

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA*

***FLASH* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI**

DI SD INPRES 127 KEPULAUAN SELAYAR



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

2021

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MACROMEDIA*

***FLASH* TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI**

DI SD INPRES 127 KEPULAUAN SELAYAR

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Ujian Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

SKRIPSI

Oleh

KARIANI

105311100616

13/09/2021

1 Exp
sumb. alumni

R/0047 / Tpp/2100
KAR
pi

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

2021



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **KARIANI**, NIM **105311100616** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 375 TAHUN 1443 H/2021 M, Tanggal 26 Agustus 2021, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 20 Agustus 2021.

Makassar, 13 Muharram 1443 H
20 Agustus 2021 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag

2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.

3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd.

4. Penguji : 1. Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.

2. Nasir, S.Pd., M.Pd

3. Kasman, S.Pd., M.Pd.

4. Dr. Abdul Hakim, M.Si.

Disahkan Oleh:

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis
Macromedia Flash terhadap Kemampuan Menulis
Karangan Narasi Siswa Kelas V UPT SD Inpres 127
Kepulauan Selayar**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **KARIANI**
Stambuk : **105311100616**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Disetujui oleh

Makassar, Agustus 2021

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Abdul Hakim, M.Si


Drs. H.M. Arsyad, M.Pd.I.

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


Erwin Akib, M.Pd., Ph. D
NBM .860934


Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Kariani**
NIM : 105311100616
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Terhadap kemampuan menulis karangan narasi Murid Kelas V UPT SD Inpres 127 Kepulauan Selayar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuat oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2021

Yang membuat pernyataan

Kariani



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Kariani**
NIM : 105311100616
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Terhadap kemampuan menulis karangan narasi Murid Kelas V UPT SD Inpres 127 kepulauan Selayar Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2021

Yang membuat pernyataan

Kariani

MOTTO

Ikhtiar dan Berharaplah

Sebab jika kamu tidak memiliki harapan,

Maka apa yang kelak bisa dikabulkan

Oleh sang Maha.

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku, saudara-saudaraku,

Seluruh keluargaku, sahabatku, serta teman-teman seperjuanganku.

Atas keikhlasan doa dan dukungannya dalam membantu mewujudkan harapa dan cita-cita saya, khususnya Ayah dan Ibu, dengan tulus kuucapkan banyak terima kasih.

ABSTRAK

KARIANI, 2021. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Terhadap kemampuan menulis karangan narasi Murid kelas V SD Inpres 127 kepulauan Selayar.* Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhamadiyah Makassar. Pembimbing I Abdul Hakim dan pembimbing II H. M. Arsyad

Masalah dalam penelitian adalah apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* terhadap kemampuan menulis karangan narasi murid kelas V SD Inpres 127 kepulauan Selayar. dengan tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* terhadap kemampuan menulis karangan narasi murid kelas VSD Inpres 127 kepulauan Selayar. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen *Pretest-posttest Non Equivalent Kontrol Group Design* dengan sampel sebanyak 53 orang, murid dipilih secara *purposive*, yaitu kelas eksperimen 26 orang dan kelas kontrol 27 orang murid. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes belajar, lembar observasi aktivitas murid dan angket respon murid. Data yang diperoleh sebelum dan setelah penggunaan media *Macromedia flash* dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan *SPSS* versi 20 statistik inferensial melalui uji hipotesis yang dilakukan dengan persyaratan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *adobe flash* berpengaruh terhadap hasil belajar murid, nilai rata-rata hasil belajar murid pada kemampuan menulis karangan narasi sebelum diterapkan media pembelajaran *Macromedia flash* adalah 55,04 dan berada pada kategori rendah, sedangkan skor rata-rata hasil belajar murid setelah diterapkan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* adalah 76,73 dimana nilai terendah adalah 60.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* dalam fasilitas penunjang pembelajaran pada murid kelas V SD Inpres 127 kepulauan Selayar berpengaruh terhadap hasil pembelajaran karangan narasi.

Kata kunci : *Macromedia Flash, Kemampuan menulis karangan narasi, Bahasa Indonesia.*

KATA PENGANTAR

Asalamu Alaikum Wr Wb.

Tiada kata yang paling indah dan patut penulis ucapkan kecuali Alhamdulillah dan syukur kepada Ilahi Rabbi Yang Maha Rahman dan Maha Rahim. Dia yang senangtiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayah-nya berupa nikmat kesehatan, kekuatan dan kemampuan senantiasa tercurah pada diri penulis sehingga usaha untuk menyelesaikan Proposal dengan judul “ pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas V SD Inpres 127 Kepulauan Selayar” . Begitu pula shalawat dan taslim kepada Rasulullah Saw. serta para keluarganya dan sahabat yang sama-sama berjuang untuk kejayaan islam semata. Salah satu dari sekian banyak pertolongan-nya yang penulis rasakan adalah uluran tangan dan bantuan dari berbagai pihak. Karena itu, suatu kewajiban penulis untuk menghanturkan terima kasih kepada pihak yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, kritik dan saran dari semua pihak sangat menulis harapan untuk menyempurnakan skripsi ini. Semogah proposal ini bisa bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada bapak Dr, Abdul Hakim, M.Si dan Drs. H. M, Arsyad M.Pd.I selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan, arahan dan semangat kepada penulis sejak penyusunan proposal hingga

terselesainya skripsi ini. Tidak lupa juga penulisucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada, Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag, sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D, sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Dr. Baharullah, M.Pd selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Andi Adam, S.Pd, M.Pd selaku wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Dr. H. Nursalam, M.Si selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Drs. Syamsuriadi P. Salenda, M.Ag, selaku Wakil Dekan IV Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Dr. Muhammad Nawir, M.Pd dan Bapak Nasir, S.Pd, M.Pd sebagai Ketua dan Sekertaris Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak dan Ibu dosen Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah mengajar dan mendidik mulai dari semester awal hingga penulis menyelesaikan studinya di Perguruan Tinggi ini, Bapak Muhammad Taslim, S.Pd sebagai kepala sekolah SD Inpres 127 kepulauan Selayar telah memberi izin penulis mengadakan penelitian sehingga penulis menyelesaikan skripsi ini, Bapak dan Ibu guru SD Inpres 127 kepulauan Selayar yang telah mengajar dan mendidik sesuai bidangnya masing-masing.

Tak lupa pula ucapkan terima kasih kepada teman-teman yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini (skripsi) dan rekan-

rekan mahasiswa prodi Teknologi Pendidikan terkhusus angkatan 2016 Universitas Muhammadiyah Makassar.

Akhir kata sebagai penutup penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, "Manusia adalah kejadian sempurna, tetapi kebanyakan dari perbuatannya adalah tidak sempurna", oleh karena itu penulis masih serta-merta mengharapkan kritikan demi pengembangan wawasan penulis kedepannya. Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan ridha-Nya kepada kita semua, Aamiin.

Billahi Fi Sabililhaq Fastabiqul Khairat

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Makassar, Agustus 2021

Penulis

Karani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS	
A. Kajian Teoritis.....	10
1. Penelitian Relevan.....	10
2. Media Pembelajaran.....	11
3. Penggunaan Media <i>Macromedia Flash</i>	16

4. Hasil Belajar.....	17
5. Pembelajaran Karangan Narasi.....	19
6. Belajar dan Pembelajaran.....	22
B. Kerangka pikir.....	24
C. Hipotesis.....	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian.....	27
B. Populasi dan Sampel.....	28
C. Lokasi Penelitian.....	30
D. Variabel Penelitian.....	30
E. Instrumen Penelitian.....	31
F. Teknik Pengumpulan Data.....	33
G. Teknik Analisis Data.....	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	38
1. Aktivitas Belajar Hasil Observasi.....	38
2. Analisis Statistik Deskriptif.....	42
3. Analisis Statistik Inferensial.....	53
B. Pembahasan.....	54

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	61
B. Saran.....	61

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1 Aktivitas belajar murid.....	41
4.2 Deskripsi Murid Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Mengunakan Media Pembelajaran Berbasis <i>Macromedia Flash</i>	43
4.3 Statistik Skor Hasil Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan.....	45
4.4 Distribusi Frekuensi <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen.....	45
4.5 Tingkat Kemampuan <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen.....	46
4.6 Statistik Skor Hasil Belajar Eksperimen Setelah Perlakuan.....	47
4.7 Distribusi Frekuensi <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	48
4.8 Tingkat Kemampuan <i>Pos-Test</i> Kelas Eksperimen.....	48
4.9 Deskripsi Ketuntasan Hasil <i>Posttest</i> dan pretest sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran kelas eksperimen.....	49
4.13 Ringkasan Uji Normalitas.....	50
4.14 Ringkasan Uji Homogenitas.....	51
4.15 Uji t.....	51

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.13 Hasil Observasi Murid Selama Proses Pembelajaran.....	41
4.11 Hasil Tanggapan Murid Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Berbasis <i>Macromedia Flash</i>	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kunjungan Pertama Di UPT SD Inpres 127 kepulauan Selayar.....	96
2.2 Proses Belajar Mengajar Di Kelas Dengan Menggunakan Media.....	96
2.3 Proses Bimbingan Di Kelas Dengan Menggunakan <i>Macromedia Flash</i>	97
2.4 Foto Evaluasi Murid Menggunakan Media <i>Macromedia Flash</i>	97
3.1 Foto Hasil Evaluasi Murid Menggunakan <i>Macromedia Flash</i>	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menulis adalah bagian dari keterampilan bahasa yang memiliki peranan yang sangat penting. Pentingnya kemampuan menulis tidak hanya tampak pada status keberadaannya, nilai fungsi dan proses kegiatannya saja, melainkan juga pada wujud yang dihasilkannya. Oleh karena itu, kemampuan menulis sangat perlu, terlebih dalam era informasi seperti ini. Dengan kemampuan menulis seseorang dapat merekam, melaporkan pemberitahuan, meyakinkan dan mempengaruhi orang lain.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Setiap guru penting untuk memahami sistem pembelajaran, karena dengan pemahaman sistem ini, setiap guru akan memahami tentang tujuan pembelajaran atau hasil yang di harapkan, proses kegiatan pembelajaran yang harus di lakukan pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut.

Dari hasil studi observasi, banyak siswa mampu menyajikan tingkat hapalan yang baik terhadap materi ajar yang diterimanya, tetapi pada kenyataannya mereka tidak memahaminya. Sebagai besar dari siswa tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dimanfaatkan. Siswa memiliki kesulitan untuk memahami konsep akademik sebagaimana mereka bisa diajarkan yaitu dengan menggunakan sesuatu yang abstrak dan metode ceramah. Padahal mereka perlu konsep-konsep yang berhubungan dengan tempat kerja dan masyarakat pada umumnya diaman mereka

akan hidup dan bekerja. Dalam pembelajaran berbasis konteks, siswa dibantu untuk memahami makna materi memahami pelajaran yang dipelajarinya dengan mengkaitkan materi tersebut dengan makna dan situasi kehidupan mereka sehari-hari, sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang dapat di terapkan dari satu permasalahan ke permasalahan lainnya.

SD Inpres 127 kepulauan Selayar sebagai objek penelitian dikarenakan dilihat dari kemampuan belajar murid, pendidik dasar, di kenal sekolah dasar pulau Selayar yang memiliki kemampuan belajar, dengan kebutuhan yang cukup untuk menunjuk kemampuan pembelajaran afektif, dalam hal ini peneliti akan menyajikan berbagai macam tema yang di desain semearik mungkin sehingga murid akan termotivasi sehingga kemampuan murid pun akan lebih meningkat dengan memanfaatkan media buku. Berdasarkan observasi awal pada tanggal 06 November 2019 di SD Inpres 127 kepulauan Selayar. Menunjukan kreteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran bahasa indonesia 60.00 dari standar yang di tentukan 70.00 ini menunjukan hasil belajar masih rendah yang dilatar belakangi oleh motivasi belajar yang rendah pula. Salah satu faktor rendahnya hasil belajar siswa tewrsebut adalah penggunaan model dan media pembelajaran yang di terapkan oleh guru pembelajaran menulis karangan narasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selama ini metode yang diterapkan guru masih meloton yang membuat pembelajaran hanya guru yang aktif dalam proses pembelajaran. Sementara siswa hanya pasif. Hal ini mengakibatkan cukup banyak siswa yang kurang aktif dalam proses belajar mengajar dalam kelas. Diharapkan dan dilakukannya penelitian ini dapat

membantu guru dalam menemukan penggunaan media pembelajaran yang di sesuaikan dengan pendekatan pembelajaran yang cocok untuk di terapkan dalam mata pelajaran bahasa indonesia. Mengingat bahwa kualitas pendidikan sangat di tentukan oleh kualitas pembelajaran, maka perlu adanya upaya-upaya untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Diantara langkah-langkah yang dapat di lakukan adalah dengan memanfaatkan media dengan menggabungkan materi ajar menulis karangan narasi dalam pembelajaran. Keterampilan menulis yang di miliki seseorang, bukanlah suatu proses otomatis yang dibawah sejak lahir, melainkan di peroleh melalui tinda pelajaran. Seseorang yang telah mendapatkan pembelajaran pun belum tentu menjamin memiliki kemampuan menulis murid masih belum memadai, baik yang berkaitan dengan penguasaan tekhnis, isi, maupun bahasa. Dan dilengkapi oleh para guru , diharapkan agar terwujud aktualisasi pembelajaran kemampuan menulis yang memadai dan aku membuahkan hasil belajar yang optimal. Dalam penelitian ini, penulis lebih terfokus pada kemampuan menulis karangan narasi. Pada prinsipnya menulis karangan narasi adalah satu jenis karangan memiliki tujuan penulis untuk menggambarkan suatu kejadian atjelaskan sebuah informasih yang terdapat dalam runtutan waktu atau yang bisa di sebut juga dengan kronologi. Agar seseorang mempunyai kemampuan menulis karangan yang baik harus melalui proses belajar dan berlatih. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik di gunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, film kaset, grafik televisi dan komputer (Gagne dan Briggs: 4). Media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun *macromedia flahs* dan peralatannya.

Pembelajaran dengan menggunakan media *macromedia flash* terhadap kemampuan menulis karangan narasi bukan merupakan pembelajaran yang baru sama sekali. Tetapi, sudah lama namun belum menjadi fokus perhatian para guru karena media sebagai alat bantu proses pembelajaran sedangkan *macromedia flash* menjadi penunjang yang tak dapat di pisahkan. Dengan menggunakan *macromedia flash* sebagai alat yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran, proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotori Hal ini yang membuat peneliti memilih *macromedia flash* sebagai alat yang digunakan untuk menunjang pembelajaran. Seperti yang kita ketahui bersama bahwa *macromedia flash* ini merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat animasi, video dan lain-lainnya yang akan menghasilkan sebuah gerakan yang dapat menarik perhatian murid untuk melihatnya.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 21 September 2019 yang dilaksanakan di SD Inpres 127 kepulauan Selayar ditemukan beberapa data yang terkait antara lain: 1) Bagaimanakah gurunya mengajar ? dan, 2) Bagaimanakah murid menerima pembelajaran karangan narasi ?

A. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang sudah di kemukakan di atas dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan media *macromedia flash* terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa SD Inpres 127 kepulauan Selayar?

B. Tujuan Penulis

Berdasarkan pada latar belakang di atas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *macromedia flash* terhadap kemampuan menulis karangan narasi murid SD Inpres 127 kepulauan selayar.

C. Manfaat Penulis

Adapun dua manfaat yang dapat di peroleh melalui penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi peneliti

mengetahui pengaruh *macromedia flash* terhadap kemampuan menulis karangan narasi murid SD Inpres 127 kepulauan Selayar.

b. Dapat memberikan masukan berharga berupa konsep-konsep, sebagai upaya untuk meningkatkan dan mengembangkan ilmu.

c. Hasil penelitian dapat dijadikan sumber bahan yang penting bagi para peneliti di bidang pendidikan.

2. Manfaat praktis

a. guru

peneliti dapat membantu guru untuk menentukan suatu media yang kreatif dan mampu menarik perhatian siswa sehingga dapat mempermudah penyampaian materi.

siswa akan memperoleh inspirasi, pengalaman, dan pengetahuan yang lebih baik, sehingga dapat mempengaruhi kemampuan menulis siswa, khususnya dalam menulis karangan narasi.

c. Bagi sekolah

Dapat meningkatkan mutu dan kualitas sekolah dengan sistem pembelajaran yang di gunakan adalah media pembelajaran berbasis *macromedia flash* terhadap kemampuan menulis karangan narasi .



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. *Media macromedia flash*

a. Pengertian Media

Media secara umum, media bisa di pahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk di terima oleh penerima. Informasi tersebut bisa berupa apa pun, baik yang bermuatan pendidikan, politik, teknologi maupun informasi atau yang bisa di sebut dengan berita. Media yang di gunakan juga sangat beragam tergantung dari jenis informasi yang akan di sampaikan baik berupa fisik maupun digital. Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantaran atau pengantar. Olson (1974:22) dalam Miarso (2004) mengartikan bahwa "*medium* merupakan teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan simbol melalui rangsangan indra tertentu, di sertai penstrukturan informasi." Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menarik minat murid, meningkatkan rasa antusias murid dalam mengikuti pembelajaran, menarik semangat baru murid, serta menghilangkan rasa bosan pada murid itu sendiri. Selain itu dengan adanya media sebagai alat penunjang proses belajar di kelas murid jauh lebih semangat dalam setiap hari nya untuk mengikuti proses pembelajaran. Sehingga motivasi dan kemampuan belajar murid

semakin meningkat di setiap hari nya. Secara lebih rinci dan utuh media media pembelajaran berfungsi untuk:

1. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran.
2. Meningkatkan gairah belajar siswa.
3. Meningkatkan kemampuan dan motivasi belajar.
4. Menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan.
5. Mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam.
6. Mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran.
7. Meningkatkan kemampuan belajar.

Meskipun demikian, media tidak menyajikan “Dunia” secara keseluruhan, media hanya sebagai sarana yang mempresentasikan dan menggambarkan dunia dengan komunikasi secara tidak langsung. Misalnya, seorang guru sejarah ingin mengajak siswa nya mempelajari tentang piramida untuk mengatasi keterbatasan bahwa siswa tidak dapat melihat piramida yang sebenarnya. Sebagai yang di sampaikan dalam UNESCO (2006) bahwa media memberikan berbagai alternatif pilihan bagi pengajar untuk dapat menyajikan materi yang tidak dapat di akses secara langsung, misalnya media memungkinkan guru untuk menyajikan materi yang berbahaya ataupun mungkin sekolah belum mampu mengadakan sarana yang memadai untuk melaksanakan praktikum yang sebenarnya. “Hamid dalam Latuheru 1993 (Arsyad 2011:4) juga memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju”.

Dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran penyampaian pesan/ informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan. Media juga sebagai perantara guru untuk menyajikan segala sesuatu pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa, tetapi dapat digambarkan secara tidak langsung melalui media.

“Manfaat dan fungsi media Kemp & Dytton 1985 (Arsyad 201 :21) ”
Memaparkan beberapa manfaat dari media sebagai berikut:

- (1) Menyampaikan pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.
- (2) Pelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat murid tetap terjaga dan memperhatikan.
- (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi murid, umpan balik, dan penguatan.
- (4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh murid.
- (5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik, dan jelas.
- (6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan.

“Adapun fungsi media menurut Sanjaya (Sanjaya 2012 : 73) ”mengemukakan fungsi media sbagai berikut :

- (1) Fungsi komunikatif Media digunakan untuk memudahkan komunikasi antarpengiriman pesan dan penerima pesan. Kadang-kadang pengiriman pesan mengalami kesulitan manakala harus menyampaikan pesan dengan hanya mengandalkan bahasa verbal saja. Demikian juga penerima pesan, sering mengalami kesulitan dalam menangkap materi yang disampaikan, khusus materi-materi yang bersifat abstrak.
- (2) Fungsi Motivasi Fungsi motivasi dapat kita bayangkan pembelajaran yang hanya mengandalkan suara melalui ceramah tanpa melibatkan murid secara optimal dapat menimbulkan kebosanan pada diri murid sebagai penerima pesan. Dengan menggunakan media murid akan

lebih termotivasi dalam belajar karena dapat memudahkan murid mempelajari materi pelajaran sehingga dapat lebih meningkatkan airah murid untuk belajar. (3) Fungsi kebermanaknaan Melalui penggunaan media, pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan murid untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif yang tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

Kesimpulan dari kutipan di atas adalah dengan guru menggunakan media maka akan lebih memudahkan mereka dalam proses belajar mengajar begitupun dengan murid mereka akan lebih paham dengan apa yang guru jelaskan dengan menggunakan media.

b. Media pembelajaran

Miarso (2004 : 3) menjelaskan bahwa “pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali.” pembelajaran merupakan proses komunikasi dan interaksi sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengondisikan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik. Pendapat ini kemudian ditegaskan oleh Sanaky dengan menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar (Sanaky, 2013). Berdasarkan pengertian media yang sudah kita pahami sebelumnya, media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Hal serupa juga disampaikan Suryani dan Agung (2012) bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sejalan dengan Briggs (1970) yang menyatakan media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan rangsangan bagi siswa agar terjadi proses belajar mengajar.

Dengan beragam fungsi media pembelajaran tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan penggunaan media dalam pembelajaran itu dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses belajar itu sendiri, dapat pula meningkatkan

gairah atau antusias murid dalam mengikuti pembelajaran, selain itu dapat pula meningkatkan minat dan motivasi anak didik, dan dapat menjadikan murid untuk berinteraksi langsung dengan dunia nyata melalui pengalaman yang dialaminya, dapat juga mengatasi modalitas belajar murid yang beragam-ragam dan selain itu dapat mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran itu sendiri dan yang terpenting dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Guru dan calon guru hendaknya memahami hubungan media dan pembelajaran.

Sebagaimana yang dikemukakan (Salomon, 1993:5 Salomon, Perkins, & Globers, 1991) bahwa ketika seorang pengajar dapat memahami hubungan antara proses kognitif dan media seperti apa yang sesuai dengan karakteristik lingkungan tertentu, maka secara tidak langsung dapat menentukan media apa yang harus kita buat dan gunakan dalam pembelajaran, tentunya didasari oleh teori media terkait dengan proses kognitif dan sosial sehingga terbentuknya pengetahuan siswa yang baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang di sengaja, bertujuan, dan terkendali.

Midun (2009) menyatakan bahwa perkembangan media pembelajaran di mulai pada abad ke-17, yaitu ketika munculnya aliran realisme dalam pendidikan yang dipelopori oleh Johan Amos Comenius (2009: 13), melalui tulisan dalam bukunya yang berjudul *Orbis Pictur* (Dunia dalam gambar).

1. Fungsi media pembelajaran.

(Suryani & Agung S, 2012: 16) berpendapat bahwa Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru.

2. Manfaat media pembelajaran

Hamalik (Sundayana, 2014:16) *Encyclopedia of Educational Research* mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- (a) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir dan mengurangi verbalisme.
- (b) Menarik perhatian siswa.
- (c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
- (d) Membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- (e) Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.

Sudjana dan Rivai (1991:14) menyatakan bahwa media bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pengajaran dengan baik, menjadi metode pembelajaran lebih bervariasi, dengan mengombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan, serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan, seperti mengamati, mendemonstrasikan, presentasi dan lain-lain.

Demikian dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa adalah sebagai berikut:

1). Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah sebagai berikut:

- a. Membantu menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar
- b. Memiliki pedoman, arahan, dan urutan pengajaran yang sistematis

- c. Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran
- d. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan
- e. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar

2). Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah:

- a. Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar
- b. Memotivasi siswa untuk belajar baik di kelas maupun sendiri
- c. Memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media
- d. Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran
- e. Memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan

(1) **Penggunaan Media Macromedia Flash**

a. Pengertian *Macromedia Flash*

Mikhlii (2010) menyatakan bahwa *Flash* merupakan salah satu produk andalan macromedia yang cukup digunakan saat ini. Banyak sekali situs yang menggunakan *Flash* sebagai *software* pendukung, atau bahkan juga sebagai *software* utama dalam membuat web, selain sebagai *software* pembuat animasi. Kemampuan flash cukup populer dikalangan para pembuat animasi dan aplikasi web yang menarik.

Adobe flash (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe System*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar

tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension, swf* dan dapat di putar di penjelajahan web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa program bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*.

Sebelum tahun 2005, *Flash* dirilis oleh *Macromedia Flash 1.0* diluncurkan pada tahun 1996 setelah *macromedia* membeli program animasi vektor bernama *FutureSplash*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama *macromedia* adalah *macromedia Flash 8*. Pada tanggal 3 desember 2005 *Adobe Systems* mengakui sisi *macromedia* dan seluruh produknya, sehingga nama *macromedia flash* berubah menjadi *Adobe Flash*.

Macromedia flash merupakan sebuah program yang di desai khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi bitmap yang sangat menarik untuk keperluan bangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk bangunan dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif dan dapat masukan aplikasi-aplikasi web lainnya

a. Karakteristik *Macromedia Flash*

M, Iksan. Skripsi. (2015: 14) Versi yang akan digunakan untuk membuat media dalam penelitian ini adalah *Macromedia Flash 8*. Beberapa fitur baru pada *MacromediaFlash 8* adalah sebagai berikut:

condong ke bahasa figurative dengan menitik beratkan penggunaan kata-kata konotatif.

d. Ciri-ciri Karangan Narasi

(Keraf 2007:136), menyatakan bahwa pragraf narasi memiliki tiga ciri khusus yang membedakannya dengan pragraf lain:

(1) Menonjolkan unsur perbuatan atau tindakan pelaku menonjolkan sifat masing-masing sesuai dengan sikap dalam suatu cerita. (2) Dirangkai dalam urutan waktu artinya dalam cerita tersebut sesuai (3) Dengan waktu yang telah ditentukan dalam peristiwa. (4) Berusaha menjawab apa yang terjadi artinya setiap pertanyaan ada jawaban dalam cerita yang diceritakan. (5) Bentuk-bentuk khusus narasi artinya yang diceritakan dalam bentuk secara khusus bukan secara umum.

e. Struktur Pembentuk Narasi

Sastromiharjo (2007:9) menyatakan bahwa Narasi mengisahkan sesuatu didalam pragraf narasi terdapat tokoh, latar, alur, karakter tokoh, tema, sudut pandang penulis pada tokoh dan amanat.

f. Langkah-Langkah Menulis Karangan Narasi

Irman dkk. (2010:224) berpendapat bahwa dalam mengarang narasi adabeberapa hal yang pokok harus ditempuh diantaranya sebagai berikut:

1. Menentukan tema cerita,
2. Menentukan tujuan,
3. Mendaftarkan topik atau gagasan pokok,
4. Menyusun gagasan pokok menjadi kerangka karangan secara kronologis atau aturan waktu,
5. Mengembangkan kerangka menjadi karangan.

g. Penilaian Menulis Narasi

Penilaian perlu dilakukan dalam setiap proses pembelajaran. Penilaian merupakan upaya yang dilakukan pengajar untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Penilaian ada dua aspek yakni: aspek menulis dan aspek narasi.



Gambar 2.1. Skema Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti, teruji, dan terkumpul. Oleh karena itu, perlu dibuktikan kebenarannya yaitu dibuktikan dengan menggunakan data. Proses penyusunan hipotesis merupakan logika berfikir deduktif, yaitu mengambil kesimpulan dari hal yang bersifat umum ke hal yang bersifat khusus.

Berdasarkan deskripsi teoritik dan kerangka pikir diatas, maka pada penelitian ini diajukan karena terdapat "Pengaruh *macromedia flash* terhadap kemampuan menulis karangan narasi V di UPT SD Inpres 127 kepulauan Selayar".

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan desain *Pre-Eksperimental Design*. Bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*, desain penelitian ini digunakan untuk melihat hasil perlakuan lebih akurat karena membandingkan keadaan sesudah sebelum diberikan perlakuan.



Gambar 3.1 One Group Pretest dan Posttest

O_1 : Nilai pretest

O_2 : Nilai posttest

X : Pemberian perlakuan

dengan gambar diatas O_1 adalah kemampuan murid kelas eksperimen sebelum digunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* dalam proses pembelajaran dan O_2 adalah hasil kemampuan akhir murid kelas eksperimen setelah digunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* pada proses pembelajaran.

Sugiono, (2018: 109) berpendapat bahwa jenis penelitian eksperimen yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan. Jenis

penelitian yang digunakan adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Demikian pula pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik bila disertai dengan tabel, gambar, grafik, dan tampilan lainnya.

Sugiyono (2018:11) mengatakan bahwa penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positifme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Tujuan dari penelitian kuantitatif adalah untuk menentukan hubungan antar variabel dalam sebuah populasi. Dalam penelitian kuantitatif juga diolah dan dianalisis untuk mencari hubungan antar variabel yang diteliti. Penelitian kuantitatif juga merupakan alat atau metode yang digunakan untuk menduga atau meramal, hasil analisis dapat diperoleh dengan akurat bila digunakan sesuai aturan, dan dapat menyederhanakan realitas permasalahan yang kompleks dan rumit dalam sebuah model.

2. Pendekatan penelitian

Pendekatan penelitian merupakan suatu cara atau prosedur yang dipergunakan untuk melakukan penelitian, sehingga mampu menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif. Pengertian pendekatan deskriptif menurut Sugiyono (2016:91), yaitu:

Suatu rumusan masalah yang berkenaan dengan pertanyaan terhadap keberadaan variabel mandiri, baik hanya pada satu variabel atau lebih (variabel mandiri adalah variabel yang berdiri sendiri, bukan variabel independen, karena variabel independen selalu dipasangkan dengan variabel dependen).

Pendekatan deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menguraikan permasalahan yang berkaitan dengan pertanyaan terhadap variabel mandiri yaitu mendeskripsikan manajemen laba.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti yang dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya" (Sugiyono, 2018:119).

Populasi bukan hanya orang, tetapi objek dan benda-benda lain. Peneliti memilih murid kelas V SD Inpres 127 kepulauan Selayar dikarenakan dari kelas ini murid masih memiliki sifat senang bermain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau objek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Subjek Penelitian	Populasi
Kelas I	15
Kelas II	19
Kelas III	26
Kelas IV	27
Kelas V	28
Kelas VI	25
Jumlah Total	140

1. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang di pelajari dalam suatu penelitian dan hasilnya akan dianggap menjadi gambaran bagi populasi. Menurut Sugiyono (2018 : 120) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Dalam penelitian ini yang digunakan teknik sampling yaitu simpel *random sampling*, dikatakan simpel (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Jadi peneliti mengambil kelas V sebagai kelas eksperimen dengan pertimbangan bahwa kelas sudah dalam keadaan yang homogen. Kelas V dengan jumlah murid 26 orang (13 laki-laki dan 13 perempuan).

No	Kelas	Jumlah
1	Kelas V	26
Jumlah Total		26

C. Lokasi Penelitian

SD Inpres 127 kepulauan Selayar. Pilihan lokasi ini didasari beberapa pertimbangan:

1. Belum pernah ada penelitian sejenis ini yang dilakukan di SD Inpres 127 kepulauan Selayar.
2. Kesiadaan sekolah untuk menjadi pusat pelaksanaan penelitian dan dengan adanya kerja sama yang baik antara peneliti dengan pihak sekolah sehingga memperlancar penelitian.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat, nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018: 63).

Variabel Dependen	Variabel Independen
(X) Media Pembelajaran	(Y) Kemampuan Belajar Murid

Berdasarkan judul dan masalah penelitian, maka penelitian ini terdiri dari 2 variabel, yaitu: Variabel bebas dan variabel terikat

1. Variabel Bebas

Yaitu variabel yang bebas atau mempengaruhi: “penggunaan media pembelajaran berbasis komputer. Komputer adalah alat elektronik yang termasuk pada kategori multimedia. Karena komputer mampu melibatkan berbagai indera dan organ tubuh, seperti telinga (audio), mata (visual), dan tangan (kinetik) yang dengan pelibatan ini dimungkinkan informasi ataaau pesannya mudah dimengerti.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat yaitu variabel yang terkait atau dipengaruhi: “kemampuan belajar pada kelas V” kemampuan belajar adalah kecakapan seorang peserta didik, yang dimiliki dari hasil apa yang telah di pelajari yang dapat ditunjukkan atau dilihat melalui hasil belajarnya

E. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat yang di gunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data dari suatu objek yang di teliti. Untuk mempermudah dalam pengumpulan data dan analisis dia, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan instrumen penelitian berupa:

1. Lembar Observasi

Observasi dalam penetian ini berupa lembaran pengamatan yang berisi tentang aktivitas murid terhadap kegiatan pembelajaran yang mencakup kegiatan pendahuluan, inti dan penutup pada pembelajaran, serta di nilai dengan membubuhkan tanda *check list* pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan gambaran yang di anati pada penggunaan media.

2. Lembar Angket

Angket (*kuesioner*) adalah sebah daftar pertanyaan yang harus di isi oleh orang yang harus diukur (*responden*). Angket dalam penelitian ini berupa daftar pertanyaan yang berisi pendapat atau sikap murid terhadap penggunaan *macromedia flash* dan yang tidak menggunakan media berbasis computer dijawab dengan membubuhkan tanda *check list* pada kolom yang telah di sediakan.

3. Soal Tes

Soal tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choose*) masing-masing sebanyak 10 soal yang berkaitan dengan indikator yang ditetapkan pada RPP.

Adapun langkah-langkah pembelajaran yaitu:

- a) Guru menyediakan bahan pembelajaran
- b) Menyampaikan tujuan dan memotivasi murid
- c) Menyajikan informasi
- d) Mengorganisasikan murid ke dalam kelompok-kelompok belajar
- e) Murid mempelajari materi pembelajaran dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
- f) Evaluasi
- g) Memberikan nilai

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan untuk memperoleh data-data yang mendukung pencapaian tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah suatu teknik atau cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Cara yang paling efektif untuk menggunakan metode observasi yaitu melengkapinya dengan format pengamatan sebagai instrumen. Format tersebut yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan. Metode ini digunakan

dalam penelitian bertujuan untuk mengamati secara langsung pembelajaran di dalam kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* dengan tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash*.

2. Angket

Di gunakan untuk mengetahui kemampuan belajar murid terhadap pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia flash* dan yang tidak menggunakan *Macromedia flash*. Angket diberikan setelah semua kegiatan pembelajaran dan evaluasi dilakukan, yang diisi oleh murid. Angket digunakan untuk mengetahui kemampuan menulis karangan narasi murid terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia flash* dan yang tidak menggunakan *Macromedia flash*.

3. Tes (Evaluasi)

Tes adalah cara yang digunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penelitian dibidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas (pertanyaan yang harus di jawab) atau perintah-perintah (yang harus dikerjakan).

Adapun tes yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir). Tujuan pemberian tes adalah untuk memperoleh data tentang kemampuan menulis karangan narasi murid pada penggunaan *Macromedia flash* terhadap hasil belajar murid. Tes diberikan pada awal dan akhir pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan dari hasil belajar murid dengan penggunaan *Macromedia flash* dan hasil belajar murid. Tes dalam

penelitian ini berupa soal berbentuk pilihan ganda (*multiple chose*) yang berkaitan dengan indikator yang ditetapkan pada RPP.

Maka digunakan rumus persentase:

$$P = \frac{f \times 100\%}{n}$$

Keterangan p = persentase (%)

n = jumlah siswa

f = jumlah frekuensi

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh sumber terkumpul dan teknik analisis data adalah sebagai berikut:

1. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan uji t, uji-t tepat untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan diantara dua kelompok. Uji t dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan kemampuan menulis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Asumsi dasar dari pengujian ini adalah normalitas dan homogenitas dari kedua data sebagai persyaratan analisis harus terlebih dahulu. Rumus uji t terdapat dua jenis yaitu uji t, dimana rumus yang akan digunakan tergantung dari bentuk datanya.

Ketentuan diterima atau tidaknya hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

a. Hipotesis

H_1 , ada perbedaan hasil belajar antara kelas murid yang menggunakan media pembelajaran presentasi dan kelasmurid yang tidak menggunakan media pembelajaran presentasi pada mata pelajaran karangan narasi.

b. Ketentuan

Ketentuan diterima atau ditolaknya hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

- 1). $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_1 ditolak, H_0 diterima dan tidak ada perbedaan
- 2). $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_1 diterima, H_0 ditolak dan ada perbedaan

2. Uji Persyaratan Analisis

Data tes murid yang telah terkumpul akan diolah dan dianalisis menggunakan uji-t sebelum pengujian hipotesis dilakukan, persyaratan yang harus dipenuhi adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah disitribusi variabel berkurva normal atau tidak. Jadi, untuk memastikan apakah sebuah data hasil pengukuran yang bersangkutan berdistribusi normal, terhadap data tersebut harus dikenai uji normalitas. Penghitungan dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan computer program statistic.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari varian yang sama atau tidak. Tes statistic yang digunakan adalah uji F, yaitu membandingkan varian terbesar dan varian terkecil. Pengujian dilakukan terhadap



data-data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan bantuan komputer program statistic.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh sebagai berikut:

1. Editing: memeriksa angket-angket yang telah di isi tentang kebenaran dan kelengkapannya, kemudian di kelompokkan sesuai dengan isinya.
2. Tabulating: membuat table-table untuk memasukan jawaban-jawaban responden yang kemudian di cari persentasinya untuk di analisa
3. Analizing dan interpretasi: menganalisis data yang telah di olah secara verbal sehingga hasil penelitian mudah di pahami.
4. Concluding: memberikan kesimpulan dari hasil analisa dan interpretasi data.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Inpres 127 kepulauan Selayar. Adapun yang menjadi objek adalah keseluruhan kelas V. Poin penting dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* terhadap kemampuan menuliskan karangan narasi murid SD Inpres 127 kepulauan Selayar. Peneliti mendapatkan data tentang efesien penggunaannya media pembelajaran karangan narasi terhadap kemampuan menulis murid melalui angket dan soal pilihan ganda yang diberikan kepada murid. Sehingga data yang diperoleh tersebut dapat dijadikan sebagai acuan atau ukuran dalam menjawab hipotesis pada penelitian ini.

Awal pelaksanaan penelitian yaitu pada hari selasa tanggal 19 januari 2021. Adapun mata pelajaran yaitu karangan narasi dengan menggunakan media *Macromedia flash* kemampuan menulis karangan narasi kelas V SD. proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Inpres 127 kepulauan Selayar kelas V dengan jumlah 26 murid. Maka data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas Hasil Observasi

Aktivitas murid sesuai dengan yang diharapkan. Murid bersemangat dan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Materi yang disampaikan dengan menggunakan tayangan *Macromedia flash* sangat membantu dan mempermudah

guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru memberikan sesi tanya jawab kepada murid mengenai pokok bahasan materi yang telah diajarkan, hal ini dilakukan agar guru dapat memastikan bahwa murid telah memahami materi yang telah diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran.

a. Deskripsi Data

1). Penyajian Data

Pada penelitian ini langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan observasi. Yang menjadi faktor penting dalam sebuah observasi ialah dengan memperhatikan kondisi sekolah dalam hal ini SD Inpres 127 kepulauan Selayar. Selain itu sarana dan prasarana atau pun faktor penunjang lainnya perlu diperiksa sebelumnya. Serta kurikulum yang digunakan oleh sekolah di SD Inpres 127 kepulauan Selayar. Selain itu media dan model pembelajaran juga perlu digali terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian dengan media inovasi yang ditawarkan untuk di gunakan di sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Inpres 127 kepulauan Selayar kelas V dengan jumlah 26 murid, data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

2). Kemampuan menulis

di maksudkan untuk menggambarkan kemampuan pembelajaran karangan narasi kelas V SD Inpres 127 kepulauan Selayar, baik berdasarkan hasil tes yang diajarkan menggunakan media dan tidak menggunakan media *Macromedia flash*. Analisis deskriptif berikut mencakup jumlah data, nilai maksimal, nilai minimal,

nilai rata-rata dan sebagainya. Deskriptif data penelitian yang disajikan berikut adalah deskriptif data murid dengan kemampuan awal (*pretest*) dan (*posttest*) pada pembelajaran Karangan narasi. Data *pretest* dan *posttest* tersebut kemudian dibandingkan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan skor. Berikut data *pretest* dan *posttest* murid kelas eksperimen dan kelas kontrol.

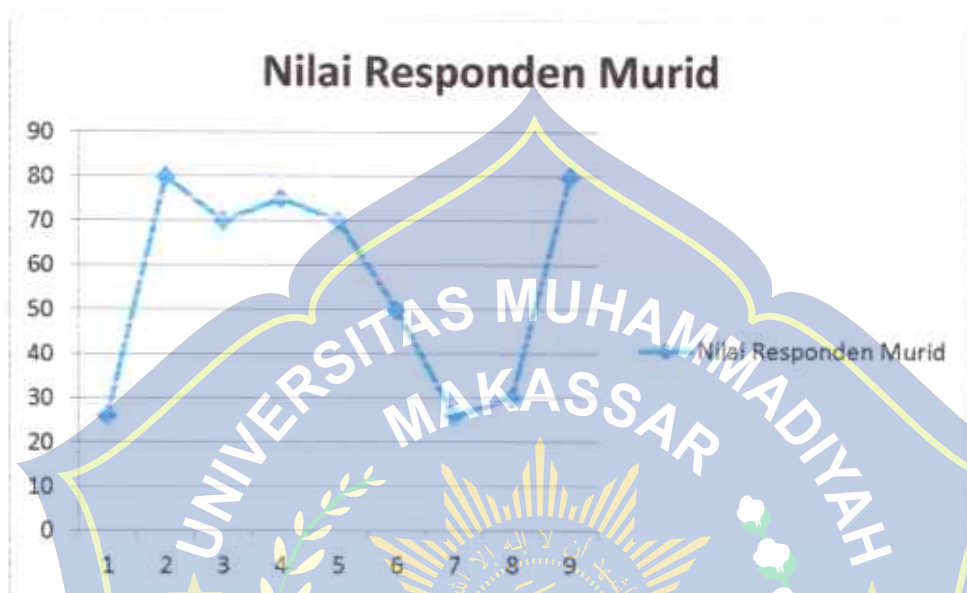
3. Aktivitas Belajar Murid

Hasil pengamatan untuk pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 2 menunjukkan bahwa:

Tabel 4.1 Aktivitas hasil tanggapan belajar murid

No	Indikator	Persentase (%)
1.	Persentase kehadiran murid	100%
2.	Persentase murid yang memperhatikan penjelasan guru	80%
3.	Persentase murid yang memperhatikan guru yang menyampaikan tujuan pembelajaran	70%
4	Pesentase murid yang memperhatikan tayangan video	70%
5	Persentase murid yang mengajukan pertanyaan	75%
6	Persentase murid yang mengemukakan pendapat	50%
7	Persentase murid yang aktif mengerjakan LKS	100%
8	Persentase murid yang aktif membantu teman dalam menyelesaikan soal	30%
9	Rata-rata persentase aktivitas murid terhadap pembelajaran Karangan narasi dengan menggunakan <i>Macromedia flash</i>	80%

Grafik 4. 2 hasil observasi murid selama proses pembelajaran



Berdasarkan lembar observasi dan grafik 4.2 kriteria keberhasilan aktivitas murid dalam penelitian ini dikatakan berpengaruh apabila minimal 75% murid terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan tabel di atas maka dapat dikatakan bahwa aktivitas dalam penelitian ini telah berpengaruh. Hal ini dapat dilihat dari presentase murid yang hadir dalam kegiatan belajar mengajar selama dua pertemuan sebanyak 100%, persentase siswa yang memperhatikan penjelasan guru 80%, persentase siswa yang memperhatikan guru yang menyampaikan tujuan pembelajaran 70%, persentase siswa yang memperhatikan tayangan video 75%, persentase siswa yang mengajukan pertanyaan 70%, Persentase siswa yang mengemukakan pendapat 50%, persentase siswa yang aktif mengerjakan LKS 100%, persentase siswa yang aktif membantu teman dalam menyelesaikan soal 30%, rata-rata persentase aktivitas siswa terhadap pembelajaran Karangan narasi dengan menggunakan *Macromedia flash* 80%.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif untuk menggambarkan karakteristik subjek penelitian sebelum dan sesudah pembelajaran karangan narasi, kemampuan menulis murid, aktivitas murid selama proses pembelajaran, serta tanggapan murid terhadap pembelajaran karangan narasi melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash*

a. Deskripsi Hasil Tanggapan Murid Terhadap Pembelajaran Karangan narasi Berbasis *Macromedia Flash*

Hasil analisis data tanggapan terhadap pelaksanaan pembelajaran Karangan narasi melalui media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* yang di isi oleh 26 murid secara singkat ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Deskripsi murid terhadap pembelajaran karangan narasi menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* pada kelas V SD Inpres 127 kepulauan Selayar

No	Indikator	Persentase (%)
1.	Media pembelajaran berbasis Macromedia flash, membuat murid lebih aktif dalam pembelajaran	76%
2.	Dengan adanya media pembelajaran berbasis Macromedia flash dapat menghilangkan rasa bosan saat proses belajar mengajar berlangsung	80%
3.	Media pembelajaran berbasis Macromedia flash dapat meningkatkan kemampuan menulis murid	72%
4	Pembelajaran dengan media berbasis Macromedia flash dapat menambah pengetahuan murid	96%

5	murid merasa puas dengan adanya media pembelajaran berbasis Macromedia flash	80%
6	Dengan media pembelajaran berbasis Macromedia flash, apakah murid mengalami kesulitan	58%
7	murid merasa ada kemajuan setelah pembelajaran media pembelajaran pada materi yang telah di ajarkan	76%
8	Dalam media pembelajaran berbasis Macromedia flash apakah minat belajar murid semakin meningkat	60%
9	Dengan adanya media pembelajaran berbasis Macromedia flash murid bersungguh-sungguh mempelajari materi yang diajarkan oleh guru	80%
10	murid setuju media pembelajaran berbasis Macromedia flash diterapkan pada materi pembelajaran lain	80%
11	Apakah murid senang dengan media pembelajaranyang diberikan oleh guru dengan menggunakan Macromedia flash	85%
12	Apakah murid setuju jika dalam pembelajaran, guru mengaitkan materi dengan kenyataan yang ada di lingkungan keseharian murid	60%
13	Pada awal pembelajaran murid sudah tertarik dengan pembelajaran menggunakan media Macromedia flash	50%
14	Dengan media pembelajaran berbasis Macromedia flash murid mengalami kesulitan ketika menganalisis masalah yang diberikan	88%
15	murid bisa menjawab pertanyaan guru setelah belajar dengan media pembelajaran berbasis Macromedia flash	72%

Grafik 4.4 Hasil tanggapan murid terhadap pembelajaran karangan narasi berbasis *Macromedia flah*



b. Deskripsi Kemampuan menulis karangan narasi Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash*

1). Deskripsi tes kemampuan (*Pretest*) kelas eksperimen

Untuk memberikan gambaran awal tentang hasil tes kemampuan awal Karangan Narasi murid kelas V SD Inpres 127 kepulauan Selayardengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran maka dalam penelitian ini kelas V yakni sebagai kelas eksperimen, berikut skor hasil tes kemampuan *pretest* Karangan Narasi murid kelas V SD Inpres 127 kepulauan Selayar sebelum diberi perlakuan.

Tabel 4.3 Statistik Skor Kemampuan Menulis Karangan Narasi Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan (*pre-test*)

N	Valid	25
	Missing	0
Mean		55,04
Median		55,00
Mode		45
Std. Deviation		10,974
Minimum		30
Maximum		75
Sum		1431

Pada tabel 4.3 hasil perhitungan dengan menggunakan 20 pada data sebelum pelakuan (*pretest*) pada kelas eksperimen didapat jumlah sampel yang valid = 26, skor rata-rata = 55,04, nilai tengah = 55,00, standar deviasi = 10974 ,nilai minimum = 30, dan maksimum =75.

Tabel 4.4 distribusi frekuensi *pre-test* kelas eksperimen

Frequency			Percent	Valid percent	Comulative percent
Valid	30	1	3,8	3,8	3,8
	40	1	3,8	3,8	7,7
	45	4	15,4	15,4	23,1
	49	2	7,7	7,7	30,8
	50	3	11,5	11,5	42,3
	54	1	3,8	3,8	46,2
	55	4	15,4	15,4	61,5
	56	1	3,8	3,8	65,4
	59	1	3,8	3,8	69,2
	60	2	7,7	7,7	76,9
	65	1	3,8	3,8	80,8

	69	1	3,8	3,8	84,6
	70	2	7,7	7,7	92,3
	75	2	7,7	7,7	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

Pada tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa dari 26 murid kelas V UPT SD Inpres 127 kepulauan Selayar sebagai kelas eksperimen yang mengisi teks sebanyak 26 murid yang memperoleh skor pada nilai tertinggi 75 sebanyak 2 murid (8%) kemudian murid yang memperoleh nilai terendah 1 murid dengan nilai 30% (4%).

Tabel 4.5 Tingkat Kemampuan *Pre-Test* Kelas Eksperimen

No	Nilai	Frekuensi	Kategori	Kemampuan
			Menulis	
1	0-59	18	Sangat Rendah	
2	60-69	4	Rendah	
3	70-79	4	Sedang	
4	80-89	0	Tinggi	
5	90-100	0	Sangat Tinggi	

Pada tabel 4.5 diatas terlihat bahwa murid memiliki nilai 0-59 dengan kategori kemampuan menulis karangan narasi sangat rendah berjumlah 18 murid, kemudian murid yang memiliki nilai 60-69 dengan kategori kemampuan menulis karangan narasi rendah berjumlah 4 murid, selanjutnya murid yang memiliki nilai 70-79 dengan kategori kemampuan menulis karangan narasi sedang berjumlah 4 murid, lalu murid yang memiliki nilai 80-89 dengan kategori kemampuan menulis karangan narasi tinggi berjumlah 0 murid, dan murid yang memiliki nilai 90-100

dengan kategori kemampuan menulis karangan narasi sangat tinggi berjumlah 0 murid.

2). Deskripsi tes kemampuan (*post-test*) kelas eksperimen

Pada hasil belajar *post-test* kelas eksperimen setelah perlakuan sebelumnya telah dihitung hasil *pre-test* kelas eksperimen sebelum perlakuan maka dapat dikemukakan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.6 Statistik Skor Kemampuan Menulis Karangan Narasi Eksperimen Setelah Perlakuan (*Post-Test*)

N	Valid	25
	Missing	0
Mean		76,73
Median		80,00
Mode		80
Std. Deviation		8,478
Minimum		60
Maximum		90
Sum		1995

Pada tabel 4.6 hasil perhitungan dengan 20 pada data setelah perlakuan (*post-test*) pada kelas eksperimen didapat jumlah sampel yang valid 26, skor rata-rata = 76,73, nilai tengah = 80,00, simpangan baku 80, standar deviasi 8,478, nilai minimum = 60, dan maksimum = 90

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi *Post-Test* Kelas Eksperimen

Frequency			Percent	Valid percent	Comulative percent
Valid	60	2	7,7	7,7	7,7
	65	2	7,7	7,7	15,4
	70	4	15,4	15,4	30,8
	75	4	15,4	15,4	46,2
	80	7	26,9	26,9	73,1
	85	5	19,2	19,2	92,3
	90	2	7,7	7,7	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

Pada tabel 4.7 diatas menunjukkan bahwa dari 26 murid kelas V SD Inpres 127 kepulauan Selayar sebagai kelas eksperimen yang mengisi tes sebanyak 26 murid yang memperoleh skor pada nilai tertinggi 90 sebanyak 2 murid (16%) kemudian murid yang memperoleh nilai terendah sebanyak 2 murid dengan nilai yang dimiliki 60 (8).

Tabel 4.8 Tingkat Kemampuan *Pos-Test* Kelas Eksperimen

No	Nilai	Frekuensi	Kategori Kemampuan Menulis
1	0-59	0	Sangat Rendah
2	60-69	4	Rendah
3	70-79	8	Sedang
4	80-89	12	Tinggi
5	90-100	2	Sangat Tinggi

Pada tabel 4.8 diatas terlihat bahwa murid yang memiliki nilai 0-59 dengan kategori kemampuan menulis karangan narasi sangatrendah berjumlah 0 murid,

kemudian murid yang memiliki nilai 60-69 dengan kategori kemampuan menulis karangan narasi rendah berjumlah 4 murid, selanjutnya murid yang memiliki nilai 70-79 dengan kategori kemampuan menulis karangan narasi sedang berjumlah 8 murid, lalu murid yang memiliki nilai 80-89 dengan kategori kemampuan menulis karangan narasi tinggi berjumlah 12 murid, dan murid yang memiliki nilai 90-100 dengan kategori kemampuan menulis karangan narasi sangat tinggi berjumlah 2 murid.

Tabel 4.9 Deskripsi Ketuntasan Hasil *Pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Kelas Eksperimen

Kategori	<i>Post-test</i>	Persentase%	<i>Pre-test</i>	Persentase%
Tuntas	24	90%	6	30%
Tidak Tuntas	2	10%	20	70%
Jumlah	26	100%	27	100%

Berdasarkan tabel 4.9 diatas menunjukkan bahwa kategori ketuntasan kelas eksperimen setelah menerapkan media lebih tinggi dari kategori ketuntasan sebelum menggunakan media pembelajaran. Dengan indikator kriteria ketuntasan kemampuan menulis karangan narasi murid pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang ditentukan oleh peneliti yaitu > 75 di kategori tuntas sebanyak 24 murid kelas eksperimen (*Posttest*) dan kelas eksperimen (*Pretest*) sebanyak 6 murid. Sedangkan nilai < 74 dikategorikan tidak tuntas sebanyak 20 murid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan belajar *posttest* kelas eksperimen dan kemampuan menulis karangan narasi *pretest* kelas eksperimen.

1. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial bagian ini dilakukan untuk pengujian hipotesis yang telah dikemukakan pada bab III. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu harus melakukan uji normalitas sebagai persyarat.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan program SPSS 26, untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika $\text{sig} > 0,05$ maka normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ dapat dikatakan tidak normal hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut.

Tabel 4.13 Ringkasan Uji Normalitas

No	Kelompok	Sig	Kesimpulan
1	<i>Pre-test</i> kelas eksperimen	,018	Normal
2	<i>Pos-test</i> kelas eksperimen	,200	Normal

Berdasarkan tabel diatas, bahwa data *pre-test* dan *pos-test* kemampuan menulis kelas eksperimen nilai $\text{sig} > 0,05$ yang diperoleh oleh kelas eksperimen dari *pre-test* hingga *pos-test*, maka dapat disimpulkan bahwa kelompok data tersebut berdistribusi normal. Untuk selengkap dapat dilihat pada lampiran.

b. Uji Homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data, maka selanjutnya, dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians antara dua kelompok yaitu kelompok *pre-test* dan *pos-test*. Untuk melihat hasil hipotesis diterima atau ditolak dengan cara membandingkan nilai *sig* pada *Levene's statistic* dengan 0,05 ($\text{sig} > 0,05$) hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14 Ringkasan Uji Homogenitas

Level Statistic	df1	df2	Sig
,710	1	50	,403

Pada uji homogenitas pada tahap ini, peneliti menggunakan metode uji *Levene Statistic*. Dari hasil perhitungan harga signifikan data *pre-test* dan *pos-test* menunjukkan nilai sig 0,403 sehingga lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varian yang homogen.

a. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan uji-t untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* berpengaruh terhadap kemampuan menulis karangan narasi murid pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SD Inpres 127 kepulauan Selayar. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% dan nilai $p < 0,05$. Adapun ringkasan uji *pre-test* dan *pos-test* kelas eksperimen ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.15 Uji t

Group Statistics					
	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Posttest	26	76,73	8,478	1,663
	Pretest	26	55,04	10,974	2,152

Berdasarkan table diatas, terlihat bahwa rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebesar 76,73 dan rata-rat *pos-test* sebesar 55,04 sehingga mengalami peningkatan sebesar 19,6. Didapatkan juga Std.Devition 5% (10,974) dan mempunyai nilai $P < 0,05$

yang berarti dapat disimpulkan terdapat peningkatan secara signifikan pada skor kemampuan menulis murid kelompok eksperimen.

A. Pembahasan Hasil Analisis Deskriptif

Pada pembahasan hasil analisis deskripsi meliputi (1) kemampuan menulis karangan narasi murid, (2) aktivitas murid dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash*, serta (3) tanggapan murid terhadap pembelajaran. Karangan Narasi menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash*. Ketiga aspek tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

a. kemampuan menulis Murid

Murid dikatakan berpengaruh apabila murid dikelas tersebut mencapai tingkat ketuntasan secara klasifikal paling rendah 75% sesuai dengan standar penilaian.

kemampuan menulis yang di maksudkan untuk menggambarkan kemampuan menulis Karangan Narasi kelas VSD Inpres 127 kepulauan Selayar, baik berdasarkan hasil tes yang diajarkan menggunakan media dan tidak menggunakan media *Macromedia flash*. Analisis deskriptif berikut mencakup jumlah data, nilai maksimal, nilai minimal, nilai rata-rata dan sebagainya. Deskriptif data penelitian yang disajikan berikut adalah deskriptif data murid dengan kemampuan awal (*pretest*) dan (*posttest*) pada pembelajaran Karangan Narasi. Data *pretest* dan *posttest* tersebut kemudian dibandingkan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan skor.

1). kemampuan menulis karangan narasi murid kelas V sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash*. Hasil analisis data tes kemampuan awal murid sebelum ditetapkan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* menunjukkan bahwa dari 26 murid kelas V SD Inpres 127 kepulauan Selayar sebanyak 26 murid yang mengisi soal, ada beberapa murid yang tidak mencapai ketuntasan individu dibawah rata-rata mendapatkan skor ketuntasan minimal 70, dengan antara lain kemampuan menulis karangan narasi murid sebelum diterapkan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* umumnya masih tergolong rendah dan ketuntasan tercapai apabila melebihi 75% murid dikelas tersebut mencapai nilai KKM.

2). kemampuan menulis karangan narasi murid kelas V sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* Hasil analisis data Kemampuan menulis karangan narasi murid setelah pembelajaran bahasa indonesiamenggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* menunjukkan bahwa murid kelas V SD Inpres 127 kepulauan Selayar yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sebanyak 4 murid atau 24% hal ini disebabkan kurangnya perhatian murid selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang berbasis *Macromedia flash*. Sedangkan 22 murid atau 76% murid telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan angka yang diperoleh pas dengan standar KKM.

b. Aktivitas Murid

Hasil pengamatan aktivitas murid dalam pembelajaran Karangan Narasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* pada kelas

SD Inpres 127 kepulauan Selayar menunjukkan bahwa persentase murid yang hadir dalam kegiatan belajar selama dua pertemuan sebanyak 100%. Persentase kehadiran murid 100%, Persentase siswa yang memperhatikan penjelasan guru 80%, Persentase siswa yang memperhatikan guru yang menyampaikan tujuan pembelajaran 70%, Persentase siswa yang memperhatikan tayangan video 75%, Persentase murid yang mengajukan pertanyaan 70%, Persentase siswa yang mengemukakan pendapat 50%, Persentase siswa yang aktif mengerjakan LKS 100%, Persentase siswa yang aktif membantu teman dalam menyelesaikan soal 30%, Rata-rata persentase aktivitas siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan *Macromedia flash* 80%.

c. Tanggapan Murid

Kriteria yang ditetapkan untuk mengatakan bahwa para murid memiliki tanggapan positif terhadap kegiatan pembelajaran adalah lebih dari 75% dari mereka yang memberi tanggapan positif dari jumlah aspek yang ditanyakan. Jika standar tanggapan positif murid terhadap kegiatan pembelajaran terpenuhi maka semangat belajar murid dapat terwujud. Berdasarkan jawaban murid dari angket yang dibagikan diperoleh data bahwa 76,94%, murid kelas V memberikan tanggapan positif dari sejumlah pertanyaan yang diajukan, dan 23,06% murid yang menjawab tidak, berarti kriteria tanggapan murid untuk kegiatan pembelajaran terpenuhi.

1. Pembahasan Hasil Analisis Inferensial

Hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *pos-test* telah memenuhi uji normalitas yang merupakan uji persyaratan sebelum melakukan uji

hipotesis. Data *pre-test* dan *pos-test* telah terdistribusi dengan normal karena nilai $p > \alpha = 0,05$, hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa skor rata-rata kemampuan menulis karangan narasi murid setelah pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* adalah $0,00 < 0,05$ berarti Kemampuan menulis murid setelah diajar dengan menggunakan media *Macromedia flash* secara klasikal $> 75\%$.

Dari hasil analisis deskriptif dan inferensial yang diperoleh ternyata media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* yang diterapkan di kelas V SD Inpres 127 kepulauan Selayar sebagai kelas eksperimen memberikan dampak yang positif bagi murid dan lebih efektif dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* agar murid lebih efektif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian relevan yang telah dipaparkan pada Bab II dapat ditarik kesimpulan bahwa ketiga penelitian menunjukkan perbedaan kemampuan menulis karangan narasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disebabkan oleh perlakuan yang diberikan pada saat proses pembelajaran, dimana perbedaan kemampuan menulis karangan narasi merupakan pengaruh dari penggunaan media *Macromedia flash* yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dilihat dari teori yang dikaji di Bab II sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penelitian ini yang berjudul pengaruh media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* terhadap kemampuan penulis Karangan Narasi murid SD Inpres 127 kepulauan Selayar dengan metode penelitian kuantitatif menggunakan metode *Pre experimental design* atau satu macam perlakuan. Sugiyono (2018) jadi dapat dikatakan pengaruh, pada penelitian ini

digunakan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis inferensial dengan rumus uji t tabel dengan taraf signifikan. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan masalah pertama tentang kemampuan menulis karangan narasi murid sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* di SD Inpres 127 kepulauan Selayar dapat diketahui bahwa mean yang diperoleh hanya 55,04 pada kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol *mean* yang diperoleh 55,67. Hal ini menunjukkan kategori kurang baik karena tidak sesuai standar yakni tidak berada pada interval 80-89. Sedangkan masalah kedua tentang kemampuan menulis karangan narasi murid sesudah menggunakan media pembelajaran dapat diketahui nilai *mean* yang diperoleh adalah 76,73.

Berdasarkan perhitungan dalam analisis, hipotesis penelitian ini telah terjawab yakni “penggunaan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* terhadap kemampuan menulis karangan narasi murid lebih berpengaruh dari pada tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* pada murid kelas V SD Inpres 127 kepulauan Selayar”. Hal ini ditunjukkan dari langkah-langkah pengujian hipotesis pada *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen menghasilkan nilai $t_{hitung} = -10,48 < 2,06$ dan mempunyai nilai $p < 0,05$ yang dapat disimpulkan peningkatan secara signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* berpengaruh terhadap kemampuan menulis karangan narasi murid, aktivitas murid dan tanggapan murid pada kelas V SD Inpres 127 kepulauan Selayar.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan latar belakang masalah, tujuan, dan analisis data serta pembahasan yang telah diuraikan di atas, dapat diambil simpulan seperti berikut: Penerapan pembelajaran bahasa Indonesia dengan kemampuan menulis karangan narasi murid ini pada pokok bahasan yang lain, mengingat strategi pembelajaran ini lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis murid.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dalam upaya peningkatan kemampuan menulis karangan narasi murid, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut. Untuk pembinaan pembelajaran, hendaknya para kepala sekolah dan guru terkait dapat menerapkan hasil-hasil penelitian dan perlu melakukan pengkajian pada media pembelajaran *Macromedia flash* untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran di SD Inpres 127 kepulauan Selayar yang lebih berkualitas.

1. Bagi guru di SD Inpres 127 kepulauan Selayar khususnya, serta instansi/lembaga terkait, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan acuan pengambilan kebijakan dalam rangka peningkatan kemampuan menulis karangan narasi murid kedepannya.
2. Guru SD Inpres 127 kepulauan Selayar hendaknya dapat melanjutkan penerapan media pembelajaran *Macromedia flash* ini pada pokok bahasan yang lain, mengingat media pembelajaran ini lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi murid daripada pembelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Ashar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anitah, Sri. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Panitia Sertifikasi GuruRayon 13 Surakarta.
- Abd Haling, dkk. 2007. *Belajar dan pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Hamalik, Oemar. 1994. "mendefinikan media sebagai teknik yang dipergunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antar guru dan murid dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah".
- Hamalik, Oemar. 2006. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* Jakarta: Sinar Grafika
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Hamalik. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Hanim, dkk. 2016. *pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terhadap kemampuan menulis karangan narasi*
- Jurnal, 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*.
- Jurnal, 2015. *Penggunaan media macromedia flash untuk meningkatkan keterampilan menulis pada pembelajaran tematik integratif untuk siswa kelas III sekolah dasar*.
- Jurnal, 2018. *Pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di SD kelas II Negeri paya peunaga kecamatan meureubo*.
- Jurnal, 2015. *Pembelajaran mengembangkan karangan narasi berdasarkan teks wawancara ada siswa kelas VIIA4 di SMP NEGERI 3 SAWAN*.
- Jurnal, 2019. *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi untuk keterampilan menulis karangan narasi bahasa Indonesia di kelas IV SD/MI*
- Nurul, Ismunandar, 2017. " *Penerapan media pembelajaran berbasis Macromedia flash 8.0 untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada*

kompetensi sistem pengisian konvensional siswa kelas XII semester genap teknik kendaraan Ringan di SMKN 1 Nglipar tahun 2016/2017".

Prairadilaga, Salma Dewi. 2014. *wawasan teknologi pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sakti Indra, dkk. 2012. "Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA Plus Negeri 7 Kota Bengkulu"

Satriana, dkk. 2019. "Perbandingan Penggunaan Aplikasi Scratch dan Macromedia flas 8 Terhadap kemampuan Belajar Pada Mata Pelajaran Animasi 2D Jurusan Multimedia di SMKN 1 Mesjid Raya"

Sariatulisma. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema Dinamika Interaksi Manusia Untuk Peningkatan Minat Belajar pada Siswa Kelas VII Di SMPN 12 Malang".

Surya, 2002. "pengertian belajar".

spontan atau direncanakan, baik dalam satu bidang maupun lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar siswa, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna".

Tim pengajar. 2017. *Perencanaan Pembelajaran*. Makassar: Bahan Ajar.

Tim penyusun FKIP Unismuh Makassar. *Pedoman penulisan Skripsi*.

Rais. 2013. Skripsi. *Pengaruh Profesionalisme Guru Terhadap Prestasi Belajar Murid Di Sekolah Dasar Inpres Tello Baru Kota Makassar*, Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Prasetiyo Dwi Reza (2017) *Keefektifan media pembelajaran Adobe Flash terhadap motivasi dan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri 07 Jebed kabupaten pemalang. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.*

Suryani, Setiawan, Putris, 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembanganya. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya*

Sugiyono. 2016. *Metodologi penelitian*. Bandung: Alfabeta.





RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : UPT SDI 127 Kepulauan Selayar

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : V

Alokasi Waktu : 2 x pertemuan

A. Standar Kompetensi

3. Menulis
Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman secara tertulis dalam bentuk karangan, surat undangan, dan dialog tertulis.

B. Kompetensi Dasar

- 4.1 Menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan mempraktikkan pilihan kata dan penggunaan ejaan.

C. Indikator

- 4.4.1. Menulis butir-butir pokok pengalaman yang akan ditulis.
4.4.2. Mengembangkan butir-butir pokok pengalaman dengan memerhatikan pilihan kata dan penggunaan ejaan sehingga menjadi sebuah karangan.

D. Tujuan

1. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa mampu menulis butir-butir pokok pengalaman yang akan ditulis.
2. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, siswa mampu mengembangkan butir-butir pokok pengalaman dengan memerhatikan pilihan kata dan penggunaan ejaan sehingga menjadi sebuah karangan.

☐ **Karakter siswa yang diharapkan** : Kerja Keras dan Tanggung Jawab

C. Materi Pembelajaran Membuat karangan berdasarkan pengalaman

D. Metode Pembelajaran

ceramah, penggunaan media dan pemberian tugas.

E. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-langkah

1. Kegiatan awal

Apresepsi/Motivasi :

Merapikan siswa, berbaris dan berdo'a, mengatur tempat duduk, mengabsen, tes awal pelajaran.

2. Kegiatan inti

Minggu ke 1

Pertemuan pertama (Bahasa Indonesia) 1x45"

• Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- Guru menjelaskan materi tentang langkah langkah membuat karangan
- Guru menjelaskan materi mengarang dengan media.

Pertemuan Kedua (Bahasa Indonesia) 1x45"

• Elaborasi

- Siswa berkelompok dengan teman disampingnya
- Guru memberikan tugas membuat butirbutir pokok pengalaman
- Setelah dibuat butir-butir pengalaman, siswa berdiskusi dengan teman satu meja untuk saling mengoreksi.

- Butir-butir prngalaman tersebut kemudian dibuat menjadi sebuah karangan

- *Konfirmasi*

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui isiswa
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

3. Kegiatan Akhir

- Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar yang telah dipelajari
- Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)
- Melakukan penilaian hasil belajar berupa evaluasi tertulis.
- Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) dengan dipimpin salah satu siswa

Alat dan Sumber

- Buku Paket
- Alat Peraga
- *Macromedia flash*
- Media Elektronik
- Lingkungan Sekitar
- Kreatifitas Guru

➤ DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK

DAFTAR HADIR

KELAS V

UPT SD Inpres 127 kepulauan Selayar

No	Nama Peserta Didik	Pertemuan pelajaran					
		I	II	III	IV	V	VI
1	Ima	√	√	√	√	√	√
2	Caca Andika	√	√	√	√	√	√
3	Anggri Syahrir	√	√	√	√	√	√
4	Yashar Hidayat	√	√	√	√	√	√
5	Ulfa	√	√	√	√	√	√
6	Ningsi	√	√	√	√	√	√
7	Muh. Kibran	√	√	√	√	√	√
8	Sindi	√	√	√	√	√	√
9	Semi	√	√	√	√	√	√
10	Aldiansyah	√	√	√	√	√	√



11	Iswan	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	Mindar	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13	Rakub	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	Aziz Bayu	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15	Atifa Octaviani	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16	Risma Yanti	✓	✓	✓	✓	✓	✓
17	Dela	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18	Dimas	✓	✓	✓	✓	✓	✓
19	Nadia	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	Refki	✓	✓	✓	✓	✓	✓
21	Kiflin	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22	Taufik Hidayat	✓	✓	✓	✓	✓	✓
23	Faagna	✓	✓	✓	✓	✓	✓

24	Miranda	√	√	√	√	√	√
25	Nuri	√	√	√	√	√	√
26	Aldiansya	√	√	√	√	√	√

Keterangan: √ = Hadir a = Tidak hadir

s = Sakit

i = Izin



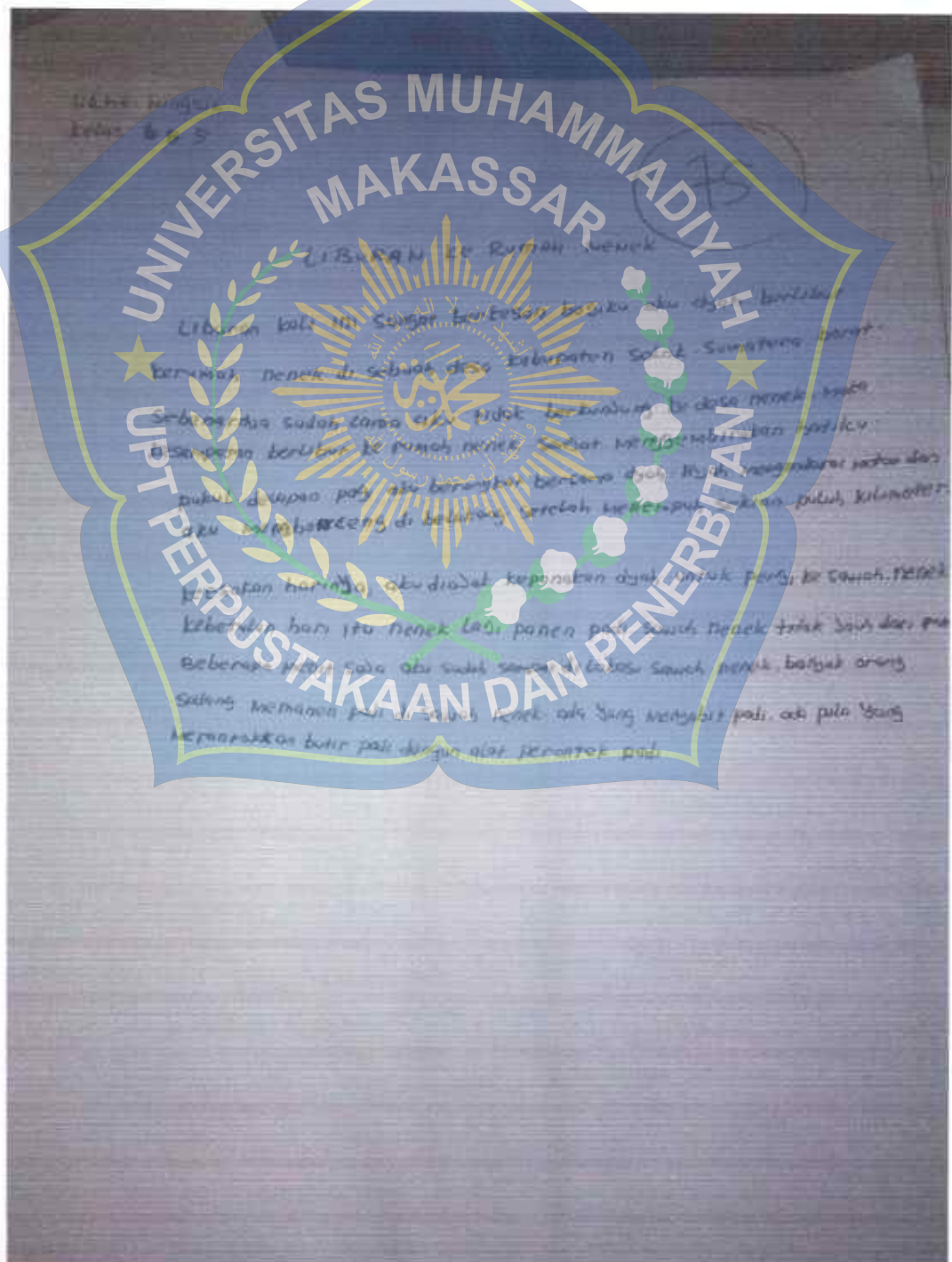
Deskripsi murid terhadap pembelajaran Karangan narasi menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia flash* pada kelas V SD Inpres 127 kepulauan Selayar

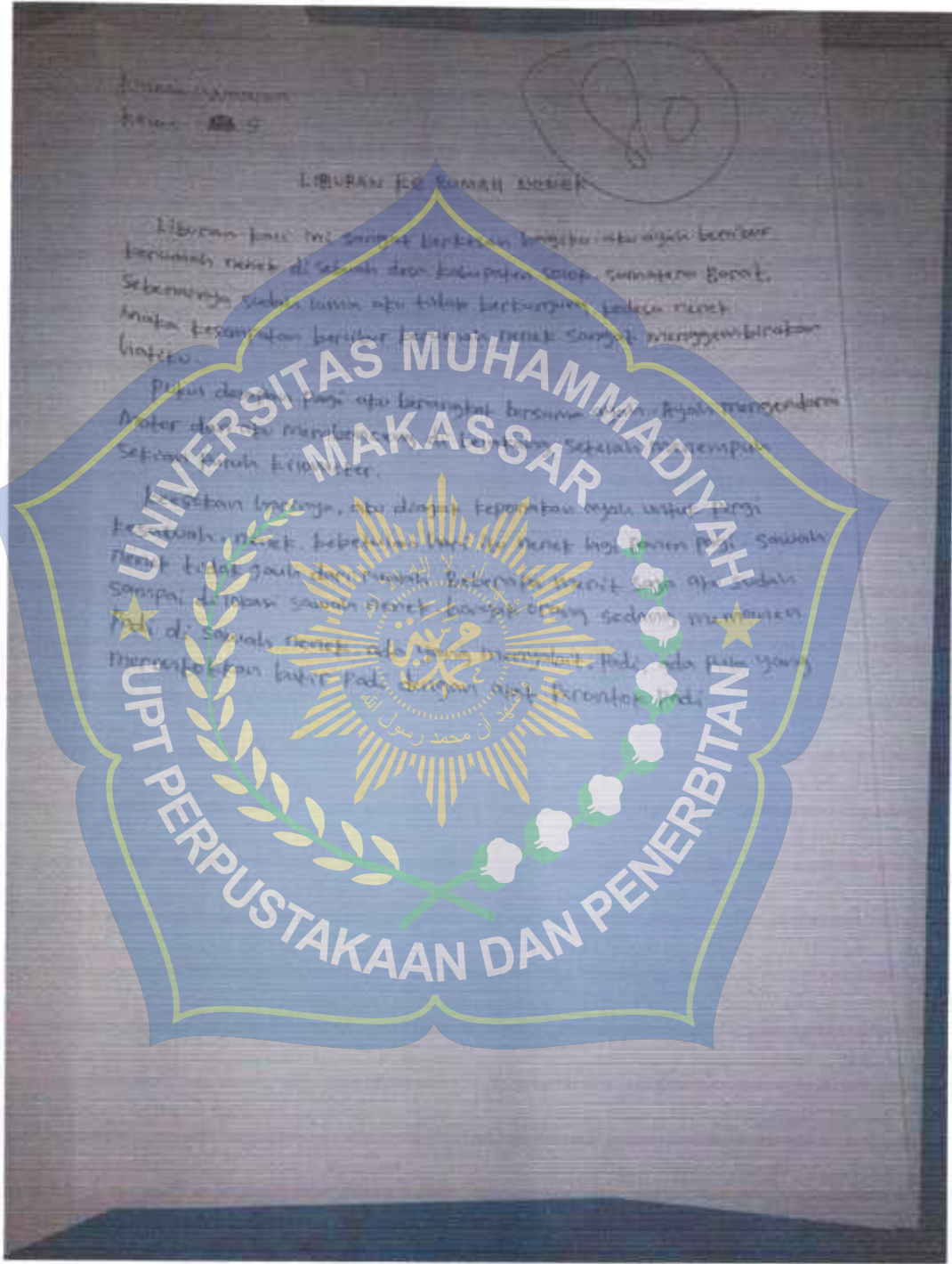
Kemampuan	Indikator	Skor
Menulis Karangan Narasi		(%)
1.	Siswa mengemukakan gagasan sesuai dengan topik.	80%
2.	Siswa mengemukakan gagasan cukup sesuai dengan topik.	76%
3.	Siswa menyusun sangat sesuai dengan alur atau plot	90%
4	Siswa menyusun cukup sesuai dengan alur atau plot	72%
5	Siswa membuat karangan sangat sesuai dengan struktur bahasa	80%
6	Siswa membuat karangan kurang sesuai dengan struktur bahasa	58%
7	Siswa membuat karangan cukup sesuai dengan struktur bahasa	73%
8	Siswa menentukan karangan kurang sesuai dengan tata bahasa	60%
9	Siswa menentukan karangan sesuai dengan tokoh	80%
10	Siswa menentukan karangan-karangan sesuai dengan kata	80%
11	Siswa menyusun karangan sangat baik dalam penggunaan ejaan, dan tanda baca yang tepat.	85%

12	Siswa menyusun karangan dalam menggunakan ejaan, dan tanda baca sangat kurang baik.	60%
----	---	-----











Standar Kompetensi

- A. Memahami Prosesan Karangan Narasi
B. Memahami Prosesan Karangan Narasi

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR

UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Kata narasi :

Kalimat tersebut yang tidak menggunakan peristiwa urutan waktu adalah...

A. Tungg di dua lebu su berisikan perhiasan emas dan berlian.
B. Akhirnya, Naga bintang mendengar loka-loka panti serigala.
C. Setelah kantung api terbuka Doracmor kembali ke masa lampau.
D. Fata sampai di planet mars dan bertemu Tatoo, hal itu terjadi 2 tahun kemudian.

"Kemampuan Menulis Karangan Nisai"

a. Pengertian Menulis

Menulis adalah kegiatan menyampaikan secara terencana dan sistematis isi pikiran, dengan tujuan dan maksud tertentu, ke bentuk simbol yang dapat dibaca.

b. Karangan Nisai

Nisai merupakan bentuk percakapan atau tulisan yang bertujuan untuk menyampaikan atau menceritakan kejadian, keadaan, atau pengalaman manusia berdasarkan perkembangan.

Kompetensi Dasar

- 1. Menentukan isi materi (10-15 menit)
- 2. Menguraikan materi masing-masing individu
- 3. Menuliskan isi materi dengan kata yang tepat.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN



ANGKET KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI
MENGUNAKAN MEDIA *MACROMEDIA FLASH*

Nama : Aldiansyah

Kelas : V

No. absen : 26

Pentunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap butir pernyataan dengan cermat
2. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberi ceklis (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

SS= Sangat Setuju

ST= Setuju

CS= Cukup Setuju

TS= Tidak Setuju

No.	Pernyataan	Kategori Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	2	3	4	5	6	7
1	Media pembelajaran berbasis Macromedia flash, membuat anda lebih aktif dalam pembelajaran	√				
2	Dengan adanya media pembelajaran berbasis Macromedia flash dapat menghilangkan rasa bosan saat proses belajar mengajar berlangsung		√			
3	Media pembelajaran berbasis Macromedia flash dapat meningkatkan hasil belajar saya	√				

4	Pembelajaran dengan media berbasis Macromedia flash dapat menambah pengetahuan saya	√				
5	Saya merasa puas dengan adanya media pembelajaran berbasis Macromedia flash		√			
6	Dengan media pembelajaran berbasis Macromedia flash, apakah anda mengalami kesulitan				√	
7	Saya merasa ada kemajuan setelah pembelajaran media pembelajaran pada materi yang telah diajarkan		√			
8	Dalam media pembelajaran berbasis Macromedia flash apakah minat belajar anda semakin meningkat					
9	Dengan adanya media pembelajaran berbasis Macromedia flash saya bersungguh-sungguh mempelajari materi yang diajarkan oleh guru		√			
10	Saya setuju media pembelajaran berbasis Macromedia flash diterapkan pada materi pembelajaran lain	√				
11	Apakah anda senang dengan media pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan menggunakan Macromedia flash		√			
12	Apakah anda setuju jika dalam pembelajaran, guru mengaitkan materi dengan kenyataan yang ada di		√			

	lingkungan keseharian anda					
13	Pada awal pembelajaran saya sudah tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media Macromedia flash		√			
14	Dengan media pembelajaran berbasis Macromedia flash saya mengalami kesulitan ketika menganalisis masalah yang diberikan				√	
15	Saya bisa menjawab pertanyaan guru setelah belajar dengan media pembelajaran berbasis Macromedia flash		√			



ANGKET KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI
MENGUNAKAN MEDIAMACROMEDIA FLASH

Nama : Sindi

Kelas : v

No. absen : 8

Pentunjuk Pengisian

- 3. Bacalah setiap butir pernyataan dengan cermat
- 4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberi ceklis (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

SS= Sangat Setuju

ST= Setuju

CS= Cukup Setuju

TS= Tidak Setuju

No	Pernyataan	Kategori Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
		3	4	5	6	7
1	Media pembelajaran berbasis Macromedia flash, membuat anda lebih aktif dalam pembelajaran	√				
2	Dengan adanya media pembelajaran berbasis Macromedia flash dapat menghilangkan rasa bosan saat proses belajar mengajar berlangsung		√			
3	Media pembelajaran berbasis Macromedia flash dapat meningkatkan hasil belajar saya	√				

4	Pembelajaran dengan media berbasis Macromedia flash dapat menambah pengetahuan saya	√				
5	Saya merasa puas dengan adanya media pembelajaran berbasis Macromedia flash	√				
6	Dengan media pembelajaran berbasis Macromedia flash, apakah anda mengalami kesulitan			√		
7	Saya merasa ada kemajuan setelah pembelajaran media pembelajaran pada materi yang telah diajarkan	√				
8	Dalam media pembelajaran berbasis Macromedia flash apakah minat belajar anda semakin meningkat	√				
9	Dengan adanya media pembelajaran berbasis Macromedia flash saya bersungguh-sungguh mempelajari materi yang diajarkan oleh guru	√				
10	Saya setuju media pembelajaran berbasis Macromedia flash diterapkan pada materi pembelajaran lain	√				
11	Apakah anda senang dengan media pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan menggunakan Macromedia flash	√				
12	Apakah anda setuju jika dalam pembelajaran, guru mengaitkan materi dengan kenyataan yang ada di	√				

	lingkungan keseharian anda					
13	Pada awal pembelajaran saya sudah tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media Macromedia flash		√			
14	Dengan media pembelajaran berbasis Macromedia flash saya mengalami kesulitan ketika menganalisis masalah yang diberikan				√	
15	Saya bisa menjawab pertanyaan guru setelah belajar dengan media pembelajaran berbasis Macromedia flash		√			



SOAL PRE-TEST dan POS-TEST

Pililah salah satu jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, dan D!

1. Kalimat tersebut yang tidak menggunakan penanda urutan waktu adalah.....
 - a. Farta sampai di planet Mars dan bertemu Tatao, hal itu terjadi dua tahun kemudian.
 - b. Setelah kantong ajaib terbuka Doraemon kembali kemasa lampau.
 - c. Akhirnya, Nataga bungung mendengar kekalahan pasukan serigala.
 - d. Tanpadi duga labu itu berisikan perhiasan emas dan berlian.

Jawaban : D

2. Kutipan cerita berikut yang merupakan struktur resolusi dalam cerita fantasi adalah.....
 - a. Tiga rumah bergaya kerucut menyambut matak. Ketika aku memandang satu persatu, ternyata rumah itu memiliki model yang sama, hanya satu yang membedakan ketiga rumah itu, yaitu warna pintunya.
 - b. Pak Raden mengambil cangkul yang ada disampingnya, dan mengarahkan kepada harimau itu. Lalu menembuslah cangkul itu di perut harimau, kemudian harimau itu pun mati. Setelah berhasil membunuh harimau itu, Pak Raden mengangkat bayi itu dan membawanya pulang bersamanya untuk diurus dan diangkat menjadi anaknya.
 - c. Alien itu berhidung mancung. Dengan hidung yang menjulang ia mengendus sekeliling. Sepertinya ia bingung dan mencoba mengenali tempat itu. Matanya yang sebesar biji kemiri berkedip-kedip memamerkan cahaya kehijauan.
 - d. Pasukan terdepan dari binatang-binatang hutan segera mengepung para serigala dengan lemparan bola api. Pasukan serigala sempat kaget tak percaya, karena korban berjatuh di pihak mereka karena lemparan bola api. Namun pemimpin pasukan serigala kembali mengatur siasat pada posisi menyerang.

Jawaban : B

3. Penulisan kalimat langsung yang tepat adalah.....

- a. Dengan gugup Cinderella berkata,"saya ingin pergi pergi kepesta, tapi mereka meninggalkan aku di sana".
- b. Mengapa engkau menagis, Cinderella,"sebuah suara lembut berbisik.
- c. Ibu Peri berkata,"Pergilah Cinderella, tapi kamu harus kembali sebelum tengah malam."
- d. Sekarang saatnya kamu harus pergi Cinderella,"Bisikan ibu peri."

Jawaban : D

4. Penggunaan ejaan yang tepat terdapat pada kalimat....

- a. Sang nenek berkata,"kamu hanya boleh membuka kalau sudah tiba di rumah."
- b. Setibanya di tepi pantai bawang putih mencari baju yang terhanyut tadi.
- c. Sekarang saatnya Bawang Putih harus pergi.
- d. Bawang merah sangat terkejut melihat isi labu itu.

Jawaban : D

5. Ketiga, pastikan tuduhan pelanggaran!

Pernyataan merupakan kalimat....

- a. Imperatif
- b. Deklaratif
- c. Interogatif
- d. Berita

Jawaban : C

6. Berikut ini yang tidak termasuk ciri umum teks cerita fantasi, yaitu...

- a. Bersifat nyata dalam kehidupan sehari-hari
- b. Ide cerita dari khayalan/imajinasi penulis
- c. Menggunakan berbagai latar (lintasa ruang dan waktu)

d. Ada keajaiban/keanehan/kemisteriusan

Jawaban :A

7. Berikut ini merupakan topik yang tepat untuk menulis pragraf narasi yaitu...

- a. Perjalanan Bank Bukopin
- b. Keindahan Pantai Pangandaran
- c. Pengalamanku di Masa Kecil
- d. Menabung untuk Masa Depan

Jawaban :C

8. Simak penggalan narasi berikut ini!

Waktu itu jam istirahat, seperti biasa aku memilih di perpustakaan. Bel tanda masuk berbunyi, aku segera kembali ke kelas. Ketika tiba didepan kelas, aku lihat teman-temanku diam semua dan mengerjakan tugas. *Aku kira pelajarannya kosong*. Ada tugas dan segera dikumpulkan. Aku senang sekali karena hari ini akan ada ulangan.

Perbaiki kalimat yang tercetak miring dalam paragraf di atas adar menjadi kalimat baku adalah...

- a. Aku kira pelajaran pada jam tersebut kosong.
- b. Aku mengira bahwa pelajaran pada jam tersebut kosong.
- c. Aku mengira pelajaran kosong.
- d. Aku mengira pelajarannya kosong pada jam tersebut.

Jawaban :B

9. Bacalah pragraf berikut dengan seksama!

Hari kedua in kondisi kami tidak optimal.

Padaha jalan yang bakalan kami telusuri lebih berat, dengan tingkat resiko tinggi.

Lorong gua menurun terjal dengan jarak 60 meter sampai 70 meter.

Bukan cuman licin, air yang tergenang juga mengalir dan jatuh mengikuti bentuk lorong gua.

Kalau sampai terpeleset atau lampu mati saat turun, biasa gawat.

Kata tidak baku dalam paragraf di atas terdapat pada kalimat...

- a. Pertama
- b. Kedua
- c. Ketiga
- d. Keempat

Jawaban :B

10. Bacalah pragraf berikut dengan saksama!

Tangis adikku keras sekali. Nenek berusaha menghentikan tangisnya. Akan tetapi adik tetap menangis. Air matanya berlinang membasahi pipi. Matanya merah. Tiba-tiba teman adikku datang. Akhirnya adikku terdian seketika.

Pikiran utama pada paragraf di atas adalah...

- a. Nenek membujuk
- b. Matanya memerah
- c. Adik menagis
- d. Teman adik datang

Jawaban :C

DOKUMENTASI



Gambar 1.2 Proses belajar mengajar di kelas dengan menggunakan *macromedia flash*, pada tanggal 21 januari 2021.





Gambar 1.5 Foto bersama murid-murid kelas V di SD Inpres 127 Kepulauan Selayar pada tanggal 27 Januari 2021.



0101134175 1723 3513



PEMERINTAH KABUPATEN KEPULAUAN BELAYAR
DINAS PENANAMAN MODAL, PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
DAN TENAGA KERJA
Jl. Komis Nuri 2 Telp. 0953 2111 2112 BUREKHO BELAYAR

TANDA TERIMA BERKAS

Telah terima dari :
NIK : 301095506930003
Nama : KARIANI
Alamat : JPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN
No. Telp : 0953 2111 2112

Dokumen yang harus di bawah ini, untuk keperluan pendaftaran dengan no. registrasi 0360

No.	Nama Dokumen	Isi Dokumen
1.	Proses Penelitian	
2.	Survei lingkungan untuk mendirikan	
3.	Survei lingkungan untuk mendirikan	
4.	Survei lingkungan untuk mendirikan	

Pernyataan : Saya setuju mendirikan usaha di kawasan perikanan yang
berkaitan
Yang menyatakan :
KARIANI
Mauleni

Bertang. 19/05/2021
Penerima Berkas



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN, PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Hassanudin No. 2701, Indragiri 90221 Makassar, 90221 Telp. 0411-4442144, 0411-4442145



Nomor 66505/C.4-VIII/140/2021

Lamp 1 (satu) Rangkap Proposal

Tgl 13 Januari 2021 M

29 Jumadil awal 1442 H

13 January 2021 M

Permohonan Izin Penelitian
Kejandaan
Dipak / Ibu Fitriani Kurniawati Selayar
Cq. Ka. R. R. K. S. P. Politik & Lingku
di
Selera

Bertasarkan surat Dekan Fakultas Kejuruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 4025/FKIP/A.4.0.XII-1442/2020 tanggal 22 Desember 2020, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama: KARLANN
No. Stambuk: 1053114100616
Fakultas: Fakultas Kejuruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan: Pendidikan Teknologi
Pekerjaan: Mahasiswa

Berselaku melakukan penelitian pengumpulan data dalam rangka penelitian Skripsi dengan judul:

"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi di UPT SDI Kawang"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 18 Januari 2021 s.d. 18 Maret 2021

Sehubungan dengan maksud di atas, kutanya Mahasiswa tersebut, dengan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Ditentukan, atas persetujuan dan kemasukannya dituangkan dalam formulir khususan kemasukannya

29 Jumadil awal 1442 H

Ketua UPTM,



Opiy Abubakar Idhan, MP
NPM 101 7716

LEMBAR VALIDASI
ANGKET KEMAMPUAN MENULIS SISWA

Nama : Kariani
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis
Macromedia flash Terhadap Kemampuan menulis
karangan narasi Siswa Kelas V UPT SD Inpres 127
Kepulauan Selayar.

Validator

Petunjuk :

a). Bapak / Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberi tanda
ceklis (V) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Deskripsi skala
penilaian sebagai berikut :

- 1 = Tidak Sesuai
- 2 = Kurang Sesuai
- 3 = Sesuai
- 4 = Sangat Sesuai

b). Bila menurut Bapak / Ibu validator angket kemandirian belajar siswa
perlu ada revisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna
perbaikan.

No	Aspek Yang Di Validasi	Penilaian			
		1	2	3	4
	Petunjuk penggunaan angket dinyatakan dengan jelas				
2.	Kalkimat pernyataan mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda				
3.	Kalimat menggunakan bahasa yang baik dan				

	benar				
4.	Kesesuaian pernyataan dengan indikator kemandirian belajar siswa				
5.	Pernyataan yang di ajukan dapat mengungkap kemampuan belajar siswa				

Kesimpulan

RIWAYAT HIDUP



Kariani. Dilahirkan di Kawawu Desa Garaupa Kabupaten Kepulauan Selayar pada tanggal 15 juni 1995, anak ke-5 dari 8 bersaudara dari pasangan Ayahanda M.Syukur dan Ibunda Siyati. Penulis masuk pendidikan dasar pada tahun 2002 di UPT SDI 127 Kepulauan Selayar dan tamat pada tahun 2007. Kemudian melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 1 Pasilambena Kabupaten Kepulauan Selayar dan tamat pada tahun 2010. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA Gunung Sari Makassar dan tamat pada tahun 2014. Selanjutnya pada tahun 2016 terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.