

PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA FANTASI MAHASISWA PGSD FKIP UNIVERSITAS RIAU

Otang Kurniaman¹ dan Jismulatif²

1. Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNRI

2. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP UNRI

ABSTRAK: Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi mahasiswa PGSD Universitas Riau. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam menulis cerita fantasi dengan menggunakan media gambar dalam pembelajaran menulis mempunyai potensi yang baik dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi, hal ini terlihat dari perbedaan rata-rata pada siklus I. 60,58, siklus II. 70,9, sedangkan pada siklus III dengan rata-rata 75,75. Perbedaan peningkatan rata-rata sangat signifikan pada siklus I dan II dengan peningkatan rata-rata 0,21, sedangkan peningkatan dari siklus II ke-siklus III dengan rata-rata peningkatan 0,3.

Kata Kunci : Media Gambar, Cerita Fantasi

ABSTRACT: The purpose of this classroom action research is to increase the student's ability of PGSD Riau University to write fantasy story by using picture media. Based on the result the research shows that picture media can improve writing story fantasy of the student. We can see the different average of mean ability to cycle I 60,58, cycle II 70,9, while at cycle III mean 75,75 the different mean ability very signifikan at cycle I and II improvement mean 0,21 while on the cycle II and III improvement mean is 0,3.

Keyword: Picture media, Story of fantasy

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang sangat kompleks dan sukar dikuasai, karena bila dibandingkan dengan keterampilan menyimak dan berbicara. Tarigan (1993: 8) menganggap keterampilan bahasa yang relatif sukar adalah membaca dan menulis. Meskipun demikian keterampilan menulis sangatlah penting untuk dikuasai. Sekarang ini semakin jarang guru memberikan tugas tersebut dalam kegiatan pembelajaran terutama pada anak-anak sekolah dasar. Demikian pula halnya dengan menilai tugas mengarang, tentunya tidak bisa hanya mengukur panjang atau pendek tulisan yang dibuat siswa, tetapi guru harus membaca isi dan sistematika karangan, termasuk jalan pikiran

peserta didik. Hal ini tentu sulit dilakukan manakala guru tidak mempunyai waktu lagi untuk mengoreksi pekerjaan murid.

Hambatan dalam menulis adalah: (1) mahasiswa kesulitan mengungkapkan pendapatnya dalam bentuk tulisan. (2) mahasiswa umumnya sangat miskin dengan bahan yang akan mereka tulis. (3) kurang memadainya kemampuan kebahasaan yang dimiliki oleh mahasiswa. (4) kurang pengetahuan mahasiswa tentang kaidah-kaidah menulis, (5) mahasiswa kurang kesadaran akan pentingnya latihan menulis.

Peneliti memandang dari kelima jenis di atas diprediksi narasi yang paling banyak peminatnya karena dari segi penggalan sumber ide hanya narasi yang menerima unsur imajinatif

hal tersebut terlepas benar atau tidak, masuk akal atau sebaliknya. Dalam wadah narasi, siswa tidak dibebani oleh segala macam batasan atau aturan yang pada kenyataannya lebih sering membelenggu kreativitas siswa.

Kenyataan di lapangan tidak semua peserta didik dapat menulis narasi dengan baik. Tidak semua cerita yang dihasilkan mampu mempengaruhi pembaca sehingga tulisan tersebut paling tidak dapat dikatakan memiliki muatan sastra. Ketidakmampuan peserta didik dalam membuat narasi tentu akan berimbas pada mutu proses dan hasil belajar.

Secara khusus penelitian ini bertujuan sebagai berikut : (1) untuk mengetahui pelaksanaan model pembelajaran menulis cerita fantasi dengan pendekatan penggunaan bermain media gambar. (2) untuk mengetahui kendala yang dihadapi mahasiswa dan dosen dalam pembelajaran cerita fantasi anak-anak dengan pendekatan penggunaan bermain media gambar. (3) untuk mengetahui hasil kemampuan menulis cerita fantasi oleh mahasiswa dengan pendekatan penggunaan bermain media gambar.

Gambaran di atas tampak upaya yang harus segera dilakukan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan menulis peserta didik adalah perbaikan pendekatan dan metode pembelajaran. Kegiatan pembelajaran menulis diupayakan mampu menarik perhatian dan minat peserta didik, mendukung kegiatan peserta didik berkreasi dan berekspresi dalam mengemukakan ide secara tertulis dan mampu memberi motivasi dengan rangsangan yang tidak membosankan. Berhasil tidaknya pembelajaran sastra Indonesia, khususnya dalam kecakapan menulis sangat tergantung pada sistem pembelajaran. Pembelajaran sebagai sistem, adalah keseluruhan pertautan kegiatan yang memungkinkan dan berkenaan dengan terjadinya interaksi belajar mengajar. Pertautan tersebut adalah pertautan komponen-komponen pembelajaran. Dengan demikian komponen-komponen seperti dosen, peserta didik, dan materi perlu diperhatikan pada

pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran harus dapat mengungkapkan realitas yang sesuai dengan situasi dan indikator yang hendak dicapai.

Menulis merupakan salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa. Aspek berbahasa yang lain adalah menyimak, berbicara, dan membaca. Di dalam kegiatan menulis memerlukan kemampuan yang bersifat kompleks. Kemampuan yang diperlukan antara lain kemampuan berpikir secara teratur dan logis, kemampuan yang mengungkapkan pikiran atau gagasan secara jelas dengan menggunakan bahasa yang efektif, dan kemampuan menerapkan kaidah tulis menulis dengan baik.

Menulis menurut Suriamiharja (Resmini, 2008: 116) adalah kegiatan melahirkan pikiran dan perasaan dengan tulisan. Dapat juga diartikan bahwa menulis adalah berkomunikasi mengungkapkan pikiran, perasaan, dan kehendak kepada orang lain secara tertulis. Sedangkan Robert Lado (Resmini, 2008: 116) mengatakan menulis adalah menempatkan simbol-simbol grafis yang menggambarkan suatu bahasa yang dimengerti oleh seseorang kemudian dapat dibaca oleh orang lain yang memahami bahasa tersebut beserta simbol-simbol grafisnya. Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Maka di dalam kegiatan menulis ini, penulis haruslah terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosakata.

Menulis sebagai suatu cara berkomunikasi, komunikasi di dalam arti yang luas sebagai suatu proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan, yang pasti terjadi sewaktu-waktu bila manusia ingin berhubungan satu sama lain. Proses komunikasi berlangsung melalui tiga media, yaitu visual (nonverbal), lisan, dan tulisan.

Pengertian Cerita Fantasi

Cerita fantasi ialah karangan yang memaparkan terjadinya peristiwa, dalam bentuk cerita yang bukan sebenarnya terjadi melainkan

peristiwa rekaan pengarang. Peristiwa itu adalah peristiwa fiktif, tidak benar-benar terjadi. Rusyana (1991: 64) meskipun demikian karena kepandaian pengarang dalam menyusun unsur-unsurnya, dan memberikan latar belakang serta gambaran yang meyakinkan, maka orang yang membaca cerita itu merasa bahwa peristiwa itu benar-benar terjadi. Bahkan sering pembaca merasa terlibat dan terbawa arus emosi kedalam peristiwa buatan itu. Cerita fantasi ialah cerita khayalan, bayangan, rekaan, yang berdasarkan bukan kejadian yang sesungguhnya. (WJS. Poerwadarminta, kamus umum bahasa Indonesia, edisi ketiga, 2003:329).

Ada beberapa ciri karangan fantasi yang membedakan dengan karangan yang lain tergantung dari sudut pandangan. Adapun ciri karangan fantasi sebagai berikut.

Segi Isi

Isi karangan fantasi berupa cerita yang memaparkan suatu peristiwa baik peristiwa rekaan maupun kenyataan, cerita tersebut dirangkai oleh pengarang dengan menggunakan gaya kefantasiannya/khayalannya sehingga cerita tersebut menarik minat pembaca (Rusyana, 1984: 135)

Segi Dasar Pembentukan

Karangan fantasi merupakan salah satu bentuk dari karangan narasi dasar pembentukannya adalah perbuatan atau tindakan yang terjadi dalam suatu rangkaian waktu sehingga merangsang daya khayal para pembaca (Keraf, 1981: 138)

Segi Tujuan

Karangan fantasi bertujuan untuk memperluas pengetahuan orang. Selain itu karangan fantasi berusaha untuk memberikan maksud tertentu menyampaikan maksud terselubung kepada pembaca atau pendengar.

Segi Unsur

Karangan fantasi ditandai dengan adanya penokohan, jalan cerita, dan konflik.

Segi Penggunaan Bahasa

Bahasa yang digunakan menulis bersifat subjektif. Kata-kata yang digunakan sangat

dipengaruhi oleh jiwa pengarangnya.

Unsur-unsur Cerita Fantasi

Cerita merupakan suatu organisasi yang didukung oleh berbagai unsur yang terjalin satu sama lain sehingga terbentuk sebuah cerita. Menurut Rusyana (1991: 65) unsur yang membangun cerita fantasi adalah sebagai berikut :

- a) Tema adalah segala hal, baik benda mati maupun makhluk hidup yang dijadikan topik karangan cerita. Aminuddin (1995: 91) berpendapat bahwa tema adalah sesuatu mendasari atau menggerakkan penulis untuk mengarang.
- b) Alur atau plot agaknya lebih baik dibatasi sebagai sebuah interrelasi fungsional antara unsur-unsur fantasi yang sekaligus menandai urutan bagian dari keseluruhan fantasi. Alur ditandai dengan puncak atau klimaks dari perbuatan dramatis dalam rentang laju cerita itu (Keraf, 1991: 145)
- c) Penokohan adalah pelaku mengemban peristiwa dalam sebuah fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita tersebut dengan tokoh sedangkan cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku disebut penokohan (Aminuddin, 1995: 79)
- d) Latar ialah peristiwa dalam karya fiksi baik berupa tempat, waktu, maupun peristiwa serta memiliki fungsi fisik dan fungsi psikologis (Aminuddin, 1995:67)
- e) Sudut pandangan adalah cara pengarang menampilkan para pelaku dalam cerita yang dipaparkannya (Aminuddin, 1995: 90)
- f) Amanat merupakan gagasan dari renungan pengarang yang secara halus dicoba disajikan kembali kepada pembaca cerita (Rusyana, 1991: 74).

Fungsi Media Gambar

Fungsi utama media adalah sebagai alat bantu pengajaran yang mampu mempengaruhi keadaan iklim kelas dan lingkungan belajar yang efektif. Menurut Zulkifly (Resmini, 2008 : 208) bahwa media dapat berfungsi sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang

pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Hidayat dan Rahmina (Resmini, 2008 : 208) mengemukakan fungsi media sebagai berikut (a) sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi belajar yang efektif, (b) sebagai bagian integral dari keseluruhan situasi belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, (c) alat peraga yang mengacu kepada tujuan pengajaran, (d) sebagai pelengkap suatu proses belajar mengajar untuk menarik perhatian siswa, (e) untuk mempercepat dan memperlancar jalannya pengajaran, sehingga siswa mudah untuk memahami, (f) untuk meningkatkan hasil dan mutu belajar.

Prinsip Penggunaan Media Gambar

Menurut Arsyad (Resmini, 2008 : 210) prinsip-prinsip penggunaan media gambar/foto, diuraikan sebagai berikut : (a) kesederhanaan mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu media visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa untuk menangkap dan memahami pesan yang disajikan media visual tersebut. Teks yang menyertai bahan visual harus dibatasi. Kalimat-kalimatnya juga harus ringkas, tetapi padat dan mudah dimengerti. (b) keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen media visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan, sehingga media visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal dan dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya. (c) penekanan, konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting. (d) keseimbangan bentuk atau pola yang dipilih, sebaiknya memberikan persepsi keseimbangan, meskipun tidak seluruhnya simetris. Pengembangan media visual memerlukan daya imajinasi yang lebih tinggi. (e) bentuk yang aneh dan asing

bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu di perhatikan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif dan partisipatoris. Sesuai apa yang diungkapkan Kasbolah (1999:14) bahwa sebagai dasar pemikiran Lewin (yang mempopulerkan penelitian tindakan kelas) menekankan pentingnya kolaboratif dan partisipatoris.

Perangkat pembelajaran dirancang oleh mahasiswa. Sedangkan pelaksanaan dilakukan oleh dosen ketua dan dosen anggota sebagai pengamat. Tindakan yang dilakukan adalah Penggunaan Permainan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi pada Mata Kuliah Model-model Pembelajaran Bahasa Indonesia Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Riau. Desain penelitian yang dilakukan adalah model siklus yang terdiri dari merencanakan perbaikan, melaksanakan tindakan, mengamati dan melakukan refleksi. Adapun siklus PTK dapat digambarkan sebagai berikut :

Di dalam PTK ini peneliti merencanakan dua siklus. Siklus pertama diawali dengan refleksi awal diikuti oleh perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Dari hasil refleksi siklus pertama inilah kemudian dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Pada PTK ini siklus pertama dilakukan tindakan sesuai dengan model yang digunakan yaitu model pembelajaran langsung, sedangkan pada siklus kedua tindakan yang dilakukan adalah hasil refleksi dari siklus pertama dimana di siklus kedua inilah terdapat perbaikan-perbaikan.

Subjek Penelitian

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini yaitu melalui kegiatan pengamatan, catatan lapangan, observasi, angket, dan dokumentasi. Sedangkan subjek penelitian di fokuskan pada mahasiswa semester V yang mengambil mata kuliah model-model pembelajaran bahasa

Indonesia konsentrasi bahasa Indonesia pada PGSD FKIP Universitas Riau sebanyak 40 mahasiswa.

Teknik Analisis Data

Ketuntasan Individu

Ketuntasan siswa secara individu dapat dilihat dari hasil karangan mahasiswa yang telah diperiksa/ dianalisis oleh guru. Ketuntasan belajar siswa secara individu dikatakan tercapai, apabila siswa mampu mengembangkan karangan sesuai dengan kriteria penilaian dengan benar 65 % . Ketuntasan belajar secara individual dapat dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$KI = \frac{HK}{JKP} \times 100\%$$

Keterangan : KI = Ketuntasan Individu
HK = Hasil Karangan
JKP = Jumlah Kriteria Penilaian

(Winataputra, dkk 2001: 41)

Perskoran nilai terhadap hasil karangan mahasiswa tentang kemampuan menulis fantasi peneliti tidak menuju Sinaga, dkk (2006:61) sebagai berikut.

Tabel 1

Interval Ketuntasan Individu

1. Amat baik	: 91 – 100	= A
2. Baik	: 75 – 90	= B
3. Cukup	: 60 – 74	= C
4. Kurang	: 40 – 59	= K
5. Kurang Sekali	: d" 40	= KS

Ketuntasan Klasikal

ketuntasan secara klasikal dapat dikatakan tercapai bila 85% dari seluruh siswa menulis karangan minimal 65% materi pelajaran menulis yang telah dipenuhi. Ketuntasan belajar secara klasik dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{JST}{JSS} \times 100\%$$

Keterangan : JST = Jumlah siswa yang tuntas
JSS = Jumlah seluruh siswa
(Nasution dan Suryanto 2002 : 122)

Untuk menghitung data tentang tingkat kemampuan mahasiswa dalam membuat karangan fantasi dengan memakai rumus sebagai berikut :

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

B = jumlah yang benar

N = Jumlah kriteria peni-

ilaian (Depag, 2002 : 8)

Peningkatan Menulis Fantasi

Peningkatan yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus *indeks gain* (gain ternormalisasi) dari Meltzer (2002: 1260), sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{skor postes} - \text{skor pretes}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretes}}$$

Kriteria indeks gains (g) berpedoman pada standar dari Hake (1998: 3) yaitu:

$g > 0.7$: tinggi

$0.3 < g \leq 0.7$: sedang

$g \leq 0.3$: rendah %

Skala Penilaian

Untuk menganalisis data, maka peneliti berpedoman pada kriteria sebagai berikut : (1) Menjelaskan keseluruhan tokoh yang ada pada gambar seri (2) Penggunaan Bahasa yang koheren (3) Kesesuaian cerita dengan unsur-unsur fantasi, dan (4) Kejelasan akhir cerita pada setiap seri gambar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data kemampuan menulis karangan fantasi dengan menggunakan media gambar diperoleh melalui aktivitas siswa dalam menulis karangan. Hasil mahasiswa yang sudah dianalisis dan dikelompokkan menjadi beberapa kriteria penilaian, sehingga terlihat hasil menulis karangan