

BAB II

KAJIAN PUTAKA, KERANGKA PIKIR DAN

HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang berjudul “Keefektifan Teknik Storyboard dalam Pembelajaran Menulis Narasi Siswa Kelas VII SMP Negeri I Kemranjen Banyumas” relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tri Wahyuni yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi dengan Pemanfaatan Media Gambar Berseri pada Rubrik “Senyum Nida” Majalah Annida di kelas VIIB SMP Negeri 2 Lendah, Kulon Progo”. Penelitian yang dilakukan Tri merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian yang dikenai tindakan adalah kelas VIIB SMP Negeri 2 Lendah, Kulon Progo.

Hasil penelitian dari Tri Wahyuni dikatakan relevan karena pada penelitian tersebut sama-sama membahas tentang tulisan yang mengarah pada jenis karangan naratif. Hasil penelitian Tri Wulandari juga sama-sama menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai kelas yang tidak mendapatkan perlakuan dan kelas yang mendapatkan perlakuan.

Selain itu penelitian tentang storyboard juga pernah dilakukan oleh Tyas Dwijayanti. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan skor post-test

kemampuan menulis narasi siswa kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Hal ini terbukti dari hasil uji-t skor post-test kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diketahui nilai thitung sebesar 3,649 dengan df 64 pada signifikansi 5% diperoleh nilai ttabel 1,990. Hasil tersebut menunjukkan Nilai $t_h: 3,649 > t_{tb}: 1,990$ pada signifikansi 5% yang berarti ada perbedaan kemampuan menulis narasi antara siswa kelompok eksperimen dengan siswa kelompok kontrol. Selanjutnya untuk hasil uji-t skor pre-test dan post-test eksperimen diketahui nilai thitung sebesar 2,556 dengan df 31 pada signifikansi 5% diperoleh nilai ttabel 2,031. Hasil tersebut menunjukkan nilai $t_h: 2,556 > t_{tb}: 2,031$ pada signifikansi 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis narasi dengan menggunakan teknik Storyboard lebih efektif dibandingkan pembelajaran menulis narasi tanpa menggunakan teknik *Storyboard*.

2. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Toeti Soekamto dan Winataputra (1995:78) mendefinisikan 'model pembelajaran' sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Sedangkan menurut Trianto (2007: 1) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau

pembelajaran tutorial. Sedangkan model- model pembelajaran sendiri biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori- teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori lain yang mendukung (Joice & Weil: 1980). Joice & Weil mempelajari model- model pembelajaran berdasarkan teori belajar yang dikelompokkan menjadi empat model pembelajaran. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Joice & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan- bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain (Joice & Weil,1980: 1). Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Menurut Arends (dalam Trianto, 2007: 1), model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Menurut Joyce & Weil model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas ataupun yang lain (Rusman, 2010: 133).Sistem sosial (*the social system*) yang menunjukkan peran dan hubungan guru dan siswa

selama proses pembelajaran. Kepemimpinan guru sangatlah bervariasi pada satu model dengan model lainnya. Pada satu model, guru berperan sebagai fasilitator namun pada model yang lain guru berperan sebagai sumber ilmu pengetahuan.

Prinsip reaksi (*principles of reaction*) yang menunjukkan bagaimana guru memperlakukan siswa dan bagaimana pula ia merespon terhadap apa yang dilakukan siswanya. Pada satu model, guru memberi ganjaran atas sesuatu yang sudah dilakukan siswa dengan baik, namun pada model yang lain guru bersikap tidak memberikan penilaian terhadap siswanya, terutama untuk hal-hal yang berkaitan dengan kreativitas. Sistem pendukung (*support system*) yang menunjukkan segala sarana, bahan, dan alat yang dapat digunakan untuk mendukung model tersebut.

Dengan demikian dapatlah disimpulkan bahwa model-model pembelajaran merupakan kerangka konseptual sedangkan strategi lebih menekankan pada penerapannya di kelas sehingga model-model pembelajaran dapat digunakan sebagai acuan pada kegiatan perancangan kegiatan yang sistematis dalam mengkomunikasikan isi pelajaran kepada siswa untuk siswa mengerti.

Ciri-ciri Model Pembelajaran Ada beberapa ciri-ciri model pembelajaran secara khusus diantaranya adalah :

- a. Rasional teoritik yang logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar.

- c. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berbedanya pengertian antara model, strategi, pendekatan dan metode serta teknik diharapkan guru mata pelajaran umumnya dan khususnya matematika mampu memilih model dan mempunyai strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi dan standar kompetensi serta kompetensi dasar dalam standar isi.

Seorang guru diharapkan memiliki *motivasi* dan semangat pembaharuan dalam proses pembelajaran yang dijalaninya. Menurut Sardiman A. M. (2004: 165), guru yang kompeten adalah guru yang mampu mengelola program belajar-mengajar. Mengelola di sini memiliki arti yang luas yang menyangkut bagaimana seorang guru mampu menguasai keterampilan dasar mengajar, seperti membuka dan menutup pelajaran, menjelaskan, bervariasi media, bertanya, memberi penguatan, dan sebagainya, juga bagaimana guru menerapkan strategi, teori belajar dan pembelajaran, dan melaksanakan pembelajaran yang kondusif.

3. Storyboard

Menurut halas *storyboard* rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan sehingga menggambarkan suatu cerita (2003: 34). *Storyboard* merupakan konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual termasuk audio dengan

mengolah elemen desain berupa bentuk, gambar, huruf, dan warna serta tata letak sehingga gagasan dapat diterima sasarannya. Pengertian *storyboard* secara umum adalah suatu urutan rencana alur cerita yang berbentuk gambar, yang menceritakan maksud, arah, dan perencanaan dari sebuah alur cerita.

Storyboard dapat dikatakan juga visual script yang akan dijadikan outline dari sebuah proyek, ditampilkan shot by shot yang biasa disebut dengan istilah scene. *Storyboard* sekarang lebih banyak digunakan untuk membuat kerangka pembuatan websites dan proyek media interaktif lainnya seperti iklan, film pendek, games, media pembelajaran interaktif ketika dalam tahap perancangan/desain. Baru-baru ini istilah “*Storyboard*” telah digunakan dibidang pengembangan web, pengembangan perangkat lunak dan perancangan instruksi untuk mempresentasikan dan menjelaskan kejadian interaktif seperti suara dan gerakan biasanya pada antarmuka pengguna, halaman elektronik dan layar presentasi.

Sebuah *storyboard* media interaktif dapat digunakan dalam antarmuka grafik pengguna untuk rancangan rencana desain sebuah website atau proyek interaktif sebagaimana alat visual untuk perencanaan isi. Sebaliknya, sebuah site map (peta) atau flow chart (diagram alur) dapat lebih bagus digunakan untuk merencanakan arsitektur informasi, navigasi, links, organisasi dan pengalaman pengguna, terutama urutan kejadian yang susah diramalkan atau pertukaran audio visual kejadian menjadi kepentingan desain yang belum menyeluruh. Salah satu keuntungan menggunakan *storyboard* adalah dapat

membuat pengguna untuk mengalami perubahan dalam alur cerita untuk memicu reaksi atau ketertarikan yang lebih dalam.

Kilas balik, secara cepat menjadi hasil dari pengaturan *storyboard* secara kronologis untuk membangun rasa penasaran dan ketertarikan. Seorang pembuat *storyboard* harus mampu menceritakan sebuah cerita yang bagus. Untuk mencapainya, mereka harus mengetahui berbagai film, dengan pengertian tampilan yang bagus, komposisi, gambaran berurut dan editing. Mereka harus mampu untuk bekerja secara sendiri atau dalam sebuah bagian tim. Mereka harus mampu menerima arahan dan juga bersiap membuat perubahan terhadap hasil kerja mereka.

Untuk proyek tertentu, pembuat *storyboard* memerlukan keterampilan menggambar yang bagus dan kemampuan beradaptasi terhadap gaya yang bermacam. Mereka harus mampu untuk mengikuti desain yang telah dikeluarkan dan menghasilkan kerja konsisten, yang digambar pada model. Sedangkan Menurut Luther *Storyboard* merupakan deskripsi dari setiap scene yang secara jelas menggambarkan objek multimedia serta perilakunya. (sutopo, 2003: 35-36). Tujuan utama *Storyboard* adalah untuk menjelaskan tentang alur narasi dari sebuah cerita.

a. Langkah Menggunakan Teknik *Storyboard*

Langkah menggunakan teknik *storyboard* (dalam proses pembelajaran) :

1. Guru memperlihatkan gambar kepada siswa, kemudian gambar itu ditempel dipapan tulis.
2. Dari gambar tersebut siswa diminta untuk mengembangkan kedalam

tulisan narasi.

3. Siswa menentukan judul
4. Guru menyiapkan kertas untuk siswa, setelah itu siswa mencari gagasan tentang ide-ide cerita dari peristiwa awal dan akhir dari kertas tersebut.
5. Siswa mengembangkan ide kerangka tulisan yaitu skema atau bagan alur mengenai tulisan yang akan disusun kedalam paragraf narasi.

Dengan demikian, penggunaan teknik *storyboard* dalam pembelajaran menulis narasi pada dasarnya ialah memberi ruang atau tempat bagi siswa untuk mengembangkan ide melalui gambar yang mereka buat secara berurutan dan memindahkannya ke dalam bentuk tulisan narasi. Guru dapat membantu siswa dengan memberi berbagai macam alternatif pengembangan cerita dari gambar awal yang dibuat oleh siswa.

b. Membuat Storyboard

Menurut Nur Hadi W. (2004) Sebelum membuat *storyboard*, disarankan untuk membuat cakupan *storyboard* terlebih dahulu dalam bentuk rincian naskah yang kemudian akan dituangkan detail grafik dan visual untuk mempertegas dan memperjelas tema. Batasan produksi terakhir akan dijelaskan supaya sesuai dengan jenis produksi yang ditentukan, misalnya *storyboard* akan digunakan untuk film, iklan, kartun ataupun video lain.

Untuk mempermudah membuat proyek, maka harus dibuat sebuah rencana kasar sebagai dasar pelaksanaan. Outline dijabarkan dengan membuat point-point pekerjaan yang berfungsi membantu untuk mengidentifikasi material apa saja yang harus dibuat, didapatkan, atau disusun supaya pekerjaan

dapat berjalan. Dengan menggunakan outline saja sebenarnya sudah cukup untuk memulai tahapan pelaksanaan produksi, tetapi dalam berbagai model proyek video, seperti iklan televisi, company profile, sinetron, drama televisi, film cerita dan film animasi tetap membutuhkan skenario formal yang berisi dialog, narasi, catatan tentang setting lokasi, action, lighting, sudut dan pergerakan kamera, sound atmosfer, dan lain sebagainya..

Penggunaan *storyboard* jelas akan mempermudah pelaksanaan dalam proses produksi nantinya. Format apapun yang dipilih untuk *storyboard*, informasi berikut harus dicantumkan yaitu:

1. Sketsa atau gambaran layar, halaman atau frame.
2. Warna, penempatan dan ukuran grafik, jika perlu
3. Teks asli, jika ditampilkan pada halaman atau layar.
4. Warna, ukuran dan tipe font jika ada teks.
5. Narasi jika ada.
6. Tiap Storyboard harus dinomori.

Jangan beranggapan bahwa *storyboard* itu hal yang susah, bahkan point-point saja asalkan bisa memberi desain besar bagaimana materi diajarkan sudah lebih dari cukup. Cara membuatnya juga cukup dengan software pengolah kata maupun spreadsheet yang kita kuasai, tidak perlu muluk-muluk menggunakan aplikasi pembuat Storyboard professional.

c. Kelemahan dan Kelebihan *Storyboard*

Menurut Gusti Alamsyah <http> (2013) Tidak mampu untuk menunjukkan gerakan - gerakan kamera, beserta efek optikal, seperti penglarutan atau

pemudaran (Blur, Dissolving) solusinya. Dengan tulisan dan gambar skematis untuk mendeskripsikan apa yang tidak dapat digambarkan. Perlu diperhatikan batas pinggir dari sebuah storyboard (bingkai) untuk menunjukkan sudut pandang, yang dipilih dari keseluruhan ruang. Siapa yang menggunakan *Storyboard Advertising*, untuk menjual produk kepada klien VideoGame, menggunakan banyak pra-rencana termasuk brainstorming dari konsep game dan interaksi pemakai serial TV, dipakai hanya pada Sequence yang kompleks Multimedia, CD-Rom untuk edukasi, pelatihan atau program-program tutorial Web Design, untuk mengembangkan team dalam pembuatan web design, mendefinisikan elemen-elemen seperti gambar, animasi, video dan ilustrasi Industri dan video-video pemerintahan, untuk menampilkan ide-ide pada saat pembuatan sebuah proyek video-video pemerintahan. Salah satu kelebihan *storyboard* adalah dapat membantu siswa berpikir kreatif karena media ini menggunakan gambar sehingga siswa akan termotivasi dalam mengemukakan pendapatnya setelah melihat storyboard yang ditampilkan di depan.

4. Kemampuan Menulis Narasi

Kemampuan (*abilities*) seseorang akan turut serta menentukan perilaku dan hasilnya. Yang dimaksud kemampuan atau *abilities* ialah bakat yang melekat pada seseorang untuk melakukan suatu kegiatan secara fisik atau mental yang ia peroleh sejak lahir, belajar, dan dari pengalaman (*Soehardi, 2003:24*).

Sedangkan menurut Stephen P. Robbins dalam bukunya *Perilaku Organisasi* (2003:52) kemampuan adalah suatu kapasitas individu untuk melaksanakan tugas dalam pekerjaan tertentu.

Soelaiman (2007:112) kemampuan adalah sifat yang dibawa lahir atau dipelajari yang memungkinkan seseorang yang dapat menyelesaikan pekerjaannya, baik secara mental ataupun fisik. Karyawan dalam suatu organisasi, meskipun dimotivasi dengan baik, tetapi tidak semua memiliki kemampuan untuk bekerja dengan baik. Kemampuan dan keterampilan memainkan peranan utama dalam perilaku dan kinerja individu. Keterampilan adalah kecakapan yang berhubungan dengan tugas yang dimiliki dan dipergunakan oleh seseorang pada waktu yang tepat.

Menurut Robert Kreitner (2005:185) yang dimaksud dengan kemampuan adalah karakteristik stabil yang berkaitan dengan kemampuan maksimum fisik mental seseorang.

Menurut Stephen P. Robbins (2006,46) Kemampuan (*ability*) adalah kapasitas individu untuk melaksanakan berbagai tugas dalam pekerjaan tertentu. Seluruh kemampuan seorang individu pada hakikatnya tersusun dari dua perangkat faktor yaitu kemampuan intelektual dan kemampuan fisik. Sedangkan *menurut Mc Shane dan Glinow dalam Buyung (2007:37)* *ability the natural aptitudes and learned capabilities required to successfully complete a task* (kemampuan adalah kecerdasan-kecerdasan alami dan kapabilitas dipelajari yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu tugas).

Kecerdasan adalah bakat alami yang membantu para karyawan mempelajari tugas-tugas tertentu lebih cepat dan mengerjakannya lebih baik.

A. Pengertian Kemampuan

Dalam proses pembelajaran diperlukan adanya kemampuan. Kemampuan awal siswa adalah prasarat yang diperlukan siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar yang akan diikuti selanjutnya. Kemampuan awal siswa dapat dijadikan titik tolak untuk membekali siswa agar dapat mengembangkan kemampuan baru. Menurut Chaplin “*ability* (kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan) merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan”. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sudrajat menganalogikan kemampuan dengan kata kecakapan. Menurut Robbins “Kemampuan bisa merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir, atau merupakan hasil latihan atau praktek”. Dari pengertian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan (*ability*) adalah kesanggupan atau kecakapan seseorang dalam menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir, hasil latihan, atau praktek dan digunakan untuk mengerjakan sesuatu yang ditunjukkan melalui tindakannya.

Lebih lanjut Robbins, menyatakan bahwa kemampuan terdiri dari dua faktor, yaitu:

1. Kemampuan intelektual (*intellectual ability*) merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam melakukan aktivitas secara mental.

2. Kemampuan fisik (*physical intellectual*) merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam melakukan aktivitas berdasarkan stamina, kekuatan, dan karakteristik fisik.

Berdasarkan kedua faktor tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan dipengaruhi oleh kedua faktor yaitu kemampuan intelektual dan kemampuan fisik. Begitu juga dengan kemampuan menulis bermula dari kemampuan intelektual maupun kemampuan fisik. Dalam kegiatan menulis kedua faktor ini akan saling mempengaruhi satu sama lain.

B. Pengertian Menulis

Menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat medianya (Suparno dan Yunus, 2008: 1.3). Sementara Tarigan (2008: 22), menyatakan, menulis adalah menemukan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Menurut Byrne dalam Slamet (2007: 141) mengungkapkan bahwa keterampilan menulis pada hakikatnya bukan sekedar kemampuan menulis simbol-simbol grafis sehingga berbentuk kata, dan kata-kata dapat disusun menjadi kalimat menurut peraturan tertentu, melainkan keterampilan menulis adalah kemampuan menuangkan buah pikiran ke dalam bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara utuh, lengkap, dan

jelas sehingga buah pikiran tersebut dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil.

Menulis adalah proses pembelajaran aktif yang dijadikan kunci untuk meningkatkan komunikasi (baik tertulis maupun lisan) dan berpikir, menulis adalah proses sosial dalam bentuk formal maupun informal, dan menulis adalah kegiatan utama (walaupun tidak eksklusif) dalam kegiatan sosial. Menurut Lado (dalam Tarigan, 2008: 22) mengatakan bahwa: menulis adalah kegiatan mengungkapkan pikiran ke dalam bentuk simbol-simbol grafik untuk menjadi kesatuan bahasa yang dimengerti, sehingga orang lain dapat membaca simbol-simbol bahasa tersebut. Begitu pula menurut Hernowo (2002: 116) bahwa menulis adalah melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan. Dengan demikian, menulis merupakan serangkaian kegiatan untuk mengemukakan suatu ide atau gagasan dalam bentuk lambang bahasa tulis agar dapat dibaca oleh orang lain. Dalam kegiatan menulis, diperlukan adanya kompleksitas kegiatan untuk menyusun karangan secara baik yang meliputi: 1) keterampilan gramatikal, 2) penuangan isi, 3) keterampilan stilistika, 4) keterampilan mekanis, dan 5) keterampilan memutuskan (Heaton dalam Slamet, 2007: 142). Sejalan dengan hal tersebut kemampuan menulis menurut Akhadiyah dkk. (1994: 2) merupakan kemampuan yang kompleks, yang menuntut sejumlah pengetahuan dan keterampilan. Sehubungan dengan kompleksnya kegiatan yang diperlukan untuk kegiatan menulis, maka menulis harus dipelajari atau diperoleh melalui proses belajar dan berlatih dengan sungguh-sungguh.

DePorter dan Hernacki (2003: 179) menjelaskan bahwa menulis adalah aktivitas seluruh otak yang menggunakan belahan otak kanan (emosional) dan belahan otak kiri (logika). Dalam hal ini yang merupakan bagian logika adalah perencanaan, outline, tata bahasa, penyuntingan, penulisan kembali, penelitian, dan tanda baca. Sementara itu yang termasuk bagian emosional ialah semangat, spontanitas, emosi, warna, imajinasi, gairah, ada unsur baru, dan kegembiraan. Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat didefinisikan menulis adalah serangkaian proses kegiatan yang kompleks yang memerlukan tahapan-tahapan, dan menuangkannya ke dalam bentuk tulisan sehingga pembaca dapat memahami isi dari gagasan yang disampaikan. Dengan kata lain bahwa menulis merupakan serangkaian kegiatan yang akan melahirkan pikiran dan perasaan melalui tulisan untuk disampaikan kepada pembaca.

Adapun unsur-unsur menulis dan manfaat menulis dapat dijelaskan di bawah ini:

1. Unsur-unsur Menulis

Dalam membuat sebuah tulisan, diperlukan beberapa unsur yang harus diperhatikan. Menurut Gie (1992: 17-18), unsur menulis terdiri atas gagasan, tuturan (narasi, deskripsi, eksposisi, argumentasi, dan persuasi), tatanan, dan wahana.

a) Gagasan

Topik yang berupa pendapat, pengalaman, atau pengetahuan seseorang. Gagasan seseorang tergantung pengalaman masa lalu atau pengetahuan yang dimilikinya.

b) Tuturan

Merupakan pengungkapan gagasan yang dapat dipahami pembaca. Ada bermacam-macam tuturan, antara lain narasi, deskripsi, dan eksposisi, argumentasi, dan persuasi.

c) Tatanan

Tatanan merupakan aturan yang harus diindahkan ketika akan menuangkan gagasan. Berarti ketika menulis tidak sekedar menulis harus mengindahkan aturan-aturan dalam menulis misalnya.

d) Wahana

Wahana juga sering disebut dengan alat. Wahana berupa kosakata, gramatika, retorika (seni memakai bahasa). Bagi penulis pemula, wahana sering menjadi masalah. Mereka menggunakan kosakata, gramatika, retorika yang masih sederhana dan terbatas. Untuk mengatasi hal tersebut, seorang penulis harus memperkaya kosakata yang belum diketahui artinya. Seorang penulis harus rajin menulis dan membaca. Sedangkan menurut David P. Haris (dalam Slamet, 2007: 108) proses menulis sekurang-kurangnya mencakup lima unsur, yaitu 1) isi karangan, 2) bentuk karangan, 3) tata bahasa, 4) gaya, 5) ejaan dan tanda baca. Isi karangan adalah gagasan dari penulis yang akan dikemukakan. Bentuk karangan merupakan susunan atau penyajian isi karangan. Tata bahasa adalah kaidah-kaidah bahasa termasuk di dalamnya pola-pola kalimat. Gaya merupakan pilihan struktur dan kosakata untuk memberi nada tertentu terhadap karangan itu. Ejaan dan tanda baca adalah penggunaan tata cara penulisan lambang-lambang bahasa

tertulis. Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa unsur-unsur menulis terdiri atas mengungkapkan gagasan, tuturan yang digunakan penulis dalam menyampaikan tulisannya, tatanan dalam penulisan, dan wahana yang berupa kosakata, serta ejaan dan tanda baca.

2. Manfaat Menulis

Menulis merupakan suatu kegiatan yang mempunyai banyak manfaat yang dapat diterapkan oleh penulis itu sendiri. Menurut Akhadiyah dkk. (1994: 1-2) ada beberapa manfaat menulis antara lain yaitu:

- a) Dengan menulis dapat lebih mengenali kemampuan dan potensi pribadi yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang ditulis.
- b) Melalui kegiatan menulis dapat mengembangkan berbagai gagasan atau pemikiran yang akan dikemukakan.
- c) Dari kegiatan menulis dapat memperluas wawasan kemampuan berpikir, baik dalam bentuk teoritis maupun dalam bentuk berpikir terapan.
- d) Permasalahan yang kabur dapat dijelaskan dan dipertegas melalui kegiatan menulis.
- e) Melalui tulisan dapat menilai gagasan sendiri secara objektif.
- f) Dalam konteks yang lebih konkret, masalah dapat dipecahkan dengan lebih melalui tulisan.

g) Dengan menulis dapat memotivasi diri untuk belajar dan membaca lebih giat. Penulis menjadi penemu atau pemecah masalah bukan sekedar menjadi penyadap informasi dari orang lain.

h) Melalui kegiatan menulis dapat membiasakan diri untuk berpikir dan berbahasa secara tertib. Dari pendapat diatas, jelas bahwa melalui menulis seseorang akan mampu mengenali potensi yang dimilikinya. Penulis akan mengetahui sampai dimana pengetahuannya tentang suatu topik atau bahan yang akan dibuat tulisan. Untuk mengembangkan topik tersebut, penulis harus berpikir, menggali pengetahuan dan pengalamannya. Menulis sebuah karangan sederhana secara teknis dituntut memenuhi persyaratan dasar seperti kalau akan menulis karangan yang rumit. Dalam menulis karangan sederhana diperlukan adanya pemilihan topik, membatasinya, mengembangkan gagasan, menyajikannya dalam kalimat dan paragraf yang tersusun secara logis, dan sebagainya. Walaupun demikian, kemampuan menulis bukanlah milik orang yang mempunyai bakat dalam menulis saja.

C. Pengertian Narasi

Narasi merupakan salah satu bentuk karangan yang diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu dalam pelajaran bahasa Indonesia. Keraf (2010: 136) mengungkapkan bahwa narasi dapat dibatasi sebagai suatu bentuk wacana yang sasaran utamanya adalah tindak tanduk yang dijalin dan dirangkaikan menjadi sebuah peristiwa yang terjadi dalam suatu waktu. Sedangkan menurut Semi (1990: 32) narasi merupakan bentuk percakapan atau tulisan yang bertujuan

menyampaikan atau menceritakan rangkaian peristiwa atau pengalaman manusia berdasarkan perkembangan dari waktu ke waktu. Atau dapat juga dirumuskan dengan cara lain: narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang telah terjadi berdasarkan urutan waktu. Hal ini berarti bahwa dalam menulis narasi yang perlu menjadi perhatian utama adalah urutan waktu dari sebuah wacana tersebut.

Menurut Slamet (2007: 103), narasi adalah ragam wacana yang menceritakan proses kejadian suatu peristiwa. Sasarannya adalah memberikan gambaran yang sejelas-jelasnya kepada pembaca mengenai fase, urutan, langkah, atau rangkaian terjadinya suatu hal. Sementara, menurut Wibowo (2001: 59) narasi adalah bentuk tulisan yang menggarisbawahi aspek penceritaan atas suatu rangkaian peristiwa yang dikaitkan dengan kurun waktu tertentu, baik secara objektif maupun imajinatif. Dari pengertian di atas dapat diartikan bahwa narasi merupakan suatu bentuk karangan yang berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga tampak seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu. Sebab itu, unsur yang paling penting dalam sebuah narasi adalah unsur perbuatan dan tindakan. Selain itu, narasi dapat juga mengisahkan suatu kehidupan yang dinamis dalam suatu rangkaian waktu. Oleh karenanya dapat dirumuskan dengan cara lain bahwa menulis narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang terjadi. Jadi, unsur utama sebuah narasi adalah tindak-tanduk atau perbuatan dalam suatu urutan waktu.

Narasi memiliki ciri-ciri yang dapat dicermati oleh pembaca. Lebih lanjut Semi (1990: 33-34) mengungkapkan bahwa narasi mempunyai ciri penanda sebagai berikut:

1. Berupa cerita tentang peristiwa atau pengalaman manusia;
2. Kejadian atau peristiwa yang disampaikan dapat berupa peristiwa atau kejadian yang benar-benar terjadi, dapat berupa semata-mata imajinasi, atau gabungan keduanya;
3. Berdasarkan konflik. Karena, tanpa konflik biasanya narasi tidak menarik;
4. Memiliki nilai estetika karena isi dan cara penyampainnya bersifat sastra, khususnya narasi yang berbentuk fiksi;
5. Menekankan susunan kronologis (catatan: menekankan susunan ruang)
6. Biasanya memiliki dialog

Dari penjelasan di atas, tampak bahwa narasi memiliki ciri-ciri khusus, yaitu berkaitan dengan peristiwa atau pengalaman manusia yang benar-benar terjadi. Biasanya narasi berupa konflik, memiliki estetika, urut sesuai dengan kronologis, dan memiliki dialog. Bentuk tulisan narasi berusaha untuk menciptakan, mengisahkan, dan merangkaikan perbuatan manusia dalam sebuah peristiwa.

Adapun hal-hal yang berkaitan dengan narasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis Narasi

Menulis narasi dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu, narasi ekspositoris dan narasi sugestif. Narasi ekspositoris adalah narasi yang menyampaikan informasi mengenai berlangsungnya suatu peristiwa (Keraf, 2010: 136), yang berarti bahwa narasi ekspositoris merupakan suatu narasi yang hanya mengisahkan suatu kejadian yang telah ada. Sementara itu narasi sugestif adalah suatu rangkaian peristiwa yang disajikan sekian macam sehingga merangsang daya khayal para pembaca (Keraf, 2010: 138), dalam hal ini bahwa narasi sugestif terjadi karena adanya serangkaian cerita yang dibumbuhi dengan imajinasi penulis. Supaya lebih jelas, maka di bawah ini dijelaskan dalam tabel perbedaan dari kedua narasi tersebut:

Tabel Perbedaan Narasi Ekspositoris dan Narasi Sugestif (Keraf, 2010: 138-139)

Narasi Ekpositoris	Narasi Sugestif
1. Memperluas pengetahuan. 2. Menyampaikan informasi mengenai suatu kejadian. 3. Didasarkan pada penalaran untuk mencapai kesepakatan nasional.	1. Menyampaikan suatu makna atau makna secara tersirat. 2. Menimbulkan daya khayal. 3. Penalaran hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan makna. 4. Bahasanya lebih condong ke

<p>4. Bahasanya lebih condong ke bahasa informatif dengan penggunaan kata-kata denotatif.</p>	<p>bahasa figuratif dengan penggunaan kata-kata konotatif.</p>
---	--

2. Penilaian Menulis Narasi

Tes kebahasaan merupakan hal yang wajib dilakukan oleh guru dalam pembelajaran bahasa. Melalui penilaian tersebut akan dapat diketahui hasil belajar siswa secara objektif. Penilaian akan mendapatkan hasil yang baik jika aspek-aspek yang dinilai dalam tulisan disajikan secara lebih rinci.

Kegiatan menulis melibatkan aspek penggunaan tanda baca dan ejaan, penggunaan diksi dan kosakata, penataan kalimat, pengembangan paragraf, pengolahan gagasan dan pengembangan model karangan (Slamet, 2007: 209). Sehubungan dengan itu menurut Zaini Machmoed dalam Nurgiyantoro (2009: 305) menyatakan bahwa kategori-kategori pokok dalam mengarang meliputi: a. kualitas dan ruang lingkup isi, b. organisasi dan penyajian isi, c. gaya dan bentuk bahasa, d. mekanik: tata bahasa, ejaan, tanda baca, kerapian tulisan, dan kebersihan, dan e. respon efektif guru terhadap karya tulis. Sejalan dengan hal tersebut Harris dan Amran dalam Nurgiyantoro (2009: 306) mengemukakan bahwa unsur-unsur mengarang yang dinilai adalah *content* (isi, gagasan yang dikemukakan), *form* (organisasi isi), *grammar* (tata bahasa dan pola

kalimat), *style* (gaya: pilihan struktur dan kosa kata), dan *mechanics* (ejaan). Apabila dilihat dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa unsur utama dalam mengarang yang dinilai adalah kualitas isi karangan yang selanjutnya diikuti dengan organisasi, gaya bahasa, ejaan, dan tanda baca. Oleh karena itu, pembobotan atau skor penilaian untuk unsur utama dan terpenting ini memiliki porsi lebih besar bila dibandingkan dengan unsur yang lain.

D. Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD bagi siswa adalah untuk mengembangkan keterampilan berbahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan keterampilan kebutuhan, dan minatnya, sedangkan bagi guru adalah untuk mengembangkan potensi bahasa Indonesia siswa, serta lebih mandiri dalam menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswa. BSNP (2006). Selain itu, tujuan umum pembelajaran sebuah Bahasa adalah memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Dengan pembelajaran Bahasa memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain dan untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kesusasteraan merupakan salah satu sarana untuk menuju pemahaman tersebut.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa

tersebut dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Dengan pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (KTSP 2006)

E. Manfaat Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki fungsi sebagai berikut: (1). Sarana pembinaan persatuan dan kesatuan bangsa (2). Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya (3). Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. (4). Sarana penyebarluasan pemakaian bahasa Indonesia yang baik untuk berbagai

keperluan menyangkut berbagai masalah, (5). Sarana pengembangan penalaran, dan (6). Sarana pemahaman beragam budaya Indonesia melalui khazanah kesusasteraan Indonesia (Kurikulum KTSP, 2006).

Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar diharapkan mampu mengembangkan dan mengarahkan siswa dengan segala potensi yang dimilikinya secara optimal, yaitu guru dapat mendorong siswa untuk berpikir secara kritis. Keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran di kelas, terkait dengan kemampuan guru, baik sebagai perancang pembelajaran maupun sebagai pelaksana di lapangan. Selain itu, guru dituntut mampu melakukan pembaharuan khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu dengan merancang pembelajaran berdasarkan pengalaman belajar siswa sehingga menghasilkan pembelajaran yang bermakna.

F. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran Bahasa dan Sastra yang menyatakan bahwa belajar bahasa Indonesia adalah belajar menggunakan bahasa yang baik dan benar. Selain itu, pembelajaran bahasa adalah pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran keterampilan. Selain pembelajaran keterampilan berbahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis),

Pembelajaran bahasa dan sastra juga menghargai sastra dan mampu mengapresiasi suatu karya sastra. Pada intinya, pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia diarahkan kepada usaha pengembangan kemampuan

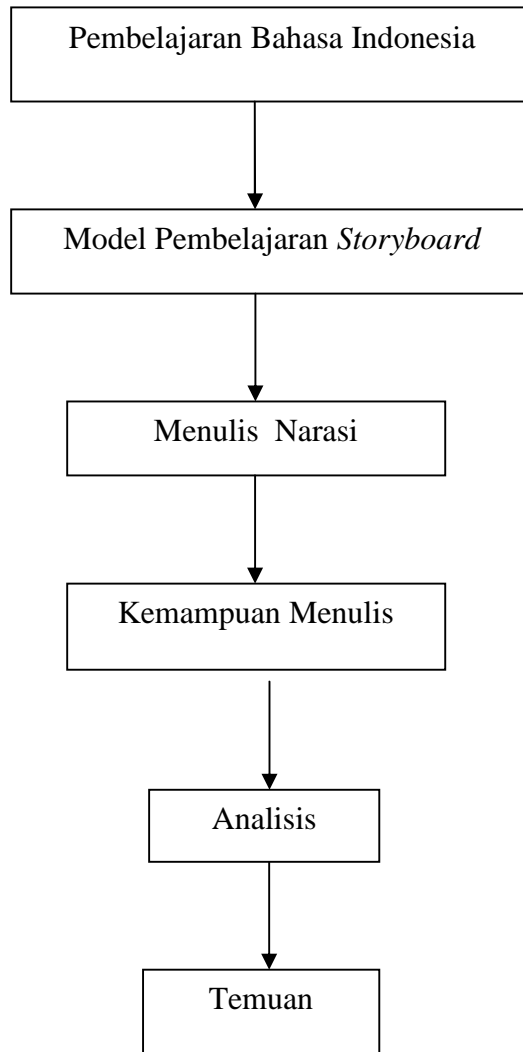
berbahasa siswa (Mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis) dan pengapresiasian karya sastra dan penciptaan karya sastra. Secara umum

Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia terdiri atas 2 bidang besar, yaitu bidang bahasa dan bidang sastra. Pada pembelajaran bahasa, siswa diharapkan dapat menguasai semua keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, pembelajaran bahasa juga berhubungan dengan ilmu-ilmu kebahasaan. Pada ilmu kebahasaan, siswa diharapkan mampu menggunakan bahasa dengan baik dan benar, baik dari penggunaan dan penulisan kata yang baku, penggunaan dan penulisan kalimat yang baku, maupun penggunaan dan penulisan kalimat efektif. Selain itu, ilmu kebahasaan juga berhubungan dengan pelafalan fonem sampai kata, penggunaan atau pembentukan kata, pembentukan kalimat, dan pembentukan paragraf. Selain keterampilan berbahasa, aspek yang ada dalam pembelajaran bahasa meliputi: 1. Fononologi, berhubungan dengan pelafalan fonem 2. Morfologi, berhubungan dengan pembentukan kata 3. Sintaksis, berhubungan dengan pembentukan kalimat 4. Analisis Wacana, berhubungan dengan pembentukan wacana, baik paragraf maupun artikel.

A. Kerangka Pikir

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *storyboard* terhadap Kemampuan menulis narasi diberikan sebuah model *storyboard* pada kelas eksperimen dan tidak diberikan model *storyboard*. Setelah itu kelas diberikan tes. Hasil dari tes tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh model

storyboard pada pembelajaran bahasa Indonesia. Bagan kerangka pikir dapat dilihat berdasarkan bagan berikut ini.



Gambar 2.1. Bagan kerangka pikir

B. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan tentang hubungan dua variabel atau lebih atau sebagian jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan uraian, hipotesis kerja, peneliti merumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *storyboard* terhadap kemampuan menulis narasi siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Inpres bontomanai.

H_a : Ada pengaruh positif pada penggunaan model pembelajaran *storyboard* terhadap kemampuan menulis narasi siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Inpres bontomanai.