

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP
KETERAMPILAN MENULIS CERITA PADA MURID
KELAS IV SDN 18 PULAU KALU-KALUKUANG**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh :

**IRDA.NR
NIM 10540 9103 14**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2018**

ABSTRAK

IRDA. NR, 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Keterampilan Menulis Cerita pada Murid Kelas IV SDN 18 Pulau Kalukalukuang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Sulfasyah dan pembimbing II Abdan Syakur.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap keterampilan menulis cerita pada murid kelas IV SDN 18 Pulau Kalukalukuang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap keterampilan menulis cerita murid kelas IV SDN 18 Pulau Kalukalukuang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *kuasi eksperimen* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap keterampilan menulis cerita murid kelas IV SDN 18 Pulau Kalukalukuang sebanyak 52 murid, di kelompokkan atas dua kelompok, yaitu siswa kelas IV.A.1 sebanyak 26 orang sebagai kelompok/ kelas eksperimen dan siswa kelas IV.A.2 sebanyak 26 orang sebagai kelompok/ kelas control. Penelitian dilaksanakan selama 10 kali pertemuan yang terbagi 5 kali pertemuan pada kelas eksperimen dan 5 kali pertemuan pada kelas kontrol.

Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar Bahasa Indonesia berupa *pre-test* dan *post-test*. Data yang terkumpul di analisis dengan analisis deskriptif dan inferensial, dimana data yang di peroleh dari analisis deskriptif sebagai berikut, menunjukkan bahwa siswa kemampuan dalam menulis cerita lebih tinggi, di mana skor murid kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Dan berdasarkan hasil analisis inferensial maka diketahui bahwa perbedaan signifikan nilai t-tabel dengan nilai t-hitung terbukti dengan t-hitung nilai 6,86 yang lebih besar dari t-tabel 2,02 ($6,86 > 2,02$). Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$, berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media animasi berpengaruh terhadap keterampilan menulis cerita pada murid kelas IV SDN .18. Pulau Kalukalukuang.

Kata kunci : pengaruh media animasi, hasil belajar, eksperimen, kontrol.

MOTTO

“katakanlah: sesungguhnya sembahyangku, ibadatku, hidupku, dan matiku, hanyalah untuk Allah. Tuhan semesta alam”

(Qs. Al-an'aam: 162)

*Bercita-citalah yang tinggi, bermimpilah yang besar
Rengkuh madu ilmu sebanyak-banyaknya
Belajarlah dari alam sekitar dan resapi kehidupan
Maka bermimpilah, Tuhan akan memeluk mimpi-mimpimu*

Camkanlah

*Yang penting adalah bukan seberapa besar mimpi kita,
tetapi*

Seberapa besar kita untuk mimpi itu

(Andrea Hirata)

PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan Karya ini
untuk malaikat tak bersayapku
(ibunda dan ayahku)*

*Hari ini aku persembahkan
sebuah karya ilmiahku wujud
baktiku atas perhatian, kasih
sayang, pengorbanan dan doa
yang tak henti-hentinya
mengiringi setiap langkah dan
desakan nafasku... dan terima*

*kasih pula aku tuturkan untuk
saudara-saudaraku dan
sahabatku yang tak henti-
hentinya memberi dukungan
moral maupun material sehingga
dapat mewujudkan impianku
jadi kenyataan*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis panjatkan kahadirat Allah SWT. Karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagai persyaratan dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Skripsi ini berjudul **“Pengaruh penggunaan Media Animasi terhadap keterampilan menlis Cerita pada murid kelas IV SDN 18 PI.Kalu kalukuang”**. Salawat dan taslim disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini di susun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Beragam

kendala yang di hadapi penulis dalam penyusunan Proposal hingga Skripsi ini namun berkat usaha dan do'a dan dukungan dari berbagai pihak hingga akhirnya penulis dapat menghadapi rintangan tersebut

Penulis haturkan terimakasih yang takterhingga kepada kedua orang tua, Almarhum ayahanda Nuralimdan ibundaHj. Jasmani yang telah berdo'a, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan dan mendidik dan membiayai penulis dalam proses mencari ilmu.

Dalam penyusunan proposal sampai skripsi ini, tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis sampaikan terimakasih kepada ibuSulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D. dan Abdan Syakur, S.Pd., M.Pd. Masing-masing sebagai pembimbing pertama dan pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan dan motifasi dalam menyusun proposal hingga pada tahap skripsi ini. Selanjutnya ucapan yang sama disampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE.,M.M.,selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar yang dengan setia memimpin Unismuh menuju perkembangan yang lebih baik.
2. Bapak Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan izin peneliti dalam penulisan skripsi ini.

3. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk segera menyelesaikan penyusunan Skripsi ini.
4. Bapak Suharpi, S.Pd., Kepala SDN 18 Pulau Kalu kalukuang yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian pada sekolah yang dipimpinnya, serta rekan-rekan guru yang telah memberikan dorongan dalam menyelesaikan studi.
5. Bapak Rubianto, S.Pd., M.Pd., beliau telah banyak membimbing saya sejak proposal hingga pada tahap akhir yakni Skripsi
6. Kakak tersayang Irma dan Irfan, S.Pd., yang selalu memberikan dorongan dan dukungannya, baik materi maupun material kepada penulis.
7. Kaka sepupu Purnamawati S.Pd., yang takhenti-hentinya pula memberikan motivasi kepada penulis.
8. Sahabat-sahabatku Warda, Musdalifah, Mutmainnah Hamdan, Nur Wahida Iskandar, Anita. Teman seperjuanganku PGSD 14 C,teman-temanmagang 3 STIMA, teman-teman Posko P2K SDN 6 Tappanjeng, serta seluruh rekan Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2014 atas kebersamaan, motivasi, saran dan bantuannya kepada penulis yang telah member warna dalam kehidupanku.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan bernilai badah di sisi Allah swt, dan semoga skripsi yang sederhana ini bermanfaat bagi para pembaca dan semuainsan Akademik.

Makassar, Juni 2018

Penulis

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	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORI	6

A. Landasan Teori.....	6
1. Penelitian Relevan	6
2. Media Pembelajaran.....	8
3. Media Animasi.....	12
4. Hakikat Keterampilan Menulis ^{xi}	15
5. Strategi Pembelajaran Menuis	26
6. Penegertian Menulis Cerita.....	27
B. Kerangka Pikir	29
C. Hipotesis	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	32
1. Jenis Penelitian.....	32
2. Desain Penelitian.....	32
B. Populasi dan Sampel.....	33
C. Produser Penelitian.....	34
D. Devenisi Operasional Variabel.....	35
E. Instrument Penelitian	36
F. Tehnik Pengumpulan Data.....	36
G. Tehnik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	41
1. Analisis Deskriptif	42
2. Analisis Infrensial	50

	10
B. Pembahasan.....	56
BAB V PENUTUP.....	58
A. Kesimpulan xii	58
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek terpenting yang wajib dimiliki generasi muda dimasa depan. Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan pendidikan guna menjawab tantangan zaman serta kemajuan teknologi yang semakin pesat. Untuk dapat membekali diri dengan berbagai macam keterampilan dasar maka dibutuhkan pendidikan formal yaitu sekolah. Pendidikan di sekolah dasar diselenggarakan untuk mengembangkan sikap, kemampuan, pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan guna mempersiapkan diri mengikuti pendidikan selanjutnya.

Undang-undang sisdiknas NO 20 tahun 2003 dijelaskan bahwa

pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Suhartono (2009: 49) menyatakan bahwa pendidikan adalah “segala kegiatan yang berlangsung sepanjang zaman dalam segala situasi kegiatan kehidupan, berlangsung didalam segala jenis, bentuk dan tingkat lingkungan hidup, yang kemudian mendorong kehidupan dari segala potensi yang ada dalam diri individu”.

Teguh (2014: 23-24) menyatakan bahwa “pendidikan adalah menarik sesuatu didalam diri manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam be¹ pendidikan formal, nonformal, dan informal disekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan mengoptimalisasi kemampuan-kemampuan individu agar dikemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat”.

Adam dan Andi Sukri (2010: 4) menyatakan bahwa. “Dengan karya sastra anak mendapatkan kesenangan. Kesenangan tersebut dalam dunia anak-anak dapat diperoleh lewat pengamatan gambarnya, permainan paduan bumi, gamabaran tokoh, peristiwa atau isi dalam karya sastranya”. Perkembangan Bahasa anak memiliki peranan yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kemampuan apresiasi sastra pada anak.

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting diajarkan kepada murid. Oleh karena itu, sejak dini, mulai sekolah dasar keterampilan menulis dijadikan aspek pembelajaran bahasa yang mempunyai porsi yang cukup tinggi yakni: 8-10 jam perminggu. Kenyataan menunjukkan, bahwa keterampilan menulis merupakan suatu yang sangat penting

dalam kehidupan manusia. Hampir semua aktivitas manusia di berbagai sektor membutuhkan keterampilan menulis, seperti menulis surat, menulis di surat kabar, menulis laporan, menulis makalah, menulis karya sastra, menulis surat perjanjian, mengisi formulir, menulis resep dan sebagainya.

Karena pentingnya keterampilan menulis, makapara ahli pengajar bahasa menempatkan keterampilan menulis pada tingkatan paling tinggi dalam proses pemerolehan bahasa. Keterampilan menulis memang merupakan keterampilan produktif yang hanya dapat diperoleh sesudah keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Dengan demikian, keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang dianggap paling rumit.

Kenyataan di atas mengharuskan pembelajaran menulis digalakkan sedini mungkin. Tidak mengherankan jika dalam kurikulum 1994 di sekolah dasar, pengajaran menulis menjadi aspek pembelajaran bahasa Indonesia yang mendapat porsi lebih besar dari pada keterampilan lainnya. Berdasarkan pemetaan standar isi kurikulum bahasa Indonesia SD 2006, terlihat porsi kegiatan keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia sekitar 66,2% (BSNP, 2006).

Oleh karena itu, manusia dituntut untuk mencari ilmu agar dia mampu berbahasa dan bergaul dengan baik terutama dalam menulis. Dengan menulis seseorang dapat mengungkapkan perasaan dan pikirannya sebagai bahasa untuk mengungkapkan maksud dan tujuannya (Karlina, 2013:2).

Wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas IV SDN 18 Pl Kalukalukuang, terdapat 15 murid dari kelas eksperimen dan kontrol yang

nilainya belum, mencapai nilai KKM. Dari hasil rata-rata yang diperoleh murid kelas IV mencapai 57,69 sementara KKM untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 68. Jadi hasil rata-rata yang diperoleh murid kelas IV masih tergolong rendah.

Kondisi tersebut diindikasikan penyebabnya adalah faktor metode mengajar guru. Oleh karena itu, guru harus menempuh proses kreatif mengajarkan menulis, tidak terpaku dengan minimnya waktu yang disediakan dalam kurikulum dan tuntutan target kurikulum yang bersifat tidak tuntas. Akan tetapi, harus sejalan dengan tujuan umum pembelajaran menulis di SD, yaitu agar murid terampil mengkomunikasikan idenya secara tertulis. Hal ini tentu membutuhkan suatu proses kreatif dan kontinyu (Arsyda, 2015: 4).

Salah satu upaya yang dilakukan agar proses pembelajaran dapat meningkat maka perlu digunakan media yang bisa mempermudah siswa dalam mengingat, memahami suatu pembelajaran yang disampaikan oleh guru maka dari itu peneliti ingin menerapkan penggunaan. Media animasi terhadap keterampilan menulis cerita murid dimana media ini memiliki kelebihan yaitu: dengan diterapkannya media tersebut pembelajaran akan lebih menarik, dan menambah motivasi belajar murid.

Atas dasar itulah peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian yang berjudul: **Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Keterampilan Menulis Cerita Murid Kelas IV SDN 18 PI Kalukalukuang.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap keterampilan menulis cerita murid kelas IV SDN 18 PI Kalukalukuang

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media animasi terhadap keterampilan menulis cerita pada murid kelas IV SDN 18 PI Kalukalukuang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan dua manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media animasi.

2. Manfaat Praktis

Dilihat dari segi praktis, ada empat manfaat yang ingin dicapai :

- a. Bagi peneliti, diharapkan dapat memperoleh pengalaman nyata dalam penggunaan media animasi dalam keterampilan menulis cerita terhadap motivasi belajar pada murid kelas IV SDN 18 PI Kalukalukuang.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat menerapkan secara langsung penggunaan media animasi dalam keterampilan menulis cerita terhadap motivasi belajar pada murid kelas IV SDN 18 PI Kalukalukuang

- c. Bagi murid, diharapkan dapat belajar secara maksimal dalam setiap proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan perbandingan dan referensi terhadap penelitian yang relevan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang Relevan

penelitian yang dilakukan merupakan lanjutan dari penelitian sebelumnya. Peneliti mencoba menguji media animasi yang telah berhasil digunakan sebelumnya berikut kajian tentang kajian hasil penelitian yang relevan. Pertama, penelitian Sitti Nur Halifah (2017) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada murid kelas V SDN 370 Sepondeata Kecamatan Rano Timur Kabupaten Tana Toraja”. Kesimpulan hasil penelitian Halifah menunjukkan adanya pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap hasil belajar IPA. Hal tersebut terlihat dari perbandingan antara pre-test dan post-test dimana nilai rata-rata pre-test di peroleh sebesar 53,62 yang termasuk kategori rendah sedangkan nilai post-test yang di peroleh sebesar 76,62 yang berarti berada pada kategori tinggi. Dan data hasil penelitian menunjukkan bahwa $t\text{-hitung} > t\text{-tabel} = (76,62 > 53,6)$. Maka dapat di katakan H_1 di terima dan H_0 di tolak. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh

positif terhadap hasil belajar IPA Pada murid kelas V SDN 370 Sepondeata Kecamatan Rano Timur Kabupaten Tana Toraja.

Kedua, penelitian Nur Alim (2017) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap hasil belajar murid kelas V SD Negeri 8 paccelang kecamatan pangkajene kabupaten pangkep”. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh signifikan menggunakan media animasi terhadap hasil belajar IPA Murid kelas V SD Negeri 8 paccelang kecamatan pangkajene kabupaten pangkep. Hal ini di buktikan dari hasil t -hitung = 8.19 dan t -tabel = 1.699127 dengan taraf signifikan 0.05. di ambil dari nilai hasil belajar IPA Murid kelas V SD Negeri 8 paccelang kecamatan pangkajene kabupaten pangkep.

Ketiga penelitian yang di lakukan IAN PERDANA TAMSUR (2015) dengan judul penelitian “Pengaruh penggunaan Media Animasi dalam model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar IPA Konsep Gaya dan Tekanan pada Murid kelas V SD INPRES Borongpa’la’la Kecamatan Patallassang Kabupaten Gowa. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis pada penelitian ini di peroleh bahwa t -hitung sebesar = 1.717 dan t -tabel sebesar = 1.720. Dengan demikian H_a di terima dan H_0 di tolak pada taraf kepercayaan 0.95. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor rata-rata hasil belajar kelompok Eksperimen dengan rata-rata skor belajar kelompok Kontrol. Adapun sikap murid setelah di berikan penjelasan melalui Media Animasi menunjukkan respon yang positif. Hal ini di tunjukkan dengan perolehan data angket murid sebanyak 78% menjawab baik menilai bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan Audio Visual.

Dari beberapa penelitian relevan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan Media Animasi dapat meningkatkan hasil belajar murid, maka dari itu penulis berinisiatif untuk Media Animasi di SDN 18 Pulau Kalukalukuang Kecamatan Liukang Kalmas Kabupaten Pangkep.

2. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Jadi dapat dipahami bahwa media adalah perantara atau pengantar dari pengirim ke penerima pesan. Selanjutnya akan diuraikan pengertian media menurut istilah. Para ahli di dalam memberikan batasan media berbeda-beda pendapat, tetapi arah dan tujuannya sama, yang tidak lepas dari kata medium.

Nunu (2018: 27) menyatakan bahwa media sebagai perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Pengertian media dalam kehidupan bermasyarakat terdapat ciri utama yakni adanya hubungan diantara anggotanya. Hubungan itu berlangsung sedemikian rupa, sehingga terjadi proses saling mempengaruhi. Dengan kata lain antara anggota kelompok terdapat hubungan yang disebut komunikasi interaksi. Melalui berbagai bentuk komunikasi maka kelompok-kelompok masyarakat melakukan banyak kegiatan atau tingkah laku sosial sehingga tercapai tujuan-tujuan bersama.

Anung, dkk (2012: 7) menyatakan bahwa media adalah bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media

hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat murid.

Schram (Mahnun, 2012: 28) menyatakan bahwa media adalah *Information carrying technologies that can be used for instruction the media instruction, consequently are extensions of the teacher.*”Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran”

Santoso S. Hamidjojo (Widya, 2008: 28) menyatakan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang menyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai kepada penerima. Adapun Asosiasi Teknologi dan Komunikasi (*Association of Education and Communication Technology/AECT*: 6) di Amerika memberi batasan yaitu: Media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (Nita, 2011: 25) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan murid yang dapat merangsang untuk belajar.

Sudjana (2015:6-7) menyatakan bahwa “media pengajaran adalah sebagai alat memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran serta dijadikan pula variasi penjelasan verbal”. Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar murid.

Adapun beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran yaitu: Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua,

media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, mock up, model kerja, diorama dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran (Nana Sudjana, 2015: 3).

Gerlach (Mahnun, 2012: 28) menyatakan bahwa media adalah *A medium conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude.* "Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, keterampilan, dan sikap"

Sanjaya (2012: 138) menyatakan bahwa media sebagai pedoman tertulis yang berisikan informasi tentang bentuk visual yang akan di tampilkan, grafis atau tampilan kalimat untuk mempertegas visual dan audio atau suara yang diperlukan sebagai acuan dalam pembuatan media tertentu.

Kaitannya dengan komunikasi interaksi dalam bentuk organisasi Hamalik (2005: 32) berpendapat bahwa media komunikasi adalah suatu media atau alat bantu yang digunakan oleh suatu organisasi untuk mencapai efisiensi dan efektivitas kerja dengan hasil yang maksimal. Dunia pendidikan kita mengenal peragaan atau keperagaan. Ada yang lebih senang menggunakan istilah peragaan. Tetapi ada pula yang senang menggunakan istilah komunikasi peragaan. Dewasa ini telah mulai dipopulerkan istilah baru yakni "Media pendidikan".

Beragamnya istilah tersebut, yang mempunyai tekanan sendiri-sendiri, maka akan lebih baik di salah satu di antaranya yaitu "Media pendidikan".

Selanjutnya Hamalik (2005: 31) mengemukakan bahwa media pendidikan dapat digunakan sebagai alat bantu dan memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Media pendidikan identik artinya dengan pengertian keparagaan yang berasal dari kata raga, suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan dapat diamati.
- b) Tekanan utama terdapat pada benda yang bisa dilihat dan didengar.
- c) Media pendidikan digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran, antara guru dengan murid.
- d) Media pendidikan sebagai alat bantu belajar mengajar, baik di luar kelas.
- e) Berdasarkan (c) dan (d), maka pada dasarnya media pendidikan merupakan suatu “perantara” (medium, media) dan digunakan dalam rangka pendidikan.
- f) Media pendidikan mengandung aspek; sebagai alat dan sebagai teknik, yang sangat erat pertaliannya dengan metode mengajar.
- g) Karena itu, sebagai tindakan operasional, dalam tulisan ini kita menggunakan pengertian “media pendidikan”.

Berdasarkan dari ciri-ciri umum media pendidikan tersebut, Hamalik (2005: 37) memberi batasan media pendidikan adalah alat, metode dan teknik digunakan dalam rangka mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan murid dalam prose pendidikan dan pengajaran disekolah. Dari pengertian media serta batasan-batasan yang dikemukakan oleh para ahli di atas, terdapat beberapa persamaan diantaranya, bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari indera penglihatan ke otak sehingga dapat

merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat perhatian murid sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dari beberapa pendapat tentang media pengajaran dapat disimpulkan bahwa proses dan hasil belajar para siswa menunjukkan perbedaan yang berarti antara pengajaran tanpa media dengan media pengajaran yang menggunakan media dan merupakan suatu alat perantara.

3. Media Animasi

a. Pengertian dari Media Animasi

Salim (2003: 1) menyatakan bahwa animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu (morphing). Suheri (2006: 28) menyatakan bahwa animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Sedangkan menurut Tay, “animasi sebenarnya objek yang bergerak melintasi atau bergerak kedalam atau keluar layar, bola dunia yang memutar, mobil yang melaju sepanjang jalan raya, binatang kecil yang merayap dibawah tumpukan disket, sampai video bergerak quicktime dan AVI menjadi satu kesatuan yang umum, animasi merupakan sumber utama untuk aksi dinamis dalam presentasi sebuah media” (Setyaningsih, 2012: 6).

Suheri (2006: 29) menyatakan bahwa animasi memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja.

Dari penjabaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa media animasi pembelajaran adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

b. Kelebihan dari Media Animasi

Kelebihan media animasi adalah penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Selain itu, dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik (Sudrajat, 2010: 5).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi seorang guru atau pelatih dalam memilih dan menggunakan media audio-visual dalam menyampaikan informasi, pikiran dan pesan kepada anak didiknya, menurut Sadiman (2003:23) dalam Anonim (2009) antara lain: 1) Media audio-visual mempermudah orang menyampaikan dan menerima materi, pikiran dan pesan serta dapat menghindarkan salah pengertian, 2) Media audio-visual mendorong keinginan seseorang untuk mengetahui lebih lanjut informasi yang sedang dipelajarinya, 3)

Media audio-visual dapat mengekalkan pengertian yang didapat, 4) Media audio-visual sudah berkembang di masyarakat.

Artawan (2010) menyatakan bahwa kelebihan media animasi dalam pembelajaran biologi diantaranya :

- 1) Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks dalam kehidupan, misalnya siklus nitrogen, respirasi aerob, sistem peredaran darah dan proses lainnya.
- 2) Memperkecil ukuran objek yang cukup besar dan sebaliknya seperti hewan dan mikroba.
- 3) Memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi siswa terutama animasi yang dilengkapi dengan suara.
- 4) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 5) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 6) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

c. Kelemahan dari Media Animasi

Artawan (2010) menyatakan bahwa kelemahan dari media animasi diantaranya :

- 1) Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran
- 2) Memerlukan *software* khusus untuk membukanya
- 3) Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu *frame* cenderung akan sulit dicerna siswa.

4. Hakikat Keterampilan Menulis

Dalam berkomunikasi seseorang menangkap apa yang dialami, dipikirkan, dibaca, didengar atau dilihat untuk kemudian dikreasikan secara tertulis / lisan. Dalam komunikasi tertulis pengungkapan itu berupa wacana tulis dalam berbagai bentuk. Menurut Hayon (Munirah, 2015:5) menulis adalah segala kegiatan yang berkaitan dengan perihal menulis. Menulis ada hubungannya dengan orang yang menulis bahan yang ditulis dan masyarakat sebagai sasaran pembaca. Itulah dunia kepenulisan yang saling berkaitan dengan yang lain.

Menulis merupakan suatu proses yang terdiri dari kegiatan (1) pramenulis (pengalaman pramenulis meliputi menggali ide, mengingat dan memunculkan ide, menghubungkan-hubungkan ide sehingga dimunculkan topik yang menarik untuk ditulis) kemudian diikuti oleh penyusunan kerangka karangan, (2) penyusunan

dan buram (usaha untuk menyusun teks dengan menuangkan semua ide tentang topik yang telah dibatasi, (3) penyuntingan (pemberian kesemutan untuk berpikir kembali, melihat kembali, dan menyusun kembali teks yang telah disusun), (4) pembahasandan pengkreasian (mencari masukan untuk memperbaiki tulisan serta mengkreasikan ide dalam bentuk yang berbeda). Keempat proses membawa implikasi pada penilaian keterampilan menulis. Dengan kata lain penilaian menulis tidak semata-mata bertumpu pada hasil tetapi juga mempertimbangkan proses penulisan. Di samping itu, penilaian menulis dapat difokuskan pada salah satu kegiatan dalam proses menulis atau jika memungkinkan keseluruhan proses penulisan.

Kegiatan menulis dalam pendekatan komunikasi terjadi pada bingkai konteks tertentu. Menulis memiliki latar, tujuan, sasaran pembaca, dan genre tertentu. Tujuan yang berbeda akan mempengaruhi penulis dalam menata dan mengorganisasikan gagasan. Di samping itu, pengembangan, dan cara mengakhiri tulisan. Demikian juga latar belakang, genre, dan sasaran pembaca yang berbeda akan memerlukan kompetensi penulisan yang berbeda.

Pembahasan tentang hakikat menulis diuraikan dalam empat bagian. Keempat bagian tersebut antara lain: (a) pengertian menulis, (b) tujuan menulis, (c) manfaat menulis, dan (d) bentuk-bentuk menulis.

a. Pengertian Menulis

Kegiatan menulis merupakan suatu aktifitas komunikasi yang menggunakan bahasa sebagai medianya. Menulis juga merupakan proses penyampaian gagasan, pesan, sikap, dan pendapat kepada pembaca dengan

simbol-simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati bersama oleh penulis dan pembaca.

Menulis adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang dalam rangka mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada orang lain agar mudah dipahami (Nurudin, 2010: 4). Pendapat tersebut sejalan dengan Jauhari (2013:24) yang mengatakan bahwa menulis adalah pengungkapan ide, gagasan, pikiran, dan pengetahuan seseorang yang diwujudkan dengan lambang-lambang fonem yang telah disepakati bersama.

Menulis merupakan kegiatan melahirkan pikiran dan perasaan dengan tulisan. Dapat juga diartikan menulis adalah berkomunikasi mengungkapkan pikiran, perasaan, dan kehendak kepada orang lain secara tertulis (Suriamiharja,1997:2).

Nurgiyantoro (Solikhah, 2013: 1) menyatakan bahwa menulis adalah aktivitas mengungkapkan gagasan melalui media bahasa. Menulis merupakan kegiatan produktif dan ekspresif sehingga penulis harus memiliki kemampuan dalam menggunakan kosakata, tata tulis, dan struktur bahasa.

Enre (1994: 2) menyatakan bahwa menulis adalah kemampuan mengungkapkan pikiran dan perasaan dalam tulisan yang efektif.

Kemudian,Akhadiah(1997: 8-9) menyatakan bahwa menulis adalah suatu bentuk komunikasi.Tarigan (1986: 4) mengemukakan menulis adalah suatu aktifitas yang produktif dan ekspresif.

Widyamartaya (2002: 5) menyatakan bahwa mengarang atau menulis adalah kegiatan yang kompleks.Mengarang dapat kita pahami sebagai suatu rangkaian kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa

tulis kepada pembaca untuk dipahami tepat seperti yang dimaksudkan pengarang.

Wiyanto (2005:1-2) mengemukakan bahwa menulis mempunyai dua kegiatan utama. Kegiatan yang pertama adalah mengubah bunyi yang dapat didengar menjadi tanda-tanda yang dapat dilihat, sedangkan yang kedua kegiatan mengungkapkan gagasan secara tertulis. Orang yang melakukan kegiatan ini dinamakan penulis dan hasil kegiatannya berupa tulisan.

Dari pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan kegiatan mengubah bunyi menjadi tulisan sebagai upaya untuk mengungkapkan gagasan menjadi bahasa tulis memerlukan sejumlah potensi pendukung yang untuk mencapainya dibutuhkan kesungguhan, kemauan keras, bahkan belajar dengan sungguh-sungguh.

Aktivitas tulis menulis sekurang-kurangnya terdapat empat unsur yang terlibat. Hadi (2009: 26) menyatakan bahwa, keempat unsur tersebut, yaitu: (1) penulis sebagai penyampai pesan, (2) pesan atau isi tulisan, (3) saluran tulisan, dan (4) pembaca sebagai penerima pesan. Penulis sebagai penyampai pesan mengandung maksud bahwa sebelum menulis seorang penulis telah memikirkan maksud, gagasan dan ide yang hendak disampaikan kepada pembaca. Ide yang ditulis kemungkinan mempunyai manfaat yang besar bagi orang lain yang membutuhkan. Melalui tulisan ide penulis tersampaikan kepada pembaca. Dengan demikian sebelum menulis seorang penulis sebaiknya memperhatikan apa yang hendak ditulis, saluran, dan bentuk tulisan yang hendak digunakan, serta kepada siapa tulisan ditujukan.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwasanya menulis adalah kecakapan seseorang dalam kegiatan menuangkan ide, anggapan, pikiran,

dan pengalaman serta perasaan dalam bentuk tulisan yang diorganisasikan secara sistematis sehingga dapat dipahami orang lain.

Adapun ciri-ciri tulisan yang baik menurut Mc.Mahan & Day (Tarigan, 2008: 7) adalah:

- a) Jujur: jangan coba memalsukan gagasan/ide
- b) Jelas: jangan membingungkan para pembaca
- c) Singkat: jangan memboroskan waktu para pembaca
- d) Usahakan keanekaragaman: panjang kalimat yang beraneka ragam; berkarya dengan penuh kegembiraan.

b. Tujuan Menulis

Abdurrahman dan Waluyo (2000: 223) menyatakan bahwa, tujuan menulis siswa di sekolah dasar adalah untuk menyalin, mencatat, dan mengerjakan sebagian besar tugas-tugas yang diberikan di sekolah dengan harapan melatih keterampilan berbahasa dengan baik. *Graves* (Akhadia, 1991: 14-15) menyatakan bahwa dengan menguasai kemampuan menulis siswa dapat meningkatkan kecerdasannya, mengembangkan daya inisiatif dan kreatif, menumbuhkan keberanian dan dapat mendorong motivasi anak untuk mencari dan menemukan informasi.

Kegiatan menulis dilakukan dengan berbagai tujuan. Hadi (2009:26) mengemukakan bahwa, menulis mempunyai empat tujuan, yaitu: (1) untuk mengekspresikan diri, (2) memberikan informasi kepada pembaca, (3) mengajak pembaca serta, (4) untuk menghasilkan karya sastra. Tujuan menulis secara

umum adalah untuk menginformasikan, meyakinkan, mengekspresikan diri, dan untuk menghibur.

Tujuan informasi terkait dengan kegiatan menggambarkan suatu peristiwa atau pengalaman, menguraikan konsep, dan mengembangkan gagasan baru. Tujuan ekspresi terkait dengan kegiatan pengamatan terhadap orang, objek, tempat dan mungkin memasukkan kegiatan memperkirakan serta menginter prestasikan sesuatu.

Tujuan ini sering digunakan untuk hiburan dan kesenangan, atau sebagai kegemaran termasuk menulis puisi. Tujuan persuasif terkait dengan latar belakang informasi, fakta, dan contoh-contoh untuk mendukung pandangan seseorang dalam menulis cerita.

D'Angelo (Tarigan, 2008) menyatakan bahwa tujuan menulis adalah memproyeksikan sesuatu mengenai diri seseorang. Tulisan mengandung nada yang serasi dengan maksud dan tujuannya. Dapat dijelaskan bahwa menulis tidak hanya mengharuskan memilih suatu pokok pembicaraan yang cocok dan sesuai, tetapi juga harus menentukan siapa yang akan membaca tulisan tersebut, serta apa maksud dan tujuan ia menulis.

Tarigan (Aninditya, 2012: 24) menyatakan bahwa tujuan menulis adalah respon atau jawaban yang diharapkan oleh penulis akan diperolehnya dari pembaca. Berdasarkan batasan ini, dapatlah dikatakan bahwa tujuan menulis dapat dikategorikan ke dalam empat macam, antara lain:

- 1) Tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengajar, disebut wacana informatif. Tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan penerangan kepada pembaca.

- 2) Tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan atau mendesak para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan, disebut wacana persuasif.
- 3) Tulisan yang bertujuan untuk menghibur atau menyenangkan atau yang mengandung tujuan estetik disebut tulisan literer atau wacana kesastraan. Tujuan penulisan untuk menyenangkan ini disebut juga tujuan altruistis, yaitu penulis bertujuan untuk menyenangkan parapembaca, untuk menghindarkan keduakaan para pembaca, dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu.
- 4) Tulisan yang mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat atau berapi-api disebut wacana ekspresif.
- 5) Tulisan yang bertujuan untuk memperkenalkan sebagai pengarang
- 6) Tulisan yang bertujuan untuk mencerminkan atau menjelajahi pikiran agar dapat dimengerti oleh pembaca.
- 7) Tulisan yang bertujuan sebagai penugasan.

Tujuan menulis menurut Hugo Hartig (Tarigan, 2008: 24-25) adalah:

- 1) *Assignment purpose* (tujuan penugasan)
- 2) *Altruistic purpose* (tujuan altruistik)
- 3) *Persuasive purpose* (tujuan persuasif)
- 4) *Informational purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan)
- 5) *Self expressive purpose* (tujuan pernyataan diri)
- 6) *Creative purpose* (tujuan pernyataan diri)
- 7) *Problem solving purpose* (tujuan pemecahan masalah)

Pendesripsian tujuan menulis menurut Hugo Hartig (Tarigan, 2008: 24-25) adalah sebagai berikut.

1) *Assignment purpose* (tujuan penugasan)

Tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali. Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauan sendiri (misalnya para siswa yang diberi tugas merangkum buku).

2) *Altruistik purpose* (tujuan altruistik)

Menulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan kedukaan para pembaca, menolong pembaca, memahami, menghargai perasaan dan penalarannya.

3) *Persuasive purpose* (tujuan persuasif)

Tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.

4) *Informational purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan)

Tulisan yang bertujuan memberi informasi atau keterangan atau penerangan kepada para pembaca.

5) *Self expressive purpose* (tujuan pernyataan diri)

Tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.

6) *Creative purpose* (tujuan kreatif)

Tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik kesenian

7) *Problem solving purpose* (tujuan pemecahan masalah)

Penulis ingin menjelaskan, menjernihkan serta menjelajahi serta meneliti secara cermat pikira-pikiran dan gagasan-gagasan sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh para pembaca.

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis adalah untuk memaparkan atau menjelaskan suatu karya imajinasi ataupun ide-ide, informasi, serta jati diri seorang penulis, dan dapat dipahami oleh para pembaca pada umumnya dengan bahasa yang lugas.

c. Manfaat Menulis

Laksana (2007: 10) menyatakan bahwa manfaat menulis dapat menambah wawasan, melatih diri untuk berfikir lebih baik dan memelihara akal sehat dan memberikan kekuatan lisan dan kemahiran menulis dengan gerakana lidah dan penanya.

Suparno (Jauhari, 2013: 14) menyatakan bahwa manfaat menulis antara lain untuk:

1. Peningkatan kecerdasan
2. Pengembangan daya inisiatif dan kreativitas
3. Penumbuhan keberanian
4. Pendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi

Akhadiyah (Aninditya, 2012: 174) menyatakan bahwa manfaat menulis antara lain:

1. Menulis menyumbang pekerjaan
2. Menulis mengembangkan daya inisiatif dan kreatif
3. Menulis menumbuhkan keberanian
4. Menulis mendorong kemauan dan kemampuan dan potensi diri

Iryani (2013: 16) menyatakan bahwa manfaat dalam menulis antara lain: dengan menulis kita dapat lebih mengenali kemampuan dan potensi diri kita,

melalui kegiatan menulis kita mengembangkan berbagai gagasan, kegiatan menulis memaksa kita lebih banyak menyerap, mencari, serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang kita tulis, menulis berarti mengorganisasikan gagasan secara sistematis serta mengungkapkannya secara tersurat, melalui tulisan kita akan dapat meninjau serta menilai gagasan kita sendiri secara lebih objektif, dengan menuliskan di atas kertas, kita akan lebih mudah memecahkan permasalahannya, kegiatan menulis yang terencana akan membiasakan kita berpikir serta berbahasa secara tertib.

Tarigan (2008: 3) menyatakan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan lain.

Manfaat menulis menurut Tarigan (2008: 22) adalah:

- 1) Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir.
- 2) Dapat menolong penulis untuk berpikir secara kritis
- 3) Dapat memudahkan penulis untuk dapat merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap atau persepsi, memecahkan masalah yang dihadapi, dan menyusun urutan bagi pengalaman.
- 4) Menulis dapat membantu penulis untuk menjelaskan pikiran-pikiran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis memiliki manfaat yang sangat banyak, antara lain untuk menyampaikan informasi, mengungkapkan perasaan, sarana ekspresi dan hiburan, serta untuk mengembangkan kemampuan diri.

d. Bentuk-bentuk Menulis

Secara umum tulisan dapat dikembangkan dalam empat bentuk atau jenis. Keempat bentuk tersebut dapat dilihat pada uraian berikut ini:

a. Narasi

Narasi merupakan bentuk percakapan atau tulisan yang bertujuan menyampaikan atau menceritakan rangkaian peristiwa atau pengalaman manusia berdasarkan perkembangan dari waktu ke waktu (Semi, 1990: 128).

Narasi memerlukan atau berdasarkan konflik. Suatu konflik antara gagasan dengan kenyataan atau keadaan yang ada dalam lingkungan kehidupan saat peristiwa itu terjadi. Peristiwa tersebut, mungkin pernah terjadi, tetapi sudah dibumbui atau ditambah-tambah (fiktif), dan mungkin pula hasil khayalan (imajinasi) penulis saja.

b. Eksposisi

Eksposisi adalah tulisan yang bertujuan menjelaskan atau memberikan informasi tentang sesuatu. Sebagai sebuah tulisan yang bermaksud memberikan penjelasan informasi, maka eksposisi dapat menggunakan susunan atau organisasi ide dalam bentuk susunan kronologis, ruang atau logis. Jadi, jenis tulisan ini mengutamakan fakta apa adanya. Tulisan seperti ini menitik beratkan pada apa, siapa, dimana dan kapan suatu keadaan atau peristiwa yang dilukiskan. Sebagai eksposisi yang baik yang bertujuan memberikan tambahan pengertian dan pengetahuan mestilah memiliki syarat akurat, jelas dan singkat.

c. Deskripsi

Deskripsi adalah tulisan yang bertujuan memberikan perincian tentang objek sehingga dapat memberi pengaruh pada sensitivitas dan imajinasi pembaca atau pendengar bagaikan melihat, mendengar, merasakan atau mengalami langsung objek tersebut (Fachruddin, 1994:98). Medan (1998: 153) menambahkan bahwa fakta-fakta yang ada bukan sebagai pendukung uraian tapi berupa uraian itu sendiri. Bahasanya berupa bahasa laporan, tidak dimasuki unsur subjektif dan gayanya pun bersifat informatif.

Upaya untuk menghasilkan tulisan deskriptif yang baik, penulis harus memahami secara rinci yang berkenaan dengan objek tulisan, sehingga dapat disajikan dengan hasilnya bagai potret kenyataannya yang sebenarnya. Biasanya tulisan deskripsi ini menyangkut penyampaian informasi tentang suatu keadaan, suatu benda (seperti alam, binatang, tumbuhan), atau tentang manusia. Dengan demikian, karya deskriptif ini bersifat memaparkan suatu benda, alam atau manusia sebagaimana adanya. Dan bila unsur-unsurnya banyak kecenderungan untuk disampaikan secara rinci pula.

d. Argumentasi

Argumentasi adalah tulisan yang bertujuan meyakinkan atau membujuk pembaca tentang kebenaran pendapat atau pernyataan penulis. Meyakinkan orang lain adalah dengan jalan memberi pembuktian, alasan, serta ulasan secara objektif dan meyakinkan. Penulis dalam hal ini dapat mengatakan atau mengajukan argumentasi dengan (1) contoh-contoh, (2) analogi, dan (3) sebab-akibat atau dengan pola deduktif induktif.

Rahim (2010:90) menyatakan bahwa paragraph argumentasi atau persuasi sebenarnya dapat dimasukkan ke dalam ekspositoris paragraf ini lebih bersifat membujuk atau meyakinkan pembaca terhadap suatu hal atau objek.

5.Strategi Pembelajaran Menulis di SD

Pembelajaran menulis di SD guru tidak seharusnya hanya berorientasi pada hasil tetapi harus berorientasi pada proses yang dilakukan. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang sangat kompleks dibanding dengan keterampilan lainnya. Karena didalam keterampilan menulis diperlukan pemahaman tentang konsep yang akan dibahas, pemahaman mengenai apa yang dibahas, penyusun kalimat yang jelas serta penggunaan tanda baca yang benar. Selain itu harus ada perbedaan yang mendasar antara bahasa tulis dan bahasa lisan. Penelitian akhir-akhir ini lebih menekankan pada pergeseran pada orientasi produk keorientasi proses. Dalam hal ini guru tidak hanya sekedar memberi tugas tetapi beralih pada menilai hasil kerja siswa selama proses menulis.

Tomkins (Nur Mustakim, 2008: 25) menyatakan bahwa pendekatan proses dalam strategi menulis harus melalui tahap-tahap sebagai berikut:

1. Tahap Prewting, tahap persiapan menulis. Pada tahap ini siswa memilih topik, mengumpulkan dan mengorganisir ide.
2. Tahap Drafing, pada tahap ini siswa menulis draf kasar, menulis untuk menangkap perhatian pembaca, dan lebih menekankan pada isi dari tehnik.

3. Tahap Revising, pada tahap ini siswa membicarakan bersama tulisan mereka dalam kelompok menulis, berpartisipasi secara konstruktif dalam diskusi tentang teman sekelas, membuat perubahan yang substansi.
4. Tahap Editing, tahap penyelesaian tulisan kedalam bentuk akhir.
5. Tahap publishing, pada tahap ini siswa memamerkan tulisan mereka kedalam suatu bentuk yang sesuai, siswa membicarakan bersama tulisan terakhir mereka dengan audiens yang sesuai.

6. **Pengertian Menulis Cerita**

Suparno dan Yunus (2007: 4) menyatakan bahwa "menulis adalah aktivitas menyampaikan pesan dengan menggunakan tulisan sebagai medianya". Oleh karena itu menulis adalah merupakan kegiatan yang sangat kompleks yang melibatkan seluruh aspek baik keterampilan membaca, menyimak, maupun mendengarkan. Sedangkan menurut Poerwadarminta (kamus umum bahasa Indonesia, 2006: 57). Cerita itu sendiri mempunyai pengertian yaitu tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal atau peristiwa. Hingga kesimpulan yang dapat diambil dari pengertian diatas, menulis cerita adalah aktivitas membentangkan terjadinya sesuatu atau peristiwa dengan menggunakan tulisan sebagai medianya dalam menyampaikan pesan.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menulis berarti membuat huruf/ angka dengan pena. Definisi menulis lainnya adalah menulis huruf, angka, kode, tanda baca, atau symbol lainnya. Setiap orang yang pernah mengenyam pendidikan pasti seumur hidupnya pernah merasakan menulis.

Baik itu saat bersekolah, menjadi mahasiswa, atau pada saat bekerja sekali pun. Kegiatan menulis pada dasarnya banyak dilakukan oleh orang-orang di dunia ini. Bahkan, pada saat sekolah kita seringkali disibukkan dengan kegiatan menulis ini, seperti menyalin soal pelajaran, mencatat pelajaran, atau mengarang. Lalu, apa bedanya menulis dan mengarang. Orang sering kali menyamakan dua hal ini. Mungkin karena dua-duanya melakukan aktivitas menulis, namun sebenarnya dua hal ini memiliki proses yang berbeda. Menulis biasanya menuliskan sesuatu yang sudah ada, kemudian orang melakukan pengembangan/ mengembangkannya, karenanya dibutuhkan banyak referensi dan biasanya proses kreatif ini bersifat ilmiah. Sedangkan mengarang adalah menuangkan sesuatu berupa ide atau gagasan yang ada di pikiran kita dalam bentuk tulisan, biasanya proses kreatifnya *bersifat nonilmia*.

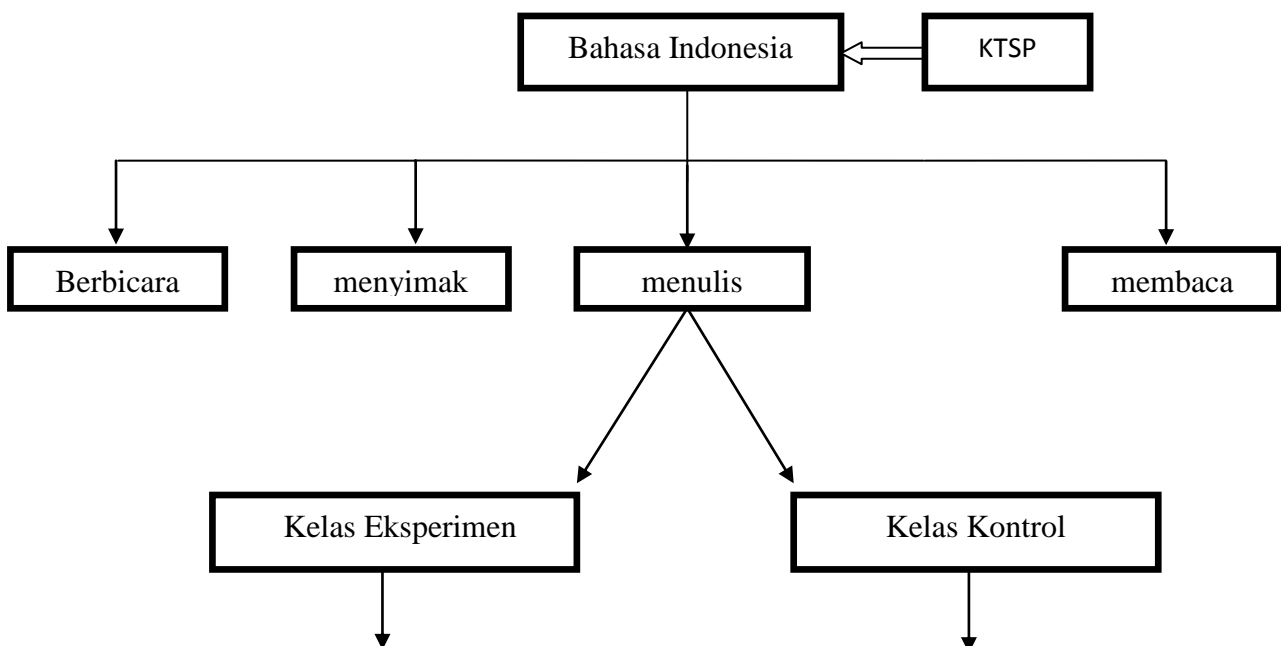
B. Konsep Kerangka Pikir

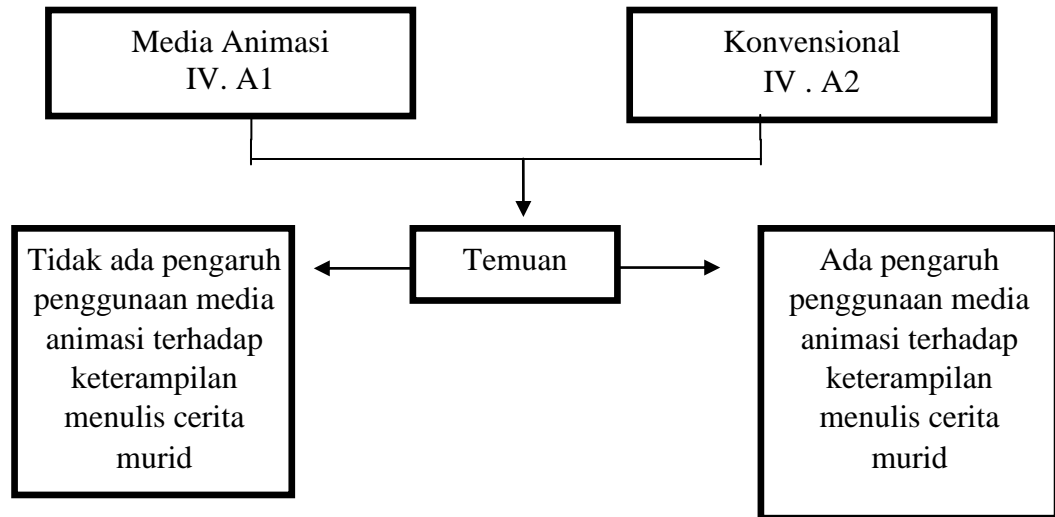
Pembelajaran bahasa Indonesia, selain bahan ajar maka sangat diperlukan suatu alat bantu yang dapat mempermudah murid dalam memahami suatu konsep atau materi pelajaran. Salah satu alat peraga yaitu media animasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan guru kepada murid, disamping itu juga dapat membangkitkan motivasi belajar murid sehingga dapat meningkatkan hasil belajar murid.

Pembelajaran dengan media animasi merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata murid dan mendorong murid membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya, Sebelum anak didik mengalam di dunia nyata,

maka mereka dapat mengekspresikan ide-ide kreatifnya melalui media animasi yang mengintegrasikan nilai religius, sehingga diduga hasil belajar murid dan sikap murid akan meningkat menjadi lebih baik.

Maka daripada itu diperlukan suatu penelitian penggunaan media animasi yang mengintegrasikan pendidikan nilai pada pembelajaran. Murid didalam menerima pesan pembelajaran yang disampaikan guru melalui alat bantu pembelajaran dipengaruhi oleh faktor motivasi dan kemauan untuk belajar. Murid yang memiliki kemauan untuk belajar mempengaruhi hasil belajar. Selanjutnya pada gaya belajar, ada yang mempunyai gaya belajar visual yang akan tertarik dan mudah memahami melalui animasi warna, tulisan gambar yang menarik, sedangkan murid yang mempunyai gaya belajar auditorial akan tertarik pada penjelasan paparan penyampaian keterangan materi, serta murid yang mempunyai gaya belajar kinestetis akan tertarik dengan gerakan-gerakan yang menggambarkan materi pembelajaran dari media animasi komputer yang dipelajarinya. Berikut kerangka pikir penelitian:





Gambar 2.1. Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, dan kerangka pikir di atas hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap keterampilan menulis cerita pada murid kelas IV SDN 18 Pl Kalukalukuang

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini merupakan Eksperimen dengan bentuk *kuasi eksperimen*. Tindakan yang dilakukan untuk melihat pengaruh yang signifikan penggunaan media animasi dalam model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada murid kelas IV SDN 18 PI Kalukalukuang.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini dilaksanakan dengan metode kuasi-eksperimen. Kelompok pertama kelas eksperimen melakukan pembelajaran dengan media animasi yang mengintegrasikan nilai. Kelompok kedua adalah kelompok kelas kontrol atau kelompok pembandingan melakukan pembelajaran secara

normal. Tujuan Penelitian kuasi-eksperimen adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan atau memanipulasikan semua variabel yang relevan.

Dalam penelitian ini, tidak dilakukan randomisasi untuk memasukan subjek ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan menggunakan *Non equivalent Control Group Design*. Berikut desain penelitian.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	Pre Test	Treatment	Post Test
Eksperimen	Y1	X	Y2
Kontrol	Y1		Y2

Keterangan:

Y1 = Pretest yang diberikan sebelum kegiatan

X = Pembelajaran dengan media animasi

X2 = Pembelajaran secara konvensional

Y2 = Posttest yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran

1. Variabel Variabel bebas (X): Penggunaan media animasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia (variabel independen)
2. Variabel terikat (Y): Kemampuan menulis cerita murid (variabel dependen).

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2017: 117) menyatakan bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari kemudian ditarik kesimpulannya”. Dengan demikian penelitian ini telah ditetapkan populasinya yaitu siswa SDN 18 PI Kalukalukuang berjumlah 52 tersebar 2 kelas.

Tabel 3.2. Populasi

Kelas	Jumlah siswa
IV A.1	26
IV A.2	26
Jumlah	52

(Sumber Tata Usaha SDN 18 PI Kalukalukuang)

2. Sampel

Karena jumlah yang diteliti kurang dari 100 siswa, dalam penelitian ini digunakan sampel total (*total sampling*). Artinya, seluruh populasi dijadikan sampel dalam penelitian ini (Sugiyono, 2017: 118). Sampel atas penelitian dikelompokkan atas dua kelompok, yaitu siswa kelas IV.A.1 sebanyak 26 orang sebagai kelompok kelas eksperimen dan siswa kelas IV.A.2 sebanyak 26 orang sebagai kelompok kelas kontrol.

C. Prosedur Penelitian

Adapun tahap-tahap prosedur dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap ini merupakan suatu tahap persiapan untuk melakukan suatu perlakuan, pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Menelaah kurikulum materi pelajaran bahasa Indonesia untuk kelas IVSDN 18 Pl Kalukalukuang.
- b. Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing serta pihak sekolah mengenai rencana teknis penelitian.
- c. Membuat skenario pembelajaran di kelas dalam hal ini pembuatan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- d. Membuat alat bantu atau media pengajaran bila diperlukan.
- e. Mengajar ketika pelaksanaan berlangsung.
- f. Membuat soal hasil belajar.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Pre perlakuan

- 1) Memberikan penjelasan secara singkat dan menyeluruh terhadap murid kelas IV SDN 18 Pl Kalukalukuang sehubungan dengan materi yang akan diteliti.
- 2) Memberikan tes awal dengan menggunakan instrument tes (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan menulis cerita murid sebelum penggunaan media animasi.

b. Perlakuan

- 1) Memberikan perlakuan mengajar menulis dengan menggunakan media animasi.
- 2) Menggunakan lembar observasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan hasil belajar murid.
- 3) Memberikan tes akhir (membuat karangan)

D. Definisi Operasional Variabel

Variable yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional variable:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media animasi.
2. Variable terikat dalam penelitian ini kemampuan menulis cerita.
3. Media animasi pembelajaran adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
4. Menulis cerita adalah aktivitas membentangkan terjadinya sesuatu atau peristiwa dengan menggunakan tulisan sebagai medianya dalam menyampaikan pesan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah tes. Instrument tes dilakukan dengan memberikan tugas kepada murid menuliskan kembali cerita yang telah di berikan dengan kata-katanya sendiri. Ada lima yang menjadi aspek penilaian keterampilan dalam menulis kembali cerita melalui media animasi antara lain, (1) penggunaan tanda baca, (2) penggunaan

huruf kapital, (3) kerapian tulisan, (4) kesesuaian kalimat dari cerita, dan (5) penataan kalimat.

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh skor variabel penelitian, dapat diperoleh dengan menggunakan 1 jenis instrumen, yaitu dengan tes, data mengenai hasil belajar siswa yang diperoleh dengan memberi tes tertulis pada setiap akhir pembelajaran. Data tentang hasil belajar diperoleh dari hasil tes *pre-test* dan *post-test* sebagai instrument penelitian. Bentuk tes yang digunakan adalah tes menulis karangan atau cerita sendiri pada *pre-test*, sedangkan tes menulis kembali cerita yang diberikan melalui media animasi pada *post-test*.

Kemampuan menulis murid dinilai dari kemampuannya membuat tulisan sesuai dengan cerita yang diperlihatkan dari media animasi. Penilaian dalam kategori ini seperti dalam table dibawah ini.

Tabel 3.3 Pedoman Penilaian Keterampilan Menulis Cerita

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria	Skor
1	Kesesuaian isi dengan judul	- Isi sepenuhnya sesuai dengan judul	5
		- 80% isi sesuai dengan judul	4
		- 60% isi sesuai dengan judul	3
		- 40% isi sesuai dengan judul	2
		- Seluruh isi tidak sesuai dengan judul	1
2	Pilihan Kata	- Seluruh pilihan kata tepat	5
		- 80% pilihan kata tepat	4
		- 60% pilihan kata tepat	3
		- 40% pilihan kata tepat	2
		- Seluruh pilihan kata tidak tepat	1
3	Kepaduan	- Seluruh kalimat runtut dan padu	5

	kalimat	<ul style="list-style-type: none"> - 80% kalimat runtut dan padu - 60% kalimat runtut dan padu - 40% kalimat runtut dan padu - Seluruh kalimat tidak runtut dan padu 	<p style="text-align: right;">4</p> <p style="text-align: right;">3</p> <p style="text-align: right;">2</p> <p style="text-align: right;">1</p>
4	Keterpaduan antar paragraph	<ul style="list-style-type: none"> - Seluruh kalimat runtut dan padu - 80% paragraf runtut dan padu - 60% paragraf runtut dan padu - 40% paragraf runtut dan padu - Seluruh paragraf tidak runtut dan padu 	<p style="text-align: right;">5</p> <p style="text-align: right;">4</p> <p style="text-align: right;">3</p> <p style="text-align: right;">2</p> <p style="text-align: right;">1</p>
5	Penggunaan EYD	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan EYD dalam semua kalimat tepat - 80 % penggunaan EYD dengan tepat - 60% penggunaan EYD tepat - 40% penggunaan EYD tepat - Seluruh penggunaan EYD tidak tepat 	<p style="text-align: right;">5</p> <p style="text-align: right;">4</p> <p style="text-align: right;">3</p> <p style="text-align: right;">2</p> <p style="text-align: right;">1</p>

G. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan apakah ada perbedaan antara nilai anatar nilai *pretest* dan nilai *posttest*. pengajuan perbedan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan tehnik yang di sebut uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisi data eksperimen dengan model eksperimen adalah sebagai berikut:

1. Analisis data deskriptif

Sugiyono (2017: 207-298) menyatakan bahwa analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan

atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a. Rumus mencari rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Note:

\bar{X} = mean

$\sum X$ = tiap nilai dalam sebaran

N = jumlah populasi

b. Persentase nilai rata-rata

$$P = \frac{fg}{n} \times 100$$

Keterangan:

P = Angka persentase

Fg = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel

Pedoman yang digunakan oleh peneliti yakni menggunakan kategorisasi standar yang teknik kategorisasi standar yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional (1985:6) yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.4 Teknik Kategori Standar Berdasarkan Ketetapan Depdiknas

No.	Nilai	Kategori
1.	< 35	Sangat Kurang
2.	35-55	Kurang
3.	56-65	Cukup
4.	66-75	Cukup baik

5.	76-85	Baik
6	86-100	Sangat baik

(Depdikbud, 1985:6)

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Sugiyono (2017: 209) menyatakan bahwa analisis inferensial adalah teknik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Ciri dari analisis inferensial yaitu digunakan untuk rumus statistik tertentu

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

Ketrangan:

- Md : mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*
- X1 : hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)
- X2 : hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)
- d : deviasi masing-masing subjek (d-Md)
- $\sum X^2d$: jumlah kuadrat deviasi
- n : subjek pada sampel

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 18 Pl.Kalukulukuang dengan jumlah populasi sebanyak 52 murid yang diambil dari murid kelas IV SDN 18 Pl.Kalukulukuang tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri atas 2 kelas yaitu kelas IV.A.I dengan jumlah murid 26 orang dan kelas IV.A.II dengan jumlah murid 26 orang.

Dalam pengambilan data, penulis memberikan sebuah tes. Tes ini dilakukan sebanyak 2 kali yakni, *pre-test* diberikan sebelum perlakuan dan *post-test* setelah diberikan perlakuan. Hasil dari penyajian interpretasi sebagai berikut.

1. Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Murid

Frekuensi dan persentase nilai hasil belajar murid yang hadir selama proses pembelajaran dapat dilihat dalam tabel berikut.

Table 4.1. Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Murid *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Experimental

No	Klasifikasi	Skor	<i>Pre-Test</i>		<i>Post-Test</i>	
			F	%	F	%

1	Sangat Baik	86-100	0	0 %	6	23.1 %
2	Baik	76-85	0	0 %	11	42.3 %
3	Cukup Baik	66-75	16	61.5 %	9	34.6 %
4	Cukup	56-65	10	38.5 %	0	0 %
5	Kurang	35-55	0	0 %	0	0 %
6	Sangat Kurang	0-35	0	0 %	0	100 %
Total			41	100 %	26	100 %
Mean		Minimum		Maksimum		
<i>Pre-test</i> = 66,62		<i>Pre-test</i> = 56		<i>Pre-test</i> = 72		
<i>Post-test</i> = 79,84		<i>Post-test</i> = 72		<i>Post-test</i> = 92		

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar murid kelas Eksperimen sebelum perlakuan (*pre-test*) adalah 66,2 dan skor rata-rata murid setelah diberi perlakuan (*post-test*) 79,84, dan skor maksimum *pre-test* 72, *post-test* 92, nilai Minimum *pre-test* 56, *post-test* 72.

Tabel 4.1 pula menunjukkan bahwa sebelum perlakuan itu diberikan, ada 16 siswa (61.5%) siswa mendapat "Cukup Baik", 10 siswa (38,4%) mendapat "Cukup", dan 1 siswa (3,8%) mendapat "Kurang". Dan setelah perlakuan itu diberikan, ada 6 siswa (23,1%) mendapat "Sangat baik", 11 siswa (42,3%) mendapat "Baik", 9 siswa (34.6%) siswa mendapat "Cukup Baik". Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa persentase nilai di *post-test* lebih tinggi dari persentase nilai di *pre-test*.

Tabel 4.2. Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Murid *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Kontrol

No	Klasifikasi	Skor	Pre-Test		Post-Test	
			F	%	F	%
1	Sangat Baik	86 -100	0	0 %	0	0 %
2	Baik	76-85	0	0 %	3	11,5%
3	Cukup Baik	66-75	8	30.8 %	12	46,2 %
4	Cukup	56-65	17	65.4 %	11	42,3 %
5	Kurang	35-55	1	3.8 %	0	0 %
6	Sangat kurang	26-35	0	0 %	0	0 %
Total			26	100 %	26	100 %
Mean	Minimum		Maksimum			
<i>Pre-test</i> = 62,92	<i>Pre-test</i> = 52		<i>Pre-test</i> = 72			
<i>Post-test</i> =67,07	<i>Post-test</i> = 56		<i>Post-test</i> = 76			

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar murid kelas Kontrol sebelum perlakuan (*pre-test*) adalah 62,92 dan skor rata-rata murid setelah diberi perlakuan (*post-test*) 67,07, dan skor maksimum *pre-test* 72, *post-test* 76, nilai Minimum *pre-test* 52, *post-test* 56.

Tabel 4.2 pula menunjukkan bahwa sebelum perlakuan itu diberikan, ada 8 murid (30,8%) mendapat "Cukup Baik", 17murid (65,4%) mendapat "Cukup", dan 1 murid (3,8%) mendapat "Kurang". Dan setelah perlakuan itu diberikan, ada 3 murid (11,5%) murid mendapat "Baik", 12 murid (46,2%) mendapat "Cukup Baik", dan 11 murid (42,3%) mendapat "Cukup". Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa persentase nilai pada *post-test* lebih tinggi dari persentase nilai pada *pre-test*.

2. Nilai rata-rata dari nilai *Pre-Test* Kelas Experimental dan Kelas Kontrol

Tabel 4.3. Deskripsi Nilai Rata-Rata *Pre-Test* Murid (Kelas Eksperimen)

NO	Kode	Nilai
1	X-01	64
2	X-02	58
3	X-03	58
4	X-04	56
5	X-05	68
6	X-06	72
7	X-07	68
8	X-08	68
9	X-09	68
10	X-10	72
11	X-11	64
12	X-12	64
13	X-13	72
14	X-14	60
15	X-15	68
16	X-16	72
17	X-17	68
18	X-18	68
19	X-19	72
20	X-20	64
21	X-21	68
22	X-22	72
23	X-23	64
24	X-24	72
25	X-25	68
26	X-26	64
	Jumlah	1.732

U
ntuk
menc
ari

mean (rata-rata) nilai pre-test dari murid kelas Eksperimen dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.4. Perhitungan mencari rata-rata Pre-test eksperiment

X	F	F.X
58	2	116
60	1	60
64	6	384

56	1	56
68	9	612
72	7	504
Jumlah	26	1.732

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai $\sum x = 1.732$, sedangkan nilai N sendiri adalah 26 oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum x}{N} \\ &= \frac{1.732}{26} \\ &= 66,62\end{aligned}$$

Tabel 4.5. Deskripsi Nilai Rata-Rata *Pre-Test* Murid (Kelas Kontrol)

NO	Kode	Nilai
1	X-01	68
2	X-02	56
3	X-03	56
4	X-04	56
5	X-05	52
6	X-06	60
7	X-07	72
8	X-08	68
9	X-09	68
10	X-10	60
11	X-11	64
12	X-12	68
13	X-13	68
14	X-14	60
15	X-15	64
16	X-16	56
17	X-17	64
18	X-18	64
19	X-19	60
20	X-20	72
21	X-21	64
22	X-22	60

23	X-23	60
24	X-24	72
25	X-25	64
26	X-26	60
	Jumlah	1.636

Untuk mencari mean (rata-rata) nilai pre-test dari murid kelas Kontrol dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.6. Perhitungn mencari rata-rata Pre-test Kontrol

X	F	F.X
52	1	52
56	4	224
60	7	420
64	6	384
68	5	340
72	3	216
Jumlah	26	1.636

Dari data di atas dapat di ketahui bahwa nilai $\sum fx = 1.636$, sedangkan nilai N sendiri adalah 26 oleh karena itu dapat di peroleh nilai rata-rata

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum x}{N} \\ &= \frac{1.636}{26} \\ &= 62,92\end{aligned}$$

Setelah menghitung data kedua kelas, nilai rata-rata dari kedua kelas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7. Deskripsi Nilai Rata-Rata Pre-Test Murid kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas	Skor rata-rata
-------	----------------

Experimental	66.62
Control	62.92

Tabel 4.7 di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata murid di kelas eksperimen adalah 66,62, sedangkan di kelas kontrol, skor rata-rata adalah 62,96. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya minat dan perhatian belajar murid serta proses pembelajaran didominasi oleh murid yang pintar saja.

3. Nilai rata-rata dari nilai *Post-Test* Kelas Experimental dan Kelas Kontrol

Tabel 4.8. Deskripsi Nilai Rata-Rata *Post-Test* Murid (Kelas Experimen)

NO	Kode	Nilai
1	X-01	84
2	X-02	88
3	X-03	72
4	X-04	72
5	X-05	80
6	X-06	72
7	X-07	68
8	X-08	80
9	X-09	76
10	X-10	72
11	X-11	72
12	X-12	72
13	X-13	80
14	X-14	80
15	X-15	76
16	X-16	84
17	X-17	72
18	X-18	72
19	X-19	84
20	X-20	92
21	X-21	84

22	X-22	84
23	X-23	88
24	X-24	88
25	X-25	88
26	X-26	96
	Jumlah	2.076

Untuk Mencari mean (rata-rata) nilai post-test dari murid kelas Eksperimen dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.9. Perhitungan mencari rata-rata Post-test Kelas Eksperimen

X	F	F.X
68	1	68
72	8	576
76	2	152
80	4	320
84	5	420

88	4	352
92	1	92
96	1	96
Jumlah	26	2.076

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai $\sum x = 2.076$, sedangkan nilai N sendiri adalah 26 oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum x}{N} \\ &= \frac{2.076}{26} \\ &= 79,85\end{aligned}$$

Tabel 4.10. Deskripsi Nilai Rata-Rata *Post-Test* Murid (Kelas Kontrol)

NO	Kode	Nilai
1	X-01	68
2	X-02	60
3	X-03	64
4	X-04	64
5	X-05	68
6	X-06	60
7	X-07	68
8	X-08	72
9	X-09	72
10	X-10	68
11	X-11	64
12	X-12	72
13	X-13	72
14	X-14	60
15	X-15	64
16	X-16	64
17	X-17	80
18	X-18	76
19	X-19	76
20	X-20	68
21	X-21	68
22	X-22	72

23	X-23	60
24	X-24	72
25	X-25	56
26	X-26	56
	Jumlah	1.744

Untuk mencari mean (rata-rata) nilai post-test dari murid kelas Kontrol dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.11. Perhitungan mencari rata-rata Post-test Kelas Kontrol

X	F	F.X
56	2	112
60	4	240
64	5	320
68	6	408
72	6	432
76	2	152
80	1	80
Jumlah	26	1.744

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai $\sum fx = 1.744$, sedangkan nilai N sendiri adalah 26 oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum x}{N} \\ &= \frac{1.744}{26} \\ &= 67,07\end{aligned}$$

Setelah menghitung data kedua kelas, nilai rata-rata dari kedua kelas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.12. Deskripsi Nilai Rata-Rata dari *Post-Tes* Murid kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas	Skor Rata-Rata
-------	----------------

Experimental	79.84
Control	67.07

Tabel 4.12 menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa di kelas eksperimen adalah 79,84, sedangkan di kelas kontrol, skor rata-rata adalah 67,07. Hal ini disebabkan meningkatnya minat dan perhatian belajar murid.

4. Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Keterampilan Menulis Cerita pada Murid Kelas IV SDN 18 Pl.Kalukalukuang

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni "terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap keterampilan menulis cerita pada murid kelas IV SDN 18 Pl.Kalukalukuang" maka teknik yang di gunakan adalah teknik statistic infrensial dengan menggunakan uji-t

Langka-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

a. langkah pertama membuat tabel penolong untuk mencari nilai t

Data hasil analisis skor *pre-test* dan *post-test* terhadap hasil belajar murid dalam keterampilan menulis cerita.

Tabel 4.13 Analisis skor pre-test dan post-test kelas Eksperimen dan Kontrol

NO	X1 (<i>pre-test</i>)	X2 (<i>post-test</i>)	d = X2-X1	d ²
1	68	68	0	0
2	56	60	4	16

3	56	64	8	64
4	56	64	8	64
5	52	68	16	256
6	60	60	0	0
7	72	68	-4	16
8	68	72	4	16
9	68	72	4	16
10	60	68	8	64
11	64	64	0	0
12	68	72	4	16
13	68	72	4	16
14	60	60	0	0
15	64	64	0	0
16	56	64	8	64
17	64	80	16	256
18	64	76	12	144
19	60	76	16	256
20	72	68	-4	16
21	64	68	4	16
22	60	72	12	144
23	60	60	0	0
24	72	72	0	0

25	64	56	-8	64
26	60	56	-4	16
27	64	84	20	400
28	58	88	30	900
29	58	72	14	196
30	56	72	16	256
31	68	80	12	144
32	72	72	0	0
33	68	68	0	0
34	68	80	12	144
35	68	76	8	64
36	72	72	0	0
37	64	72	8	64
38	64	72	8	64
39	72	80	8	64
40	60	80	20	400
41	68	76	8	64
42	72	84	12	144
43	68	72	4	16
44	68	72	4	16
45	72	84	12	144
46	64	92	28	784

47	68	84	16	256
48	72	84	12	144
49	64	88	24	576
50	72	88	16	256
51	68	88	20	400
52	64	96	32	1.024
Jumlah	3368	3820	448	8.040

b. Langkah selanjutnya adalah:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \sum d / N \\ &= 448 / 52 \\ &= 8,62 \end{aligned}$$

2. Mencari nilai kuadrat deviasi “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus

$$\begin{aligned} \sum X^2 d &= \sum d - (\sum d)^2 / N \\ &= 8.040 - (448)^2 / 52 \\ &= 8.040 - 200.704 / 52 \\ &= 8.040 - 3.859,69 \\ &= 4.180,31 \end{aligned}$$

3. Mencari nilai $df = N - 1 = 52 - 1 = 51$

4. Menentukan nilai t_{hitung}

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{8,62}{\sqrt{\frac{4.180,31}{52(52-1)}}}$$

$$t = \frac{8,62}{\sqrt{\frac{4.180,31}{52(52-1)}}}$$

$$t = \frac{8,62}{\sqrt{\frac{4.180,31}{2.652}}}$$

$$t = \frac{8,62}{\sqrt{1,576285822}}$$

$$t = \frac{8,62}{1,255502219}$$

$$t = 6,86577838$$

$$t = 6,86$$

5. Menentukan harga t tabel

Menentukan aturan pengambilan keputusan atau criteria yang signifikan

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 di tolak dan H_1 di terima, terhadap penggunaan Media

Animasi terhadap keterampilan menulis cerita pada murid kelas IV SDN.

18.Pl.Kalukalukuang

Menentukan aturan pengambilan keputusan atau criteria yang signifikan

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 di terima, terhadap penggunaan Media Animasi

terhadap keterampilan menulis cerita pada murid kelas IV SDN.

18.Pl.Kalukalukuang

Berdasarkan hasil analisis statistic deskriptif inferensial yang di peroleh dapat di simpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan Media Animasi terhadap keterampilan menulis cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Murid kelas IV SDN.18.Pl.Kalukalukuang

Untuk mencari t_{tabel} , peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan d.b = $N - 1 = 52 - 1 = 51$ maka di peroleh $t_{0,05} = 2,02$.

Setelah di peroleh $t_{hitung} = 6,86$ dan $t_{tabel} = 2,02$ maka di peroleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, atau $6,86 > 2,02$, sehingga dapat di simpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_1 di terima. Ini berarti bahwa ada pengaruh dlam menerapkan Media Animasi terhadap keterampilan menulis cerita pada murid kelas IV.SDN. 18. Pl.Kalukalukuang.

B. PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksud yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan sebagai berikut:

1.Frekuensi dan presentase skor hasil belajar murid

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada Tabel 4.1 menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar murid kelas Eksperimen sebelum perlakuan (*pre-test*) adalah 66,2 dan skor rata-rata murid setelah diberi perlakuan (*post-test*) 79,84, dan skor maksimum *pre-test* 72, *post-test* 92, nilai Minimum *pre-test* 56, *post-test* 72. Dengan kategori pada kelas eksperimen yakni kategori cukup yaitu 35,5% ,cukup baik 61,5%, dan sangat baik berada pada presentase 0.

Dapat pula dilihat pada Tabel 4.2 menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar murid kelas Kontrol sebelum perlakuan (*pre-test*) adalah 62,92 dan skor rata-rata murid setelah diberi perlakuan (*post-test*) 67,07, dan skor maksimum *pre-test* 72, *post-test* 76, nilai Minimum *pre-test* 52, *post-test* 56. Dengan kategori kelas Kontrol yakni kategori sangat rendah 3,8%, cukup 65,4%, cukup baik 30,8% dan sangat baik berada pada presentase 0. Melihat dari persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan menulis murid sebelum diterapkan Media tergolong rendah.

2. Nilai rata-rata dari nilai *pre-test* kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada Tabel 4.4 menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* dari kelas Eksperimen adalah 66,62, dan pada Tabel 4.6 menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari kelas kontrol adalah 62,92

3. Nilai rata-rata *post-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada Tabel 4.9 menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post-test* dari Kelas Eksperimen adalah 79,85, dan pada Tabel

4.11 menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari kelas Kontrol adalah 67,07.

4. Berdasarkan analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 6,86 dengan frekuensi (dk) sebesar $52-1 = 51$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,02$, oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh dalam menerapkan media Animasi terhadap keterampilan menulis cerita.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan inferensial yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan Media Animasi terhadap keterampilan menulis cerita pada murid kelas IV.SDN.18.PI.Kalukalukuang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil pada bab sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa peningkatan keterampilan menulis

dari SDN 18 Pl. Kalukalukuang dalam menulis cerita melalui penggunaan media animasi itu sangat baik. Adapun hasil analisis deskriptif yang diperoleh sebagai berikut, menunjukkan bahwa kemampuan murid dalam menulis cerita lebih tinggi, karena skor murid kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Dilihat, dari hasil uji-t menunjukkan bahwa perbedaan signifikan nilai t -tabel dengan nilai t -hitung. Terbukti dengan t -hitung sebesar 6,86 dan t -tabel 2,02, ($6,86 > 2$). Jadi hasil dari uji-t berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima.

B. Saran

Adapun saran yang mudah-mudahan dapat dilaksanakan oleh beberapa pihak antara lain:

- 1) Dalam suatu proses pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia, guru diharapkan dapat memilih pendekatan yang tepat serta strategi yang cocok dengan materi yang akan diajarkan, agar materi yang didapat oleh murid dapat diingat lebih lama dan diaplikasikan di lingkungannya.
- 2) Guru diharapkan lebih sering mengaktifkan murid dalam tugas bersama untuk belajar secara nyata di lingkungan agar proses pembelajaran lebih bermakna, selain itu guru juga diharapkan untuk mengangkat nilai-nilai yang terkandung dalam suatu materi pembelajaran.
- 3) Penggunaan media animasi dapat menjadi alternatif pembelajaran pada konsep yang lain untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia murid.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman dan Waluyo. 2000. *Pendidikan Anak Bermasalah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Adam Andi dan Andi Sukri. 2010. *Pembelajaran Sastra anak Lintas Kurikulum*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Akhadiyah. 1997. *Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Enre, Fachruddin Ambo. 1994. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Ujung pandang: Badan Penerbit IKIP Ujung Pandang
- Ernawati. 2010. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Metode Discovery melalui Media Gambar. Skripsi. Surakarta: UMS. (Tidak di publikasikan).
- Fachruddin. A.E. 1994. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*, Ujung Pandang: Balai Penerbit IKIP. Ujung Pandang
- Hadi, Munirul. 2009. *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi pada Siswa Kelas V melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah* (Di unduh dari <http://uns.ac.id> pada 27 januari 2018).
- Hamalik, Oemar. 2005. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Iryani. 2013. *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Model Think Talk Write melalui Media Foto*. (Di unduh dari <http://repository.upi.ed> pada 28 januari 2018).
- Jauhari. 2013. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mahnun Nunu. 2012. *Media pembelajaran*. Jurnal. pemikiran islam, Vol. 37. No. 1, hal 28. Di akses pada tanggal 29 januari 2018. (online)
- Medan, Tamsil. 1998. *Antopologi Kebahasaan*. Padang: Angkasa.
- Munirah 2015. *Pengembangan menulis paragraph*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- _____ 2016. *Dasar Keterampilan Menulis*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Nana Sudjana. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Nita. 2011. *Bagaimana Memotivasi Anak Belajar*. Penerjemah : Ismail Isdito. Jakarta : PT Grasindo.
- Nurudin. 2010. *Dasar-Dasar Penulisan*. Malang: UMM Press.
- Nugraheni Aninditya Sri. 2012. *Penerapan Strategi cooperative learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI.
- Oemar Hamalik. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.

- Poerwardarminta, W.J.S. 1984. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahim, Rahman. 2010. *Cermat Berbahasa Indonesia*. Diktat Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Rahardjito Anung Haryono, dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya Wina. 2016. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Semi, Atar. 1990. *Menulis Efektif*. Padang: Angkasa Raya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta,cv.
- Suparno danYunus. 2007. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suparno,Yunus.2007. *Definisi Menulis* (Online) <http://www.anneahira.com/definisi-menulis.htm>(diakses27/januari/2018).
- Suriamiharja dkk. 1997. *Petunjuk Praktis Menulis*. Jakarta: Depdikbud.
- Suhartono Suparlan. 2009. *Filsafat pendidikan*. Makassar: Badan Penerbit UNM Makassar.
- Tarigan, Joko. 1986.*keterampilan menulis*. Bandung: PT Angkasa.
- Tarigan, Hendry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- TriwiyantoTeguh. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT BumiAksara.
- Widya.2008. *Pengertian Media Pendidikan*´ (Online).(<http://www.widya.com.Pengertian-media-pendidikan/>. (diakses28januari 2018).
- Widyamartaya, A. 2002.*Seni Menuangkan Gagasan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Wiyanto, Asul. 2005. *Kesastraan Sekolah Penunjang Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP dan SMA*. Jakarta: Grasindo.
- <http://eprints.uny.ac.id/26188/1/SKRIPSI%20PDF.pdf> (online) diakses tanggal 27januari/2018.

RIWAYAT HIDUP



IRDA NR, lahir di Pulau kalukalukuang Kec.Liukang Kalmas Kabupaten Pangkep pada Tanggal 17 April 1995. Anak ke tiga dari almarhum Nuralim dan Hj.Jasmani Penulis mulai memasuki pendidikan formal di SDN 18 Pulau Kalukalukuang kecamatan liukangKalmas

Kabupaten Pangkep pada tahun 2000 dan tamat pada tahun 2006, kemudian melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 1 Liukang Kalmas Kabupaten Pangkep pada tahun 2006 dan tamat pada tahun 2009. Pada tahun 2009 penulis melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 1 Liukang Kalmas dan tamat pada tahun 2012. pada tahun 2014 penulis dinyatakan sebagai mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Berkat karunia Allah subhanahu wata'ala, pada tahun 2018 penulis dapat menyelesaikan studi di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan menyusun karya ilmiah yang berjudul ***“Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Keterampilan Menulis Cerita Murid Kelas IV SDN 18 Pulau Kalukalukuang”***.

INSTRUMENT PRE-TEST**PRE-TEST
(MEMBUAT KARANGAN)**

Nama / kelas :

Nilai :

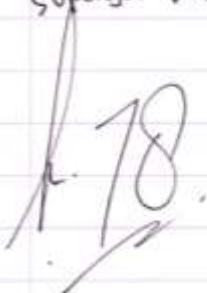
- Buatlah sebuah karangan atau cerita sendiri menurut pengalaman masing-masing dengan kata-katamu sendiri !

KEBUNKU

Pada suatu hari saya dan ayah ke sebuah kebun yang tidak jauh dari rumahku. aku, ayah dan ibu ke kebun dengan mengendarai sepeda. Di tengah jalan aku dan ayah, ibu melihat sebuah pohon pisang yang bumbung di tengah jalan yang menghalangi perjalanan kami.

Tiba-tiba ayah turun dari sepedanya dan membersihkan pohon yang ada di tengah jalan itu. akhirnya kami melanjutkan perjalanan menuju kebun yang sudah tidak jauh lagi dan akhirnya sampaila di kebun kami.

dan disana saya menanam pohon lombok, Labu, Jagung, pisang, dan ubi di sana saya sangat senang karena bisa tanam pohon-pohon itu dan saya berharap semoga tanamanku itu tumbuh dan subur supaya bisa saya makan buahnya. Amen..



INSTRUMENT POST-TEST**POST-TEST
(MEMBUAT CERITA)**

Nama / kelas :

Nilai :

-
- Buatlah sebuah cerita dengan memilih salah satu dari gambar cerita dibawah ini, yang menurut kamu lebih gampang, dengan menceritakan kembali dalam menulis sebuah cerita yang rampung!

a. Cerita si Kancil dan Buaya



b. Cerita Si Maling Kundang



Maling Kundang

Pada zaman dahulu kala hiduplah Seorang gadis dan Putranya Perempuan itu namanya Manti Rubaya dan Nama Putranya Maling Kundang Maling merupakan Anak yang Rajin ia selalu membantu ibunya dan ibunya mencari nafkah setiap hari ibunya keliling Menjual Gorengan Maling pun Meranjau dewasa Saat itu Sebuah kapal besar Mengelabu di Pantai Air Manis keadaannya kapal tersebut Membuat Maling Seram dia Meneguhkan hatinya untuk Merantau demi Membantu perekonomian Maling pun bersegas Pergi kerumah untuk Menemui ibunya ia mengotakan untuk Pergi Merantau Menyerah ibunya karena ~~setuju~~ setuju dengan Rencana Maling tersebut Akhirnya sang Ibu Mengizinkan dengan berak Hati Maling pun Menuju kemana di temani ibunya Manti Rubaya sang ibu berbesar hati dan Maling untuk Mengingat kampung halamannya dan tetap berbakti kepada orang tua di kala sukses kelak kapan, akhirnya kati Manti Maling Manti

ji
04

Banyak tentan ilmu Pelayaran dari nar kaja dan Perantau kapal yang ~~ada~~ ada Saja Berpengkawan keberadaan Maling di kapal di di sekai awang kapal karena ia Pergi Pergi dan Menantikan di Pergi Pergi Jalanan tiba tiba kapal tiba di malam di hampir kapal Perombak ~~Maka~~ Hendak ~~Maka~~ Mereka Hendak ~~Maka~~ Manti Manti semai tan kapal tetapi Maling tidak takut dia Manti Manti perapa itu dengan Sekat tenasa ingga Akhirnya ia berhasil Manti Manti kapal yang di Tetebernya Pergi Perapa itu Pergi Pergi terbilik birik Manti Manti kapal itu di kampung Halamannya sang ibu rindu akan kepelanda Maling kundang selama bertahun tahun ia Manti Manti Hari Harinya seorang diri Manti Manti mata kap terbilik Hinga terberang Manti Manti Rubaya keraka ~~tekek~~ untuk menerpa Anak laki-laki di di ~~Manti Manti~~ di Manti Manti kepantai Manti Manti Manti Manti Rubaya Pili Manti Manti Anak laki-laki Hinga dia berdoa ~~sewa~~ terakanti Manti Manti Manti Manti yang akan Manti Manti yang di Manti Manti selama itu

SEKOLAH SDN 18 PULAU KALUKALUKUANG



PRE-TEST



MENERAPKAN MEDIA



POST-TEST

