

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI DENGAN MEDIA GAMBAR ANIMASI DI KELAS IV SD

Ritawati Mahyudin¹⁾, Elfia Sukma²⁾, Desyandri³⁾ Mansur⁴⁾

¹⁾ PGSD FIP UNP, Kota Padang, Indonesia

²⁾ PGSD FIP UNP, Kota Padang, Indonesia

³⁾ PGSD FIP UNP, Kota Padang, Indonesia

⁴⁾ PGSD FIP UNP, Kota Padang, Indonesia

E-mail: mahyuddinritawati@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berangkat dari rendahnya hasil menulis narasi siswa Kelas IV SD Laboratorium Pembangunan UNP. Rendahnya hasil menulis disebabkan antara lain oleh metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan guru. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan hasil pembelajaran menulis narasi siswa dengan menggunakan media gambar animasi. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek Penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SD Laboratorium Pembangunan UNP. Hasil Penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil tulisan narasi siswa dari siklus I nilai rata-rata 69, 8 dengan ketuntasan 65% meningkat menjadi 75,4 dengan ketuntasan 85%. Peningkatan ini terjadi karena adanya gambar animasi yang sesuai dengan karakter siswa kelas IV SD.

Keyword: karangan narasi, media gambar animasi, sekolah dasar

IMPROVED THE SKILLS WRITING WITH ANIMATION PICTURE MEDIA IN CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL

Abstract

This research departs from the low writing of the narrative of the fourth grade students of the SD Pembangunan Laboratorium UNP. The low writing result is caused by learning method and instructional media used by the teacher. The purpose of this research is to describe the result of learning to write student narrative by using animated picture media. The research approach used is qualitative and quantitative approach. The type of research used is Classroom Action Research (PTK). The subjects of the study were teachers and fourth grade students of SD Pembangunan Laboratorium UNP. The result of the research shows that there is an increase of students' narrative writing result from cycle I average score 69, 8 with 65% completeness to 75,4 with completeness 85%. This increase occurs because of an animated image that matches the character of fourth grade students of elementary school.

Keywords: *narrative text, animated picture media, elementary school*

PENDAHULUAN

Menulis narasi adalah menulis yang menceritakan suatu kejadian atau peristiwa secara runtut sesuai urutan kronologisnya. Wiyanto (2004) menerangkan bahwa narasi (narration) secara harfiah bermakna kisah atau cerita. Karangan narasi bertujuan mengisahkan atau menceritakan. Narasi mementingkan urutan dan biasanya ada tokoh yang diceritakan. Nurudin (2010) menerangkan bahwa narasi adalah bentuk tulisan yang berusaha menciptakan, mengisahkan, merangkaikan tindak-tanduk perbuatan manusia dalam sebuah peristiwa secara kronologis atau yang berlangsung dalam suatu kejadian waktu tertentu.

Keraf (1987) menjelaskan bahwa narasi sebagai suatu bentuk wacana yang sasaran utamanya adalah tindak-tanduk yang dijalani dan dirangkaikan menjadi sebuah peristiwa yang terjadi dalam suatu kejadian waktu. Dapat juga dirumuskan dengan kata lain bahwa narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang sudah terjadi. Jadi tulisan narasi adalah tulisan yang berusaha menceritakan, mengisahkan suatu peristiwa secara kronologis atau berlangsung sesuai rangkaian suatu kejadian.

Nursisto (1999) menyatakan bahwa untuk membedakan karangan narasi dengan jenis karangan lainnya, ada beberapa ciri karangan narasi yang dapat digunakan sebagai pembeda, yaitu: (1) bersumber dari fakta

atau sekedar fiksi, (2) berupa rangkaian peristiwa, dan (3) bersifat menceritakan.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa narasi adalah karangan yang menceritakan suatu peristiwa sesuai urutan kejadiannya atau kronologisnya. Dalam hal tersebut narasi mempunyai ciri-ciri sebagai berikut. (1) karangannya merupakan suatu peristiwa; (2) jelas urutan kejadiannya (3) mempunyai latar yang berupa latar waktu dan tempat terjadinya peristiwa; (4) alasan atau latar belakang pelaku mengalami peristiwa; (5) menekankan susunan kronologis.

Keraf (1987) membagi struktur cerita narasi menjadi empat macam, yaitu alur, bagian pendahuluan, bagian perkembangan, dan bagian penutup. Tompkins (1994) membagi struktur narasi atas, alur, latar, tokoh, tema, sudut pandang.

Alur cerita adalah sekwensi atau urutan peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian di dalam suatu konflik cerita narasi menjadi empat macam, yaitu alur, bagian pendahuluan, bagian perkembangan, dan bagian penutup. Tompkins (1994) membagi struktur narasi atas, alur, latar, tokoh, tema, sudut pandang.

Menurut Tompkins (1994) alur cerita adalah sekwensi atau urutan

peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian di dalam suatu konflik pada awal, tengah dan akhir sebuah cerita. Alur didasarkan pada tujuan-tujuan satu tokoh. Alur cerita merupakan kerangka dasar yang sangat penting dalam pada awal, tengah dan akhir sebuah cerita. Alur didasarkan pada tujuan-tujuan satu tokoh. Alur cerita merupakan kerangka dasar yang sangat penting dalam sebuah cerita.

Latar adalah satu elemen yang dirasakan penting dalam sebuah cerita. Di mana dalam latar digambarkan tempat terjadinya sebuah cerita. Di samping itu, latar juga menggambarkan dimensi lain seperti cuaca, dan waktu terjadinya cerita.

Tokoh adalah orang atau binatang yang dipersonifikasikan yang terlibat di dalam cerita narasi. Dalam cerita narasi ada seorang tokoh penuh dan dua atau tiga orang tokoh pendukung yang diperlukan dan dikembangkan dalam sebuah cerita. Pengembangan itu meliputi, penampilan, aksi, dialog, dan monolog (Tompkins, 1994).

Tema adalah makna yang mendasari sebuah cerita dan mencakup kebenaran-kebenaran umum mengenai masyarakat atau sifat manusiawi. Tema biasanya berhubungan dengan emosi-emosi dan nilai-nilai tokoh. Tema dapat

disajikan secara eksplisit dan implisit atau secara tersurat maupun tersirat.

Sudut pandang dalam sebuah narasi mempersoalkan hubungan antara seseorang yang mengisahkan narasi itu dengan tindak-tanduk yang berlangsung dalam cerita. Jadi sudut pandang dalam narasi menyatakan bagaimana fungsi seseorang pengisah dalam sebuah narasi.

Menulis narasi perlu dikuasai siswa sekolah dasar (SD). Materi ini diberikan mulai dari kelas 3 sekolah dasar (SD). Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD (KTSP 2006) dinyatakan dalam kompetensi dasar bahwa siswa diharapkan dapat menuliskan karangan sederhana berdasarkan gambar seri dengan menggunakan pilihan kata dan kalimat yang tepat dengan memperhatikan pilihan kata serta ejaan yang baik dan benar. Selain itu, melengkapi cerita yang rumpang dengan menggunakan pilihan kata/kalimat yang tepat sehingga menjadi cerita yang padu, dengan menggunakan ejaan yang tepat.

Berdasarkan pengamatan awal yang peneliti lakukan di kelas IV SD Laboratorium Pembangunan UNP, nilai karangan narasi siswa tergolong rendah. Hal ini tidak hanya dilihat dari hasil karangan siswa, tetapi juga dilihat dari proses pembelajaran menulis itu sendiri. Berdasarkan hasil observasi pada waktu proses pembelajaran dilihat sebagian siswa kurang memperhatikan pelajaran, siswa tampak kurang tertarik dengan pelajaran menulis. Selain itu, terlihat siswa kesulitan

menuangkan ide atau gagasannya. Guru juga kurang mengarahkan siswa pada proses penulisan. Sehingga hasil karangan siswa tergolong rendah.

Di samping observasi hasil wawancara dengan guru kelas terhadap karangan narasi siswa didapat bahwa hasil karangan narasi siswa masih rendah. Hasil karangan siswa menunjukkan bahwa karangan narasi siswa kurang runtut, belum merupakan sebuah rangkaian cerita, tulisannya belum berkembang dengan baik, sehingga paragrafnya pendek-pendek. Bahkan satu paragraf kebanyakan berisi satu kalimat. Tanda baca atau ejaan masih kurang diperhatikan. Selain itu, siswa sulit menemukan ide/gagasan, sulit dalam mengemukakan pendapat dengan menggunakan pilihan kata atau/kalimat yang tepat, dan sulit menulis dengan menggunakan paragraf. Walaupun guru sudah menggunakan media gambar seri dalam pembelajaran menulis narasi, namun karangan siswa tentang gambar seri tersebut belum mampu memancing ide atau kalimat yang akan ditulis siswa dalam karangannya.

Rendahnya keterampilan menulis siswa tersebut antara lain disebabkan oleh karena guru masih kesulitan memilih metode yang cocok untuk melatih siswa dalam pembelajaran keterampilan menulis. Selain itu, dalam proses pembelajaran dan media yang digunakan guru masih terbatas.

Sebetulnya, guru dapat merevitalisasi model pembelajarannya dengan

menggunakan model pembelajaran yang berbasis ICT. Terutama dalam pembelajaran menulis (Yasnur, 2012). Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang bertujuan untuk mengungkap ide, gagasan, serta perasaan secara tertulis. Di dalam realitas pembelajarannya, kendala yang dihadapi siswa ditandai oleh kekurangjelasan teknik pengaluran struktur kejadian cerita, yakni bagian awal, tengah dan akhir cerita. Perwatakan tokoh diberikan sambil lalu dan terkesan serba kebetulan. Demikian juga dengan latar dan sudut pandang. Selain itu wujud gambaran pokok persoalan cerita banyak yang klise atau gambar kurang mendukung realitas objektif, sehingga mengakibatkan wujud pengembangan tulisan terkesan tidak utuh yang terlihat dari kalimat siswa yang pendek-pendek atau satu paragraf hanya satu kalimat.

Melihat hal tersebut, sebetulnya guru dapat saja menggunakan salah satu model pembelajaran berbasis ICT. Sebab, dalam era global seperti saat ini, setuju atau tidak mau atau tidak mau kita harus berhubungan dengan teknologi informasi (TI). Aplikasi TI, misalnya animasi dalam bidang pendidikan telah melahirkan banyak terobosan baru dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran.

Kehadiran ICT dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Kondisi ini amat memungkinkan untuk diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khusus menulis, karena hampir semua sekolah

dewasa ini sudah memiliki komputer. Kemudian, penyampaian materi dengan berbasis ICT dapat lebih efektif, efisien dan menarik bagi siswa. Namun, untuk pelaksanaannya diperlukan guru yang kreatif, profesional, aktif dan mampu melakukan inovasi dalam pembelajaran (Yasnur,2012).

Ada beberapa penelitian inovasi pembelajaran yang telah dilakukan berkaitan dengan pemanfaatan komputer dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Aziz Widiatmoko (2016) melakukan penelitian dalam Peningkatan keterampilan menulis narasi dengan menggunakan media VCD Film Kartun pada siswa kelas V SD. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan dalam karangan narasi siswa. Selain itu, Asrul (2012/2013) juga melakukan penelitian tentang pengaruh multimedia terhadap hasil karangan narasi siswa MAN 1 Medan. Hasilnya mengungkapkan bahwa ada pengaruh peningkatan yang signifikan terhadap hasil karangan narasi siswa kelas X MAN 1 Medan dengan menggunakan multimedia.

Sehubungan hal tersebut, untuk mengatasi pembelajaran menulis narasi di kelas IV SD Pembangunan Laboratorium UNP dilakukan penelitian Peningkatan Keterampilan menulis narasi siswa dengan menggunakan media gambar animasi.

Kata animasi berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata *to anime* yang berarti menghidupkan, menggerakkan. Animasi adalah gambar bergerak terbentuk

dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek tersebut bisa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Menurut Albardon (2015) definisi animasi sendiri berasal dari kata “to animate” yang berarti menggerakkan atau menghidupkan yaitu proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu.

Jadi animasi adalah sekumpulan gambar yang bergerak dengan cepat secara terus menerus yang masing-masing dari gambar tersebut memiliki hubungan satu dengan yang lainnya. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia khusus menulis narasi tentu media gambar animasi ini cocok digunakan.

Menurut Albardon definisi animasi sendiri berarti menggerakkan atau menghidupkan yaitu proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi komputer adalah seni menghasilkan gambar animasi bergerak melalui komputer dan merupakan sebagian bidang komputer 3D, walaupun grafik komputer 2D. Kadangkala sasaran animasi adalah komputer itu sendiri, kadangkala sasarannya adalah film atau cerita.

Langkah-langkah penggunaan media gambar animasi dalam pembelajaran menulis karangan narasi dengan yaitu: (1) guru mempersiapkan gambar animasi sesuai

dengan tujuan belajar; (2) guru menayangkan gambar animasi; (3) guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan dan menganalisa gambar animasi; (4) siswa mendata peristiwa yang terjadi dan informasi yang terdapat dalam gambar animasi tersebut; (5) siswa mendiskusikan hasil pengamatan dan menuliskan kerangka karangannya, (6) Siswa menulis karangan narasi berdasarkan kerangka karangan yang telah ditulis, (7) Siswa menyajikan hasil karangannya.

Dalam penelitian ini, langkah-langkah menulis karangan narasi dengan media gambar animasi dapat dilakukan dengan menggunakan proses menulis. Proses menulis menurut Tompkins (1994) terdiri dari tahapan,; prapenulisan, penulisan, perevisian, pengeditan, dan publikasi. Untuk tahapan selanjutnya akan dibahas secara menyeluruh sebagai berikut.

Tahap prapenulisan, yakni kegiatan sebelum menulis dimulai. Kegiatan yang dilakukan yaitu mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran. Kemudian, guru bertanya tentang pengalaman siswa dalam menulis karangan. Selanjutnya guru menayangkan cerita yang telah disediakan dalam bentuk media gambar animasi dan siswa menonton. Sebelum siswa menulis kerangka karangan, sebaiknya siswa diminta untuk mengemukakan hal-hal yang ditemukan dari gambar animasi yang dilihatnya. Hal itu dapat berupa tokoh, latar,

alur serta amanat dalam cerita tersebut. Di samping itu, guru juga memberikan penjelasan kepada siswa tentang menulis karangan narasi dengan media gambar animasi. Selanjutnya siswa diminta menyusun kerangka karangan. Kemudian membuat kerangka karangan berdasarkan gambar animasi yang telah ditampilkan, siswa bersama dengan guru membahas kerangka karangan.

Tahap penulisan, siswa mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan narasi utuh. Kemudian siswa secara individu membuat karangan narasi yang sesuai dengan gambar animasi yang telah ditayangkan.

Dalam tahap revisi, siswa menukarkan hasil pekerjaannya dengan teman sebangkunya sekaligus merevisi dan mengedit karangan teman. Merevisi karangan merupakan kegiatan memperbaiki isi karangan. Mengedit merupakan memperbaiki karangan dari segi penulisannya.

Pada tahap publikasi, siswa menyalin kembali karangan yang telah direvisi dan diedit temannya. Selain itu siswa juga dapat membacakan karangannya di depan kelas. Terakhir guru juga mengajukan pertanyaan kepada semua siswa mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pelajaran yang telah dilakukan. Guru bersama siswa melakukan refleksi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan menulis karangan narasi dengan

menggunakan media gambar Animasi pada Siswa Kelas IV SD Laboratorium Pembangunan UNP.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk informasi yang berkenaan dengan perbaikan atau peningkatan proses pembelajaran. Sedangkan pendekatan kuantitatif memuat isi, menggunakan ukuran, simbol dan angka-angka dalam mengolah data penelitian. Sesuai dengan paparan Nana, dkk (2004) “Penelitian kuantitatif mengupayakan analisis isi menggunakan ukuran frekuensi symbol, atribut, atau menggunakan bilangan (numerik) agar mengandung makna yang lebih tepat dari pada menggunakan kata-kata lebih, kurang, lebih kurang, bertambah, berkurang, dan lain-lain”. Dalam hal ini terkait dengan analisis hasil tulisan siswa.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan bersiklus. Kemmis dan Taggart (1988), menjelaskan tahap-tahap penelitian tindakan yang dilakukannya yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Keempat tahapan tersebut merupakan satu siklus. Siklus PTK selalu berulang. Setelah selesai satu siklus, jika guru menemukan masalah baru atau masalah lama yang belum tuntas dipecahkan, maka dilanjutkan pada

siklus kedua dengan langkah yang sama seperti siklus pertama.

Penelitian ini dilaksanakan dua siklus. Hal ini dilakukan karena keterampilan menulis narasi siswa pada siklus I belum memuaskan maka penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan memperhatikan hasil refleksi pada siklus I. Pada setiap pertemuan dilakukan pengamatan terhadap kegiatan siswa dan kegiatan guru selama proses pembelajaran.

Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan/pengamatan, dan refleksi. Perefleksian dilakukan setiap akhir siklus dan hasilnya digunakan untuk perbaikan tahap atau siklus berikutnya. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Hal ini dilakukan mengingat keterbatasan waktu, selain itu guru sudah dianggap dapat memahami langkah pembelajaran yang dilakukan dengan media gambar animasi, dan nilai tulisan narasi siswa sudah meningkat secara signifikan.

Data penelitian ini berupa hasil aktivitas guru dan siswa yang terlibat dalam kegiatan menulis narasi dengan media gambar animasi. Data diperoleh melalui observasi dan hasil menulis siswa. Subjek terteliti yakni guru dan siswa kelas IV SD Laboratorium Pembangunan UNP. Jumlah siswa yang mengikuti 20 orang.

Analisis data dilakukan dengan pengklasifikasian data yang diperoleh dari hasil kegiatan observasi dan hasil tulisan siswa. Penyajian data secara naratif berupa

dekripsi data kualitatif hasil observasi, sedangkan penyajian data kuantitatif berupa angka-angka rerata hasil tulisan siswa. Penyimpulan data berupa kegiatan yang dikhususkan pada penafsiran data yang telah disajikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dikemukakan pada bagian ini adalah yang berkaitan dengan hasil keterampilan menulis narasi siswa dengan menggunakan media gambar animasi yang dilakukan sesuai proses pembelajaran menulis, yakni proses prapenulisan, penulisan, perevisian, pengeditan, dan publikasi. Proses ini dilakukan dalam dua siklus.

Siklus pertama

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti, guru dalam melaksanakan pembelajaran telah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada langkah kegiatan pembelajaran guru sudah menggunakan tahapan proses menulis yakni tahap prapenulisan, penulisan (pengedrafan), perevisian, dan pengeditan.

Pada tahap prapenulisan kegiatan guru diawali dengan penjelasan singkat tentang menulis karangan narasi dengan menggunakan media gambar animasi. Penjelasan ini dilakukan guru untuk membangkitkan skemata siswa dengan tujuan agar siswa mampu mengamati, menginterpretasikan, dan menentukan topik

karangan. Selanjutnya, siswa mengamati media gambar animasi. Gambar animasi pada siklus 1 berjudul “Tomy, Kegiatan itu Tidak Baik” Media gambar animasi ini berupa cerita anak yang sering tayang untuk anak-anak. Siswa terlihat antusias dalam mengamati cerita yang ada dalam media gambar animasi.

Selesai menonton animasi guru memberi kesempatan pada siswa untuk tanya jawab tentang gambar animasi yang baru ditontonnya, tetapi tanya jawab pada siklus ini hanya sekedarnya saja, di mana guru bertanya tentang tokoh dan latar cerita saja. Selanjutnya siswa diminta untuk mencari informasi yang terdapat dalam gambar animasi tersebut. Kemudian siswa diminta mendiskusikan hasil pengamatan dan menuliskan kerangka karangannya, tanpa dibimbing oleh guru. Kegiatan ini kurang berjalan menurut semestinya, sehingga kerangka karangan yang disusun siswa kurang sesuai dengan gambar animasi yang ditonton.

Tahap penulisan dilakukan setelah kerangka karangan selesai ditulis siswa. Siswa menulis karangan narasi berdasarkan kerangka karangan yang telah disusunnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masih banyak siswa dalam kegiatan menulis karangan narasi kurang sesuai dengan kerangka karangan yang ditulisnya. Siswa terlihat asyik menulis sehingga karangannya tidak lagi sesuai kerangka yang ada.

Tahap revisi dan mengedit dilakukan guru pada waktu yang sama, yakni setelah siswa selesai menulis draf karangan utuh

sesuai kerangka karangan yang sudah disusun. Kegiatan ini dilaksanakan guru dengan cara meminta siswa menukarkan karangannya dengan teman di sampingnya untuk saling membacakan dan memperbaiki hasil tulisannya. Sekali gus melihat penulisannya dari segi penggunaan EYDnya. Tahap revisi dan mengedit juga kurang terlaksana dengan baik. Kurang terlaksananya revisi dan mengedit disebabkan guru masih belum terbiasa melakukan kegiatan ini, sehingga hasilnya kurang memuaskan. Revisi siswa terhadap hasil tulisan temannya kurang berjalan karena kurang jelas apa yang dilakukan. Demikian pula dalam mengedit.

Terakhir siswa memperbaiki tulisannya sesuai hasil revisi dan pengeditan. Tugas ini kurang berjalan dengan baik. Hal ini disebabkan siswa terlihat jenuh dan malas memperbaiki tulisannya, walaupun begitu guru tetap meminta siswa untuk memperbaikinya. Selanjutnya siswa diminta menampilkan karangan narasinya sebagai publikasi atau menyajikan hasil karangannya.

Hasil keterampilan menulis karangan narasi siswa dengan menggunakan media gambar animasi pada siklus I, jika dibandingkan dari kondisi awal atau prasiklus sebelum penelitian berlangsung terlihat adanya peningkatan. Hasil karangan tersebut dapat digambarkan seperti dalam tabel berikut

Perbandingan nilai hasil karangan narasi siswa pada penilaian prasiklus dan yang menggunakan media gambar animasi.

Tabel 1. Nilai Menulis Karangan Narasi Siswa Sebelum Menggunakan Media Animasi

Interval Nilai	Frekuensi	Nilai Tengah	$fi \cdot xi$	Persentase (%)
59-63	8	61	488	40%
61-68	5	66	330	25%
69-73	4	71	284	20%
74-78	2	76	152	10%
79-83	1	81	81	5%
Jumlah	20		1335	
Nilai Rata-rata 66,75				

Berdasarkan hasil keterampilan menulis karangan narasi pada kondisi awal dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis narasi siswa bermasalah. Dikatakan bermasalah karena 65% siswa nilainya masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 70 . Berdasarkan data pada tabel 1, siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 sebanyak 7 siswa atau 35% dan siswa yang mendapat nilai < 70 sebanyak 13 siswa atau 65% dengan nilai rata-rata 66,75.

Hasil Keterampilan Menulis Karangan Narasi dengan menggunakan media gambar animasi Siklus I

Tabel 2. Nilai Menulis Karangan Narasi Menggunakan Gambar Media Animasi

Siklus I				
Interval Nilai	Frekuensi	Nilai Tengah	<i>fi.xi</i>	Persentase (%)
55-60	2	57,5	115	10%
61-66	5	63,5	317,5	25%
67-72	5	69,5	347,5	25%
73-78	6	75,5	453	30%
79-83	2	81,5	163	10%
Jumlah	20		1508	

Nilai Rata-rata 69,8

Perolehan nilai keterampilan menulis narasi pada siklus I yaitu siswa yang mendapat nilai ≥ 70 (KKM) sebanyak 13 siswa atau 65% dan siswa yang mendapat nilai < 70 sebanyak 7 siswa atau 35%. Dengan nilai rata-rata kelas yaitu 69,8.

Sesuai hasil pengamatan pada siklus I setelah menggunakan media pembelajaran media gambar animasi nilai keterampilan menulis narasi menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan nilai sebelum menggunakan media gambar animasi. Akan tetapi belum mencapai indikator ketercapaian KKM yaitu 70. Belum tercapainya indikator ketercapaian pada siklus I disebabkan oleh beberapa faktor antara lain. yaitu proses pembelajaran ini baru bagi guru, sehingga guru sering lupa dengan langkah-langkah pembelajaran yang sudah dirumuskan pada rencana

pelaksanaan pembelajaran (RPP). Di samping itu, siswa belum terbiasa belajar dengan menggunakan media gambar animasi dalam menulis karangan narasi sehingga karangan narasi siswa masih belum berkembang dengan baik. Kalimat dalam karangan siswa masih belum tertata dengan baik, masih ada paragraf yang terdiri dari satu kalimat. Selain itu, dalam menulis narasi masih banyak kesalahan penggunaan tanda baca.

Pada siklus I ini siswa sudah mampu mengungkapkan gagasan utama sesuai media gambar animasi yang ditayangkan guru, tetapi belum mampu mengungkapkan kembali cerita secara runtut dari cerita media gambar animasi yang ditonton. Kalimat yang digunakan siswa belum bervariasi dan pilihan kata masih sering berulang. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti dan guru kelas melakukan kolaborasi untuk menyusun langkah-langkah pembelajaran sesuai menurut semestinya. Selain itu, materi yang dilaksanakan pada siklus II juga disepakati oleh guru dan peneliti dengan memperhatikan minat siswa tentang jenis media animasi yang disukainya.

Siklus kedua

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap penelitian pada siklus 2 pembelajaran menulis karangan dengan

media gambar animasi materi gambar yang disajikan berbeda dengan siklus I. Pada siklus II materi yang dipilih berjudul “Febi Jangan Sedih”. Langkah kegiatan pembelajaran sama seperti pada siklus satu. Hanya pada bagian-bagian yang lemah penyajiannya pada siklus I diperbaiki pada siklus II. Selesai kegiatan menonton gambar animasi guru lebih mengarahkan pada cara menyusun kerangka karangan. Hal ini dilakukan dengan tanya jawab terhadap animasi yang ditonton siswa. Di samping itu, memberikan contoh cara pengelompokkan gambar dan menulis kerangka karangannya. Selanjutnya siswa ditugaskan menulis narasi sesuai kerangka karangan yang disusun. Objek yang dinarasikan sesuai cerita yang ditonton dan dikembangkan sendiri sesuai persepsinya dan yang ada di lingkungannya.

Tahap penulisan draf. Tahap ini dilakukan siswa dengan cara mengembangkan kerangka yang sudah ada menjadi paragraf dan akhirnya menjadi sebuah karangan utuh. Pada siklus II hampir semua siswa mengembangkan kerangka karangan yang ditulisnya sesuai kerangka dan pengelompokkan yang dibuat. Mereka asyik menulis dan kegiatan ini sudah memperlihatkan perubahan, umumnya siswa sudah mengembangkan tulisannya sesuai kerangka karangan yang ditetapkan.

Tahap perevisian. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah memperbaiki karangan dari segi isi. Oleh sebab itu, kegiatan siswa adalah saling

bertukar karangan atau tulisannya dengan teman di sampingnya. Revisi dilakukan sesuai kerangka karangan yang ditetapkan. Hal ini penting karena teman merevisi sesuai isi, yakni yang ada pada kerangka karangannya. Pada siklus II revisi sesuai isi sudah berjalan dengan baik. Hasil temuan pada waktu revisi menunjukkan bahwa siswa telah mulai paham sehingga mereka menulis sesuai dengan kerangka karangan yang ditetapkannya. Akibatnya temannya mudah merevisi karangan itu.

Tahap pengeditan. Tahap ini merupakan tahap yang paling sulit dilakukan oleh siswa. Hal ini disebabkan siswa banyak yang kurang mampu menggunakan EYD, walaupun sebelumnya sudah dilatihkan menggunakan ejaan dan penulisan. Namun, kenyataannya dalam implementasinya masih kurang dipahami, sehingga pemakaian huruf kapital kurang diperhatikan, demikian pula penggunaan tanda baca. Pengeditan dilakukan untuk melihat penggunaan EYD dalam karangan teman.

Pada tahap publikasi, siswa ditugaskan kembali menyalin karangan dengan benar sesuai saran, baik saran revisi maupun pengeditan yang dilakukan oleh teman yang memeriksa. Kegiatan pengeditan kurang berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari hasil tulisannya yang sudah diperbaiki berdasarkan saran teman atau penulisan naskah jadi. Siswa masih banyak yang tidak menggunakan huruf kapital di awal kalimat, penggunaan tanda baca koma, titik, dan

penulisan kata depan yang kurang tepat, bahkan tidak ada. Hasil ini ditemui dalam siklus 1 dan siklus 2. Namun demikian, dalam menulis karangan narasi nilai siswa sudah mengalami peningkatan yakni nilai siklus 2 sudah meningkat menjadi 73,65 (Baik). Masih rendahnya nilai siklus 2 disebabkan banyaknya kesalahan dalam EYD atau mekanisme tulisan. Karena keterbatasan waktu dan materi yang masih banyak maka kegiatan ini dihentikan saja sampai siklus 2.

Tabel 3. Nilai Menulis Karangan Narasi dengan Media Gambar Animasi

Siklus II				
Interval Nilai	Frekuensi	Nilai Tengah	<i>f_i.x_i</i>	Perseentase (%)
61-66	2	63,5	167	15%
67-72	7	69,5	486,5	25%
73-78	7	75,5	528,5	35%
79-83	4	81,5	326	25%
Jumlah	20		1508	

Nilai Rata-rata 75,4

Berdasarkan hasil keterampilan menulis karangan narasi pada siklus II dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis karangan narasi siswa ternyata dapat meningkat. Dikatakan meningkat karena 55% siswa nilainya sudah di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 70 .

Berdasarkan data pada tabel 3, siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 sebanyak 9 siswa atau 45% dan siswa yang mendapat nilai < 70 sebanyak 11 siswa atau 55% dengan nilai rata-rata 75,4.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dilakukan pembahasan hasil yang dipaparkan pada bagian terdahulu. Pembahasan itu berhubungan dengan proses pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis karangan narasi siswa dengan menggunakan media gambar animasi. Pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis karangan narasi dengan menggunakan media gambar seri mengikuti proses menulis yang ditawarkan Tompkins (1994), yaitu tahap prapenulisan, penulisan, perevisian, pengeditan, dan publikasi.

Pada tahap prapenulisan, guru terlebih dahulu memotivasi siswa untuk mampu mengamati, menginterpretasi, dan menentukan topik karangan narasi. Upaya yang dilakukan guru adalah menyampaikan tujuan pembelajaran menulis karangan. Selanjutnya kegiatan yang dilakukan guru adalah menyiapkan perangkat pembelajaran berupa laptop dan infokus untuk pengenalan media gambar animasi. Pengenalan ini dilakukan untuk membangkitkan skemata siswa. Skemata siswa bertujuan untuk menanamkan konsep awal dan memotivasi, menginterpretasi, memprediksi, menentukan judul karangan yang cocok sesuai media gambar animasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Burns, dkk (1996) yang menyatakan bahwa untuk dapat menginterpretasi dan memprediksi, dan menentukan judul karangan siswa, guru dapat menggunakan gambar.

Kegiatan mengamati gambar animasi ditampilkan dengan menggunakan ICT

(komputer/ laptop) dan infokus. Gambar yang ditampilkan berupa cerita anak. Kegiatan ini dapat memancing siswa untuk menentukan topik karangan. Penentuan topik karangan memudahkan siswa untuk melihat hubungan antara tema dan topik, antara topik dengan gagasan pokok, antara gagasan pokok dengan detail penjelasannya (Tompkins dan Hoskinson, 1991).

Berdasarkan urutan kegiatan dan tanya jawab yang dilakukan guru pada tahap prapenulisan, siswa mampu menuliskan judul, dan menyusun kerangka karangan sesuai urutan yang dilihatnya pada gambar animasi. Dengan kegiatan ini siswa termotivasi untuk menulis karangan narasi sesuai dengan tema yang diamati. Hal ini terlihat menarik, karena siswa antusias mengikuti proses pembelajaran keterampilan menulis narasi.

Pada siklus 1 belum semua siswa mampu mengambil gagasan atau ide yang ada dalam media gambar animasi dan mengelompokkan serta menulis kerangka karangan di bawah bimbingan guru. Hal ini disebabkan tanya jawab yang dilakukan guru belum optimal, di samping itu siswa dibiarkan saja menonton tanpa dibimbing oleh guru. Akibatnya pada waktu menyusun kerangka karangan dan menceritakan gambar siswa mengalami kesulitan. Kesulitan itu tidak langsung diperbaiki oleh guru, dan guru langsung saja menugaskan siswa menyusun kerangka karangan.

Namun pada siklus 2, guru sudah memperbaiki kesalahan pada siklus I. Pada

waktu siswa menonton gambar animasi yang tayang di papan tulis guru membimbing siswa mengamati cerita tersebut. Selanjutnya guru dan siswa tanya jawab tentang cerita animasi yang ditonton, jika siswa kesulitan maka laptop diputar ulang kembali, sehingga siswa dapat memahami jalannya cerita. Akibatnya siswa mudah mengelompokkan dan menulis kerangka karangan sesuai yang dipelajarinya. Keberhasilan siswa dalam membuat kerangka karangan disebabkan oleh bimbingan yang diperoleh pada tahap prapenulisan. Hal ini sudah sesuai dengan pendapat yang dinyatakan oleh Tompkins (1994) dan Cox (1999), yakni untuk membuat atau mengelompokkan dan menulis kerangka karangan bagi siswa pemula sebaiknya dilakukan dengan bimbingan.

Sebagaimana tahap prapenulisan, tahap pengedrahan (penulisan draf) juga terungkap bahwa guru telah melakukan dengan mengikuti langkah-langkah dalam proses pembelajaran. Permasalahan pokok dalam kegiatan penulisan ini adalah bagaimana guru membantu atau membimbing siswa agar dapat mengembangkan gagasan pokok dan detail-detail penjelasannya ke dalam rangkaian kalimat dan paragraf yang dapat dipahami dengan baik. Dalam hal ini guru sudah membangkitkan minat dan keberanian siswa untuk memulai menulis, tanpa memperhatikan mekanik tulisan. Hal ini sudah sesuai dengan pendapat Akhadijah (1988) yang mengatakan bahwa menulis merupakan kegiatan kompleks yang menuntut

sejumlah pengetahuan dan keterampilan.

Temuan penelitian dalam tahap penulisan, siswa cukup serius dalam mengembangkan kerangka karangan sesuai yang ditulis dalam tahap prapenulisan. Hal ini tampak dari hasil karangan yang ditulis dalam rangkaian kalimat menjadi paragraf. Kegiatan tersebut terlaksana dengan baik karena telah sesuai dengan saran Cox (1999) yang menyatakan dalam pelaksanaan pembelajaran sebaiknya guru selalu memotivasi siswa dan memberi kebebasan dalam melakukan pembelajaran. Walaupun, siklus 1 kegiatan penulisan belum banyak memperlihatkan hasil, namun pada siklus 2 kegiatan ini sudah tercapai sesuai tujuan yang diharapkan. Tidak tercapainya tujuan ini pada siklus 1 disebabkan pengembangan ini baru guru dan bagi siswa. Siswa dibiarkan menonton sementara pada waktu tanya jawab dan menyusun kerangka karangan bimbingan terhadap siswa juga kurang. Di samping itu siswa kurang memahami untuk apa kerangka karangan di tulis sehingga waktu menulis siswa lupa melihat kerangka karangan dan pengelompokan yang telah ditetapkan.

Pada siklus 2 kegiatan penulisan sudah berjalan sebagaimana mestinya. Hal ini sesuai pendapat Syafi'ie (1994) yang menyatakan bahwa dalam menentukan topik karangan guru perlu bersama siswa, siswa secara berkelompok atau individu menentukan topik dan kerangka karangan. Selain itu, pada tahap penulisan guru selalu memberikan bimbingan secara individu

maupun kelompok dalam penulisan. Sesuai pendapat Temple, (1988) yang menyatakan bahwa menulis adalah proses berpikir berkesinambungan, mencobakan, dan mengulang kembali.

Proses berpikir memiliki esensi, seperti mengingatkan, menghubungkan, memprediksi, mengorganisasikan, mengevaluasi dan menerapkan. Siswa SD yang baru menulis pemula perlu bimbingan untuk hal tersebut (Moore, 1986).

Dalam tahap perevisian siswa sudah dapat melakukannya dengan baik. Hal ini disebabkan dalam merevisi karangan guru sudah memberikan pengarahan agar revisi atau perbaikan karangan dari segi isi harus dilihat sesuai gambar dan pengelompokan serta kerangka karangan yang ditulis dalam tahap prapenulisan. Kegiatan ini dapat berjalan dengan baik karena sesuai pendapat Cox (1999) yang menyatakan bahwa pengelompokan ditujukan untuk membantu penulis dalam mengembangkan ide. Pada siklus I kegiatan ini kurang berjalan dengan baik karena siswa belum memahami fungsi kerangka karangan, namun pada siklus II kegiatan ini sudah dapat berjalan dengan lancar. Siswa tidak bosan lagi dalam memperbaiki karangannya sebagaimana pada siklus I.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa tahap pengeditan karangan kurang berjalan dengan baik. Fokus pembelajaran pengeditan menyangkut aspek mekanik dan EYD. Walaupun siswa sudah mempelajari

EYD, namun pada siklus 1 kegiatan ini masih belum berjalan dengan baik. Hal ini mungkin disebabkan oleh kondisi siswa. Sesuai dengan pendapat Piaget (1959) yang menyatakan bahwa siswa yang berada dalam tahap operasional konkrit dalam pembelajaran mengharapkan segala sesuatu yang disajikan harus konkrit, jika hal ini kurang terlihat mereka akan menganggap segala yang ditulisnya sudah benar. Mungkin karena menganggap apa yang ditulis sudah benar maka mereka enggan memperbaiki EYD yang mereka gunakan. Sedangkan tahap publikasi terungkap sudah dilaksanakan dengan cara siswa membacakan hasil tulisannya kepada teman-temannya. Pada siklus II kegiatan ini sudah berjalan dengan lancar, namun kebiasaan menulis kurang memperhatikan EYD maka penggunaan EYD siswa masih banyak yang salah.

Implikasi Hasil Penelitian Terhadap Pembelajaran

Berdasarkan uraian pada bagian terdahulu dapat dinyatakan bahwa hasil penelitian Peningkatan keterampilan menulis karangan narasi dengan menggunakan media gambar animasi dapat berimplikasi dalam pembelajaran sebagai berikut ini.

Pertama, media gambar animasi dalam pembelajaran keterampilan menulis narasi dapat diberdayakan untuk meningkatkan ketrampilan menulis karangan narasi siswa di sekolah dasar. Hal ini terjadi karena media gambar animasi dapat membuat

siswa aktif, kreatif, interpretatif, dan produktif dalam pembelajaran. Skemata siswa dapat dibangkitkan dengan gambar media animasi.

Kedua, dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media gambar animasi guru perlu memilih gambar animasi yang disukai dan diperkirakan perlu bagi siswa, mempunyai ilustrasi yang baik, dan dapat diramalkan terlebih dahulu (Cox, 1999).

Ketiga, dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media gambar animasi, guru perlu memilih gambar animasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Semakin menarik ceritanya bagi siswa semakin kreatif siswa dalam menulis.

Keempat, dalam melaksanakan pembelajaran menulis karangan dengan menggunakan media animasi, pembangkitan skemata siswa perlu dilakukan pada tahap prapenulisan. Pembangkitan skemata yang baik akan dapat menimbulkan peningkatan pengetahuan awal. Pembangkitan skemata merupakan upaya pelibatan mental maupun fisik siswa pada pengetahuan tentang topik. Hal itu menjadi penghubung antara informasi tekstual dan pengetahuan atau pengalaman yang telah dimiliki siswa (Burns, Roe, dan Ross, 1996).

Kelima, dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media gambar animasi, guru perlu menciptakan kebebasan dan demokrasi dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dalam tahap

penulisan, siswa diberi kebebasan untuk mendeskripsikan dan mengisahkan ceritanya sesuai interpretasinya (Cox, 1999).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pada halaman terdahulu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar animasi dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD Laboratorium Pembangunan UNP.

Dalam tahap prapenulisan guru terlebih dahulu perlu memilih materi atau media gambar animasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, dan memilih cerita yang disukai siswa. Selain itu guru dalam prapenulisan juga perlu menyampaikan tujuan pembelajaran dan tujuan setiap langkah kegiatan yang dilakukan. Selain itu guru diharapkan mendampingi siswa dalam menonton dan melakukan tanya jawab setelah selesai mengamati media gambar animasi. Selanjutnya membimbing siswa mengelompokkan dan menyusun kerangka karangan.

Pada tahap penulisan, kegiatan yang dilakukan guru adalah membimbing siswa dalam menulis dan mengembangkan kerangka karangan sehingga menjadi karangan utuh. Siswa perlu bimbingan guru untuk menguraikan gagasan ke dalam bentuk kalimat dan ke dalam bentuk paragraf.

Pada tahap revisi dan pengeditan guru dapat melakukannya dengan cara menukarkan

karangan siswa dengan teman di sampingnya. Untuk publikasi guru dapat menugaskan siswa membacakan karangannya di depan kelas atau menempelkan karangan siswa di mading yang ada di kelas.

Hasil keterampilan menulis karangan narasi siswa ternyata meningkat dari semula nilainya rerata 65 meningkat menjadi 75,4. Selain itu, hasil penelitian pembelajaran menulis karangan narasi dengan menggunakan media gambar animasi terbukti efektif bagi siswa SD. Efektivitas tersebut tercermin dalam hal berikut ini. (1) Media animasi dalam pembelajaran menulis dapat digunakan melalui proses menulis, yakni melalui prapenulisan, penulisan, perevisian, pengeditan dan publikasi. (2) Hasil belajar menulis siswa semakin meningkat dari semula kurang mampu mengemukakan ide, dan mengembangkan paragraf menjadi lebih tertarik karena termotivasi oleh guru dan teman-teman dalam kegiatan mengamati, dan menginterpretasi gambar animasi. (3) Media gambar animasi dapat memotivasi siswa dalam mengemukakan ide dan mengembangkannya menjadi paragraf. (4) Media gambar animasi dapat menimbulkan antusias siswa belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Albardon. (2010). Animasi dan Definisi. (http://id.shvoong.com/internet_and_technologies/software/2040864). Diunduh tanggal 6 Februari 2012.
- Asri, Yasnur. (2012). *Model Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis ICT*. Padang: Proceeding ISLA Hal. 112-119
- Burns, P. C. R, and Ross. (1996). *Teaching Reading in Today's Elementary Schools*. Boston: Houghton Mifflin
- Cox, C. (1999). *Teaching Language Arts*. Boston: Allyn and Bacon
- Kemmis, S and McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Australia: Deakin University Press
- Keraf, G. (1987). *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: PT Gramedia
- Nursito. (1999). *Penuntun Mengarang*. Yogyakarta: Adicita.
- Moore, D. W., Moore, S. A. et al. (1986). *Developing Readers and Writters in the Content Areas*. New York: Longman Inc
- Pappas, C, Kiefer, C, Barbara, Z, and Levstik, L. S. (1990). *An Integrated Language Perspective in the Elementary School Theory into Action*. New York: Longman
- Poerwadarminta. (1984). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta
- Rofi'uddin, A. (1999). Evaluasi Proses Pembelajaran Menulis. *Sekolah Dasar Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*. Tahun 8. Nomor 2, November 1999
- Suparno dan Yunus, M. (2007). *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas

Terbuka

- Tarigan, H. G. (1983). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Temple, Charles, Ruth Nathan, Nancy Burris. (1988). *The Beginning of Writing*. Boston: Allyn and Bacon
- Tompkins, G. E. (1994). *Teaching Writing. Balancing Process and Product*. New York: Macmillan College Publishing Company.
- Tompkins, G.E., Hoskisson K. 1991. *Language Arts Content and Teaching Strategies*. New York: Macmillan College Publishing Company.
- Witdiatmoko, A. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Menggunakan Media VCD Film Karton Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi juni 2016*.

PROFIL SINGKAT

Ritawati Mahyudin seorang dosen pada jurusan PGSD FIP UNP. Mengampu mata kuliah Bahasa Indonesia