusun tokoh, perwatakan tokoh, latar dan sudut pandang.[[48]](#footnote-49)
7. Manfaat Menulis Cerita
8. Lebih mengenali kemampuan dan potensi yang ada dalam diri masing-masing individu.
9. Mampu mengembangkan berbagai gagasan secara tertulis.
10. Memaksa kita lebih banyak menyerap, mencari serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang ditulis.
11. Tugas menulis mengenai suatu topik mendorong kita belajar secara aktif dalam menemuka sekaligus memecahkan masalah.
12. Kegiatan menulis yang terencana akan membiasakan kita berpikir serta berbahasa secara tertib.[[49]](#footnote-50)

Latihan menulis dapat meningkatkan kreatifitas berpikir, oleh karena itu didalam proses penilaian pada aspek kemampuan menulis cerita mempunyai beberapa aspek penilaian. Aspek tersebut dapat dilihat pada tebel dibawah ini:

**Tabel 2.1 Skor Penilaian Kemampuan Menulis Cerita**[[50]](#footnote-51)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek yang dinilai** | **Skor** | **Kriteria** |
| Isi | 27-30  22-26  17-21  13-16 | **Sangat Baik-Sempurna** : padat informasi, substansi, pengembangan tesis tuntas, relevan dengan permasalahan dan tuntas  **Cukup-Baik** : informasi cukup, substansi cukup, pengembangan tesis terbatas, relevan dengan masalah tetapi tidak lengkap  **Sedang-Cukup** : informasi terbatas, substansi cukup, pengembangan tesis tidak cukup, permasalahan tidak cukup  **Sangat-Kurang** : tidak berisi, tidak ada substansi, tidak ada pengembangan tesis, tidak ada permasalahan |
| Organisasi | 18-20  14-17  10-13  7-9 | **Sangat Baik-Sempurna** : ekspresi lancar, gagasan diungkapkan dengan jelas, padat, tertata dengan baik, urutan logis, kohesif  **Cukup-Baik** : kurang lancar, kurang terorganisir tetapi ide utama terlihat, bahan pendukung terbatas, urutan logis tetapi tidak lengkap  **Sedang-Cukup** : tidak lancar, gagasan kacau, tepotong-potong, urutan dan pengembangan tidak logis  **Sangat-Kurang** : tidak komunikatif, tidak terorganisir, tidak layak nilai |
| Kosa Kata | 18-20  14-17  10-13  7-9 | **Sangat Baik-Sempurna** : pemanfaatan potensi kata canggih, pilihan kata dan ungkapan tepat, menguasai pembentukan kata  **Cukup-Baik** : pemanfaatan potensi kata agak canggih, pilihan kata dan ungkapan kadang-kadang kurang tepat tetapi tidak mengganggu  **Sedang-Cukup** : pemanfaatan potensi kata terbatas, sering terjadi kesalahan penggunaan kosa kata dan dapat merusak makna  **Sangat-Kurang** : pemanfaatan potensi kata asal-asalan, penetahuan tentang kosa kata rendah, tidak layak nilai |
| Bahasa | 22-25  18-21  11-17  5-10 | **Sangat Baik-Sempurna** : konstruksi kompleks tetapi efektif, hanya terjadi sedikit kesalahan penggunaan bentuk kebahasaan  **Cukup-Baik** : konstruksi sederhana tetapi efektif kesalahan kecil pada konstruksi kompleks, terjadi sejumlah kesalahan tetapi makna tidak kabur  **Sedang-Cukup** : tejadi kesalahan serius dalam konstruksi kalimat, makna membingungkan atau kabur  **Sangat-Kurang** : tidak menguasai aturan sintaksis, terdapat banyak kesalahan, tidak komunikatif, tidak layak nilai |
| Mekanik | 5  4  3  2 | **Sangat Baik-Sempurna** : menguasai aturan penulisan, hanya terdapat beberapa kesalahan ejaan  **Cukup-Baik** : kadang-kadang terjadi kesalahan ejaan tetapi tidak mengaburkan warna  **Sedang-Cukup** : sering terjadi kesalahan ejaan, makna membingungkan atau kabur  **Sangat-Kurang** : tidak menguasai aturan penulisan, terdapat banyak kesalahan ejaan, tulisan tidak terbaca, tidak layak nilai |

1. **Pembelajaran Bahasa Indonesia**
2. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia tumbuh dan berkembang dari bahasa melayu yang sejak dahulu sudah dipakai sebagai bahasa perantara (*lingua franca*), bukan saja di kepulauan Nusantara, melainkan juga hampir di seluruh Asia Tenggara.[[51]](#footnote-52) Tanggal 20 Oktober 1928, para pemuda kita mengikrarkan Sumpah Pemuda. Melalui di ikrarkannya Sumpah Pemuda, maka resmilah bahasa melayu menjadi Bahasa Indonesia.[[52]](#footnote-53)

Bahasa Indonesia adalah bahasa bangsa Indonesia, artinya bahwa bahasa itu digunakan oleh orang yang tergolong dalam kelompok “bangsa Indonesia”. Bahasa adalah suatu sistem lambang bunyi ujaran untuk berkomunikasi oleh masyarakat yang digunakan untuk bekerjasama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri.[[53]](#footnote-54) Bahasa adalah ungkapan dari perasaan dan fikiran seseorang, meskipun masih pada fase intelektual pra operasional, ternyata sudah bisa juga berpikir logis dan berpikir abstrak apabila ada bantuan yang khusus sesuai potensi yang ada padanya.[[54]](#footnote-55)

Sebagai sebuah sistem, maka bahasa terbentuk oleh suatu aturan, kaidah atau pola-pola tertentu, baik dalam bidang tata bunyi, tata bentuk kata maupun tata kalimat. Seandainya kaidah atau pola ini dilanggar maka komunikasi menjadi terganggu.[[55]](#footnote-56) Melalui bahasa, seseorang dapat menyampaikan pikiran, pengalaman, gagasan, pendapat, perasaan, keinginan, harapan kepada sesama manusia, dengan bahasa itu pula orang dapat mewarisi dan mewariskan, menerima dan menyampaikan segala pengalaman dan pengetahuan lahir batin.[[56]](#footnote-57)

Menurut Anderson dalam Tarigan mengemukakan adanya delapan prinsip dasar bahasa, yaitu:[[57]](#footnote-58)

1. Bahasa adalah suatu system.
2. Bahasa adalah vokal (bunyi ujaran).
3. Bahasa tersusun dari lambang-lambang arbitrer, maksudnya tidak ada ketentuan atau lambang bunyi dengan benda atau konsep yang dilambangkannya. Namun walaupun lambang-lambang bahasa bersifat arbitrer, tetapi bila terjadi penyimpangan terhadap penggunaan lambang, pasti akan terjadi kemacetan komunikasi.[[58]](#footnote-59)
4. Setiap bahasa bersifat unik, khas.
5. Bahasa dibangun dari kebiasaan-kebiasaan.
6. Bahasa adalah alat komunikasi atau sarana pergaulan sesama insan manusia.
7. Bahasa berhubungan erat dengan budaya tempatnya berada.
8. Bahasa selalu berubah-ubah.

Lerner dalam Anggani Sudono menyatakan bahwa dasar utama perkembangan bahasa adalah melalui pengalaman-pengalaman berkomunikasi yang kaya. Pengalaman-pengalaman yang kaya itu akan menunjang faktor-faktor bahasa yang lain yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Mendengarkan dan membaca termasuk keterampilan berbahasa yang menerima atau reseptif, sedangkan berbicara dan menulis merupakan keterampilan yang ekspresif.[[59]](#footnote-60)

1. Fungsi Bahasa Indonesia

Fungsi utama bahasa adalah sebagai alat untuk bekerjasama atau berkomunikasi di dalam kehidupan bermasyarakat. Untuk berkomunikasi sebenarnya dapat juga digunakan cara lain, misalnya isyarat, lambang-lambang gambar atau kode-kode tertentu lainnya, akn tetapi dengan bahasa, komunikasi dapat berlangsung lebih baik dan lebih sempurna.[[60]](#footnote-61)

Bahasa Indonesia sendiri, yang mempunyai kedudukan sebagai bahasa nasional dan bahasa resmi negara ditengah-tengah berbagai macam bahasa daerah, mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Alat untuk menjalankan administrasi Negara

Segala kegiatan administrasi kenegaraan, seperti surat-menyurat dinas, rapat-rapat dinas, pendidikan dan sebagainya harus diselenggarakan dalam bahasa Indonesia.

1. Alat pemersatu berbagai suku bangsa di Indonesia

Komunikasi diantara anggota suku bangsa yang berbeda kurang mungkin dilakukan dalam salah satu bahasa daerah dari anggota suku bangsa itu. Komunikasi lebih mungkin dilakukan dalam bahasa Indonesia. Karena komunikasi antar suku ini dilakukan dalam bahasa Indonesia, maka akan terciptalah perasaan satu bangsa diantara anggota suku-suku bangsa itu.

1. Media untuk menampung kebudayaan nasional

Kebudayaan daerah dapat ditampung dengan media bahasa daerah, tetapi kebudayaan nasional Indonesia dapat dan harus bisa ditampung dengan media bahasa Indonesia.[[61]](#footnote-62)

1. Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tujuan utama pembelajaran bahasa Indonesia adalah meningkatkan keterampilan siswa dalam bahasa Indonesia. Pengetahuan bahasa diajarkan untuk menunjukkan siswa terampil berbahasa, yakni terampil menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan berbahasa hanya bisa dikuasai dengan latihan yang terus menerus dan sistematis, yakni harus sering belajar dan berlatih.[[62]](#footnote-63) Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah program untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa dan sikap positif terhadap bahasa, yang mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Guru bahasa harus memahami benar-benar bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa ialah agar para siswa terampil berbahasa, dengan kata lain, agar para siswa mempunyai kompetensi bahasa yang baik. Apabila seseorang mempunyai kompetensi bahasa yang baik, maka diharapkan dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan baik dan lancar, baik secara lisan maupun maupun secara tertulis. Para siswa diharapkan menjadi penyimak dan pembicara yang baik, menjadi pembaca yang komprehensif serta penulis yang terampil dalam kehidupan sehari-hari.[[63]](#footnote-64)

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka para guru bahasa berupaya mengajar dan mendidik diri sendiri terlebih dahulu untuk menggunakan bahasa dengan baik dan benar, agar dapat menjadi contoh teladan bagi para siswa.[[64]](#footnote-65) Berdasarkan hal tersebut, maka secara timbal balik perkembangan bahasa mampu mempengaruhi kehidupan intelektual siswa, yang kemudian akan menambah perbendaharaan dan kemampuan berbahasa.[[65]](#footnote-66)

1. **Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita pada Pelajaran Bahasa Indonesia**

Dua unsur yang sangat penting dalam suatu proses belajar mengajar adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Media pembelajaran termasuk alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.[[66]](#footnote-67)

Penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Berdasarkan hal tersebut jelaslah bahwa media merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.[[67]](#footnote-68)

Gambar seri atau gambar berurutan tidak hanya memberikan materi dasar pada sebuah karangan siswa, tetapi juga mampu menstimulasi daya imajinasi siswa. gambar seri bisa menstimulasi pendeskripsian benda, orang, tempat dan proses suatu kegiatan tertentu, misalnya penulisan instruksi, klasifikasi, perbandingan dan narasi.[[68]](#footnote-69) Gambar seri dapat menuntun urutan kejadian atau kronologi cerita, sehingga siswa dapat terusik imajinasinya untuk menuangkan idenya dalam tulisan (karangan) tersebut sesuai dengan gambar.

Media gambar seri mampu memperjelas pemahaman, karena dengan melihat gambar seri siswa dapat memahami hubungan antar konsep dalam proses menulis berdasarkan gambar seri tersebut. Penggunaan media gambar seri dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis cerita adalah sebagai berikut: Guru menunjukkan serangkaian gambar seri yang acak kepada siswa, selanjutnya siswa secara bergantian mengurutkan gambar seri sesuai urutan yang tepat. Setelah siswa selesai mengurutkan gambar, guru menanyakan alasan yang logis dari urutan gambar tersebut, kemudian guru menanamkan konsep. Selanjutnya siswa menulis cerita berdasarkan urutan gambar seri dengan memperhatikan pilihan kata, struktur kalimat dan ejaan yang tepat. Setelah selesai menulis, seluruh siswa mengoreksi hasil pekerjaan masing-masing. Terakhir adalah merevisi hasil tulisan berdasarkan masukan teman dan guru. [[69]](#footnote-70)

Hakekat media gambar seri dalam penelitian ini adalah bahwa dalam pembelajaran menulis cerita siswa kelas III MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung dengan menggunakan media gambar seri bertujuan untuk mengembangkan gagasan yang diungkapkan dalam bentuk karangan cerita. Proses pembelajaran yang seperti ini mengutamakan kreatifitas siswa, sehingga mampu mengajak siswa untuk lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.[[70]](#footnote-71)

Alasan digunakan media gambar seri adalah agar media gambar tersebut dapat menuntun urutan kejadian atau kronologi cerita, sehingga peserta didik dapat terusik imajinasinya untuk menuangkan idenya dalam tulisan (karangan) tersebut sesuai dengan gambar. Sehingga siswa menjadi lebih mudah dan termotivasi dalam kegiatan menulis, sehingga kemampuan menulis cerita menjadi lebih meningkat.

1. **Penelitian Terdahulu**

Media gambar seri ini telah mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita (narasi), hal ini dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bintan Choiri dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara dan Berekspresi Siswa Kelas V MI Sunan Kalijaga Malang”.[[71]](#footnote-72)

Penelitian yang dilakukan oleh Bintan Choiri ini menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara dan berekspresi siswa jika dibandingkan dengan sebelumnya, sehingga penelitian ini dapat dikatakan berhasil dalam menggunakan media gambar seri pada pelajaran Bahasa Indonesia. Berikut ini adalah perbandingan rata-rata nilai yang dicapai siswa pada saat sebelum diadakan tindakan (pre tes) dan setelah diadakan tindakan pada siklus III.

Rata-rata nilai keruntutan berbicara siswa meningkat dari 67,1 menjadi 87,1 dan rata-rata nilai kelancaran meningkat dari 65,2 menjadi 87,3. Rata-rata nilai kejelasan suara siswa meningkat dari 66,1 menjadi 87,6 dan rata-rata nilai intonasi suara siswa meningkat dari 60,5 menjadi 83,5. Rata-rata nilai variasi suara siswa meningkat dari 57,3 menjadi 76,5 dan rata-rata nilai ekspresi siswa meningkat dari 60,7 menjadi 83 dan rata-rata nilai keterpaduan dongeng dengan gambar siswa meningkat dari siklus I dengan jumlah 69,3 menjadi 84 pada siklus III.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Warsito dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan Media Gambar Seri dalam Membantu Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Narasi Fiksi Siswa Kelas V SD Tarakanita IV Jakarta”.[[72]](#footnote-73)

Penggunaan media gambar seri dalam penelitian tindakan kelas ini menitik beratkan pada peningkatan kemampuan menulis cerita narasi fiksi yaitu dengan cara mengurutkan gambar seri, kemudian menentukan pikiran pokok dan selanjutnya mengembangkan pikiran pokok pada setiap gambar seri. Hasil penelitian setelah tiga kali putaran diadakan kegiatan belajar mengajar dalam pelajaran Bahasa Indonesia adalah berupa peningkatan kemampuan menulis cerita narasi fiksi bagi siswa.

Berdasarkan prosentase rata-rata hasil pelaksanaan tindakan dapat diketahui hasilnya pada siklus I adalah 74%, siklus II 77% dan siklus III 82%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media gambar seri sangat membantu siswa dalam menumbuhkan gagasan apabila siswa menemui kebuntuan.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Mu’alim Fatah Zein dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan dengan Menggunakan Media Gambar Seri pada Siswa Kelas III SDN 03 Klareyan Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang Tahun Ajaran 2008/2009”.[[73]](#footnote-74)

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media gambar seri terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan siswa kelas III SDN 03 Klareyan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil tes pra siklus yang memperoleh nilai 52,4 serta skor rata-rata siklus I 68,5 dan skor rata-rata siklus II 83,4. Berdasarkan analisis data kualitatif dapat diketahui bahwa siswa merasa senang menulis karangan dengan menggunakan media gambar seri.

Berdasarkan hal tersebut di atas, jelaslah bahwa media gambar seri, sangat membantu dalam upaya keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, terutama mampu meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa di kelas III MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

1. **Kerangka Berfikir**

Pada kondisi awal pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung, materi menulis cerita belum mendapatkan hasil yang memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari nilai menulis siswa yang sebagian besar masih di bawah KKM. Hal ini salah satunya disebabkan karena guru belum memaksimalkan penggunaan media gambar yang menunjang kreativitas siswa dalam menulis, sehingga banyak siswa yang masih kesulitan untuk menuangkan ide-ide serta imajinasinya ke dalam sebuah tulisan.

Pembelajaran yang semacam ini apabila dilaksanakan secara terus menerus akan membuat kemampuan siswa tidak berkembang, bahkan menurun. Berdasarkan observasi diatas, peneliti merasa perlu untuk mengadakan penelitian tindakan kelas untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menulis cerita dengan menggunakan media pembelajaran baru yang relevan. Penggunaan media gambar seri diharapkan mampu menjadi media yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut, melalui kerjasama yang baik antara peneliti, guru dan siswa. Berdasarkan hal tersebut di atas, maka pada kondisi akhir akan diperoleh kesimpulan data, bahwa penggunaan media gambar seri mampu meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa. Secara skematis kerangka berfikir peneliti dapat digambarkan seperti gambar dibawah ini:

Kondisi Awal

Kondisi Akhir

Tindakan

Guru belum memaksimalkan peran media gambar seri dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi pokok menulis cerita

Melalui PTK guru menggunakan media gambar seri dalam materi pokok menulis cerita

Melalui media gambar seri dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita

1. Kemampuan menulis narasi atau cerita siswa masih rendah
2. Sebagian besar siswa mempunyai nilai rata-rata dibawah KKM

Siklus I indikator ketercapaian 70%

Siklus II indikator ketercapaian 80%

Gambar 2.3 kerangka berfikir

1. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2008), hal. 3 [↑](#footnote-ref-2)
2. Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011), hal. 6-7 [↑](#footnote-ref-3)
3. Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran “Sebuah Pendekatan Baru”*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), hal. 8 [↑](#footnote-ref-4)
4. M. Basyirudin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 11 [↑](#footnote-ref-5)
5. Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), hal. 204 [↑](#footnote-ref-6)
6. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*…, hal. 3 [↑](#footnote-ref-7)
7. Arif S. Sadiman, et.all., *Media Pendidikan “Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya”*, (Jakarta: Rajawali, 1990), hal. 6 [↑](#footnote-ref-8)
8. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*…, hal. 15-16 [↑](#footnote-ref-9)
9. M. Basyirudin Usman dan Asnawir, *Media…,* hal. 24 [↑](#footnote-ref-10)
10. Sri Anitah W, et. all., *Strategi Pembelajaran di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hal. 6.9 [↑](#footnote-ref-11)
11. *Ibid*  [↑](#footnote-ref-12)
12. Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual “Konsep dan Aplikasi”,* (Bandung: Refika Aditama, 2011), hal. 114 [↑](#footnote-ref-13)
13. Ahmad Rohani*, Media Instruksional Edukatif,* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal. 103 [↑](#footnote-ref-14)
14. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*…, hal. 26 [↑](#footnote-ref-15)
15. Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan…,*  hal. 45 [↑](#footnote-ref-16)
16. Sofan Amri dan Ahmadi, *Mengembangkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot “Sebuah Analisi Teoritis, Konseptual dan Praktik”*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2011), hal. 161-162 [↑](#footnote-ref-17)
17. Daryanto, *Media Pembelajaran “Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran”,* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hal. 18 [↑](#footnote-ref-18)
18. Ibrahim, *Media Instruksional*, (Malang: Sub Proyek Penulisan Buku Pelajaran Proyek Peningkatan Perguruan Tinggi IKIP Malang, 1981), hal. 27-28. [↑](#footnote-ref-19)
19. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*…, hal. 36 [↑](#footnote-ref-20)
20. Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif “Memberdayakan dan Mengubah Jalan Hidup Siswa”*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal. 223 [↑](#footnote-ref-21)
21. *Ibid*  [↑](#footnote-ref-22)
22. Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hal. 21-22 [↑](#footnote-ref-23)
23. Alfarisma Melandika, *Pengaruh Media Gambar Seri Terhadap Keterampilan*

    *Berbicara Siswa Kelas VII SMPN I Gondang Nganjuk*, (Malang: Skripsi tidak diterbitkan, 2007), hal. 30 [↑](#footnote-ref-24)
24. Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal. 21 [↑](#footnote-ref-25)
25. Sudarmawati, et. all., *Fokus “Bahasa Indonesia untuk SD/MI kelas III semester II”*, (Solo: Sindunata, 2011), hal. 52 [↑](#footnote-ref-26)
26. Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, 2009), hal. 64 [↑](#footnote-ref-27)
27. Edi Warsidi dan Farika, *Bahasa Indonesia 3 untuk SD/MI kelas III*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hal. 75 [↑](#footnote-ref-28)
28. Umi Nur’aini dan Indriyani, *Bahasa Indonesia 3 untuk SD/MI kelas III*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hal. 34-35 [↑](#footnote-ref-29)
29. <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/disertasi/articleview>, diakses tgl 12 Februari 2012 [↑](#footnote-ref-30)
30. Arif S. Sadiman, et. all., *Media Pendidikan…,* hal. 29-31 [↑](#footnote-ref-31)
31. *Ibid* [↑](#footnote-ref-32)
32. Mohammad Muarifin, et. all., *Media Pembelajaran*, (Kediri: Diktat tidak Diterbitkan, 2005), hal. 39 [↑](#footnote-ref-33)
33. M. Basyirudin Usman dan Asnawir, *Media…,* hal. 49 [↑](#footnote-ref-34)
34. Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hal. 75 [↑](#footnote-ref-35)
35. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 1990), hal. 71 [↑](#footnote-ref-36)
36. Mohammad Muarifin, et. all., *Media…*, hal. 26-27 [↑](#footnote-ref-37)
37. Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 151 [↑](#footnote-ref-38)
38. Asul Wiyanto, *Terampil Menulis Paragraf*, (Jakarta: Grasindo, 2004), hal. 2 [↑](#footnote-ref-39)
39. Jauharoti Alvin, et. all., *Bahasa Indonesia 1*, (Surabaya: Lapis PGMI, 2008), hal. 10-10 [↑](#footnote-ref-40)
40. *Ibid*., hal. 6-7 [↑](#footnote-ref-41)
41. Puja Laksana, *Panduan Praktis Mengarang-Menulis*, (Semarang: Aneka Ilmu, Tanpa Tahun), hal. 26-27 [↑](#footnote-ref-42)
42. Kasihan K.E. Suyanto, *English for Young Learners “Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik dan Menarik ”*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 69-72 [↑](#footnote-ref-43)
43. Umi Nur’aini dan Indriyani, *Bahasa Indonesia 3*…, hal. 7 [↑](#footnote-ref-44)
44. Alvin, et. all., *Bahasa Indonesia…*, hal. 11-9 [↑](#footnote-ref-45)
45. Agustina Reni, *Pengajaran yang Imajinatif*, (Jakarta: Indeks, 2009), hal. 131 [↑](#footnote-ref-46)
46. Hadi Nafiah, *Anda Ingin Jadi Pengarang*, (Surabaya: Surabaya, 1981), hal. 66-67 [↑](#footnote-ref-47)
47. Alvin, et. all., *Bahasa Indonesia…,* hal. 11-9 [↑](#footnote-ref-48)
48. *Ibid* [↑](#footnote-ref-49)
49. Sabarti Akhadiah, et. all., *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Erlangga, 1989), hal. 1 [↑](#footnote-ref-50)
50. J.B Heaton, *Writing English Language Tests*, (America: Longman, 1998), hal. 146 [↑](#footnote-ref-51)
51. E. Zainal Arifin, *Cermat Berbahasa Indonesia*, (Jakarta: Mediatama Sarana Perkasa, 1988), hal. 3 [↑](#footnote-ref-52)
52. *Ibid*., hal. 5 [↑](#footnote-ref-53)
53. Widjono*, Bahasa Indonesia “Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi*”, (Jakarta: Grasindo, 2005), hal. 10 [↑](#footnote-ref-54)
54. Conny Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran Pra Sekolah dan Sekolah Dasar*, (Jakarta: Indeks, 2008), hal. 53 [↑](#footnote-ref-55)
55. Abdul Chaer, *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 1 [↑](#footnote-ref-56)
56. Poerwadarminta, *Bahasa Indonesia untuk Karang-Mengarang*, (Yogyakarta: UP Indonesia, 1984), hal. 5 [↑](#footnote-ref-57)
57. Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Kompetensi Bahasa*, (Bandung: Angkasa, t.t), hal. 3 [↑](#footnote-ref-58)
58. Chaer, *Tata Bahasa Praktis…,* hal. 2 [↑](#footnote-ref-59)
59. Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan “untuk Pendidikan Anak Usia Dini”*, (Jakarta: Grasindo, 2000), hal. 54 [↑](#footnote-ref-60)
60. Abdul Chaer, *Tata Bahasa Praktis…,* hal. 2 [↑](#footnote-ref-61)
61. *Ibid* [↑](#footnote-ref-62)
62. Asul Wiyanto, *Terampil Menulis…,* hal. 7 [↑](#footnote-ref-63)
63. Henry Guntur Tarigan, *Pengajaran Kompetensi Bahasa…,* hal. 2 [↑](#footnote-ref-64)
64. *Ibid* [↑](#footnote-ref-65)
65. Conny Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran…,*  hal. 53 [↑](#footnote-ref-66)
66. Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran…*, hal. 9 [↑](#footnote-ref-67)
67. Akhyak, *Profil Pendidik Sukses*, (Surabaya: Elkaf, 2005), hal. 13 [↑](#footnote-ref-68)
68. J. B. Heaton, *Writing English*…, hal. 142 [↑](#footnote-ref-69)
69. Sunaryo, et. all. *Modul Pembelajaran Inklusif Gender Modul 4 Jilid 1/3*, (Jakarta: Lapis, Tanpa Tahun), hal. 340 [↑](#footnote-ref-70)
70. Sofan Amri dan Ahmadi, *Proses Pembelajaran Inovatif dan Kreatif dalam Kelas*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2010), hal. 20 [↑](#footnote-ref-71)
71. Bintan Choiri*, Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara dan Berekspresi Siswa Kelas V MI Sunan Kalijaga Malang,* (Malang : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2010), hal. 228 [↑](#footnote-ref-72)
72. Warsito, *Penggunaan Media Gambar Seri dalam Membantu Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Narasi Fiksi Siswa Kelas V SD Tarakanita IV Jakarta*, (Jakarta: FKIP Pendidikan Guru SD Unika Atma Jaya, 2007), hal. vii [↑](#footnote-ref-73)
73. Ahmad Mu’alim Fatah Zein, *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan dengan Menggunakan Media Gambar Seri pada Siswa Kelas III SDN 03 Klareyan Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang Tahun Ajaran 2008/2009*, (Semarang: Sripsi Universitas Negeri Semarang Tidak Diterbitkan, 2009), hal. vii [↑](#footnote-ref-74)