EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO CERITA BERGAMBAR TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI SISWA KELAS IV SD INPRES CAMPAGALOE II KABUPATEN BANTAENG

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

RENI ARYUNINDA

NIM 105401105718

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JANUARI 2022

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Reni Aryuninda**, NIM **105401105718** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 399 Tahun 1443 H/2022 M pada tanggal 14 Dzulqa'idah 1443 H 14 Juni 2022 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Rabu tanggal 15 Juni 2022

Makassar, 14 Dzulqa'idah 1443 H
15 Juni 2022 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekertaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Penguji : 1. Prof. Dr. Munirah, M.Pd. (.....)
   2. Dr. Abd. Rahman Rahim, M.Hum (.....)
   3. Ummu Khaltsum, S.Pd., M.Pd. (.....)
   4. Dr. Hj. Rosmini Madeamin, M.Pd. (.....)

Disahkan oleh :

Dekan FKIP Unismuh Makassar

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NIDN. 0901107602

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Video Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Reni Aryuninda

NIM : 105401105718

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujiankan.

Makassar, 15 Juni 2022

Disetujui oleh,

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Hj. Rosmini Madeamin, M.Pd.	**Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd.**
NIDN. 0929126002	**NIDN. 0931088902**

Diketahui:

Dekan FKIP Unismuh Makassar	Ketua Prodi PGSD
Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.	**Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.**
NIDN. 09011007602	**NBM. 1148 913**

ABSTRAK

RENI ARYUNINDA. 2022. Efektivitas Penggunaan Media Video Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Rosmini Madeamin dan Sri Rahayu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media video cerita bergambar terhadap aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yaitu jenis *Pre-Experimental Design*. Populasi dan Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng yang berjumlah 13 orang. Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Campagaloe II, Kabupaten Bantaeng.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video cerita bergambar berpengaruh di kelas IV SD Inpres Campagaloe II. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas siswa sebelum penggunaan media video cerita bergambar pada saat *pretest* menunjukkan bahwa aktivitas siswa masih belum aktif, dimana skor rata-rata aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah 5,68 dan setelah diterapkan media video cerita bergambar pada saat *posttest* menunjukkan perubahan aktivitas siswa yang sangat aktif, dimana skor rata-rata aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah 95. Kemudian hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran menulis karangan narasi dengan menggunakan media video cerita bergambar (*posttest*) menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa mengalami perubahan yang signifikan yaitu lebih tinggi 94,37 dibanding dengan atau sebelum (*pretest)* menggunakan media video cerita yaitu 47,16.

Pada uji *Paired Sample T Test* digunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Kemudian diperoleh t-hitung 11,33. Untuk mencari t-tabel peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $db = N - 1 = 13 - 1 = 12$ maka diperoleh 0,05 = 1,695. Setelah diperoleh t-hitung = 11,33 dan t-tabel = 1,695 maka diperoleh t-hitung > t-tabel atau 11,33 > 1,695. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video cerita bergambar berpengaruh dalam menulis karangan narasi siswa.

Kata Kunci : *Media Video Cerita Bergambar, Karangan Narasi.*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahiim

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, yang dengan limpahan rahmat segala nikmat karunia-Nya yang telah diberikan, penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Salawat beriringkan salam seomga senantiasa terlimpahkan kepada sang pemimpin umat Islam yakni Nabi Muhammad SAW, yang telah mewariskan Al-Quran kepada manusia sebagai pedoman hidup yang baik di dunia sampai yaumil akhir.

Ucapan terima kasih yang teristimewa dan tak akan pernah terbalaskan sepanjang hayat disampaikan kepada Nama Bapak dan Nama Ibu kedua Orang Tua saya yang telah membesarkan, mendidik, dan selalu mengasihi hatiku dengan doa-doa yang terselip disetiap shalatmu serta menjadi kebanggan dalam hidupku. Rasa terima kasih ini takkan pernah cukup membalas limpahan jasa-jasa dan kebahagian telah didapatkan hingga saat ini. Kemudian ucapan terima kasih kepada teman seperjuangan saya ketika masih mahasiswa baru, dan tidak lupa pula kepada teman seperjuangan saya di Kelas, berkat doa dan dorongan mereka sehingga saya bisa seperti sekarang.

Adapun yang menjadi maksud dan tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat guna menyelesaikan studi Strata Satu (S1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Banyak permasalahan dan hambatan yang secara langsung maupun tidak langsung dalam penulisan skripsi ini, hingga akhirnya dapat juga terselesaikan berkat doa, bimbingan, bantuan, dukungan, dan uluran tangan dari berbagai pihak, baik secara materil maupun no-materil. Atas kerja keras yang selama ini telah dijalani dengan

kebersamaan, untuk itu sepantasnya ucapan terima kasih yang tak terhingga dan dengan segala ketulusan hati di berikan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan menemaniku dengan candanya, kepada Ibu Dr. Hj. Rosmini Madeamin, M. Pd, selaku dosen pembimbing pertamayang telah membimbing dan mengarahkan penulisan skripsi ini dari awal hingga akhir dan Ibu Sri Rahayu, S.Pd., M.Pd, selaku dosen pembimbing kedua yang telah memotivasi saya dari mulai pertama saya kuliah dan mengarahkan penulisan skripsi ini dari awal hingga akhir.

Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada: Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ibu Prof. Dr. Munirah, M.Pd., ketua dosen penguji skripsi, Bapak Dr. Abd. Rahman Rahim, M.Hum., sekretaris dosen penguji skripsi, Ibu Ummu Khlatsum, S.Pd., M.Pd., dan Dr. Hj. Rosmini Madeamin, M.P.d., dosen penguji pada ujian sidang skripsi, yang telah melungkan waktunya untuk menguji skripsi ini.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, staf SD Inpres Campagaloe II yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian, segudang ilmu, dan pengalaman yang sangat berharga yang takterlupakan. Penulis juga mengucapkan terima kasih

kepada orang tua tercinta, seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2018 utamanya teman dari kelas PGSD 18 B dan semua sahabat-sahabatku terkasih yang selama ini banyak memberikan motivasi, sar dan bantuannya kepada penulis.

Kesempurnaan hanya milik Allah SWT, oleh karenanya tiada kesempurnaan dalam karya ini. Namun diharapkan skripsi ini dapat member manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, almamater, masyarakat serta pihak-pihak yang memerlukan.

Makassar, Mei 2022

Reni Aryuninda

B. Kerangka Berpikir 42
C. Hasil Penelitian Relevan 43
D. Hipotesis Penelitian 45
BAB III METODE PENELITIAN 46
A. Jenis Penelitian 46
B. Lokasi Penelitian 46
C. Populasi dan Sampel Penelitian 47
D. Desain Penelitian 48
E. Variabel Penelitian 49
F. Definisi Oprasional Variabel 49
G. Prosedur Penelitian 50
H. Instrumen Penelitian 51
I. Teknik Pengumpulan Data 51
J. Teknik Analisis Data 52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 56
A. Hasil Penelitian 56
B. Pembahasan 65
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 70
A. Simpulan 70
B. Saran 70
DAFTAR PUSTAKA 72
LAMPIRAN 74
RIWAYAT HIDUP 111

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

2.1 Karakteristik Penilaian Keterampilan Menulis..... 23

3.1 Jumlah Besarnya Populasi..... 47

3.2 Jumlah Besarnya Sampel..... 48

4.1 Hasil Aktivitas Siswa Pretest Menulis Karangan Narasi..... 57

4.2 Hasil Aktivitas Siswa Posttest Menulis Karangan Narasi..... 58

4.3 Statistik Skor Hasil *Pretest* Menulis Karangan Narasi..... 58

4.4 Deskripsi Ketuntasan Skor Hasil *Pretest* Siswa Sebelum Penggunaan Media Video Cerita Bergambar Interval..... 59

4.5 Statistik Skor Hasil Aktivitas *Posttest* Menulis Karangan Narasi Statistik..... 60

4.6 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil *Pretest* Menulis Karangan Narasi..... 61

4.7 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil *Posttest* Menulis Karangan Narasi..... 62

4.8 Deskripsi Ketuntasan Skor Hasil *Posttest* Siswa Setelah Penggunaan Media Video Cerita Bergambar..... 62

4.9 Distribusi Hasil Belajar Menulis Karangan Narasi Siswa Hasil *Pretest* Dan *Posttest*..... 63

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

2.1 Bagan Kerangka Pikir..... 43

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	75
2	Rubrik Penilaian Menulis Karangan.....	80
3	Pedoman Penilaian Menulis Karangan Narasi.....	81
4	Lembar Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa.....	82
5	Cerita Bergambar.....	85
6	Lembar Aktivitas Siswa.....	86
7	Daftar Hadir Siswa Kelas IV SD Inpres Campagaloe II....	87
8	Daftar Nilai Siswa Kelas IV SD Inpres Campagaloe II.....88	
9	Daftar Nilai Siswa Kelas IV SD Inpres Campagaloe II (*Pretest*).....	89
10	Daftar Nilai Siswa Kelas IV SD Inpres Campagaloe II (*Posttest*).....	90
11	Analisis Data Deskriptif.....	91
12	Analisis Data Inferensial.....	94
13	Tabel Distribusi T.....	96
14	Hasil Menulis Karangan Narasi *(Pre-Test)*.....	97
15	Hasil Menulis Karangan Narasi *(Post-Test)*.....	100
16	Dokumentasi Penelitian.....	103
17	Persuratan Penelitian.....	105
18	Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi.....	107
19	Surat Keterangan Bebas Plagiat.....	110

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa yang bersangkutan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan output yang berdaya pikir tinggi dan kreatif. Pendidikan itu merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan, manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga negara masyarakat. Dalam rangka mewujudkan potensi diri menjadi multiple kompetensi harus melewati proses pendidikan yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu, pembaharuan harus selalu dilakukan untuk melakukan kualitas pendidikan suatu bangsa. Berbagai upaya telah ditempuh untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, seperti pengembangan media pembelajaran, perubahan sistem penilaian, dan sebagainya. Salah satu unsur yang sering dikaji dalam hubungannya dalam keaktifan siswa adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah. Selama ini kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas berpusat pada guru dan cenderung kurang aktif serta pengunaan media pembelajaran masih jarang dilakukan oleh guru dalam menunjang pemahaman konsep tentang materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Pendidikan menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang di perlukan di dalam dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Bahasa Indonesia adalah bahasa pemersatu bangsa yang harus dikuasai oleh setiap warga negara Indonesia. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan dasar-dasar berbahasa yang baik sedari usia dini. Sekolah dasar (SD) sebagai bagian dari wadah pendidikan anak usia dini menjadi salah satu tonggak yang penting bagi keberlangsungan dan keberadaan bahasa Indonesia, baik itu dalam bahasa tulis maupun bahasa lisan. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar terdapat materi yang mengharapkan kemampuan siswa dalam menyusun karangan tentang berbagai topik dengan memperhatikan ejaan. Pengajaran bahasa Indonesia pada materi menulis karangan guru diharapkan mampu memperhatikan kemampuan siswa baik secara teknik penulisan atau pengungkapan ide oleh siswa kedalam bentuk tulisan yang nantinya akan tersusun menjadi sebuah karangan.

Pembelajaran bahasa Indonesia terdapat beberapa aspek salah satunya adalah membaca. Menurut Solchan (2017: 1.33) Kemampuan membaca merupakan kemampuan untuk memahami dan menafsirkan pesan yang disampaikan secara tertulis oleh piha lain. Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan pemahaman simbol-simbol tertulis, tetapi juga memahami pesan atau makna yang disampaikan oleh penulis.

Pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam aspek keterampilan menulis, salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa adalah siswa mampu menulis karangan deskripsi. Sementara itu, pada kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis karangan deskripsi. Karangan deskripsi adalah karangan yang menggambarkan dengan kata-kata wujud atau sifat lahirlah suatu objek (Dalman, 2014: 31). Siswa dituntut untuk dapat menuliskan apa yang dilihatnya, didengarnya, dan dirasakannya. Supaya pembelajaran menulis karangan deskripsi menjadi lebih berkesan, guru harus memilih model yang tepat sesuai dengan pembelajaran tersebut.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari pada setiap jenjang pendidikan, karena Bahasa Indonesia merupakan bahasa kesatuan bangsa Indonesia. Sebagai bahasa kesatuan bangsa kita, maka sejak dini harus mampu berbahasa Indonesia yang baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari. Menurut KBBI, menulis adalah melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan. Menulis berarti menuangkan isi hati si penulis ke dalam bentuk tulisan, sehingga maksud hati penulis bisa diketahui banyak orang orang melalui tulisan yang dituliskan. Kemampuan seseorang dalam menuangkan isi hatinya ke dalam sebuah tulisan sangatlah berbeda, dipengaruhi oleh latar belakang penulis. Dengan demikian, mutu atau kualitas tulisan setiap penulis berbeda pula satu sama lain. Namun, satu hal yang penting bahwa terkait dengan aktivitas menulis, seorang penulis harus memperhatikan kemampuan dan kebutuhan pembacanya.

Materi menulis karangan narasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia, mengharapkan siswa mampu menulis sehingga tampak seolah-olah pembaca

melihat atau mengalami sendiri peristiwa tersebut. Objek yang diuraikan ke dalam bentuk tulisan harus benar-benar menggambarkan objek yang mereka lihat. Hal ini melatih siswa untuk lebih fokus dalam proses kegiatan yang membutuhkan konsentrasi tinggi. Menurut Dalman (2016: 23) Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan, 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) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, 5) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya intelektual manusia, dan 6) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelek tual, serta kematangan emosional dan sosial.

Nurgiyantoro (2011: 23) menjelaskan Karangan adalah suatu bentuk sistem komunikasi lambang visual. Keterampilan menulis perlu mendapat perhatian yang sungguh-sungguh sejak pendidikan dasar, peneliti mengambil materi menulis karangan, tidak hanya mengarang bebas melainkan karangan yang terorganisir yaitu menulis karangan narasi.

Pada observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng, peneliti menemukan sebuah fakta bahwa siswa kurang antusias dalam menulis karangan narasi, siswa kurang aktif, perhatian siswa yang tidak terpusat dan keterampilan menulis siswa masih

rendah. Nilai rata-rata siswa untuk aspek keterampilan menulis karangan masih jauh di bawah nilai standar kriteria ketuntasan minimum (KKM). Tetapi dengan melihat keadaan pada saat pembelajaran siswa memiliki karakter yang bervariasi, ruang kelas cukup menunjang terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Melihat kondisi pembelajaran yang dialami oleh siswa SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng, maka perlu diberikan solusi untuk mendapatkan hasil yang efektif dalam proses belajar mengajar.

Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila mampu memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditentukan. Berdasarkan KKM tersebut, masih terdapat beberapa yang memiliki nilai dibawah standar nilai yang telah ditentukan. Sehingga pembelajaran dapat dikatakan kurang berhasil. Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD memerlukan metode atau strategi sehingga proses pembelajaran dapat menarik minat siswa. Beberapa hal yang menyebabkan keterampilan menulis karangan narasi masih rendah dapat dilihat dari faktor siswa yaitu: 1) Motivasi belajar siswa rendah khususnya dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi, 2) Siswa masih kesulitan dalam menuangkan ide-idenya ke dalam bentuk tulisan, 3) Siswa kurang terlatih dalam pembelajaran menulis, dan 4) Pembelajaran di kelas membuat siswa bosan. Sedangkan faktor dari guru yaitu guru masih menggunakan metode ceramah yang dapat membuat siswa jenuh, dan media yang digunakan masih belum cukup menunjang proses pembelajaran. Faktor lain yang dapat mempengaruhi adalah kurangnya variasi guru dalam menerapkan model pembelajaran serta pemilihan model yang kurang variatif, sistem pembelajaran masih berpola satu arah (*teacher centered*) atau bersifat konvensional, serta kurangnya penggunaan media dalam

proses pembelajaran. Dampak yang ditimbulkan adalah siswa menjadi bosan dan cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, pada proses pembelajaran bahasa Indonesia guru cenderung terpaku pada satu aspek saja dalam pembelajaran, seharusnya guru dapat mengkaitkan atau menghubungkan antara aspek yang satu dengan aspek lainnya, sehingga pembelajaran yang diperoleh siswa dapat lebih menyeluruh dan bermakna.

Salah satu solusi yang bisa diujicobakan dalam penelitian ini adalah penggunaan media khususnya media video cerita bergambar. Media video cerita bergambar merupakan media yang mengandalkan indera penglihatan, atau mata. Semua media yang bisa dilihat itu adalah media visual, karena media video cerita bergambar itu mengandalkan indera mata. Artinya kita mempersiapkan media pembelajaran yang enak dipandang oleh mata. Baik itu dari sisi warna tata letak proporsi dan lain sebagainya. Salah satu kelebihan media video cerita bergambar dalam proses pembelajaran ialah siswa mampu menganalisa lebih tajam, dapat membuat siswa benar-benar mengerti, dan dapat membuat siswa berpikir lebih spesifik mengenai materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitan dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Video Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng". Diharapkan siswa mendapatkan hasil belajar menulis karangan narasi yang baik dan lebih optimal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

1. Bagaimanakah keefektifan media video cerita bergambar terhadap aktivitas siswa dalam keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng?
2. Bagaimanakah keefektifan media video cerita bergambar terhadap hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keefektifan media video cerita bergambar terhadap aktivitas siswa dalam keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng.
2. Untuk mengetahui keefektian media video cerita bergambar terhadap hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun secara praktis. Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang keefektifan media Video Cerita Bergambar dalam merespon materi pembelajaran dari guru terhadap hasil belajar. Selain

itu, penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dalam bidang berbahasa khususnya pada keterampilan menulis karangan narasi pada siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penerapan media video cerita bergambar dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media video cerita bergambar juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa, meningkatkan siswa agar berpikir kreatif, minat, serta aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, sehingga keterampilan menulis karangan narasi siswa dapat menuangkan sebuah ide ke dalam bentuk tulisan dengan baik dan benar.

b. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan masukan kepada guru sekolah dasar dalam menguasai variasi media visual berupa video, gambar, foto, *slide*, media visual yang diproyeksikan. Sehingga guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan situasi dan kondisi di kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta profesionalitas guru diera globalisasi seperti ini.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng dengan mata pelajaran yang diamati adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai objek dan materinya. Sehingga para pembaca, guru, atau pihak-pihak lain yang berkepentingan diharapkan

dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai pertimbangan dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dalam memilih dan mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selain itu, memberikan pengelaman positif bagi peneliti terkait dengan penggunaan media video cerita bergambar di dalam proses pembelajaran.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku, dan keterampilan dengan cara mengolah bahan ajar. Para ahli psikologis dan guru pada umumnya memandang belajar sebagai kelakuan yang berubah, pandangan ini memisahkan pengertian tegas antara pengertian proses belajar dengan kegiatan yang semata-mata bersifat hapalan (Komara, 2014: 1). Sementara itu, menurut Nurgiyanto (2020: 19) mengatakan belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil pengalaman, dan perubahan perilaku disebabkan oleh proses menjadi matangnya seseorang serta tidak bersifat temporer. Pendidikan dasar bertujuan memberikan atau membekali kemapuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara, dan ummat manusia, serta mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan lanjutan dan menengah.

Kegiatan belajar mengajar pada dasarnya adalah untuk mengembangkan kemampuan psikis serta kemampuan penyesuaian sosial siswa secara utuh. Dalam rangka mempersiapkan siswa ke jenjang pendidikan menengah atau memasuki lapangan kerja, perlu diusahakan pengembangan sikap bertanggung jawab dalam belajar mengemukakan pendapat, serta kemadirian dalam mengambil keputusan. Dalam kurikulum SD terdapat hal baru, diantaranya berkaitan dengan pembelajaran bahasa Indonesia. Kurikulum SD menekankan pada tiga kemampuan dasar yaitu:

"baca-tulis-hitung". Membaca dan menulis keduanya merupakan kemampuan dasar yang ditunjang oleh pelajaran bahasa Indonesia. Karena itu guru SD diharapkan dapat memahami perkembangan mutakhir ilmu pengajaran bahasa sekarang harus berpusat pada siswa, tidak lagi berpusat pada guru.

Menurut Komara, (2014: 12) ada beberapa pokok pikiran yang mendasari pengajaran bahasa yang perlu diperhatikan dalam penerapan kurikulum bahasa Indonesia diantaranya yang berkaitan dengan hal-hal berikut ini:

a. Ragam bahasa Indonesia
b. Hakikat pengajaran bahasa Indonesia dan sastra Indonesia
c. Bahasa sebagai alat komunikasi
d. Bermakna
e. Siswa dan guru

Bahasa Indonesia berfungsi sebagai lambang kebanggaan kebangsaan, identitas nasional, alat perhubungan antar warga dan alat penyatuan berbagai suku bangsa. Menurut Rahim (2013: 10) Bahasa adalah satu diantara sejumlah kebutuhan pokok manusia sehari-hari, betapa pentingnya bahasa sebagai alat komunikasi yang primer yang dapat dirasakan oleh setiap pengguna bahasa.

Menurut Fatimah Junus (2012: 9) Bahasa Indonesia yang baik adalah bahasa yang digunakan sesuai dengan norma kemasyarakatan yang berlaku, sedangkan bahasa Indonesia yang benar adalah bahasa Indonesia yang digunakan sesuai dengan aturan atau kaidah tata bahasa Indonesia baku. Tanpa adanya pembinaan dan pengembangan tersebut, bahasa Indonesia

tidak akan dapat berkembang, sehingga dikhawatirkan bahasa Indonesia tidak akan mengemban fungsi-fungsinya.

Menurut Munirah (2012: 3) menyatakan bahwa tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar yaitu:

a. Berkomunikasi secara *efektif* dan *efisien* sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
c. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
d. Menggunakan Bahasa Indonesia meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, meningkatkan pengetahuan serta kemampuan berbahasa.

Berdasarkan uraian di atas, maka belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku individu secara keseluruhan baik dari segi pengetahuan, keterampilan, kecakapan, sikap dan kebiasaan sebagai akibat dari pengalaman interaksi antara individu dengan individu maupun dengan lingkungannya.

2. Silabus Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar

Silabus SD Kelas 4 Kurikulum 2013 ini dapat dijadikan sebagai pedoman guru dalam penyusunan perangkat pembelajaran, seperti Program Tahunan, Program Semester, KKM, Pemetaan KI dan KD, serta Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik. Silabus SD Kelas 4 Kurikulum 2013 tersebut sudah merupakan revisi terbaru tahun 2021.

Meskipun demikian, seorang guru tetap dapat mengembangkan dan menyempurnakannya sesuai kebutuhan serta kondisi yang ada. Silabus merupakan seperangkat rencana pelaksanaan pembelajaran dan penilaian yang disusun secara sistematis. Oleh karena itu, komponen-komponen dalam silabus akan saling berkaitan untuk mencapai penguasaan kompetensi dasar. Lebih lanjut, pengembangan silabus berdasarkan pada Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dan Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah sesuai pola pembelajaran pada tahun tertentu.

a. Manfaat Silabus Pembelajaran

Manfaat silabus pembelajaran menurut ((Kemendikbud, 2013: 229) adalah sebagai berikut:

1) Sebagai pengaturan kegiatan pembelajaran dan mengembangkan sistem penilaian.
2) Sumber utama dalam penyusunan rencana pembelajaran berkaitan dengan standar kompetensi maupun satu kompetensi dasar.
3) Sebagai pedoman untuk merencanakan pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih lanjut, yaitu dalam penyusunan RPP, pengelolaan kegiatan pembelajaran, penyediaan sumber belajar, dan pengembangan sistem penilaian.
4) Sebagai ukuran dalam melakukan penelitian keberhasilan suatu program pembelajaran.

5) Dokumentasi tertulis (*written document*) sebagai akuntabilitas suatu program pembelajaran.

b. Fungsi Silabus Pembelajaran

Fungsi silabus pembelajaran menurut (Kemendikbud, 2013: 302) adalah sebagai berikut:

1) Memberikan informasi tentang Rencana pelaksanaan pembelajaran dan penilaian secara sistematis, sehingga memudahkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran.
2) Guru dapat melihat, mengamati, menganalisis, dan memprediksi proses pembelajaran, sehingga menjadi sebuah kerangka kerja yang terencana.
3) Suatu pedoman dalam pengembangan pembelajaran, sehingga menjadi dasar pembuatan rencana pengelolaan pembelajaran.
4) Sebagai sumber pokok dalam upaya penyusunan rencana pembelajaran, sehingga rencana pembelajaran dapat tersusun sesuai prosedur.
5) Alat aktualisasi kurikulum secara operasional pada satuan tingkat pendidikan tertentu, sehingga dapat memudahkan guru dalam melakukan tugas pembelajaran.

Secara umum, silabus mencakup Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, materi pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran. Komponen-komponen silabus menurut (Kemendikbud, 2013: 308) adalah sebagai berikut:

1) Identitas mata pelajaran, memuat nama mata pelajaran yang diampu guru.
2) Identitas sekolah, meliputi nama satuan pendidikan dan kelas yang diampu guru.
3) Kompetensi Inti (KI), yaitu pencapaian standar kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
4) Kompetensi Dasar (KD), berisi kemampuan spesifik dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
5) Indikator Pencapaian Kompetensi, yaitu pengukuran yang menunjukkan pencapaian kompetensi dasar tertentu dalam penilaian mata pelajaran.
6) Materi Pokok, berisi fakta, konsep, prinsip, prosedur, yang relevan dengan kondisi kelas dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi.
7) Kegiatan Pembelajaran, yaitu proses kegiatan di dalam kelas untuk penentuan pencapaian kompetensi yang diharapkan.
8) Penilaian, merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar. Alat penilaian dapat berupa tes dan non tes dalam bentuk tertulis maupun lisan.
9) Alokasi waktu, yaitu penentuan alokasi waktu setiap kompetensi dasar dibuat sesuai jumlah jam minggu efektif pelajaran untuk setiap satu semester.

10) Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar atau sumber belajar lain yang relevan.

c. Langkah-langkah Pengembangan Silabus yaitu

Sebelum melakukan pengembangan, maka guru perlu memahami, langkah-langkah dalam mengembangkan silabus pembelajaran menurut Menurut Rahim (2013: 11) adalah sebagai berikut:

1) Mengkaji Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).
2) Mengidentifikasi materi pokok pembelajaran.
3) Mengembangkan kegiatan.
4) Merumuskan indikator pencapaian Kompetensi Dasar.
5) Menentukan jenis penilaian.
6) Menentukan alokasi waktu
7) Menentukan sumber belajar

Guru dapat mengembangkan sendiri silabus sesuai kebutuhan dan kondisi satuan pendidikan masing-masing. Oleh karena itu, guru memiliki kewenangan penuh untuk menambah atau mengurangi sesuai yang diinginkan. Penentuan sumber belajar berdasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar serta materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi. Akan tetapi, dalam pelaksanaannya harus tetap berpedoman pada kurikulum yang berlaku dan prinsip pengembangannya.

Menurut Nurgiyanto (2011: 36) bahwa tematik kelas 4 SD Kurikulum 2013 terbagi dalam 9 (sembilan) tema yaitu:

1) Tema 1 Indahnya Kebersamaan

MILIK PERPUSTAKAAN
UNISMUH MAKASSAR

2) Tema 2 Berhemat Energi
3) Tema 3 Peduli Makhluk Hidup
4) Tema 4 Berbagai Pekerjaan
5) Tema 5 Pahlawanku
6) Tema 6 Cita-citaku
7) Tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku
8) Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku
9) Tema 9 Kayanya Negeriku

3. Keterampilan Menulis

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang membutuhkan keterampilan. Keterampilan tersebut adalah merangkai kata menjadi kalimat untuk menggambarkan ide dan dapat dipahami orang lain. Hal ini sesuai dengan KBBI (2001: 1219) Menulis merupakan kegiatan membuat huruf atau angka dengan pena, melahirkan pikiran atau perasaan dengan tulisan, mengarang cerita, membuat surat, dan menggambar. Menurut KBBI (2021: 246) tujuan penulisan terbagi menjadi 5 (lima) yaitu:

1. Tujuan penugasan, tujuan ini sebenarnya penulis menulis sesuatu misalnya, tugas merangkum, membuat laporan dan sebagainya.
2. Tujuan estetis, tujuan ini sebenarnya penulis bertujuan untuk menciptakan sebuah keindahan *(estetis)* dalam sebuah puisi, cerpen maupun novel.
3. Tujuan penerapan, penulis bertujuan memberikan informasi atau keterangan kepada pembaca.

4. Tujuan pernyataan diri, penulis bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri kepada pembaca melalui tulisannya, pembaca dapat memahami sang penulis.
5. Tujuan kreatif, penulis bertujuan agar para pembaca dapat memiliki nilai artistik atau nilai seni. Penulis tidak hanya memberikan informasi tetapi pembaca terharu tentang apa yang dibacanya.

Menurut Suyanto (2009: 117) Menulis merupakan upaya meluangkan segala informasi, baik dalam bentuk pikiran, gagasan, perasaan, atau pun pengalaman ke dalam sebuah tulisan. Menulis adalah sebuah kemampuan, kemahiran, dan kepiawaian seseorang dalam menyampaikan gagasannya ke dalam sebuah wacana agar dapat diterima oleh pembaca yang heterogen baik secara intelektual maupun sosial (Alwasilah, 2005: 43).

Kegiatan menulis memiliki manfaat yang sangat banyak. Tarigan (2008: 22) mengungkapkan bahwa menulis memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Menulis dapat menolong kita berpikir secara kritis.
2. Menulis juga memudahkan kita dalam merasakan dan menikmati hubungan-hubungan serta memperdalam daya tanggap atau persepsi kita dalam menghadapi masalah-masalah yang dihadapi.
3. Tulisan dapat membantu kita untuk mengungkapkan atau menjelaskan pikiran-pikiran atau gagasan yang ada dalam benak pikiran kita.

Kegiatan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain melalui tulisan.

Keterampilan menulis merupakan kegiatan produktif yang sebaiknya dimiliki oleh seseorang. Keterampilan menulis dapat dimiliki melalui bimbingan dan latihan intensif, yaitu dimulai sejak di SD.

Kemampuan menulis dapat mengkomunikasikan ide, penghayatan, dan pengalamannya kepada berbagai pihak. Melalui pembelajaran menulis dapat memperoleh pengetahuan yang bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan daya nalar, emosional, serta berpikir kritis dan kreatif. Menurut Dimas Ayu (2020: 21) strategi pokok yang diajarkan dalam keterampilan menulis yang diterapkan antara lain:

1. Penyumberan
2. Terjemahan
3. Penggantian
4. Perangkuman

Menurut Dimas Ayu (2020: 43) aspek-aspek pembelajaran menulis ialah sebagai berikut:

a. Jenis, tujuan, dan permasalahan pembelajaran menulis
b. Penerapan keterampilan proses dalam pembelajaran menulis
c. Perencanaan pembelajaran menulis
d. Metode pembelajaran menulis
e. Penilaian pembelajaran menulis

4. Menulis Karangan Narasi

Nurgiyanto (2022: 423) menjelaskan Karangan adalah suatu bentuk sistem komunikasi lambang visual. Unsur kebahasaan maupun unsur luar bahasa itu sendiri akan menjadi isi karangan. Mengarang merupakan kegiatan

menuangkan hasil pemikiran karya ilmiah yang bagi penulis. Ide yang jelas dan fokus sangat di perlukan sebelum memulai mengarang, hal ini bertujuan agar tidak membuang-buang waktu dan bicara tanpa tujuan yang jelas.

Menurut Rahim (2013: 431) menyatakan bahwa karangan narasi memiliki karakteristik menyajikan serangkaian peristiwa. Karangan ini dapat menyampaikan serangkaian kejadian menurut urutan terjadinya (kronologis), dengan maksud memberi arti kepada sebuah atau serentetan kejadian, sehingga pembaca dapat memetik hikmah dari cerita itu. Tujuan menulis narasi secara *fundamental* ada dua, yaitu hendak memberikan informasi atau wawasan dan memperluas pengetahuan membaca, dan hendak memberikan pengalaman estetis pada pembaca.

Menurut Rahim (2013: 67) menjelaskan Naratif adalah tulisan yang menceritakan sebuah kejadian. Naratif merupakan genre yang paling mudah dikenal dan memiliki banyak ragam, sesuai dengan fungsi soaialnya. Naratif kebanyakan dalam bentuk fiksi seperti novel, cerpen, dongeng, dan sebagainya. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa karangan narasi adalah karangan yang menceritakan suatu rangkaian kejadian yang disusun secara urut berdasarkan urutan waktu.

Menurut Dalman (2016: 146) Karangan narasi adalah cerita yang berusaha menciptakan, mengisahkan, dan merangkaikan tindak tanduk manusia dalam sebuah peristiwa yang terjadi dalam satu kesatuan waktu. Karangan narasi berasal dari kata narration berarti bercerita adalah suatu bentuk tulisan yang berusaha menciptakan, memisahkan, dan merangkaikan

tindak tanduk perbuatan manusia dalam sebuah peristiwa secara kronologis atau berlangsung dalam satu kesatuan waktu.

Prinsip-prinsip dasar narasi ialah sebagai tumpuan berpikir bagi terbentuknya karangan narasi. Menurut Rahim (2013: 439) mengungkapkan bahwa prinsip-prinsip narasi yaitu alur, penokohan, latar, titik pandang, dan pemilihan detail peristiwa. Alur dengan jalan cerita tidak terpisahkan, jalan cerita memuat kejadian sedangkan alur berpusat pada konflik. Penokohan, mengisahkan tokoh cerita bergerak dalam suatu rangkaian perbuatan atau mengisahkan tokoh cerita terlibat dalam suatu peristiwa dan kejadian. Latar (*Setting*), tempat dan atau waktu terjadinya perbuatan tokoh atau peristiwa yang dialami tokoh. Sudut pandang (*Point of View*) dan pemilihan detail peristiwa, pemilihan sudut pandang akan menentukan gaya dan corak cerita. Pencerita berbeda maka detail-detail cerita yang dipilih juga berbeda.

Nurgiyanto (2022: 45), bahwa berdasarkan tujuannya narasi dibedakan menjadi narasi ekspositoris dan narasi sugestif. Narasi *ekspositoris* bertujuan untuk menggugah pikiran para pembaca untuk mengetahui apa yang dikisahkan. Narasi *ekspositoris* mempersoalkan tahap-tahap kejadian, rangkaian-rangkaian perbuatan kepada para pembaca atau pendengar. Narasi *ekspositoris* bersifat generalisasi dan khusus. Generalisasi yaitu narasi yang menyampaikan suatu proses yang umum, yang dapat dilakukan siapa saja, dan dapat pula dilakukan secara berulang-ulang. Khusus yaitu narasi yang berusaha menceritakan suatu peristiwa yang khas, yang hanya terjadi pada satu kali. Narasi *sugestif* bertujuan untuk memberi makna atas peristiwa atau

kejadian itu sebagai pengalaman. Dalam narasi *sugestif*, rangkaian peristiwa selalu melibatkan daya khayal (imajinasi).

Menurut Rahim (2013: 450-451) mengungkapkan bahwa langkah-langkah dalam mengembangkan karangan narasi yaitu:

1. Penentuan topik dan amanat yang akan disampaikan dalam karangan. Menetapkan sasaran pembaca karangan.
2. Membuat rancangan peristiwa-peristiwa utama yang akan ditampilkan dalam bentuk skema alur.
3. Membagi peristiwa utama kedalam bagian awal, perkembangan, dan akhir cerita.

Penilaian yang dilakukan terhadap hasil karangan siswa bersifat menyeluruh berdasarkan kesan yang diperoleh dari membaca karangan secara selintas. Nurgiyantoro (2022: 441) bahwa aspek yang dinilai dalam menulis karangan yaitu: 1) Isi karangan, 2) Organisasi isi, 3) Kosakata, 4) Penggunaan Bahasa dan 5) Mekanik.

Isi masalah yang dijadikan pokok bahasan dalam kegiatan menulis (*naratif*, *deskriptif*, *ekspositori*, *argumentatif*, dan lain-lain) perlu dijadikan salah satu rincian kemampuan menulis apabila diikutsertakan dalam menentukan tingkat mutu penulisan sesuai yang ditugaskan. Hal ini sesuai dengan tujuan mengungkapkan pikiran penulis yang bersifat subjektif dan sesuai dengan kegiatan menulis sebagai kegiatan aktif produktif yang juga subjektif.

Pembelajaran menulis karangan narasi pada hakikatnya mengarahkan siswa untuk mengekspresiksan ide atau gagasan yang dimiliki

dalam bentuk tulisan berupa karangan narasi yang memperhatikan urutan waktu atau kronologis setiap peristiwa. Pembelajaran menulis karangan narasi pada penelitian ini diterapkan untuk memanfaatkan media visual yang berisikan kesatuan cerita dan peristiwa. Pemanfaatan media ini dipilih karena akan menjadikan siswa lebih antusias dalam pembelajaran, siswa lebih percaya diri dalam mengemukakan gagasannya karena sebelumnya guru telah memberikan contoh yang berkaitan dengan materi yang akan dibahas.

5. Karakteristik Penilaian Keterampilan Menulis Karangan Narasi

Adapun karakteristik penilaian keterampilan menulis ialah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Karakteristik Penilaian Keterampilan Menulis

No.	Aspek	Skor	Deskriptif
1.	Kerapihan Tulisan	4	Jelas, terbaca, dan bersih
		3	Terbaca, cukup bersih
		2	Terbaca, kurang bersih
		1	Tidak terbaca, tidak bersih
2.	Penggunaan Kosa Kata	4	Benar dan tepat
		3	Terkadang kurang tepat
		2	Kurang tepat
		1	Sulit dimengerti
3.	Ketepatan Struktur Kalimat	4	Benar dan tepat
		3	Terkadang kurang tepat
		2	Kurang tepat
		1	Sulit dimengerti
4.	Tata Bahasa	4	Benar dan tepat
		3	Terkadang kurang tepat
		2	Kurang tepat
		1	Sulit dimengerti

5.	Ketepatan Waktu	4	Tepat waktu
		3	Terkadang kurang tepat
		2	Kurang tepat
		1	Tidak tepat

Sumber: Pohan (2016:34)

6. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sementara itu, menurut Anitah (2009: 63) mengatakan bahwa Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berhubungan erat dengan pesan dan metode (*methods*) dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan unruk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, video *recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru pada saat mengajar, media berperan penting dalam membantu mempermudah guru menyampaikan informasi yang akan disampaikan pada siswa dalam proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Penggunakan media dalam proses pembelajaran diharapkan dapat selaras dengan materi yang akan diajarkan sehingga terjadi interaksi dua arah antara guru dalam menyampaikan materi dengan siswa yang menerima materi tersebut. Peranan media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Karena itu, tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media. Kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting dalam proses belajar mengajar, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Menurut Rahim (2013: 88) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar, yaitu:

a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
b. Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
c. Dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan dan memerankan.

Menurut Bruner ada tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (s*ymbolic*). Guru sebagai sumber menuangkan pesan ke

dalam simbol-simbol tertentu (*enconding*) dan sebagai penerima menafsirkan simbol-simbol tertentu sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*).

Uraian di atas menunjukkan bahwa proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, jika dapat memanfaatkan semua alat inderanya. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Tujuan utama menggunakan media pembelajaran adalah menambah kejelasan pengertian, memperlancar proses pembelajaran, mempermudah proses pencapaian tujuan dalam pembelajaran. Sedangkan tujuan sampingannya yaitu memotivasi, membangkitkan minat, memusatkan perhatian, serta memungkinkan untuk belajar secara individu maupun kelompok. Menurut Maya Khulbania (2019: 10) bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, antara lain:

1) Media visual, yaitu media yang berkaitan dengan indra penglihatan. Secara umum dapat dikatakan bahwa media ini berguna dalam hubungannya dengan memotivasi, ingatan, dan pengertian.
2) Media audio, yaitu media yang berkaitan dengan indra pendengaran. Media ini menarik dan dapat memotivasi untuk mempelajari materi yang lebih banyak.

3) Media audio, yaitu media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Media ini dapat menarik dan memotivasi untuk mempelajari materi dengan lebih banyak.
4) Media audio visual, yaitu media pengajaran yang lengkap karena media ini terjadi proses saling membantu antara indera dengar dengan indera pandang.
5) Media asli dan orang, yaitu media yang berupa benda asli atau orang yang memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik sehingga peserta didik lebih tertarik untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Indah Ayu (2014: 65) bahwa beberapa alasan dibutuhkannya media pembelajaran di antaranya berikut ini:

a) Guru harus berusaha menyediakan materi yang mudah diserap
b) Materi menjadi lebih mudah dimengerti apabila menggunakan alat bantu
c) Proses belajar mengajar memerlukan media dalam hal ini disebut media pembelajaran

7. Media video cerita bergambar

Secara umum, media video cerita bergambar adalah alat atau sarana komunikasi yang dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata). Media video cerita bergambar juga merupakan penyampaian pesan atau informasi secara Teknik dan kreatif yang mana menampilkan gtambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima sasaran. Media video cerita bergambar dapat juga diartikan sebagai sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dalam

bentuk kombinasi gambar, teks, gerak dan animasi yang disesuaikan dengan usia peserta didik yang dapat menarik peserta didik dalam belajar, sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan tidak menjenuhkan.

Media video cerita bergambar menurut Menurut Rahim (2013: 27) bahwa semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat pancaindera mata. Media video cerita bergambar adalah media yang bisa dilihat, dibaca dan diraba, media ini mengandalkan indra penglihatan dan peraba. Berbagai jenis media ini sangat mudah untuk didapatkan. Contoh media yang sangat banyak dan mudah untuk didapatkan maupun dibuat sendiri. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.

Media video cerita bergambar dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Video cerita bergambar dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata, agar menjadi efektif, video cerita bergambar sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Jenis-jenis media visual dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

a. Media video cerita bergambar *Non-proyeksi*

Media video cerita bergambar *non-proyeksi* merupakan jenis media yang sering digunakan dalam pembelajaran karena penggunaannya sederhana, tidak memerlukan banyak kelengkapan dan relatif tidak mahal. Media video cerita bergambar *non-proyeksi* dapat menterjemahkan ide abstrak menjadi lebih realistik. Beberapa Media video cerita bergambar

non-proyeksi yang sering digunakan dalam pembelajaran antara lain: benda realita atau benda nyata, model dan media grafis.

b. Media video cerita bergambar *Proyeksi*

Berkembangnya produk-produk teknologi informasi dan komunikasi, dan computer dewasa ini, memungkinkan media video cerita bergambar pembelajaran dapat ditampilkan dengan alat *proyeksi* (*projector*). Proyektor berfungsi untuk menampilkan objek-objek atau ilustrasi pada layar proyeksi atau layar monitor dengan ukuran yang lebih besar dari ukuran sebenarnya, sehingga mudah dilihat dan diamati oleh seluruh pesert didik dalam satu kegiatan pembelajaran. Media video cerita bergambar *proyeksi* dapat dibuat dari kreasi hasil pemotretan menggunkan kamera dan hasil kreasi tanpa kamera melainkan menggunakan program aplikasi yang tersedia dalam berbagai macam seperti *power point, hand and row, autocad, paint.*

8. Konsep Media Video

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media yang artinya perantara antara pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Daryanto (2014: 80) media sebagai bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai pada penerima yang dituju. Hal ini diperkuat dengan pendapat dari Daryanto (2014: 80) media adalah pembawa pesan

yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan.

Berdasarkan beberapa pengertian media di atas, dapat dirumuskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Media pembelajaran sebagai suatu alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri keberadaannya.

Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sukar untuk dimengerti dan dipahami oleh siswa, terutama pembelajaran yang rumit dan kompleks. Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, tetapi dilain sisi ada bahan pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa, apalagi oleh siswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan.

Terdapat banyaknya media pembelajaran, mulai dari yang sangat sederhana hingga ke kompleks, mulai dari yang hanya menggunakan indera mata hingga perpaduan lebih dari satu indera. Dari yang harganya murah dan tidak memerlukan listrik hingga yang mahal dan sangat tergantung pada perangkat keras. Seiring berkembangnya teknologi, muncullah berbagai macam bahan ajar baru yang semakin canggih, mulai dari berkembangnya bentuk bahan ajar cetak, lalu merambah ke bahan ajar audio, hingga bahan

ajar audio-video. Ini semua menunjukkan bahwa bentuk bahan ajar selalu mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan.

Hal ini diperkuat dengan pendapat Webster (Azhar Arsyad, 2011: 5) teknologi merupakan suatu perluasan konsep media, dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan, atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis.

Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Pengajaran dengan menggunakan audio-visual bercirikan adanya pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, *recorder*, dan proyektor visual lebar. Jadi, pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran. Teknologi audio visual yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah film, *slide*, dan video.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, video-vidivisum yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan

indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak.

Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar. Azhar Arsyad (2011: 49) menyatakan bahwa Video merupakan gambargambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri.

Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

a. Tujuan Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran yaitu:

Ronal Anderson, (1987: 104) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

1) Tujuan *Kognitif.*

a. Dapat mengembangkan kemampuan *kognitif* yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.

b. Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.

c. Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

2) Tujuan *Afektif*

Dengan menggunakan *efek* dan *tekhnik*, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

3) Tujuan Psikomotorik.

a) Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.

b) Melalui video siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

Melihat beberapa tujuan yang dipaparkan di atas, sangatlah jelas peran video dalam pembelajaran. Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, model-model pembelajaran, dan setiap ranah: *kognitif, afektif,*

dan *psikomotorik*. Pada ranah *kognitif*, siswa dapat mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu dengan melihat video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar. Pada ranah *afektif*, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang *efektif*.

Pada ranah *psikomotorik*, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja, video pembelajaran yang merekam kegiatan *motorik*/gerak dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengamati dan mengevaluasi kembali kegiatan tersebut. Sebagai bahan ajar non cetak, video kaya akan informasi untuk diinformasikan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dapat sampai ke peserta didik secara langsung. Selain itu, video menambah dimensi baru dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya melihat gambar dari bahan ajar cetak dan suara dari program audio, tetapi di dalam video, peserta didik bisa memperoleh keduanya, yaitu gambar bergerak beserta suara yang menyertainya.

b. Manfaat Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran

Manfaat media video menurut Daryanto (2014: 302) antara lain:

1. Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik
2. Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat
3. Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu

4. Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu,
5. Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik

Berdasarkan penjelasan di atas, keberadaan media video sangat tidak disangsikan lagi di dalam kelas. Dengan video siswa dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, berbahaya, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas. Siswa pun dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta memotivasi siswa untuk selalu memperhatikan pelajaran.

c. Kelebihan Media Video

Kelebihan dan Keterbatasan Media Video menurut Daryanto (2014: 79), mengemukakan beberapa kelebihan penggunaan media video, antara lain:

1. Video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.
2. Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata. Sedangkan kekurangannya, antara lain:
    a. *Opposition* Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.

b. *Material* pendukung Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.

c. *Budget* untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Penayangan video tidak dapat berdiri sendiri, media video ini membutuhkan alat pendukung seperti LCD untuk memproyeksikan gambar maupun speaker aktif untuk menampilkan suara agar terdengar jelas. Sifat komunikasi dalam penggunaan media video hanya bersifat satu arah, siswa hanya memperhatikan media video, hal inilah yang perlu diperhatikan oleh guru. Karena video bersifat dapat diulang-ulang maupun diberhentikan, maka guru bisa mengajak berkomunikasi dengan siswa tentang isi/pesan dari video yang dilihat, maupun tanya jawab tentang video yang disimak. Jadi komunikasi tersebut tidak hanya satu arah.

a. Penggunaan Media Video di Kelas

Ada 2 macam video sebagai pembelajaran. Pertama, video yang sengaja dibuat atau didesain untuk pembelajaran. Video ini dapat menggantikan guru dalam mengajar. Video ini bersifat interaktif terhadap siswa. Hal inilah yang menjadikan video ini bisa menggantikan peran guru dalam mengajar. Video semacam ini bisa disebut sebagai "video pembelajaran". Guru yang menggunakan media video pembelajaran semacam ini dapat menghemat energi untuk menjelaskan suatu materi kepada siswa secara lisan. Peran guru ketika memilih menggunakan media pembelajaran ini hanyalah mendampingi siswa, dan lebih bisa berperan sebagai fasilitator. Selain dilengkapi dengan materi, video pembelajaran

MILIK PERPUSTAKAAN
UNISMUH MAKASSAR

juga dilengkapi dengan soal evaluasi, kunci jawaban, dan lain sebagainya sesuai dengan kreatifitas yang membuatnya. Biasanya satu video berisi satu pokok bahasan.

Kedua, video yang tidak didesain untuk pembelajaran, namun dapat digunakan atau dimanfaatkan untuk menjelaskan sesuatu hal yang berkaitan dengan pembelajaran. Misalnya video tari-tarian daerah. Dengan menggunakan video ini siswa dapat melihat secara jelas bagaimana model sebuah tarian. Contoh lain adalah video terjadinya metamorfosis kupu-kupu. Materi ini untuk siswa SD agak sulit untuk diterima karena merupakan sebuah "proses", apalagi jika disampaikan hanya dengan ceramah saja, sehingga terkesan abstrak bagi siswa. Dengan video proses *metamorfosis* kupu-kupu dapat ditampilkan, selain menarik perhatian siswa, dapat menjadikan siswa melihat prosesnya secara lebih detail dan konkret dibandingkan hanya menggunakan media gambar saja. Penggunaan video ini juga dapat mengaktifkan daya kreatifitas siswa, menimbulkan pertanyaan-pertanyaan kritis siswa serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Hanya saja media video seperti ini membutuhkan penjelasan dan pengarahan lebih lanjut dari guru, karena video ini bukan video yang interaktif. Oleh karena itu penggunaan media video ini memerlukan keterampilan guru, agar dapat tercapai dengan baik. Menurut Cynthia Sparks (2000), dalam menggunakan video guru perlu memperhatikan gagasan sebagai berikut:

1) Pratinjau setiap program pertama.

Guru harus menentukan video yang sesuai dengan pelajaran. Pilihlah video yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan akan melibatkan siswa dalam pembelajaran. Perhatikan pula apakah video tersebut mampu memotivasi siswa, memperkenalkan konsep baru, memperkuat konsep yang telah dipelajari sebelumnya, atau mampu meningkatkan dan memperluas pengetahuan saat ini.

2) Memberi fokus/alasan untuk dilihat.

Berikan siswa sesuatu yang khusus untuk melihat atau mendengarkan segmen video. Hal ini akan memfokuskan perhatian, mendorong keaktifan, dan memberikan siswa tujuan atau alasan untuk dilihat.

3) *Segmen* video.

Video pembelajaran berisi sejumlah besar informasi, hal ini memungkinkan siswa lebih mudah memenuhi tujuan pembelajaran.

4) Melakukan kegiatan pra dan pasca menonton yang akan mengintregasikan video ke dalam seluruh pelajaran struktur.

Kegiatan pra menonton dapat melayani beberapa tujuan, yaitu memeriksa pengetahuan sebelumnya, memperkenalkan kosa kata yang diperlukan, dan menetapkan tahap untuk belajar baru. Kegiatan pasca menonton harus memungkinkan siswa untuk memperkuat, melihat, menerapkan, atau memperluas pengetahuan baru mereka.

5) Guru dapat menghentikan sebentar video untuk diskusi singkat atau pertanyaan selama video.

6) Jangan lupa *frame advance*, hal ini memungkinkan untuk memajukan *frame-video by frame*. Ini adalah fitur yang besar untuk digunakan menunjukkan secara rinci peristiwa, seperti anak ayam keluar dari telur.

Sehubungan dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu cermat dalam pemilihan dan atau penetapan media yang akan digunakan. Kecermatan dan ketepatan dalam pemilihan media akan menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Disamping itu kegiatan pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan perhatian siswa menjadi terpusat kepada topik yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran.

9. Media Cerita Bergambar

Media adalah salah satu sifat yang menyakinkan pesan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens siswa supaya dapat mendorong terjadinya proses pada diri siswa (Daryanto, 2014: 80). Guru berperan penting dalam memotivasi siswa agar kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan media yang sesuai dalam menunjang proses belajar mengajar sehingga materi yang disampaikan lebih menarik dan mudah dipahami.

Cerita bergambar adalah cerita yang memiliki rangkaian gambar yang satu dengan gambar yang lainnya (saling melengkapi) dan mengandung unsur cerita. cerita bergambar dikembangkan menjadi media pembelajaran yang membantu

anak memahami dan merubah perilakunya. Berdasarkan peraturan pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan, pasal 19 ayat 15 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspirasi, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarya, krativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Daryanto, 2014: 112). Cerita bergambar dikembangkan menjadi media pembelajaran yang membantu anak memahami dan merubah perilakunya.

Berdasarkan peraturan pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan, pasal 19 ayat 15 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspirasi, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarya, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

a. Jenis-jenis cerita bergambar

Cerita bergambar sekarang semakin berkembang dan memiliki banyak macam dan jenisnya. Macam-macam cerita bergambar menurut Mustika (2017: 3) adalah:

1) Cerita bergambar yang mengandalkan gambar, dimana teks hanya berfungsi sebagai penjelasan gambar.

2) Cerita bergambar dimana ilustrasinya dibuat khusus untuk menampilkan teks. Ini berarti teks dibuat dahulu, sementara ilustrasi hanya berfungsi sebagai tambahan atau penjelasan.

3) Cerita bergambar dimana ilustrasinya murni merupakan dekorasi, memiliki sedikit hubungan atau tidak sama sekali dengan isi teks.

b. Manfaat cerita bergambar

Manfaat cerita bergambar menurut Mustika (2017: 17) bahwa:

1. Cerita bergambar dapat membantu perkembangan emosi peserta didik.
2. Peserta didik dapat dengan mudah memperoleh kesenangan.
3. Dapat membantu peserta didik belajar tentang dunia dan untuk menstimulus imajinasi yang kreatif saat belajar

Beberapa manfaat peserta didik dari membaca cerita bergambar dapat memotivasi dalam belajar dan memahami materi dengan lebih mudah. Sehingga dengan membaca cerita bergambar data memberikan dampak yang positif bagi anak usia dini dan mengembangkan kognitif peserta didik.

c. Kriteria Cerita bergambar

Cerita bergambar seharusnya memiliki persyaratan menggunakan bahasa yang sederhana dan materi dapat dipahami anak. Hal ini untuk mempermudahkan anak dalam membaca dan memahami isi bacaan. Cerita bergambar harus memperhatikan kosakata bahasa dan kemampuan berbahasa sesuai usia anak. Menurut Lely Damayanti (2016: 14) langkah-langkah cerita bergambar dapat di uraikan sebagai berikut:

1. Anak memperhatikan guru menyiapkan alat peraga yang diperlukan.

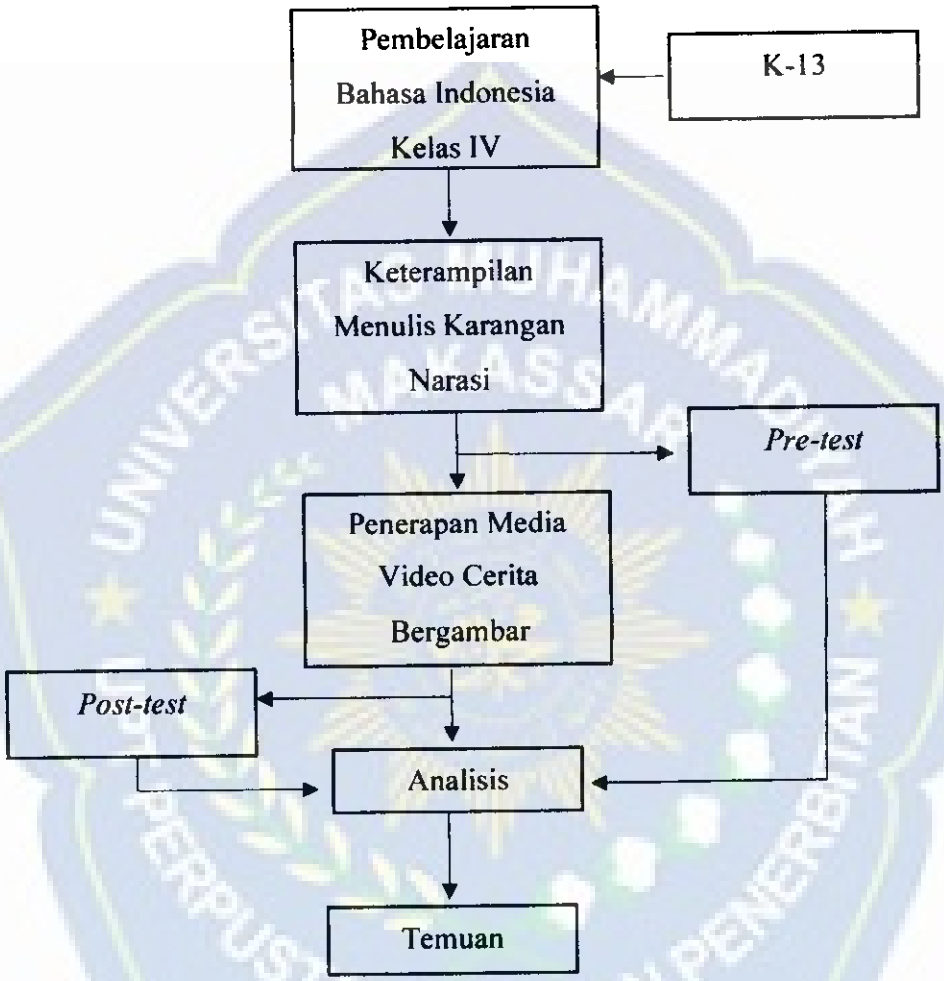
2. Anak memperhatikan penjelasan guru secara ringkas tentang alat tersebut.
3. Anak memotivasi untuk mendengarkan cerita.
4. Anak diberi kesempatan untuk memberi judul cerita.
5. Anak mendengarkan judul cerita dari ibu guru.
6. Anak mendengarkan guru bercerita sambal memegang alat tersebut.
7. Setelah selesai bercerita guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memberikan kesimpulan cerita tersebut.
8. Guru melengkapi kesimpulan isi cerita dari anak.
9. Guru melaksanakan kegiatan evaluasi dengan bertanya tentang isi cerita, tokoh cerita, isi gambar dan memberi kesempatan kepada anak untuk menceritakan kembali. Guru pun memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya.

B. Kerangka Berpikir

Pada Kurikulum 2013 disebutkan bahwa bagi setiap pelaku pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu guru agar senantiasa mengarahkan aktivitas belajar bahasa Indonesia di sekolah pada pencapaian hasil belajar sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Penggunakan media pembelajaran dapat menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran, serta dapat memberi pengalaman yang nyata dalam kehidupan, dan dapat menarik motivasi belajar.

Penelitian ini mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran yaitu media video cerita bergambar pada keterampilan menulis karangan narasi. Penggunaan media video diharapkan mampu membuat siswa lebih termotivasi meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi. Efektivitas media ini

ditinjau dari aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa setelah mengikuti pembelajaran menulis karangan narasi dengan media tersebut. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun rancangan penelitian berdasarkan kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Sawitra dkk (2015) dengan judul "Pengaruh *Picture and Picture* Berbantuan *Powerpoint* Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa SD Kelas IV." Hasil penelitiannya adalah rata-

rata skor yang diperoleh kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional, yaitu sebesar 73,25. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran picture and picture yang berbantuan media powerpoint berpengaruh terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa SD kelas IV.

Penelitian yang dilakukan oleh Tuwo, (2013) yang judul "Peningkatan Kemampuan Siswa Kelas V SD Inpres 3 Kasimbar Menulis Karangan Narasi Melalui Media Gambar Seri Dengan Metode Latihan." Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar seri dengan menggunakan metode Latihan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi, dilihat pada nilai ketuntasan belajar klasikal yaitu pada siklus I tuntas sebanyak 35% dan ketuntasan belajar klasikal pada siklus II tuntas sebanyak 90%.

Pada penelitian Mustika (2017) dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Amplop Misteri Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Cerme Lor Gresik" data yang diperoleh dari penelitian berupa hasil *pretest* dan *postest.* Data yang dihasilkan dari pretest dan postest dianalisis menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil perhitungan hasil tes rata – rata nilai kelas sebelum diberikan perlakuan adalah 60 dan setelah diberi perlakuan rata–rata nilai kelas menjadi 75. Dari hasil uji beda (uji t) diketahui bahwa harga t_{Hitung} lebih besar dari pada harga t_{Tabel} yaitu $3,852 \geq 2,060$.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media amplop misteri terhadap menulis narasi. Dengan demikian disarankan untuk guru kelas dalam pembelajaran menulis narasi menggunakan media pembelajaran amplop misteri. Hasil analisis data menunjukkan adanya keefektifan media visual dalam keterampilan menulis

karangan narasi. Oleh karena itu, peneliti menggunakan penelitian tersebut sebagai acuan melakukan penelitian dengan judul efektifitas penggunaan media video cerita bergambar terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penelitian relevan diatas, peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H_0: Penggunaan media video cerita bergambar terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng **tidak efektif.**

H_1: Penggunaan media video cerita bergambar terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng **efektif.**

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yaitu jenis *Pre-Experimental Design*. Desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2019: 108).

Penelitian eksperimen adalah penelitian untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang diperoleh dari eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang sebenarnya yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan, sedangkan penelitian *eksperimental* adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab akibat serta berapa besar hubungan sebab akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan-perlakuan tertentu pada kelompok *eksperimental* dan menyediakan kelompok kontrol untuk perbandingan.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Inpres Campagaloe II, Kelurahan Bonto Jaya, Kecamatan Bissappu, Kabupaten Bantaeng.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sugiyono (2019: 146) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek yang dipelajari. Tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng yang berjumlah 13 orang.

Tabel 3.1 Jumlah Besarnya Populasi

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IV	5	8	13

Sumber: Guru Kelas IV SD Inpres Campagaloe II

2. Sampel

Sugiyono (2019: 146) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *probability sampling*. Menurut Sugiyono (2017: 122) *probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur

(anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Ada beberapa cara pengambilan sampel dengan teknik probability sampling yaitu *simple random sampling, proportionate stratified random sampling, disproportionate stratified random sampling,* dan *cluster sampling*.

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling*. *Simple random sampling* menurut Sugiyono (2017: 122) adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng yang berjumlah 13 orang.

Tabel 3.2 Jumlah Besarnya Sampel

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IV	5	8	13

Sumber: Guru Kelas IV SD Inpres Campagaloe II

D. Desain Penelitian

Penelitian ini digunakan desain penelitian *Pre-Experimental Design* yaitu desain yang belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Sugiyono, 2018: 109). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

Desain penelitian

O_1 X O_2

Sumber: Mustika (2017: 40)

Keterangan:

O_1 = Tes awal sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)

O_2 = Tes akhir setelah diberikan perlakuan (*posttest*)

X = Perlakuan yang diberikan (*Treatment*)

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2018: 60-61) variabel penelitian adalah suatu artibut atau sifat atau nilai dari objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang sifatnya ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel Bebas/ *Independent Variable* (X)

   Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan media video cerita bergambar pada keterampilan menulis karangan narasi untuk siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng.

2. Variabel Terikat/ *Dependent Variable* (Y)

   Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis karangan narasi.

F. Definisi Oprasional Variabel

Menurut Sugiyono (2016: 38) menyatakan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh

peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa variabel yaitu objek pengamatan dari peneliti yang akan memberikan informasi yang dapat memberikan sebuah kesimpulan dalam sebuah penelitian.

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran

   Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada. Contoh media pembelajaran yaitu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Karangan Narasi

   Karangan narasi adalah karangan yang berisi cerita atau peristiwa yang disajikan dalam urutan waktu yang jelas. Karangan narasi dibuat untuk dapat menghibur pembaca melalui cerita yang menarik dan dikemas dengan baik, fiksi atau non-fiksi.

G. Prosedur Penelitian

1. Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat sebelum perlakuan dilakukan.
2. Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan media video cerita bergambar.
3. Memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat ukur yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2016: 102). Instrument penelitian sebagai alat ukur yang digunakan pada proses penelian berdasarkan dari variabel *dependen* terhadap variabel *independen*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar *pretest* (sebelum perlakuan) kemudian tes hasil belajar *posttest* (setelah perlakuan). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes, dengan menggunakan media pembelajaran ini dilaksanakan pada awal dan pada akhir setelah diberikan serangkaian tindakan. Adapun bentuk tes yang dapat digunakan berupa tes menulis karangan narasi dengan memperhatikan aspek-aspek karangan narasi.
2. Lembar observasi, instrumen ini digunakan untuk mengelola aktivitas dalam pembelajaran. Selain memberikan tes menulis karangan narasi, peneliti juga membuat lembar observasi yang bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran baik pada saat *pretest* dan *posttest*.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir, adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes awal (*pretest*)

   Tes awal dilakukan sebelum *treatment, pretest* dilakukan untuk mengetahui keterampilan yang dimiliki oleh siswa sebelum menggunakan media dalam proses pembelajaran.

2. Pemberian Perlakuan (*treatment*)

Treatment penelitian ini menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

3. Tes akhir (*posttest*)

Setelah *treatment*, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran.

J. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik *deskriptif* dan *inferensial*. Data yang terkumpul berupa nilai pretest dan nilai posttest kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukkan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Statistik Deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a. Rata-rata (*mean*)

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Skor rata - rata

$\sum x$ = Skor total

N = Jumlah siswa

b. Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} X\ 100$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden

2. Analisis Data Statistik Inferensia

Uji t dikenal dengan uji parsial, yaitu untuk menguji bagaimana pengaruh masing-masing variabel bebasnya terhadap variabel terikatnya. Uji t ini dapat dilakukan dengan membandingkan t $_{Hitung}$ dengan t $_{Tabel}$ atau dengan melihat kolom signifikan pada masing-masing t $_{Hitung}$. Teknik yang di gunakan dalam menguji hipotesis adalah teknik inferensial dengan menggunakan teknik statistik t (uji t) dengan tahapan sebagai berikut:

a. Mencari harga "Md" dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest – pretest*)

N = Subjek pada sampel

b. Mencari harga "$\Sigma X^2 d$" dengan menggunakan rumus:

$$\Sigma X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\Sigma X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest – pretest*)

N = Subjek pada sampel

c. Menentukan harga t $_{Hitung}$ dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

$\Sigma X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

d. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan

Kaidah pengujian signifikan jika t $_{Hitung}$ < t $_{Tabel}$ maka H_o diterima dan H_1 ditolak, berarti penerapan media video cerita bergambar tidak efektif pada keterampilan menulis karangan narasi Siswa Kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng.

e. Menentukan harga t $_{Tabel}$

Mencari t $_{Tabel}$ dengan menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan

$\alpha = 0{,}05$ dan $dk = N - 1$

f. Membuat kesimpulan apakah penggunaan media video cerita bergambar lebih efektif pada keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng dengan tujuan penelitian ini yang pertama untuk mengetahui keefektifan media video cerita bergambar terhadap keaktifan belajar siswa dalam keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng. Kedua untuk mengetahui keefektian media video cerita bergambar terhadap hasil belajar siswa dalam keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 15 April – 15 Juli 2022, dengan melakukan perlakuan berupa *pretest* dan *posttest* hasil yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan keefektifan penggunaan media video cerita bergambar terhadap keterampiran menulis karangan narasi.

1. Hasil Aktivitas Siswa

Data awal yang diperoleh peneliti melalui observasi siswa dan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa aktivitas belajar siswa kelas IV masih tergolong rendah. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, selain materinya yang banyak juga adanya pemahaman yang salah bahwa Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang cenderung pada penulisan, guru juga masih dominan dalam pembelajaran dan belum menggunakan media, strategi, model, dan atau metode yang mempu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal-hal tersebut kemudian mengakibatkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik pada materi pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, maka diperlukan adanya perlakuan untuk memperbaiki masalah di atas. Sebelum melakukan perlakuan, peneliti mengambil data aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

a. Deskripsi Aktivitas Siswa Data

Proses pembelajaran dengan menggunakan media video cerita bergambar, pertama-tama peneliti mempersiapkan bahan ajar sebelum mengajar. Hal yang dipersiapkan adalah RPP, Media Pembelajaran, Materi ajar. Selanjutnya peneliti mempersiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Peneliti menjelaskan pengertian karangan narasi secara bertahap kemudian diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui lembar aktivitas yang telah disiapakan terlebih dahulu oleh peneliti.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran baik pada *pretest* dan *posttest* dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Aktivitas Siswa *Pretest* Menulis Karangan Narasi

Kategori	*Pretest*
Skor Perolehan	10
Skor Maksimal	20
Persentase	5,68%
Kategori	Belum Cukup Aktif

Sumber: Data olah Lampiran A

Berdasarkan data hasil pengamatan pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran pada *pretest* belum cukup aktif dengan skor perolehan 10 pada *presentase* 5,68% termasuk dalam kategori belum cukup aktif. Proses belajar mengajar dilakukan pada materi menulis karangan narasi

dengan menggunakan media video cerita bergambar. Setelah itu, pada akhir jam pelajaran peneliti kembali menilai aktivitas siswa yang akan digunakan mengambil data keterampilan menulis karangan narasi peserta didik setelah menggunakan media video cerita bergambar.

Tabel 4.2 Hasil Aktivitas Siswa *Posttest* Menulis Karangan Narasi

Kategori	*Posttest*
Skor Perolehan	40
Skor Maksimal	20
Persentase	95%
Kategori	Sangat Aktif

Sumber: Data olah Lampiran A

Berdasarkan data hasil pengamatan pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada saat *posttest* skor perolehan 20 pada presentase 95% termasuk dalam kategori sangat aktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada saat *posttest* aktivitas siswa lebih aktif dibandingan pada saat *pretest*. Sehingga penggunaan media video cerita bergambar dapat dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran khususnya pada saat menulis karangan narasi.

Data skor hasil *pretest* siswa sebelum diterapkan media video cerita bergambar pada siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng. Selanjutnya analisis statistik deskriptif terhadap nilai aktivitas siswa sebelum diterapkan media video cerita bergambar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Statistik Skor Hasil Aktivitas *Pretest* Menulis Karangan Narasi

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran sampel	13
Skor ideal	100
Skor terendah	20

Skor tertinggi	89
Rentang skor	69
Skor rata-rata	47,16
Standar skor	15,64

Sumber: Data olah Lampiran A

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa hasil *pretest* siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng sebelum menggunakan media video cerita bergambar diperoleh skor rata-rata hasil *pretest* sebesar 47,16 dari skor ideal 100. Skor tertinggi 89 dari skor ideal 100, skor minimum 20 dari skor ideal 100, dan rentang skor 69 dari skor ideal 100 yang mungkin dicapai. Skor rata-rata di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng pada kategori sangat rendah. Dari data hasil penelitian yang tercantum pada lampiran maka persentase ketuntasan hasil belajar menulis karangan narasi 13 siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II, Kabupaten Bantaeng dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Skor Hasil *Pretest* Siswa Sebelum Penggunaan Media Video Cerita Bergambar Interval

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 – 65	Tidak tuntas	12	98,375%
65 – 100	Tuntas	1	05,625%

Sumber: Data olah Lampiran B

Dari Tabel 4.4 menunjukkan bahwa dari 13 siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II, Kabupaten Bantaeng terdapat 12 siswa (98,375%) yang belum tuntas hasil belajarnya dan 1 siswa (05,625%) yang tuntas hasil belajarnya. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng sebelum diterapkan pembelajaran menulis

karangan narasi melalui media video cerita bergambar belum mencapai ketuntasan klasikal.

b. Deskripsi Hasil Aktivitas *Posttest* Siswa

Data hasil *posttest* siswa setelah penggunaan media cerita bergambar pada siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif yang hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.5 Statistik Skor Hasil Aktivitas *Posttest* Menulis Karangan Narasi

Statistik

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran sampel	13
Skor ideal	100
Skor terendah	54
Skor tertinggi	95
Rentang skor	41
Skor rata-rata	86,37
Standar deviasi	11,44

Sumber: Data olah Lampiran B

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan skor rata-rata *(mean)* hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II, Kabupaten Bantaeng setelah dilakukan *posttest* dengan menggunakan media video cerita bergambar adalah 86,37 dari skor ideal yang mungkin dicapai adalah 100, skor terendah 54 dari skor ideal 100, skor tertinggi 95 dari skor ideal 100 dan rentang skor 41 dari skor ideal 100. Skor rata-rata dari tabel 4.6 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng setelah menggunakan media video cerita bergambar berada pada kategori tinggi. Hal

ini disebabkan karena meningkatnya perhatian siswa dalam pembelajaran menggunakan media video cerita bergambar.

2. Hasil Belajar Siswa antara *Pretest* dan *Posttest*

Apabila nilai hasil *pretest* siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng sebelum diterapkan media video cerita bergambar dikelompokkan dalam lima kategori, maka akan diperoleh distribusi dan persentase seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar *Pretest* Menulis Karangan Narasi

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	0-54	Sangat rendah	6	78,12%
2.	55-64	Rendah	2	6,25%
3.	65-79	Sedang	4	12,5%
4.	80-89	Tinggi	1	03,13%
5.	90-100	Sangat tinggi	0	00,00
Jumlah			**13**	**100**

Sumber: Data olah Lampiran A

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa dari 13 siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II, Kabupaten Bantaeng terdapat 6 siswa (78,12%) yang berada pada kategori sangat rendah, 2 siswa (6,25%) yang berada pada kategori rendah, 4 siswa (12,5%) yang berada pada kategori sedang, dan 1 siswa (03,13%) berada pada kategori tinggi. Apabila skor hasil belajar siswa dikelompokkan kedalam 5 kategori maka diperoleh distribusi frekuensi nilai yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar *Posttest* Menulis Karangan Narasi

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	0-54	Sangat rendah	2	26%
2.	55-64	Rendah	2	02,05%
3.	65-79	Sedang	2	26%
4.	80-89	Tinggi	5	44%
5.	90-100	Sangat tinggi	2	02,05%
Jumlah			**13**	**100%**

Sumber: Data olah Lampiran B

Berdasarkan tabel 4.7 menunjukkan bahwa dari 13 siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng, terdapat 2 siswa (26%) yang mendapatkan nilai pada kategori sangat rendah, 2 siswa (02,05%) yang mendapatkan nilai pada kategori rendah, 2 siswa (26%) yang mendapatkan nilai pada kategori sedang, 5 siswa (44%) yang mendapatkan nilai pada kategori tinggi, 2 siswa (02,05%) yang mendapatkan nilai pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil *posttest* siswa setelah menggunakan media video cerita bergambar sebesar 44,00 dengan standar deviasi 89,37 dari skor ideal 100 termasuk dalam kategori tinggi.

Selanjutnya data skor hasil *posttest* siswa setelah pembelajaran Menulis karangan narasi dengan menggunakan media video cerita bergambar dianalisis berdasarkan KKM 70 pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Skor Hasil Belajar *Posttest* Siswa Setelah Penggunaan Media Video Cerita Bergambar

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
0 – 69	Tidak tuntas	3	5,25
70 – 100	Tuntas	10	94,37

Sumber: Data olah Lampiran B

Dari Tabel 4.8 di atas terlihat bahwa siswa siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng setelah dilakukan *posttest* yang berjumlah 13 orang terdapat siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 orang (5,25%) sedangkan siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal sebanyak 10 orang (94,37%), dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng setelah diterapkan pembelajaran Menulis karangan narasi dengan menggunakan media video cerita bergambar mencapai ketuntasan klasikal.

Dari pembahasan di atas, apabila disajikan dalam tabel akan terlihat jelas perbedaan hasil belajar siswa sebelum dilaksanakan perlakuan (*pretest*) dan setelah dilaksanakan perlakuan (*posttest*) yang ditunjukkan tabel berikut ini:

Tabel 4.9 Distribusi Hasil Belajar Menulis Karangan Narasi Siswa Hasil *Pretest* Dan *Posttest*

Statistik	Nilai Statistik	
	Pretest	*Postest*
Ukuran sampel	13	13
Skor ideal	100	100
Skor terendah	20,00	54,00
Skor tertinggi	89,00	95,00
Rentang skor	69,00	41,00
Skor rata-rata Standar	47,16	86,37
deviasi	15,64	11,44

Sumber: Data olah Lampiran B

Dari tabel 4.9 di atas digambarkan bahwa skor rata-rata siswa setelah dilaksanakan perlakuan (*posttest*) lebih tinggi yaitu 86,37 dengan rentang skor 41 dibanding dengan sebelum dilaksanakan perlakuan (*pretest*) yaitu 47,16 dengan rentang skor 69. Dengan demikian, hasil belajar siswa meningkat

setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media video cerita bergambar.

a. Menguji Hipotesis

Menentukan perbadaan hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan siswa dapat dilakukan dengan menggunakan *uji Paired Sample T Test*. Uji ini dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang berpasangan (berhubungan). Maksudnya ialah dengan sebuah sampel tetapi mengalami dua perlakuan berbeda atau dengan kata lain terdapat nilai sebelum dan sesudah perlakuan.

Adapun langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1) Mencari "Md" (mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*) dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$= \frac{526}{13}$$

$$= 40{,}46$$

2) Mencari "$\sum X^2 d$" (jumlah kuadrat deviasi) dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$= 22945 - \frac{(526)^2}{13}$$

$$= 22945 - \frac{276676}{13}$$

$$= 22945 - 2128276$$

$$= 16622{,}30$$

3) Menentukan harga t_{hitung}

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

$$t = \frac{40{,}46}{\sqrt{\frac{16622{,}30}{13(13-1)}}}$$

$$t = \frac{40{,}46}{\sqrt{\frac{16622{,}30}{156}}}$$

$$t = \frac{40{,}46}{\sqrt{10{,}65}}$$

$$t = \frac{40{,}46}{2{,}63}$$

$$t = 15{,}38$$

Pada uji *Paired Sample T Test* digunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Kemudian diperoleh t_{hitung} 11,33. Untuk mencari t_{tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0{,}05$ dan db = N – 1 = 13 – 1 = 12 maka diperoleh t0,05 = 1,695. Setelah diperoleh thitung = 11,33 dan ttabel = 1,695 maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 11,33 > 1,695. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Hi diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media video cerita bergambar berpengaruh efektif dalam menulis karangan narasi siswa.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng kelas IV dengan jumlah siswa 13 orang. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre eksperimental design* dengan tipe *one group pretest*

posttes. Hal ini sesuai penjelasan Sugiono (2016: 354) dimana "dalam rancangan ini digunakan satu kelompok subjek". Dalam penelitian ini menggunakan satu kelas yang diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal hasil belajar siswa. Setelah diberikan *pretest* peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan media video cerita bergambar. Pada akhir pembelajaran diberikan *posttest* untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan sehingga dapat diketahui bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Deskripsi data yang diuraikan pada hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video cerita bergambar terhadap mampu mengefektifkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng. Dilihat dari analisis statistik deskriptif diperoleh nilai *pretest* yang terendah adalah 20 dan yang tertinggi adalah 89, sedangkan pada *posttest* diperoleh nilai terendah adalah 54 dan nilai tertinggi adalah 95. Nilai rata-rata (*mean*) *pretest* 41,16 sedangkan pada posttest adalah 86,37. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media video cerita bergambar dalam keterampilan menulis karangan narasi hasil belajar siswa masih di bawah KKM. Namun setelah diterapkannya media video cerita bergambar dalam keterampilan menulis karangan hasil belajar siswa meningkat dengan nilai yang diperoleh siswa telah mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70.

Pada proses pembelajaran tanpa menggunakan media video cerita bergambar siswa dan guru mempersiapkan terlebih dahulu bahan ajar yang ingin digunakan saat mengajar, termasuk RPP, lembar aktivitas dan materi

ajar serta penilaian. Pada awal pembelajaran peneliti memberikan pemahaman tentang keterampilan menulis karangan kemudian melakukan penilaian. Setelah itu siswa diarahkan untuk menulis karangan narasi dalam waktu tertentu. Dari hasil aktivitas peneliti selama proses pembelajaran pada saat *pretest* menunjukkan bahwa aktivitas atau siswa masih kurang, dimana presentase rata-rata aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah 5,68 % (Belum cukup aktif). Hal ini terjadi karena antusias siswa dalam pembelajaran masih kurang, tidak percaya diri menjawab ketika ditanya oleh guru mengenai bacaan yang telah dibaca, bahkan kurang semangat mengikuti pembelajaran serta kurangnya jumlah huruf yang dapat dibaca.

Pada proses pembelajaran menggunakan media video cerita bergambar, dimulai dari peneliti mempersiapkan bahan ajar, termasuk RPP, LKPD, lembar aktivitas dan materi ajar serta lembar penilaian yang akan digunakan saat mengajar menjelaskan tentang media video cerita bergambar, kemudian membagikan lembaran kertas. Setelah itu siswa diarahkan untuk menulis karangan narasi dengan sesuai dengan apa yang siswa pahami pada saat media video cerita bergambar terhadap keterampilan menulis karangan narasi di tampilkan dan siswa arahkan untuk berkonsentrasi.

Jika dilihat dari hasil aktivitas pada saat *posttest*, menunjukkan bahwa aktifitas siswa dalam proses pembelajaran mengalami perubahan dibandingkan pada saat dilakukan *pretest*, dimana presentase rata-rata aktifitas siswa dalam pembelajaran setelah dilakukan *posttest* adalah 95% (sangat aktif). Hal ini dikarenakan antusias siswa meningkat dalam pembelajaran, lebih semangat mengikuti pembelajaran, aktif dalam menjawab setiap

pertanyaan yang diberikan sehingga pada akhirnya persentase aktivitas atau keaktifan siswa meningkat derastis sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran menjadi sangat aktif setelah digunakan media video cerita bergambar terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV di SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng.

Penggunaan media video cerita bergambar memberikan dampak yang positif bagi pembelajaran di kelas IV, baik dari aktivitas belajar siswa maupun hasil belajar menulis karangan narasi siswa sama-sama meningkat dibandingkan dengan keadaan awal sebelum menggunakan media video cerita bergambar. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada *pretest* dan *postest*, saat pembelajaran akan dimulai, semua siswa sudah siap mengikuti pembelajaran dan duduk rapi. Akan tetapi pada *pretest* siswa masih kurang aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru. *Pretest* saat guru memberikan pertanyaan, sudah ada beberapa siswa yang berani menjawab pertanyaan dari guru. Beberapa siswa terlihat antusias saat diminta menjawab pertanyaan guru. Pada saat guru menjelaskan, sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan dari guru dengan seksama. Siswa juga bersikap tenang pada saat proses pembelajaran berlangsung baik pada *pretest* maupun *postest*.

Hasil analisis data, hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran menulis karangan narasi dengan menggunakan media video cerita bergambar menunjukkan bahwa terdapat 10 siswa atau 93,75% siswa mencapai ketuntasan individu (skor minimal 70) sedangkan siswa yang tidak mencapai ketuntasan minimal atau inividu sebanyak 3 siswa atau 4,25%. Hal ini berarti

media video cerita bergambar dapat membantu siswa untuk mencapai ketuntasan klasikal. Hasil analisis data, hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran menulis karangan narasi melalui media video cerita bergambar menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa mengalami perubahan yang signifikan yaitu lebih tinggi 94,3 dengan rentang skor 41 dibanding dengan *pretest* atau sebelum dilaksanakan perlakuan yaitu 47,16 dengan rentang skor 69. Pada uji *Paired Sample T Test* digunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05.

Kemudian diperoleh t_{hitung} 11,33. Untuk mencari t tabel peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan db = N – 1 = 13 – 1 = 12 maka diperoleh t0,05 = 1,695. Setelah diperoleh $t_{hitung} = 11,33$ dan $t_{tabel} = 1,695$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 11,33 > 1,695. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_o ditolak dan H_i diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media video cerita bergambar berpengaruh efektif dalam menulis karangan narasi siswa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video cerita bergambar efektif terhadap keterampilan menulis karangan narasi di kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng.

1. Berdasarkan hasil aktivitas siswa sebelum penggunaan media video cerita bergambar pada saat *pretest* menunjukkan bahwa aktivitas siswa masih belum aktif, dimana skor rata-rata aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah 5,68% dan setelah diterapkan media video cerita bergambar pada saat *posttest* menunjukkan perubahan aktivitas siswa yang sangat, dimana skor rata-rata aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah 95%.
2. Hasil analisis data, hasil belajar siswa setelah diterapkan media video cerita bergambar terhadap keterampilan menulis karangan narasi menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa mengalami perubahan yang signifikan yaitu lebih tinggi 94,3 dengan rentang skor 41 dibanding dengan *pretest* atau sebelum dilaksanakan perlakuan yaitu 47,16 dengan rentang skor 69.

B. Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan dan hasil yang diperoleh oleh peneliti, diberikan beberapa saran guna untuk memperbaiki mutu pendidikan termasuk untuk guru, siswa sekolah maupun pihak yang menjadi sasaran dalam penelitian ini:

1. Disarankan kepada guru untuk dapat memilih media yang tepat dalam mengajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah media video cerita bergambar untuk membantu siswa dalam menulis khususnya menulis karangan narasi.
3. Bagi peneliti yang berminat mengembangkan lebih lanjut penelitian ini diharapkan dapat mencermati keterbatasan dalam penelitian ini sehingga dapat menyempurnakan penelitian selanjutnya.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

DAFTAR PUSTAKA

Alwasilah. A Chaedar. 2005. *Pokoknya Menulis.* Cetakan Pertama. Bandung: PT. Kiblat Buku Utama.

Anitah, Sri, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Daryanto. 2011. *Pendekatan Pembelajaran Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Gava Media.

Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Kurikulum 2013 Vol II*, Yogyakarta: Gava Media.

Daryanto. 2019. *Pendekatan Pembelajaran Kurikulum 2013 VoL III*, Yogyakarta: Gava Media.

Dimas Ayu. 2020. *Pengantar Media Cerita Bergambar*. Jakarta barat: PT. Indeks.

Hambali. 2018. *Materi dan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi.* Makassar: Unismuh Makassar.

Fatimah Junus. 2012. *Media Cerita Bergambar Sekolah Dasar*. Jakarta: Gramedia.

https://youtu.be/_CbrsxdAJpU

Indah Ayu Ainina. 2014. "*Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah*," Indonesian Journal of History Education, (https://bit.ly/3dsNqqy, diakses 12 Januari 2022).

Kemendikbud. 2013. *Diklat Guru Dalam Rangka Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Senayan.

Komara, Endang. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif.* Bandung: Refika Aditama.

Maya Khulbania. 2019. "*Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Kelipatan Dan Faktor Bilangan Siswa Sdn 06 Kaur,*" Skripsi S-1 Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, (https://bit.ly/3dqOw61, diakses 12 Januari 2022).

M.Prawiro. 2018. "*Pengertian Efektivitas: Kriteria, Aspek, dan Contoh Efektivitas*". Online, (https://bit.ly/2ZsqQ9h, Diakses 02 Januari 2022).

Munirah. 2012. *Pembelajaran Membaca dan Menulis Diktat*. Makassar: FKIP UNISMUH.

Mustika. 2017. *Efektivitas Penggunaan Media Amplop Misteri dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Cerme*

LorGresik, https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnalpenelitian-pgsd/article/view/20128. 05 Februari 2020.

Nurgiyantoro, Burhan. 2022. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPEE-Yogyakarta.

Nurgiyantoro, Burhan. 2022. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kompetensi Vol II*. Yogyakarta: BPEE-Yogyakarta.

Pohan, Ervina Meria Sari. 2016. *Keefektifan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Menulis Paragraf Eksposisi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Bandar Lampung tahun ajaran 2014/2015*.Universitas Lampung. Lampung.

Pratiwi, Hartina. 2018. *Efektivitas Penggunaan Media Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SDN No. 125 Inpres Bajeng*. Jurnal. Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Negeri Muhammadiyah Makassar.

Rahim, Thamrin Paelori. 2013. *Seluk Beluk Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Romis Aisy.

Sawitra, I Md. Gita Bagus, dkk. 2015. "*Pengaruh Picture And Picture Berbantuan Powerpoint Terhadap Kesterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa SD Kelas IV*". e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, volume 3 nomor 1. http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article.

Solcha. T.W, dkk. 2017. *Pendidikan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Tangerang selatan: Universitas Terbuka

Suardi. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta barat: PT. Indeks.

Sugiono. 2016. *Metode Kualitatif dan Kuantitatif*. Gramedia: Indonesia.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suyanto. (2009). *Urgensi Pendidikan Karakter*. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Kementrian Pendidikan Nasional.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Tuwo, Ambo, dkk. 2013. "*Peningkatan Kemampuan Siswa Kelas V SD Inpres 3 Kasimbar Menulis Karangan Narasi Melalui Media Gambar Seri Dengan Metode Latihan*". Jurnal Kreatif Tadulako Online, volume 2 nomor 1, http://jurnal.untad.ac.id/jurnal, diunduh 2 Maret 2017.

Zainurrahman. 2013. *Menulis: Dari Teori Hingga Praktik (Penawar Racun Plagiarisme)*.Bandung: Alfabeta.

RIWAYAT HIDUP

Reni Aryuninda. Dilahirkan di Campagaloe Kabupaten Bantaeng pada tanggal 1 Desember 1999. Anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Jumanai dan Ibu Ermawati, S.Pd. Penulis masuk Sekolah Dasar pada tahun 2007 di SD Inpres Campagaloe I Kabupaten Bantaeng dan Tamat tahun 2012, SMP Negeri 3 Bissappu tahun 2015, dan tamat SMA Negeri 1 Bantaeng tahun 2018. Pada tahun yang sama (2018), Penulis melanjutkan Pendidikan pada Program Strata Satu Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Insya Allah pada tahun 2022 akan menyelesaikan studi sekaligus menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Berkat Rahmat Allah SWT, dan iringan do'a dari kedua orangtua, saudara tercinta, keluarga serta rekan seperjuangan di bangku perkuliahan, perjuangan penulis dalam mengikuti Pendidikan di perguruan tinggi dapat berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul: "Efektivitas Penggunaan Media Video Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD Inpres Campagaloe II Kabupaten Bantaeng".